Utvecklingsprogram för nyskapare 2021

Projektsummering

Västerbotten

region västerbotten

UMEÅ KOMMUN

CHANGE THE GAME™

Ett projekt där ledare (alla kategorier) som anammat rörelserikedom får hjälp att utveckla nya aktiviteter eller miljöer i sin verksamhet - en process med rörelserikedom som kompass.

Västerbotten

region västerbotten

UMEÅ KOMMUN

CHANGE THE GAME™

Om projektet

Måluppfyllelse
Deltagarnas upplevelse
Vad funkade bra?
Vad ka vi göra bättre?
Ekonomi/tid

Syfte

Vi vill testa ett utvecklingsprogram som hjälper nyskapare att utveckla sin förmåga att tillämpa rörelserikedom i praktiken och sin förmåga att inspirera andra att anamma denna nya modell och metod.

CHANGE THE GAME™

Metod

Rekryteringen av deltagare och utvecklingen av programmets innehåll har utformats med utgångspunkt från Diffusion of innovations (DOI) theory. Inbjudan och urval har gjorts med ambitionen att hitta "early adopters". Programmet har bestått av utvecklingssteg som har baserats på teorins adoptionsfaktorer.

Teorin har sitt ursprung i kommunikation för att förklara hur en idé eller produkt över tiden får fart och sprider sig.

CHANGE THE GAME™

ENGAGEMANGSNIVÅ

Leder

Ger kompetens

Bidrar

Gillar

Följer

Observerar

ADOPTIONSNIVÅ

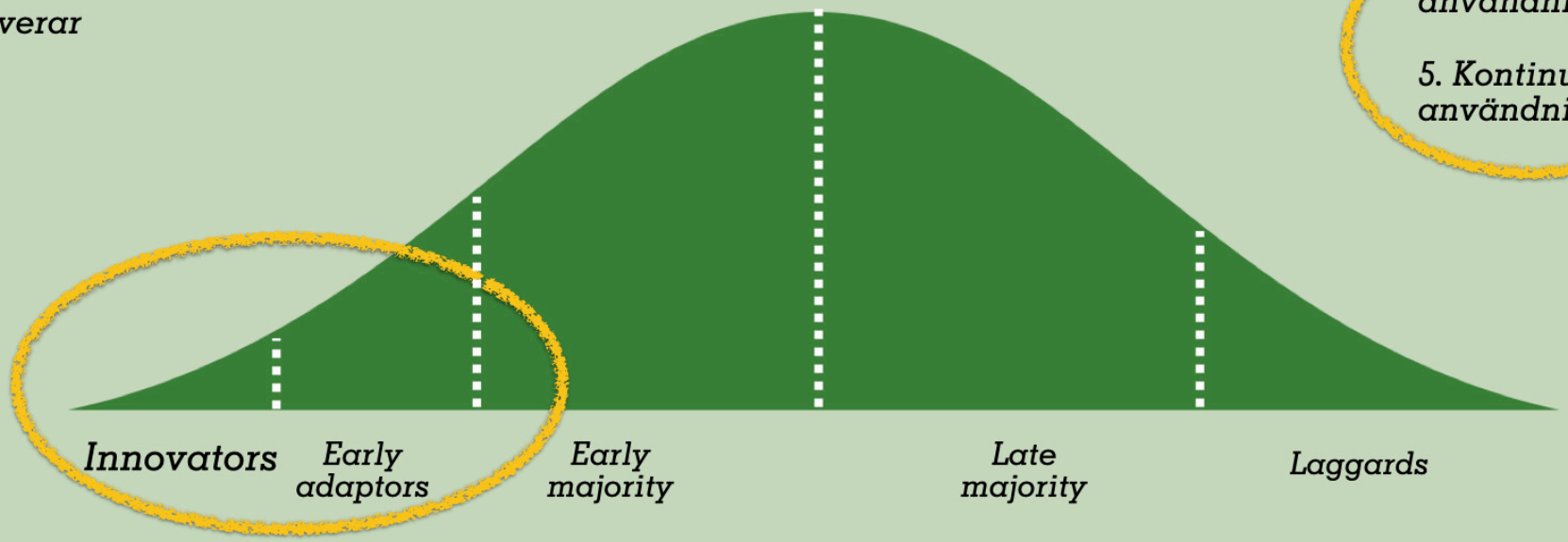
1. Kännedom och inledande förståelse om innovationen

2. Attitydutveckling

3. Beslut att anamma/avstå

4. Inledande användning/test

5. Kontinuerlig användning



CHANGE THE GAME™

Adaptionsfaktorer

Det finns fem huvudsakliga faktorer som påverkar hur och när man anammar en innovation.

1. Relativ fördel
- hur mycket bättre är rörelserikedom jämfört med befintliga idéer och program?

2. Kompatibilitet
- hur förenligt är rörelserikedom med värderingar, behov och erfarenheter?

3. Komplexitet
- hur lätt är rörelserikedom att förstå?

4. Testbarhet
- hur lätt kan rörelserikedom testas innan man anammar/implementerar?

5. Mätbarhet
- hur lätt ser man konkreta resultat/effekter av rörelserikedom?

CHANGE THE GAME™

"De jag rapporterar till."
Chef, rektor, styrelse etc.

Externt.

SJÄLV

Team

"De som rapporterar till mig."
Medlemmar, elever,
deltagare etc.

CHANGE THE GAME™

Genomförande

- *Projektdesign och finansiering – januari-april*
- *Upprop/inbjudan – 5/2-22/2*
  - *Infoträffar via Zoom – 15/2 & 17/2*
- *Antagningsbesked – 1/3*
- *Utveckling av idéer – 15/3-20/6*
  - Gemensam uppstartsträff
  - Eget arbete med de olika utvecklingsstegen
  - Gemensamma avstämningar
  - Enskilda träffar och stöd av Grim eller Tom
- *Presentation och workshop – 21/6*
- *Sprida och inspirera – från juni*

Projektorganisation

Projektgrupp:
Cecilia Edström – Region Västerbotten

Ola Svensson- RF-SISU Västerbotten

Robert Lindberg – RF-SISU Västerbotten

Ida Odeblom – Umeå kommun Fritid

Fredrik Strandgren – Umeå kommun utbildning

Rörelseinstruktör & handledare
Grim Jernudd – Change the game

Projektledare:
Tom Englén – Change the game

Deltagare 2021

- **Föreningen 4K**
  BrittInger Ärlebro
- **Idrottsförvaltningen Stockholms stad**
  Karolina Eriksson och Pia Felldin
- **Kaaos Kaamos Academy / Kulturskolan i Umeå**
  Erik Glas
- **Mariehems Hälsocentral**
  Elin Thelberg
- **Midgårdsskolan**
  Frida Halvarsson, Sari Åkerdal och Ingrid Sandström
- **Nordmalings kommun**
  Paula Quinones
- **Sjöfruskolan**
  Sara Åhman
- **Täfteå IK**
  Mathias Strandgren
- **Umeå Orienteringsklubb**
  Maria Ahnlund

Alla case

www.change-the-game.se/utvecklingsprogram-for-nyskapare/

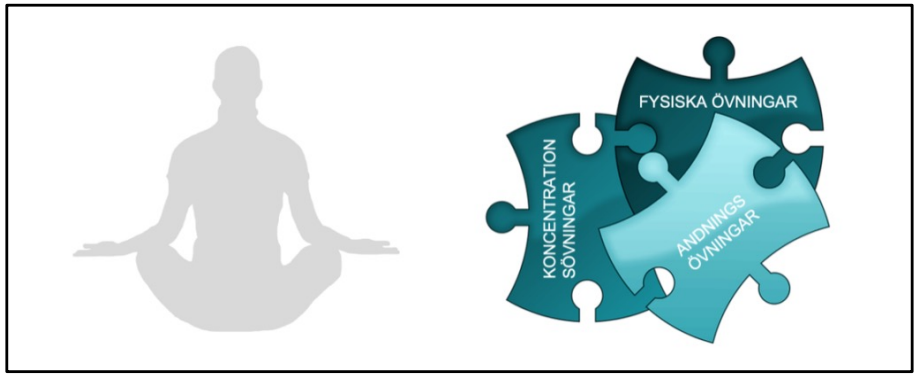
Föreningen 4K

Idrottsförvaltningen Stockholms stad

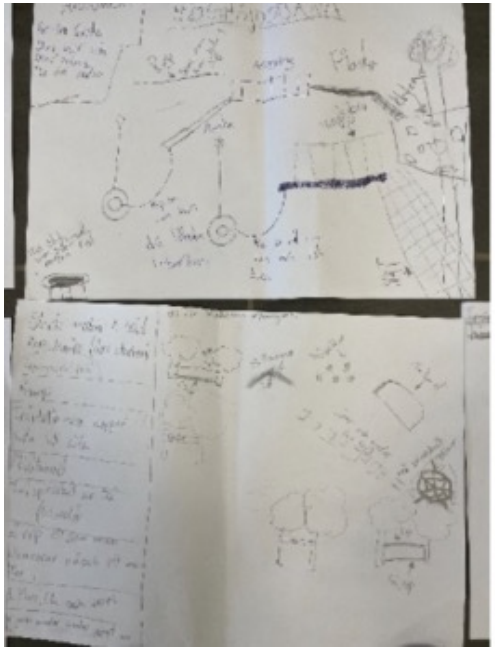
Kaaos Kaamos Academy / Kulturskolan

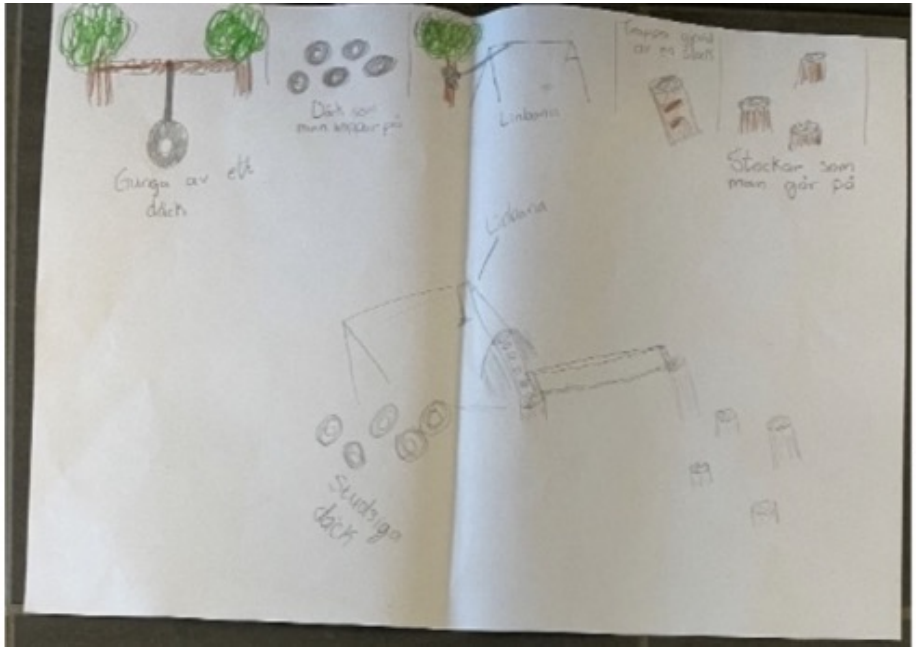
Mariehems Hälsocentral

Midgårdsskolan



Sjöfruskolan





Täfteå IK

Umeå Orienteringsklubb

Om projektet

Måluppfyllelse

Deltagarnas upplevelse
Vad funkade bra?
Vad kan vi göra bättre?
Ekonomi/tid

Mål

- *Deltagarna i programmet representerar olika verksamheter och olika delar av Umeå och Västerbotten.*
  (Processmål)

- *Deltagarna upplever att de fått ökad förståelse och förmåga att utveckla tillämpningar av rörelserikedom i praktiken.*
- *Deltagarna upplever att de har utvecklat sin förmåga att utbilda andra i rörelserikedom.*
- *Alla i Rådet för rörelserikedom i Umeå kan ge konkreta exempel på hur man kan använda strategin "Nyskapare" för att utveckla rörelserika samhällen och den egna verksamheten.*
- *Projektets ledning upplever att de utvecklat sin förmåga att facilitera och stödja andra i sitt utvecklingsarbete med rörelserikedom som kompass.*
  (Lärandemål)

- *Varje deltagare kan ge konkreta exempel på medarbetare, medlemmar eller vänner som tillämpat rörelserikedom på ett nytt sätt i praktiken.*
- *Varje deltagare har uppfyllt sina mål med sitt deltagande.*
  (Prestationsmål)

- *Inom projektet kan vi ge konkreta exempel på hur beslutsfattare och förändringsledare inspirerats (lokalt, regionalt, nationellt och/eller internationellt).*
- *Vi kan ge konkreta exempel på hur deltagarnas utvecklingsarbete har uppmärksammats, tex i media.*
  (Resultatmål)

För info om måluppfyllelse, kontakta Grim Jernudd eller Tom Englén.