



UTVECKLINGSPROGRAM FÖR RÖRELSEMÖJLIGGÖRARE

BAKGRUND & SYFTE

Utvecklingsprogrammet är designat utifrån en beprövad och forskningsbaserad förändringsteori som innebär att människor är olika benägna att anamma nya idéer, produkter och arbetssätt. Den kritiska massan i varje population är rationellt och praktiskt orienterad. De vill helst se någon annan göra framgångsrika förändringar innan de själva tar sig an, i detta fall, nya sätt att skapa kvalitativa rörelseupplevelser.

Programmet ger framsynta och nyskapande rörelsemöjliggörare stöttning i att validera, utveckla och förespråka innebörden av kvalitativa rörelseupplevelser i sitt sammanhang. De skapar lärdomar och framgångssagor som inspirerar fler och som i förlängningen "tippar systemet."

MÅLGRUPP

Utvecklingsprogrammet är designat för ledare som på olika sätt har i uppgift och ansvar att skapa förutsättningar för fysisk aktivitet.

Vi kallar dem "rörelsemöjliggörare." De har börjat utforska innebörden av kvalitativa rörelseupplevelser i sitt sammanhang och vill ha stöttning i att validera, utveckla och förespråka konceptets relevans och fördelar till kollegor och andra systemstödjande nyckelaktörer.

Mer info om upplägg och innehåll på nästa sida >

CHANGE
THE
GAME™

UPPLÄGG

Utvecklingsprogrammet inleds med ett upprop där ledare erbjuds möjlighet att ansöka om en plats i programmet. Uppropet kan antingen vara brett (ledare från olika typer av rörelsesammanhang och sektorer) eller vara riktat till rörelsemöjliggörare inom en särskild typ av verksamhet. Personerna som eftersöks är "early adopters" av physical literacy vars personliga värderingar och arbetsuppgifter är kompatibla med visionen om ett framtida rörelserikt samhälle.

Programmet består av gemensamma träffar för alla deltagare, individuella arbetsträffar med Change the games utbildare, eget utvecklingsarbete och kommunikativa insatser för att sprida de nya lösningarna.

Vi rekommenderar att utvecklingsprogrammet genomförs under ca 20-40 veckor med minst tre gemensamma kursträffar. För deltagare innebär medverkan i programmet uppskattningsvis ca 1-2 timmars arbete med detta per vecka.

INNEHÅLL

Deltagarnas resa i programmet bygger i grunden på frågorna som adoptionsfaktorerna ger.

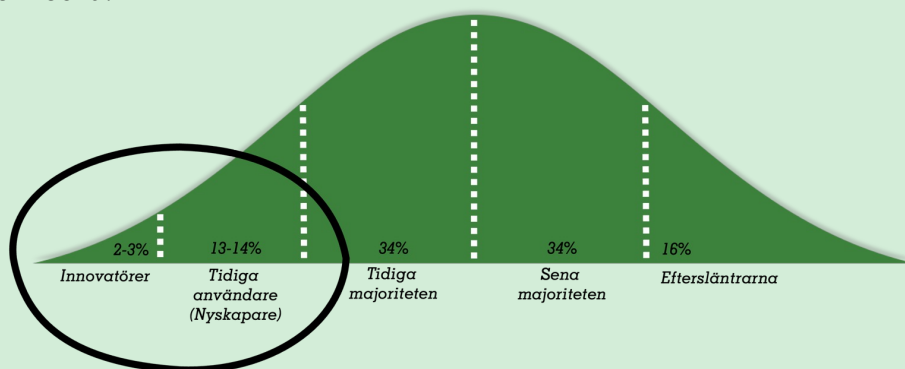
Komplexitet – Hur förklarar ni för intressenter i ert sammanhang vad kvalitativa rörelseupplevelser är?

Kompatibilitet – Hur passar kvalitativa rörelseupplevelser med era personliga och er organisations värderingar, uppgifter och ansvar?

Relativa fördelar – Vilka fördelar skulle ni kunna få av att validera, utveckla och förespråka kvalitativa rörelseupplevelser, jämfört med något annat?

Testbarhet – Utveckla och/eller värdera en kvalitativ rörelseaktivitet eller miljö i er verksamhet.

Mätbarhet – Ledarens förmåga att skapa kvalitativa rörelseupplevelser och deltagarnas utbyte.



Utvecklingsprogrammet är designat utifrån teorin om hur innovationer sprids (eng. Diffusion of innovations, Rogers, 1962). Teorin förklarar hur nya idéer anammas olika snabbt av olika grupper i en befolkning, och ger vägledning för effektiv resursanvändning och viktiga värderingsbaserade frågeställningar.

VILL DU VETA MER?

Läs mer om tidigare genomföranden av detta utvecklingsprogram via [denna länk](#) >

Change the game drivs av Stiftelsen för rörelserikedom.

CHANGE
THE
GAME™