



iKRAFT innovationspuljen
Projektansøgning <i>Bæredygtige Børn</i>

Deltagere/partnere:

Gi' den Gas Palads

Innovation Lab

Alexandra Instituttet

Dato: 26/10/2009

Ansøger:

Claus Møller, Alexander Instituttet, "Interactive Spaces"

Tlf: 51 52 49 50

E-mail: claus.moller@alexandra.dk



Indholdsfortegnelse

1	SAMMENFATNING	3
2	BAGGRUND	5
3	PROJEKTETS FORMÅL	5
4	PROJEKTBESKRIVELSE	6
4.1	ERHVERVSFREMMEPERSPEKTIV	6
4.2	INNOVATIONSHØJDE.....	7
4.3	SAMARBEJDE.....	7
4.4	ADDITIONALITET	8
4.5	IT-MÆSSIGT FOKUS	8
4.6	PILOTPROJEKT	9
4.7	FORMIDLING	9
4.8	EFFEKTDOKUMENTATION	9
4.9	FORANKRING	10
4.10	MEDFINANSIERING	10
5	PROJEKTORGANISATION	11
6	PROJEKTPLAN	12
7	PROJEKTBUDET	13



1 Sammenfatning

Det er et stigende problem i samfundet, at ikke kun voksne men også stadig flere børn, er overvægtige. Derfor er der stor fokus på SUNDHED, såvel globalt i verden som i Danmark. En af Region Midtjyllands 3 mega-satsninger er netop SUNDHED.

Projektet "Bæredygtige Børn" vil skabe en holdnings- og adfærdsændring hos børn i alderen 5-9 år, med formål at have en blivende effekt. Målet er sundere børn i dag, og sundere voksne i 2025.

Midlet i projektet er LEGENDE LÆRING. Det vil sige det skal være sjovt og ikke opfattes som læring.

Projektgruppen antager at børn i alderen 5-9 år i høj grad kan motiveres til sundere adfærd ved at sammentænke deres konkrete livsverden og de forskellige domæner, som de bevæger sig i: skole, hjem og fritid.

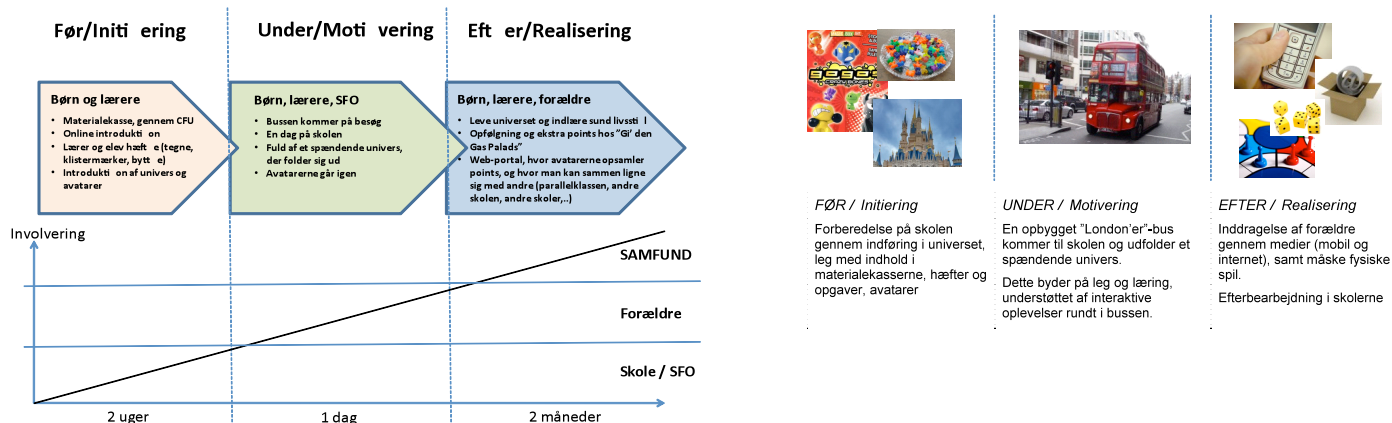
For at dette kan lade sig gøre, skal der udvikles materiale til de konkrete domæner, samt udarbejdes et overordnet koncept, som sikrer at domænerne sammenknyttes således at læring og adfærd kan transformeres. Til dette formål skabes et univers (et narrativ), der motiverer og fascinerer både drenge og piger. For at understøtte narrativet etableres et **mobilt oplevelsesrum**, hvor tankerne går på en dobbeltdækker London-bus med forskellige interaktive installationer. Installationerne er stimulerende for fysisk aktivitet, og der opbygges såvel et univers som et fællesskab omkring aktiviteterne. IT og teknologi bruges som et aktivt læringsredskab til at vise nye muligheder. Bussen kører rundt og aflægger besøg på skolerne.

Overordnet opererer projektgruppen med en 3-faset model for det endelige forløb: initering, motivering og realisering.

Initeringen rummer forberedelse og opstart i klassen. Denne første periode er afgrænset til at udfolde sig i skolen, således det kan sikres at alle børnene får en fælles forståelse og afsæt. Dette sker gennem lærer-elev arbejde, og med brug af rekvirerende materialekasser.

Motiveringen er den dag, hvor det mobile oplevelsesrum kommer ud på skolen. Her integreres børnene i det sammenhængende univers og den narrativ og roller, som knytter sig her til.

Realiseringen er en længere periode (ca. 2 mdr.) hvor børnene gennemfører forskellige aktiviteter, der bevæger sig på tværs af de forskellige domæner. Det er i denne periode at den blivende effekt og ændrede adfærd rodfæstes i børnene og deres omverden. Hvor de to tidligere faser primært involverede skolen, bevæger forløbet sig nu også ud og inkluderer forældre såvel som øvrige omgivende samfund.



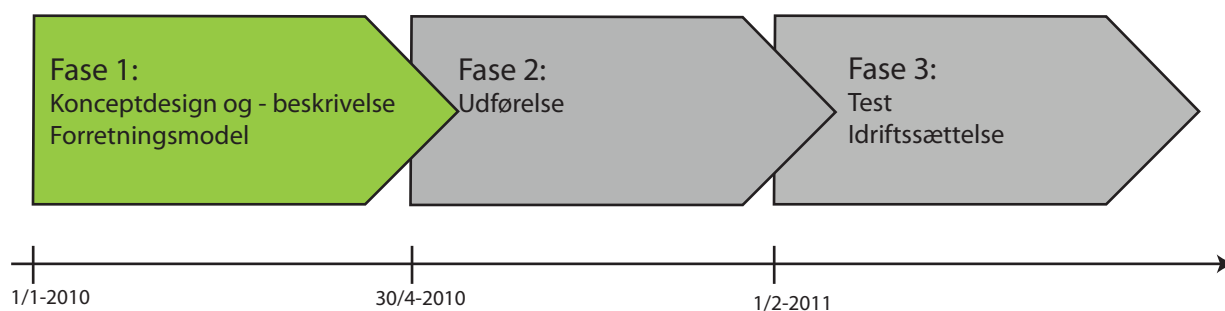
Værdiskabelsen sker i det interaktive læringsrum, der kobler børnenes verden med narrativer og et fysisk oplevelsesrum.

Visionen:

Børn i aldersgruppen 5-9 år er såvel meget fysisk aktive som meget modtagelige for viden og læring.

Projektet "Bæredygtige Børn" vil, gennem leg og oplevelser, gøre nutidens 5-9 årige til fremtidens bæredygtige borger anno 2025.

"Bæredygtige Børn" gør sundhed til noget naturligt; sundhed og motion gennem legende læring. "Bæredygtige Børn" projektet vil foranledige en holdningsændring hos målgruppen.



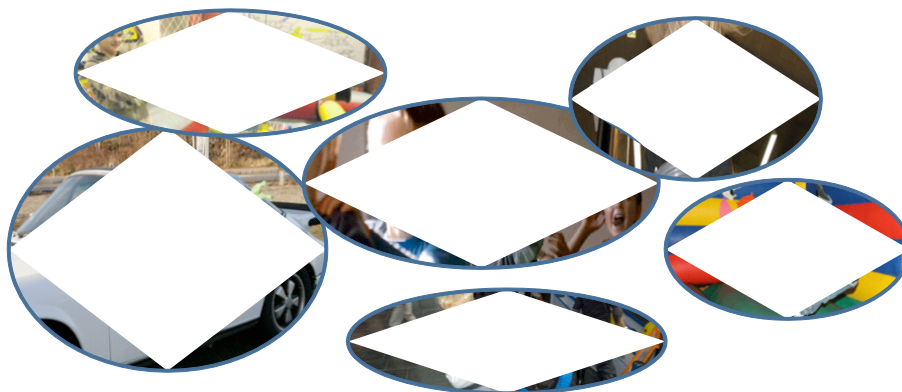
Denne projektsøgning omfatter fase 1 af projektforsøget (se projektforsøgsplan). og indeholder en analyse af domæner, konceptdesign og -beskrivelse, forretningskoncept, koncepttest samt afklaring relevante samarbejdspartnere.

2 Baggrund

Eitan Goldberg fra "Gi' den Gas Palads" har puslet med idéen omkring en "hand-on" udstilling med børns sundhed som tema, igennem de sidste 2 år. Idéen bygger videre på konceptet "Gi' den Gas Palads", der netop arbejder med:

- Indlæring, gennem sjov og oplevelser
- Oplevelser, der huskes
- Sundhed, gennem mad og afslapning

Udstillingens idé er en koncept udformet som et "mini-eksperimentarium", hvor børnene lærer noget når de leger. Samtidig skal legen inspirere og fascinere børnene til sunde aktiviteter og sund livsstil.



3 Projektets formål

Der er i dag ikke mange tiltag overfor målgruppen 5-9 år, når det drejer sig om SUNDHED. Der er især ikke mange tiltag, når der er ud fra en pædagogisk læringsvinkel.

Projektet "Bæredygtige Børn" vil opnå en holdnings- og adfærdssændring overfor sundhed og motion hos målgruppen, gennem legende læring. Og det skal ske i samspil mellem skole, hjem og fritid, og ikke mindst i børnenes sociale hverdag.

Innovationshøjden: 2 – 3 (2 ved et didaktisk perspektiv, 3 ved et generelt perspektiv)

4 Projektbeskrivelse

Projektet anlægger overordnet et holistisk perspektiv til udfordringen "at gøre børn sundere og mere aktive". Grundlæggende placerer aktiviteterne sig inden for 3 grupperinger, som alle har til formål at stimulere motivation og engagement:

- 1) *Børnenes livsverden*
- 2) *Et gennemgribende **narrativ***
- 3) *Et mobilt **oplevelsesrum***

Når fokus er på indskolingsbørn (dvs. 5-9 år) er det centralt, at hele deres livsverden integreres. Børn i denne alder er meget konkret tænkende og formår sjældent at resonere viden til konkret handling udenfor den aktuelle kontekst; viden og handlinger fra skolen skal knyttes tæt for at kunne transformeres til barnets forskellige domæner: skole, hjem og fritid.

Således er det centralt, at aktiviteter kan bevæge sig gnidningsfrit mellem og integreres i domænerne. Dette fordrer involvering af lærere, forældre og fritidsaktiviteter og fra projektets side en gennemgribende forståelse af disse forskellige domæner og deltagende aktører.

Udover at inddrage børnenes livsverden, udarbejdes et gennemgribende narrativ. Narrativet er grundlæggende en historie, eller univers om man vil, hvori i børnene bliver medskabende. Børnene får forskellige roller heri, og narrativet skal være stærkt nok til at kunne fascinere begge køn, bevæge sig på tværs af tidligere nævnte domæner, agere ramme for en lang række forskellige aktiviteter og ikke mindst i brudstykker at kunne eksistere i den virkelige verden.

Med henblik på at placere narrativet stærkt i forløbet og i særdeleshed i børnenes bevidsthed arbejdes der med et mobilt oplevelsesrum. Tankerne går pt. på, at dette kan være en dobbeltdækker bus, hvori der etableres forskellige interaktive installationer. Installationerne får karakter af at være stimulerende for fysiske aktiviteter, for at integrere børnene stærkere i narrativet eller udfolde narrativet yderligere. Som beskrevet vil disse installationer bygge på en lang række forskellige teknologier så som kamera tracking, RFID, auditive og visuelle rum gennem projektion og lyd, mobilteknologi m.v.

Oplevelsesrummene bygger naturligvis direkte på de erfaringer som er opnået gennem studier af livsverden og narrativet og integreres dybt heri.

4.1 Erhvervsfremmeperspektiv

Alexandra Instituttet og Innovation Lab er valgt som samarbejdspartnere, ud fra den viden, tilgængelighed og netværk de har indenfor følgende områder:

Etnografiske studier og design af indskolingsbørnene; herunder bidrage med den pædagogiske indgangsvinkel (Innovation Lab)

Udarbejdelse af et bæredygtigt narrativ (Alexandra Instituttet, Interactive Spaces)

Udarbejdelse af et mobilt oplevelsesrum; herunder kobling mellem stimulerende fysiske aktiviteter og brug af en række forskellige teknologier (Alexandra Instituttet og Innovation Lab)

Netværk, ifm. udarbejdelse af og samarbejde omkring spændende, fysiske aktiviteter – med brug af teknologiske hjælpemidler

Netværk ifm. læringsmiljøer, undervisningsmaterialer og pædagogiske samarbejdspartnere

Styrkelse og holdbarhed af bæredygtig forretningsmodel (Alexandra, Forretningsforståelse)

4.2 Innovationshøjde

Betragtes projektet som bestående af enkeltstående aktiviteter rettet mod indskolingsbørn ligger innovationshøjden omkring 3. I det perspektiv ligger udfordringen i at udarbejde materiale og forløb som er tilpasset de enkelte domæner.

Formålet med projektet er dog mere visionært end det. Som beskrevet tidligere bygges på et holistisk perspektiv, hvor domænerne ikke kan betragtes enkeltstående, men derimod som tæt sammenvævede systemer, og skal således behandles som sådanne. Projektet vil udover de domænespecifikke aktiviteter afdække hvorledes der kan etableres en struktur og aktiviteter som meningsfuldt sammenknytter domænerne og udnytter deres iboende forskellige kvaliteter. Midlet hertil vil ikke begrænse sig blot til anvendelse af informationsteknologi, men vil i lige så høj grad integrere velafprøvede og effektfulde redskaber så som lærervejledninger, fysiske aktiviteter, fascinationen af gaver, madplaner, familieaktiviteter, fælles aktiviteter for børnene udenfor skoletid og meget andet.

Ud fra denne betragtning hæves innovationshøjden til omkring 2.

Innovationen i projektet ligger således i:

1. Det interaktive læringsrum, hvor der kobles mellem børns livsverden, narrativer og fysisk oplevelsesrum
2. Sammenkobling af aktører, på tværs af kompetence, "produkt" og målgrupper

4.3 Samarbejde

Opgave-ejer er Eitan Goldberg og "**Gi' den Gas Palads**" (www.gaspalads.dk). Arbejdet i denne fase vil blive udført af "Gi' den Gas Palads", i samarbejde med Innovation Lab og Alexandra Instituttet.

Der arbejdes i fasen sammen med **Mølleskolen i Ry**. Skolen vil bidrage omkring etnografisk analyse og design af indskolingsbørnene, samt ifm. test af konceptet.

Endelig vil arbejdet i denne fase identificere mulige IT- og teknologi samarbejdspartnere, som vil deltage i projektarbejdet. Projektet har fået forhåndstilkendegivelse fra 2 lokale Silkeborg virksomheder; dette er **Krea Medie A/S** (der ejer Pixeline, Hugo og Flunkerne) og **Barcode A/S** (der arbejder med strekkoder). Der forventes at sammensætte et bredt spektrum af it-virksomheder fra lokalområdet / Regionen, som i dag ikke kender hinanden og ikke før har prøvet at arbejde sammen.

Endelig vil der blive identificeret øvrige **virksomheder og potentielle samarbejdspartnere**. Dette vil være indenfor områder SUNDHED, MOTION, KOST, FORMIDLING mv.

Det skal bemærkes, at hverken "Gi' den Gas Palads", Krea Medie A/S eller Barcode tidligere har arbejdet sammen med en vidensinstitution.

4.4 Additionalitet

Eitan Goldberg brænder meget for sin projektidé og vil nok kunne realisere en mindre udgave heraf.

Projektet vil blive styrket kraftigt ved involvering af vidensinstitutioner; dette er indenfor områderne som:

1. Bæredygtighed; herunder sikring af et levedygtigt forretningskoncept
2. Udbredelse af konceptet nationalt frem for lokalt
3. Pædagogisk og antropologisk viden, indsigt og metoder
4. Idéer til og udvikling af fysiske opstillinger til bussen
5. Netværk og kontakter, omkring teknologiske opstillinger

4.5 IT-mæssigt fokus

IT vil være det bærende i faserne "Under/Motivering" og "Efter/Realisering".

Under/Realisering:

IT-teknologi er det understøttende og tværgående i bussen.

Der vil være forskellige opstillinger, hvor eleverne leger og lærer om sundhed. Her vil der blive scannet for tilgængelige teknologier (Innovation Lab's viden og netværk vil blive brugt). Og der vil blive udarbejdet helt nye opstillinger (Alexandra's "Interactive Spaces"'s viden blive anvendt).

Der vil blive inddraget lokale it-producenter, bl.a. indenfor RFID og strekcode-teknologi.

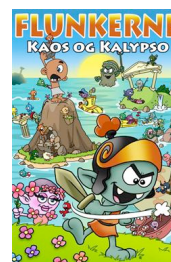
Endvidere påtænkes at inddrage virksomheder, der i dag er stærke indenfor læring med brug it.



Efter/Realisering:

Nettet vil blive et bærende element, især i samspillet Børn – Forældre.

Herunder tænkes udarbejdet et/flere læringsspil, til målgruppen 5-9 år. Dette kan være på PC, Nintendo DS eller Wii. Dette kan blive på kendte figurer som Flunkerne og Pixeline.



4.6 Pilotprojekt

Der forventes at involvere en række andre aktører i koncept beskrivelsen og projekt udførelsen. Mangfoldigheden af de deltagende parter vil styrke projektet.

IT-leverandører:

- Spil-aktør (en stærk partner er Krea Medie, i Silkeborg)
- Stregkode/RFID (opsamling af børnenes data; en lokal partner kan være Barcode A/S)
- Og mange andre omkring fysiske opstillinger i / omkring bussen

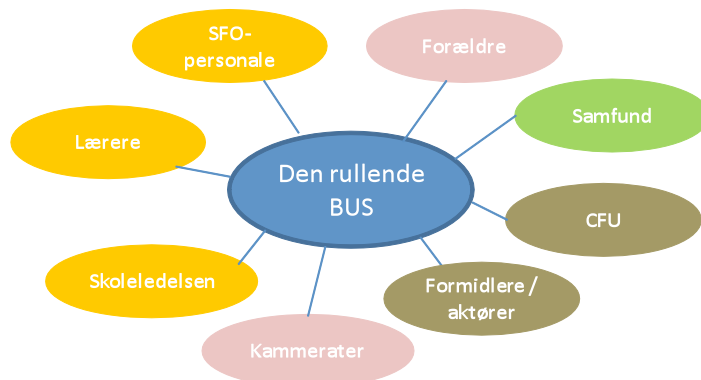
Pædagogik og læring:

Se yderligere i afsnit 4.7

Sundhed og motion:

Se yderligere i afsnit 4.7

Herunder påtænkes også evt. samarbejde med Kokkeskolen i Silkeborg. Og der påtænkes samarbejde med udbydere af sportsudstyr.



4.7 Formidling

Projektet "Bæredygtige Børn" er et formidlingsprojekt, hvor formidling af SUNDHED, LEG og LÆRING sker til børn i alderen 5-9 år, og deres forældre + SFO personale + forældre.

Der sker formidling UNDER bussens besøg, men også FØR og EFTER bussens besøg. Dette ved brug af hæfter, figurer, e-spil og internettet, mobiltelefonen.

Der vil blive inddraget eksterne partnere, der kan understøtte formidlingen; dette kunne være:

- **Pædagogik:** DPU, Danmarks lærerforening, Undervisningsministeriet, Skole og Samfund, EMO
- **Formidling:** DR / Lille Nørd, kommunen
- **Mad:** Arla, Karoline, Morten Heiberg (opskrifter)
- **Motion:** Lokale idrætsforeninger, SFO
- **Sundhed:** Kræftens Bekæmpelse, Hjerteforeningen
- **Øvrige:** Tryk Fonden

4.8 Effektdokumentation

Forventningen er, at konceptet skal være et nationalt projekt. Bussen skal besøge skoler rundt i landet. Der vil ske en videreudvikling af bussens formål og indhold, som et rullende eksperimentarium med skiftende udstillinger, så der hele tiden er noget nyt.

Bussen skal være bemannet med kvalificeret mandskab; dette er sikkert lærerkræfter.

Konceptet skal forankres, såvel i "Gi' den Gas Palads", men også i andre relevante parter.

4.9 Forankring

Projektet er forankret hos opgave-ejeren, "**Gi' den Gas Palads**" i **Lysbro**. "Gi den Gas Palads" er en eksisterende virksomhed i Lysbro, som har drevet et spændende univers for børn og unge under elementerne LEG-LÆRING-SUNDHED. Dette nye koncept "Bæredygtige Børn" vil hænge sammen med den eksisterende forretning "Gi' den Gas Palads".

Fase 1 af projektet, som er omfattet af denne ansøgning, har delt ejerskab (se organisationsdiagram), men med overordnet ejerskab hos projektlederen (Alexandra Instituttet).

Af øvrige samarbejdspartnere i fasen er 2 lokale Silkeborg-virksomheder, som deltager med viden i koncept arbejdet:

***Krea Medie**, som er førende indenfor læringsspil til aldersgruppen 5-10 år. Krea Medie ejer figurerne Pixeline, Hugo og Flunkerne. De har erfaring med spil på PC, Playstation, Nintendo DS og Nintendo Wii.*

***Barcode**, som har kompetencer indenfor opsamling af data gennem stregkode. Barcode har endvidere et erfaringsgrundlag fra arbejde omkring et landsdækkende GPS-orienteret projekt til det danske spejderkorps.*

Endelig optræder en test-skole, **Mølleskolen i Ry**, med en eller flere test-klasser.

4.10 Medfinansiering

Medfinansieringen er fastlagt på følgende måde:

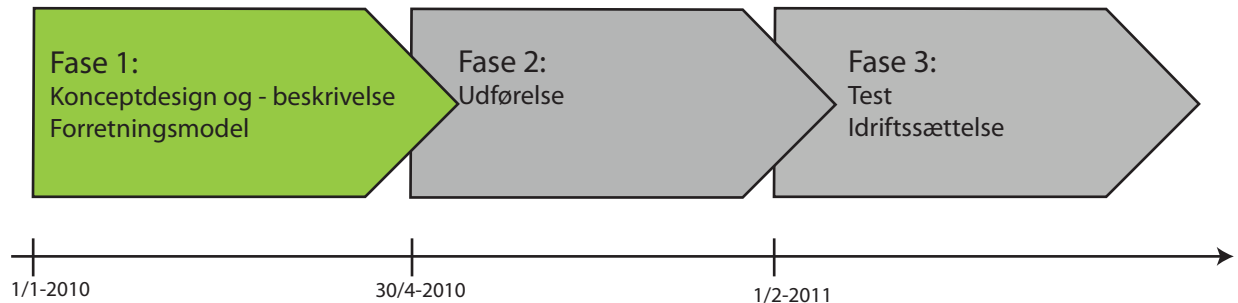
- Involverede virksomheder bidrager med egne timer. Der er i budget involveret 3 virksomheder, der lægger i alt 205 timer
- Timer fra test/reference skole, her Mølleskolen i Ry. Timerne omfatter følgende faggrupper: Skoleledelsen, lærere og SFO personale. Der forventes totalt 30 timer.
- Alexandra Instituttet vil selv medfinansiere 105 timer (137.000 kr., 39% af eget budget)
- Innovation Lab vil selv medfinansiere 75 timer (98.000 kr., 38% af eget budget)

5 Projektorganisation

Projektledelse: Alexandra Instituttet, Claus Møller

Etnografisk analyse + design • Læringsaspekt, børn 5 - 9 år • domæneforståelse • Etnografiske studier • Konceptdesign ud fra analyse	Ansvarlig: Innovation Lab, Camilla Uhre Fog Deltagende: "Gi' den Gas Palads", Eitan Goldberg Innovation Lab, Thea B. Windfeldt
Konceptudvikling • Koncept for mobilt oplevelsesrum • Koncept for teknisk sammenknytning af domæner	Ansvarlig: Alexandra, Claus Møller Deltagende: Innovation Lab, Camilla Uhre Fog Innovation Lab, Thea B. Windfeldt Alexandra, Camilla Kølsen "Gi den Gas Palads", Eitan Goldberg Øvrige virksomheder (Krea Medier, Barcode)
Forretningen • Forretningskoncept • Bæredygtighed • Involverede interessenter og partere	Ansvarlig: Alexandra, Camilla Kølsen Deltagende: "Gi den Gas Palads", Eitan Goldberg
Koncepttest • Konceptet testes på en udvalgt klasse • Koncepttest på interessenter (forældre, lærere, SFO) • Analyse af test	Ansvarlig: Innovation Lab, Thea B. Windfeldt Deltagende: Innovation Lab, Camilla Uhre Fog Alexandra, Claus Møller "Gi den Gas Palads", Eitan Goldberg Møllevangskolen, Ry

6 Projektplan



Projektet er et afsøgningsprojekt, hvor fokus er at opnå forståelse af de relevante domæner og på baggrund heraf designe de konstituerende elementer til et bærende forløb. Projektet afsluttes således med en konceptbeskrivelse rummende domænebeskrivelser og heraf følgende designs, og aftestning af udvalgte koncepter med fokus på f.eks. fysiske installationer, undervisningsmateriale, sammenknytning af domæner eller noget helt fjerde.

Nærværende ansøgning fokuserer således på Fase 1 "konceptbeskrivelse og forretningsmodel".

Fase 1: Fastlæggelse af det overordnede, bæredygtige koncept

1/1: etnografiske studier

1/2: design på baggrund af etnografiske studier.

- koncepter for skolemateriale
- koncepter for familiemateriale
- koncepter for mobil udstilling
- koncepter for specifik understøttelse af livsverden (elementer som ikke inkluderes af ovenstående)
- koncepter for meningsfuld sammenknytning af domæner (herunder også narrativ)

1/4: konceptevaluering med aftestning med henblik på evaluering og udvælgelse af relevante koncepter. Heraf følgende konceptbeskrivelser.

30/4: Projektet afsluttes

På baggrund resultater fra fase 1 etableres finansieringsmodel til realisering af projektets fase 2 og 3.

Fase 2: Udarbejdelse af indhold til:

- FØR: Materialer til forberedelse elever – skole
- UNDER: Fastlæggelse af indhold i bussen; udførelse af de enkelte eksperimenter
- EFTER: Materialer og spil, til opfølgning, sjov og læring hos elever-skole-forældre

Fase 3: Implementeringsfasen. Bussen udstyres med eksperimenter og udstyr. Der planlægges og laves aftaler med de første skoler.

7 Projektbudget

Deltagende part		Time forbrug (timer)	Timepris (kr)	Budget (kr)	Budget, per viden- insti tuti on (kr)
Innovati onLab					
	Etnografi sk analyse og design; på målgrupperne børn, lærere, SFO, skoleledelse	150	1.300	195.000	
	Pædagogisk aspekt og formidling	50	1.300	65.000	
Total, Innovati onLab					260.000
Alexandra Insti tuti et					
	Projektledelse og administrati o	40	1.300	52.000	
	Konceptudvikling	140	1.300	182.000	
	Konceptbeskrivelse	50	1.300	65.000	
	Forretningsreview	40	1.300	52.000	
Total, Alexandra Insti tuti et					351.000
Opgave ejer: "Gi den Gas Palads"					
	Konceptbeskrivelse; forståelse af målgruppen samt afprøvninger med testklasse	180	600	108.000	
Virksomhed 1: Krea Medie A/S					
	Involvering af spil; PC spil ti i opfølgning børn-forældre	15	600	9.000	
Virksomhed 2: Barcode					
	Opsamling af data; brug af strekcode ti i opsamling af data, før - under - efter	10	600	6.000	
Testklasse; Ry Skole					
	Evaluerings af koncept; lærer ti mer, SFO-pædagog ti mer, ti mer hos skoleledelsen	30	600	18.000	
Total budget, fase 1				752.000	
Det ansøgte beløb, hos iKRAFT innovati onspuljen				376.000	

Der ansøges iKRAFT Innovationspuljen om 376.000 kr.

Fordelingen af de ansøgte penge er:

- 43% til Innovation Lab, dvs. 162.000 kr. og en egenfinansiering på 98.000 kr (38%).
- 57% til Alexandra Instituttet, dvs. 214.000 kr. og egenfinansiering på 137.000 kr. (39%)

Medfinansiering er fra:

- Opgave-ejer "Gi den Gas Palads"
- Involverede virksomheder i form af Krea Medie A/S og Barcode A/S
- Møllevangsskolen i Ry, i form af timer fra lærere, SFO-personale og skoleledelsen