

SUNDHEDSPROJEKT – idræt A

FUNDAMENTFASE	SKABELSESFASE				EVALUERING
What up? 2 Lektioner	What is? 3 lektioner	What if? 2 lektioner	What wows? 2 lektioner	What works? 2 lektioner	What happened? 2 lektioner
<p><i>Baggrundsviden</i> <u>1. Fra træningsprojekt til sundhedsprojekt.</u> Intro til forløb, case. Fysisk, mental og social sundhed. Repetition af Liedtka modellen.</p> <p><u>2. Motivation og det brede positive sundhedsbegreb.</u> Motivation (SDT). Kompetence, autonomi og tilknytning. Det brede positive sundhedsbegreb.</p>	<p><i>Viden om bruger/folkeskoleelev</i> <u>3. Metode til brugerundersøgelse.</u> Konstruktion af interviewguide og observationskema til undersøgelse af idrætsundervisningen på mellemtrinnet.</p> <p><u>4. Undersøgelse på skolen.</u> Observation af idrætsundervisning og interview af elever. Modtage kvalitativt spørgeskema om idrætsundervisningen fra lærerne.</p> <p><u>5. Analyse og udvikling af persona.</u> Anvende indsamlede viden til at skabe en persona.</p>	<p><i>Skabe aktiviteten</i> <u>6. Design Criteria</u> Opsamling af viden og klar til innovation. Kvaliteter i idrætsaktiviteter.</p> <p><u>7. Aktivitetsudvikling</u> Aktivitetsudvikling med afsæt i aktivitetshjulet og kvaliteter i idrætsaktiviteter. Kreativt kodeks</p>	<p><i>Afprøve og færdigudvikle aktiviteten</i> <u>8. Afprøve aktiviteten.</u> Udvikle aktivitet færdig og afprøve den.</p> <p><u>9. Brugerpanel</u> Møde med en anden grupper fra klassen, der giver feedback (Energivippen og SWOT analyse). Derefter sidste justering af aktiviteten.</p>	<p><i>Afprøve på folkeskoleelever.</i> <u>10. Afvikling af aktivitet</u> Afvikling af motionsdagen på skolen.</p> <p><u>11. Endeligt produkt.</u> Afvikling af aktiviteten og udlevere skriftligt evalueringsskema til folkeskoleeleverne.</p>	<p><i>Evaluere proces og produkt</i> <u>12. Evaluering af proces og produkt</u> Analyse af spørgeskema fra eleverne. Egen observation fra dagen</p> <p><u>13. Opsamling og arbejde med rapport</u> Opsamling og bearbejdning af erfaringer fra afviklingen af aktiviteten. Skrive på rapport.</p>
<p><u>Metoder i fasen:</u> 1. Mindmap</p>	<p><u>Metoder i fasen:</u> 2. Kvalitativt interview med folkeskolelærere på mellemtrinnet. 3. Interview af folkeskoleelever og observation af "normal" idrætsundervisning. 4. Brainstorm. Hvad ved vi om motionsdagen? 5. Hvad ved vi ikke om motionsdagen (det sorte hul af viden)? 6. Cluster. 7. Persona.</p>	<p><u>Metoder i fasen:</u> 8. Design criteria. 9. Idematrix. 10. De parallelle ideer. 11. Napkin pitch. 12. Dotvoting. 13. Merging af ideer.</p>	<p><u>Metoder i fasen:</u> 14. Energivippen. 15. SWOT analyse.</p>	<p><u>Metoder i fasen:</u> 16. Two minutes pitch.</p>	<p><u>Metoder i fasen:</u> 17. Kvantitativt evalueringsskema til elever om deres udbytte af dagen. 18. Evalueringsmatrix 19. Jeppes kryds</p>
<p><u>Projektrapporten:</u> Redegørelse for sundhed og motivation og en argumentation for at motionsdagen i folkeskolen evt. skal være noget mere og andet end løb og konkurrence.</p>	<p><u>Projektrapporten:</u> Metodeafsnit med beskrivelse af "Persona".</p>		<p><u>Projektrapporten:</u> Analyse af hvordan innovative værktøjer kan udvikle en motionsaktivitet, for en bestemt målgruppe</p>	<p><u>Projektrapporten:</u> Diskussion af hvorvidt aktiviteten har skabt en motionsdag som er motiverende for alle de deltagende elever, samt hvordan aktiviteten påvirker elevernes sundhed.</p>	<p><u>Projektrapporten:</u> Rapporten samles og afleveres i sin helhed.</p>