

Titel og leadpartner	Esport, Sundhed og Kultur: <i>Styrkelse af fællesskab og skolegang for børn og unge</i> - Esport Danmark
Projektbeskrivelse Målsætninger – lokaliteter – varighed - hovedaktiviteter – målgrupper – output - effekter	Projektet "Esport, Sundhed og Kultur: <i>Styrkelse af fællesskab og skolegang for børn og unge</i>" har til formål at hjælpe børn og unge med skolevægring eller forlænget skolefravær ved at tilbyde et forebyggende, faciliteret gaming-forløb, som inddrager fysisk aktivitet og SEL forløb. Målet er at genopbygge fællesskab, fremme trivsel og genetablere skolegangen for disse elever, samt aflaste deres forældre. Målgruppe: Den primære målgruppe er elever fra 4. til 9. klasse fra en række samarbejdsskoler i Region H. Målgruppen består af elever, der lider af skolevægring eller har et højt fravær. Aktiviteter: Projektet består af 12-ugers forløb, hvor to forskellige elevgrupper én gang om ugen i deltager i et faciliteret gaming-forløb baseret på Minecraft (mellemlinje) og CS:GO (udskolning). Forløbet kombinerer individuel støtte med socio-emotionel læring, fysisk aktivitet og digital trivsel. Aktiviteterne inkluderer (se vedhæftet undervisningsplan): • Icebreaker-aktiviteter og teambuilding • Samarbejde- og emotionsværksteder • Fysiske aktiviteter og bevægelsesøvelser • Workshops om sund kost og livsstil • Værksteder om digital trivsel og ansvarlig spilbrug Forventede resultater: Projektet forventes at skabe en positiv og varig indvirkning på eleverne med skolevægring ved at opnå følgende resultater: 1. Øget fremmøde: En markant stigning i fremmødet blandt de deltagende elever. 2. Forbedret trivsel: Øget selvtillid, bedre sociale relationer og en øget følelse af fællesskab. 3. Øgede sociale kompetencer: Bedre samarbejde, kommunikation og emotionel intelligens. 4. Bedre fysisk sundhed: Øget fysisk aktivitet og deltagelse i foreningslivet. 5. Vidensdeling: Produktion af artikler og præsentationer, der formidler projektets effekter, resultater og metode til andre kommuner Event: "Esport, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i København". Udover dette vil vi udvikle et stort kulturelt event, som vi vil kalde for "Esport, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i København". Eventen skal fremme forståelsen af e-sport som en kulturel bevægelse, skabe bevidsthed om balancen mellem gaming og fysisk sundhed, samt styrke børns sociale og kreative færdigheder. Samtidig skal det give dem en positiv oplevelse, der binder teknologi, bevægelse og kultur sammen på en inspirerende måde. Eventen kunne afholdes i en ikonisk kulturel bygning som DGI-byen eller Kulturhuset i Indre By. Disse steder har både faciliteter til fysisk aktivitet og plads til kulturelle udstillinger og workshops. Det centrale tema vil være at fremhæve, hvordan e-sport ikke bare er underholdning og tidspild, men også en del af den moderne kultur og kreative udtryk, og hvordan en sund balance mellem gaming og fysisk aktivitet kan styrke både krop og sind. Eventet kan bestå af en række forskellige aktiviteter, som vil for alle børn og unge 1) E-sport i et kulturelt perspektiv: Børnene kan deltage i en CS:GO eller Minecraft turnering, hvor de ikke kun spiller, men også lærer om gamingens historie som en kulturel bevægelse. a. Der kan være en introduktion til, hvordan e-sport er vokset fra små arcade-spil til en global kultur, med stor indflydelse på teknologi, kreativitet og underholdning. b. Der kunne også være en præsentation af, hvordan e-sport påvirker kunst, musik og samfundets syn på teknologi.

	2) Kreativ Workshop - Design: din egen spilverden: En kreativ workshop, hvor børnene kan arbejde sammen om at designe deres egne spiluniverser inspireret af danske kulturarv og Københavns arkitektur. - De kunne skabe digitale modeller, lave tegninger eller endda bygge elementer fra danske vartegn i spil som Minecraft. - En lokal spiludvikler eller kunstner kunne lede sessionen og guide børnene i at omsætte deres idéer til et visuelt univers, der trækker på både kulturelle og teknologiske elementer. 3) Fysiske aktiviteter inspireret af Gamification: I stedet for blot traditionelle sportsaktiviteter kan der indføres gamification i de fysiske aktiviteter. Eksempler kan være: "Parkour-spor": En forhindringsbane, hvor børnene udfordres til at løbe, hoppe og klatre igennem en bane, der er designet som en virtuel parkour-verden. Augmented reality skattejagt: En AI-baseret skattejagt, hvor børnene skal finde virtuelle genstande rundt omkring i kulturcentret, mens de fysisk bevæger sig. Disse genstande kunne være relateret til dansk kultur og historie, f.eks. H.C. Andersen eventyrfigurer eller elementer fra Københavns historie. 4) Workshop: Sundhed og kultur - Dansk tradition og moderne livsstil: En workshop, hvor børnene lærer om vigtigheden af en sund balance mellem digitale og fysiske aktiviteter. - En ernæringsekspert kunne lede en madlavningsworkshop, hvor børnene laver sunde snacks med inspiration fra dansk madkultur, som de kan spise under gaming.
Partnere og interessenter	Partnere: Idrætsprojektet Furesø Esport Oneway esport Espergærde Esport Rødovre Esport Fem folkeskoler i Region Hovedstaden DGI
Økonomi Budget – Finansiering – RegionH-del	Samlet budget på i alt: 5.344.682,8 kr., som søges finansieret således: RegionH: 1.336.170,7 kr. (udgør 25% af budgettet) Leadpartner 159.000,00 kr. Andre partnere 3.849.512,1 kr.
Vurdering i forhold til tildelingskriterier (pointskala: 1 = mangelfuld, 2 = OK, 3 = stærk, 4 = meget stærk)	
- Regional udvikling	4 Projektet medvirker til, at nogle af regionens mest udsatte borgere har gode og lige muligheder for et sundt liv med høj livskvalitet og tro på fremtiden. Målgruppen har forhøjet risiko for at stå uden job og uddannelse grundet mistrivsel, og Region Hovedstaden vil gerne give borgerne de bedste muligheder for at få en uddannelse og tilegne sig kompetencer. Det gælder også de unge og voksne, der har brug for ekstra støtte for at komme videre. Projektet har aktiviteter på fem skoler i regionen og derudover kobles projektet med en stor e-sportsbegivenhed, der samler borgere fra regionen. Projektet bidrager til et rigt, kreativt og levende kulturliv i Region Hovedstaden.

- Fremmer kultur i Region H	3	Projektet vil fremme kultur til en målgruppe, som ikke normalt beskæftiger sig med kulturelle aktiviteter ved at samtænke digitale aktiviteter med kulturelle elementer. Derudover vil projektet fremme fysiske aktiviteter blandt børn og unge med skolevægning. Projektet vil også fremme e-sport og kultur til en større andel af regionens borgere i forbindelse med afholdelse af eventet "Esport, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i København".
- Skaber stor synlighed og effekt	3	Projektet vil skabe stor effekt for de elever fra 4. til 9. klasse som deltager i projektet. Derudover forventes der en øget interesse for e-sport og kultur blandt de deltagende i eventet. Projektet vil kommunikere erfaringer og resultater gennem en strategisk plan, der inkluderer faglige artikler og præsentationer på konferencer og seminarer for at dele viden med andre skoler og kommuner. Projektet vil oprette en webside og sørger for mediedækning på sociale medier og gennem pressemeddelelser. Projektet afsluttes med en eksternt evalueret rapport, der offentliggøres og præsenteres i workshops for aktører, der ønsker at implementere lignende initiativer.
- Bredt partnerskab	4	Projektet har et bredt partnerskab med relevante partnere for projektets realisering.
- Innovativt og kreativt	4	Det er meget innovativt og kreativt, at sammentænke udfordringen med skolevægning hos børn-og unge, e-sport, fysiske aktiviteter og sociale kompetencer. Derudover er eventet 'Esport, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i København' nyskabende gennem at forene esport, digitalisering, bevægelse og kultur.
Samlet vurdering (max 20 point)	18	
Yderligere bemærkninger (om fx: Formalia, effektkæde og kritiske antagelser, organisering og milepælsplaner, kommunikation)		

Projektbeskrivelse – Regionale udviklingsmidler

Telefon: +45 3866 5000
EAN-nr. 57980010

Region Hovedstadens kulturpulje – Kulturfremme

Vejledning til brug af denne formular

Hvis du har problemer med at hente, gemme eller udfylde skemaet, kan du prøve at downloade programmet Acrobat Reader og åbne skemaet igennem dette program.
[Installer Acrobat Reader \(Gratis\)](#)

Indsend skemaet

Udfyld ansøgningsskemaet og send med bilag til
kulturpulje.center-for-regional-udvikling@regionh.dk



Projekt

Titel:	Esport, Sundhed og Kultur: Styrkelse af Fællesskab og Skolegang for Børn og Unge			
Projektets budget Budgettet skal omfatte en plan for finansiering. Anvend Region Hovedstadens budgetskebelon.	Samlet budget (kr.):			
	Regionale udviklingsmidler fra Region Hovedstaden (kr.):			
	Øvrig finansiering (fordelt på partnere):			
Projektperiode	Start	Marts 2025	Slut	Marts 2028

Oplysninger om lead-partner (projektholder)

Stamoplysninger	Navn	Esport Danmark
	Adresse	Raffinaderivej 8, 2300 København S.
	Tlf.	+ 45 22533293
	CVR	34553653
	Juridisk status (Sæt X)	☐ Selvejende institution ☐ Offentlig myndighed ☐ Forening ☐ Andet – skriv hvad: Forbundet for esport i Danmark
Tegningsberettiget	Navn og titel	Rico Corneliussen
	Adresse	Jægersvinget 3, 2820 Gentofte
	Tlf.	+ 45 22533293
	E-mail	rc@esd.dk
Kontaktperson	Navn og titel	Michael Dassa
	Adresse	Hostrups have 5, 2.tv.
	Tlf.	40509872
	E-mail	Md@esd.dk

Oplysninger om partnere i projektet		
Stamoplysninger på projektpartnere En partner er forpligtet økonomisk i projektet (kontante midler eller medarbejdertimer), og har indflydelse på projektets udformning og gennemførsel. Anvend Region Hovedstadens skabelon til partnererklæringer.	Partner 1	
	Navn	Idrætsprojektet
	Adresse	Nørrebrohallen, Nørrebrogade 208, 2200 København N
	CVR	64942212
	Partner 2	
	Navn	Furesø Esport
	Adresse	
	CVR	64942212
	Partner 3	
	Navn	Oneway esport
	Adresse	Mariendalsvej 3, 8940 Randers SV
	CVR	40357165
Indsæt flere hvis relevant	Partner 4	
	Navn	Rødovre Esport
	Adresse	
	CVR	42016993
	Partner 5	
	Navn	Espegjærde esport
	Adresse	
	CVR	41879254
Øvrige deltagere i projektet		
Liste over øvrige deltagere i projektet (dvs. deltagere, som ikke bidrager med kontant- eller timefinansiering til projektet)		

Beskrivelse af projekter ud fra de opstillede tildelingskriterier

1. Bidrager til den Regionale Udvikling

Der lægges vægt på at projektet på innovativ og kreativ vis bidrager til den regionale udvikling.

Projektet "Stærkere fællesskaber gennem gaming" kan bidrage til den regionale udvikling ved at tilbyde en innovativ og kreativ tilgang til at tackle skolevægring gennem en kombination af gaming, fysiske aktivitet og socio-emotionel læring. Dette projekt adresser et voksende problem, som har både økonomiske og sociale konsekvenser for regionen. Ved at integrere fysisk aktivitet og spilbaseret aktiviteter som Minecraft, der er populært blandt børn og unge, skabes der et attraktivt tilbud for børn og unge, hvor fagfolk får mulighed for støtte elever i at genopbygge deres sociale færdigheder, øge deres trivsel og udvide deres interesser. Projektet fremmer derfor ikke kun en individuel udvikling, men også en inkluderende og sammenhængende region, hvor børn og unge i udsatte positioner bliver mødt af et systematisk støttesystem, der inkluderer dem i fællesskaber, som både kan bidrage til fastholde elever i skolen og samtidig vække deres interesse for det lokale foreningsliv.

Derudover kan de opnåede resultater og erfaringer fra projektet tjene som en model for andre regioner, hvilket øger Region Hovedstadens position som en leder inden for innovative uddannelses- og socialt orienterede løsninger.

2. Bidrager til kulturens fremme i Region Hovedstaden

Der lægges vægt på at projektet bidrager til et mangfoldigt og varieret kulturtilbud til regionens borgere.

Projektet "Stærkere fællesskaber gennem gaming" bidrager betydeligt til kulturens fremme ved at tilbyde et mangfoldigt og inkluderende kulturtilbud til børn og unge med skolevægring. Dette projekt anvender gaming, som et fælles tredje, der skal ses som et centralt redskab til at tiltrække børn og unge til at indgå i et inkluderende fællesskab, der skal styrke trivsel, relationer og selvtillid. Desuden kombinerer projektet socio-emotionel læring og fysisk aktiviteter, der både skal skabe brobygning til foreningslivet og samtidig sikrer at målgruppen udvikler vigtige sociale og emotionelle kompetencer som samarbejde, kommunikation og emotionel intelligens, hvilket gerne skal medvirke til at fremme børnenes sociale integration, personlige udvikling og interesse for at engagere sig i kulturen.

Gennem produktion af artikler og præsentationer, der dokumenterer projektets faser, deles erfaringer og viden med en bredere offentlighed. Dette skal bidrage til at sprede faglighed, gode erfaringer og inspirere andre skoler og kommuner til at implementere lignende initiativer. Hvilket fremmer en kulturel bevægelse mod inkluderende og innovative læringsmiljøer. Samlet set er projektet en indsats for at bekæmpe skolevægring og samtidig skabe en mere inkluderende og mangfoldig kulturel arena i Region Hovedstaden, der tilbyder varierede oplevelser og muligheder for nogen af de mest sårbare.

3. Effekt

Der lægges vægt på at projektet skaber stor synlighed og effekt.

Projektet vil skabe stor synlighed ved at vi har brede partnerskaber og anvender en innovativ tilgang til at arbejde med børn og unge i udsatte positioner. I tråd med andre projekter, såsom go' gaming, gamer gruppen mv., så forventer vi, at projektet vil generere stor medieopmærksomhed og interessere både lokale og nationale medier. Effekten af projektet vil styrkes gennem måling og rapportering af konkrete resultater. I løbet af projektet forventes det, at vi vil gennemføre løbende dataindsamling og regelmæssige evalueringer. Dette data vil blive brugt til at producere artikler og til præsentationer om succeshistorier på konferencer. Som vil inkludere resultater og målinger af elevernes fremmøde, fysisk sundhed, trivsel og udvikling af sociale kompetencer. Udover dette vil vi udvikle et stort kulturel event, som vi vil kalde for "Esport, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i København". Eventen skal fremme forståelsen af e-sport som en kulturel bevægelse, skabe bevidsthed om balancen mellem gaming og fysisk sundhed, samt styrke børns sociale og kreative færdigheder. Samtidig skal det give dem en positiv oplevelse, der binder teknologi, bevægelse og kultur sammen på en inspirerende måde.

Eventen kunne afholdes i en ikonisk kulturel bygning som DGI-byen eller Kulturhuset i Indre By. Disse steder har både faciliteter til fysisk aktivitet og plads til kulturelle udstillinger og workshops. Det centrale tema vil være at fremhæve, hvordan e-sport ikke bare er underholdning og tidspild, men også en del af den moderne kultur og kreative udtryk, og hvordan en sund balance mellem gaming og fysisk aktivitet kan styrke både krop og sind.

Eventet kan bestå af en række forskellige aktiviteter, som vil for alle børn og unge

Aktiviteter:

1. E-sport i en kulturel perspektiv:

Børnene kan deltage i en *CS:GO* eller *Minecraft* turnering, hvor de ikke kun spiller, men også lærer om gamingens historie som en kulturel bevægelse.

- Der kan være en introduktion til, hvordan e-sport er vokset fra små arcade-spil til en global kultur, med stor indflydelse på teknologi, kreativitet og underholdning.
- Der kunne også være en præsentation af, hvordan e-sport påvirker kunst, musik og samfundets syn på teknologi.

2. Kreativ Workshop - Design: din egen spilverden:

En kreativ workshop, hvor børnene kan arbejde sammen om at designe deres egne spiluniverser inspireret af danske kulturarv og Københavns arkitektur.

- De kunne skabe digitale modeller, lave tegninger eller endda bygge elementer fra danske vartegn i spil som *Minecraft*.
- En lokal spiludvikler eller kunstner kunne lede sessionen og guide børnene i at omsætte deres idéer til et visuelt univers, der trækker på både kulturelle og teknologiske elementer.

3. Fysiske aktiviteter inspireret af Gamification:

I stedet for blot traditionelle sportsaktiviteter kan der indføres gamification i de fysiske aktiviteter. Eksempler kan være:

- **"Parkour-spor":** En forhindringsbane, hvor børnene udfordres til at løbe, hoppe og klatre igennem en bane, der er designet som en virtuel parkour-verden.
- **Augmented reality skattejagt:** En AI-baseret skattejagt, hvor børnene skal finde virtuelle genstande rundt omkring i kulturcentret, mens de fysisk bevæger sig. Disse genstande kunne være relateret til dansk kultur og historie, f.eks. H.C. Andersen eventyrfigurer eller elementer fra Københavns historie.

4. Workshop: Sundhed og kultur - Dansk tradition og moderne livsstil:

En workshop, hvor børnene lærer om vigtigheden af en sund balance mellem digitale og fysiske aktiviteter.

- En ernæringseksperter kunne lede en madlavningsworkshop, hvor børnene laver sunde snacks med inspiration fra dansk madkultur, som de kan spise under gaming.

4. Bidrager til at støtte brede partnerskaber

Der lægges vægt på at projektet gennemføres af et bredt partnerskab.

Projektet gennemføres af et bredt partnerskab, der omfatter Esport Danmark, DGI, Idrætsprojektet samt fem skoler, hvilket sikrer en omfattende og samarbejdsorienteret tilgang. Dertil vil løbende inddrage en række idræts- og esportsforeninger, som vi vil introducere eleverne for. Dette samarbejde muliggør udveksling af viden og ressourcer på tværs af forskellige aktører, hvilket styrker projektets gennemførelse og bæredygtighed. Ved at inddrage forskellige eksperter og interessenter skabes en robust platform, der kan støtte børn med skolevægning på flere niveauer og sikre, at projektet opfylder behovene hos en mangfoldig elevgruppe. Partnerskabet fremmer også en kollektiv indsats mod et fælles mål, hvilket bidrager til at skabe stærkere og mere sammenhængende lokalsamfund.

5. Regionens støtte kan maksimalt udgøre 25% det samlede budget

(Udfyldes også i budgetskabelonen.)

6. Der skal som minimum søges for 500.000 kroner

(Udfyldes også i budgetskabelonen.)

Projektresumé Kort opsummering af projektets formål, målgruppe, aktiviteter og forventede resultater.	Formål: Projektet "Stærkere fællesskaber gennem gaming" har til formål at hjælpe børn og unge med skolevægring eller forlænget skolefravær ved at tilbyde et forebyggende, faciliteret gaming-forløb, som inddrager fysisk aktivitet og SEL forløb. Målet er at genopbygge fællesskab, fremme trivsel og genetablere skolegangen for disse elever, samt aflaste deres forældre. Målgruppe: Den primære målgruppe er elever fra 4. til 9. klasse fra en række samarbejdsskoler i Region H. Målgruppen består af elever, der lider af skolevægring eller har et højt fravær. Aktiviteter: Projektet består af 12-ugers forløb, hvor to forskellige elevgrupper én gang om ugen i deltager i et faciliteret gaming-forløb baseret på Minecraft (mellemlinje) og CS:GO (udskolning). Forløbet kombinerer individuel støtte med socio-emotionel læring, fysisk aktivitet og digital trivsel. Aktiviteterne inkluderer (se vedhæftet undervisningsplan): • Icebreaker-aktiviteter og teambuilding • Samarbejde- og emotionsværksteder • Fysiske aktiviteter og bevægelsesøvelser • Workshops om sund kost og livsstil • Værksteder om digital trivsel og ansvarlig spilbrug Forventede resultater: Projektet forventes at skabe en positiv og varig indvirkning på eleverne med skolevægring ved at opnå følgende resultater: 1. Øget fremmøde: En markant stigning i fremmødet blandt de deltagende elever. 2. Forbedret trivsel: Øget selvtillid, bedre sociale relationer og en øget følelse af fællesskab. 3. Øgede sociale kompetencer: Bedre samarbejde, kommunikation og emotionel intelligens. 4. Bedre fysisk sundhed: Øget fysisk aktivitet og deltagelse i foreningslivet. 5. Vidensdeling: Produktion af artikler og præsentationer, der formidler projektets effekter, resultater og metode til andre kommuner.
Projektets formål Beskriv hvad projektet skal opnå, og hvorfor det er vigtigt.	At fremme trivsel, fysisk aktivitet og sociale færdigheder for børn med skolevægring via gaming, der styrker fællesskab og skolegang.
Projektets målgruppe Beskriv projektets målgruppe. Herunder hvordan projektet vil få fat i målgruppen, og hvordan projektet vil engagere målgruppen i at deltage.	Projektets primære målgruppe er elever fra 4. til 9. klasse på en række folkeskoler i Region H, som lider af skolevægring eller har et højt fravær. Målgruppen omfatter både enkelte elever og hele klasser, afhængigt af de specifikke behov og udfordringer på de enkelte skoler. Skolevægring kan ramme alle børn uanset evner, kompetencer, køn og alder, og projektet tager højde for denne heterogenitet ved at tilbyde differentierede forløb. Projektet vil samarbejde tæt med ledelse, lærere og skolens støttepersonale på de deltagende skoler. Dette samarbejde vil sikre, at elever, der er identificeret som skolevægrende eller har højt fravær, bliver opmærksomme på og inviteret til at deltage i projektet. Ved at informere og involvere forældre gennem informationsmøder, nyhedsbreve og personlige samtaler, vil projektet skabe

forståelse og opbakning til indsatsen. Forældre spiller en afgørende rolle i at motivere og støtte deres børns deltagelse. Fagpersoner som skolepsykologer, socialrådgivere og pædagoger vil også blive involveret i at identificere og henvise relevante elever til projektet.

Projektet anvender gaming, specifikt Minecraft og CS:GO, som en central aktivitet. Gaming er en populær interesse blandt børn og unge, hvilket øger sandsynligheden for deres motivation og deltagelse. Forløbene vil blive faciliteret af erfarne undervisere og fagfolk, som skaber trygge og støttende rammer. Eleverne vil møde et miljø, hvor de kan føle sig set og hørt, og hvor deres individuelle behov bliver taget alvorligt. Aktiviteterne vil blive designet til at fremme socio-emotionel læring, fysisk aktivitet i en legende og sjov miljø, hvor vi arbejder med teambuilding-øvelser og samarbejdsprojekter i Minecraft og CS:GO, der vil give eleverne succesoplevelser og opbygge relationer, som kan motivere dem til at fortsætte i forløbet.

Hovedaktiviteter og milepæle

Beskriv de **centrale** projektaktiviteter og milepæle.

(Vedhæft uddybende projektplan inkl. detaljeret aktivitets- og milepælsplan)

Anvend Region Hovedstadens skabelon til aktivitets- og milepælsplanen.

Aktiviteter

Skriv aktivitetsoverskrift samt start og slutdato

Behovsanalyse, forberedelse og planlægning (Marts 2025 - August 2025):

Identifikation af udfordringer på de identificeret elever, kommunikation med skoler og forældre og udvikling af undervisningsforløb

Pilotprojekter (September 2025 - Februar 2026): Test, evaluering og optimering af forløb med små grupper af elever.

Implementering (Marts 2026 - Februar 2028): Fuldt udrulning af forløb på alle samarbejdsskoler. Løbende artikelskrivning og vidensdeling.

Kulturel event (Juni 2027) Esport, sundhed og kultur event

Evaluering og Rapportering (Marts 2027 - Februar 2028): Indsamling af data, evaluering af resultater og offentliggørelse af resultater.

Milepæle

Skriv milepæl samt dato for indfrielse

Milepæl 1: Projektstart og partnerskaber - Marts 2025

Milepæl 2: Behovsundersøgelse og analyse - Juni 2025

Milepæl 3: Udvikling af undervisningsforløb - September 2025

Milepæl 4: Pilotprojekt og evaluering - Januar 2026

Milepæl 5: Officiel opstart af forløb - September 2026

Milepæl 6: Midtvejsevaluering – Februar 2027

Milepæl 7: Afslutning og endelig evaluering – Februar 2028



--	--

Effektkæde Beskriv på et overordnet niveau projektets output, hovedaktiviteter og forventede effekter. Anvend Region Hovedstadens skabelon til effektkæder.	Se vedhæftet.
Kommunikation Beskriv på et overordnet niveau, hvordan projektets erfaringer og resultater tænkes kommunikeret.	Projektets erfaringer og resultater kommunikeres gennem en strategisk plan, der inkluderer faglige artikler og præsentationer på konferencer og seminarer for at dele viden med andre skoler og kommuner. Der oprettes en webside og sociale mediekkanaler til løbende opdateringer og deling af succeshistorier. Mediedækning sikres gennem pressemeddelelser og samarbejde med relevante journalister. Projektet afsluttes med en eksternt evalueret rapport, der offentliggøres og præsenteres i workshops for aktører, der ønsker at implementere lignende initiativer.
Evaluering Beskriv på et overordnet niveau, hvordan projektet tænkes evalueret.	Projektet tænkes evalueret gennem en kombination af løbende intern evaluering og en eksternt, uvildig evaluering. Den interne evaluering vil omfatte dataindsamling og analyse af centrale parametre som fremmøde, trivsel, sociale kompetencer og deltagelse i aktiviteter. Denne evaluering vil ske gennem spørgeskemaer, observationer og kvalitative interviews med elever, forældre og lærere. Derudover vil der være regelmæssige statusmøder mellem projektpartnere for at sikre, at projektet forløber efter planen. Den eksterne evaluering foretages af en specialiseret partner, som vil levere en afsluttende rapport baseret på både kvantitative og kvalitative data. Rapporten vil fokusere på at måle projektets overordnede effekt i forhold til målsætningerne og identificere læringspunkter, der kan bruges til fremtidige initiativer. Evalueringen vil også indeholde anbefalinger til skalering og udbredelse af projektets metode til andre regioner og skoler. Evalueringen skal sikre, at projektets resultater er veldokumenterede og kan fungere som en model for lignende tiltag.
Projektets organisering Beskriv de forskellige samarbejdspartneres rolle i projektet.	Projektet organiseres gennem et bredt partnerskab, hvor hver aktør har specifikke roller og ansvar. Esport Danmark fungerer som projektleder og har det overordnede ansvar for projektstyring, koordinering af aktiviteter samt kontakt med eksterne interessenter. De vil også stå for udvikling og implementering af undervisningsforløbene i samarbejde med skolernes personale. Idrætsprojektet i samarbejde med Oneway Esport, Go'gaming og Esport Danmark har ansvaret for at facilitere fysiske aktiviteter og brobygning til foreningslivet, hvor eleverne kan integreres i sociale fællesskaber uden for skolen. De vil sikre, at projektet har en stærk forbindelse til lokalområdet og de tilbud, der er tilgængelige for deltagerne efter forløbets afslutning. De skoler, som vi vil involverer i Region har en central rolle i udvælgelsen af eleverne og i at sikre samarbejdet mellem projektet, eleverne og deres forældre. Skolerne er også ansvarlige for at støtte elevernes tilbagevenden til skolelivet gennem tæt dialog og opfølgning. Oneway Esport og Go' Gaming bidrager også med deres ekspertise inden for gaming og læring, herunder udvikling af spilbaserede læringsaktiviteter og teknologisk understøttelse af projektet.

En styregruppe, bestående af repræsentanter fra hver partner samt udvalgte fagpersoner fra skolerne, mødes regelmæssigt for at følge op på projektets fremdrift og sikre, at de opstillede mål nås. Styregruppen vil desuden have en tæt dialog med lignende igangværende projekter for at sikre vidensdeling og synergi mellem forskellige indsatser. Dette samspil skal sikre, at projektet forbliver relevant og kan integreres i den regionale udvikling på længere sigt.

Projektet skal overholde Region Hovedstadens "Standardvilkår for tilskud til projekter fra regionale udviklingsmidler", som findes på Region Hovedstadens hjemmeside: <https://www.regionh.dk/til-fagfolk/Kultur/Sider/An%C2%ADnon%C2%ADce%C2%ADring-af-mid%C2%ADler.aspx>

Obligatoriske bilag:

- Budget og finansieringsplan
- Effektkæde
- Partnererklæringer (såfremt der er mere end en part i projektet)

Underskrift: 

Dato: 1.9.2024

Underskrift fra lead-partner (projektholder): 

Budget- & finansieringsskabelon

Indtægningsfelt									
Beregningfelt									
Specifikation af finansiering				I alt					
				Kr.					
Ansøgt fond X*				3.185.682,80					
Ansøgt fond X*				1.000.000,00					
Ansøgt fond X*				500.000,00					
Ansøgt fond X*				500.000,00					
Ansøgt fra fonde i alt				5.185.682,80					
Ansøgers evt. egen medfinansiering (Espot Danmark)				150.000,00					
Samlet finansiering i alt				5.335.682,80					
Samlede ansøgte regionale udviklingsmidler (Region H) i alt:				1.335.170,78					

Budget	I alt			År 1		År 2		År 3	
	Fonde*	Medfinansiering	I alt	Fonde*	Medfinansiering	Fonde*	Medfinansiering	Fonde*	Medfinansiering
	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.	Kr.
Aktivitetsspor A: Behovsanalyse									
Interviews	0,00	0,00	0,00						
Litteraturreview (dataindsamling)	0,00	0,00	0,00						
Transport	30.000,00	0,00	30.000,00	10.000,00		10.000,00		10.000,00	
Mødeomkostninger (lokale leje, materialer mv.)	30.000,00	0,00	30.000,00	10.000,00		10.000,00		10.000,00	
Honorar skoler?	0,00	0,00	0,00						
Løn til medarbejder i foreninger (30 timer af timesats 300 kr. pr. time)	9.000,00	0,00	9.000,00	9.000,00					
Aktivitetsspor A i alt	60.000,00	0,00	60.000,00						
Aktivitetsspor B: Udvikling af undervisningsforløb									
Ledelsesprojektet underviser løn (80 timer af timesats 670 kr. pr. time)	53.600,00	0,00	53.600,00	53.600,00					
Honorar til fagfolk & eksperter inden for digital og fysisk og udvikling samt udstyr	550.000,00	0,00	550.000,00	200.000,00					
Løn til medarbejder i foreninger (80 timer af timesats 300 kr. pr. time)	24.000,00	0,00	24.000,00	24.000,00					
Aktivitetsspor B i alt	627.600,00	0,00	627.600,00						
Aktivitetsspor C: Pilotprojekt									
Ledelsesprojektet underviser løn (80 timer af timesats 670 kr. pr. time)	53.600,00	0,00	53.600,00	53.600,00					
Transport omkostninger	0,00	0,00	0,00		0,00		0,00		0,00
Leje af lokale(er) hos forening(er) i Region Hovedstaden	750.000,00	0,00	750.000,00	350.000,00		350.000,00		350.000,00	
Løn til medarbejder i foreninger (80 timer af timesats 300 kr. pr. time)	24.000,00	0,00	24.000,00	24.000,00					
Aktivitetsspor C i alt	827.600,00	0,00	827.600,00						
Aktivitetsspor D: Implementering & Dokumentation									
Ledelsesprojektet underviser løn (40 timer af timesats 670 kr. pr. time)	26.800,00	0,00	26.800,00	26.800,00					
Løn til medarbejder i foreninger (30 timer af timesats 300 kr. pr. time)	9.000,00	0,00	9.000,00	9.000,00					
Honorar skoler?	0,00	0,00	0,00						
Byggeri, faciliteter og inventar i alt	32.800,00	0,00	32.800,00						
Kommunikation og videndeling									
Ledelsesprojektet løn (40 timer af timesats 670 kr. pr. time)	26.800,00	0,00	26.800,00	6.700,00		6.700,00		6.700,00	
PR-indsats (ekstern partner)	155.000,00	0,00	155.000,00	61.666,67		61.666,67		61.666,67	
Fremstilling af resultater (artikler + præsentationer på mindre venue i ESD)	50.000,00	0,00	50.000,00						50.000,00
ESD kommunikationsmedarbejder løn (100 timer af timesats på 393 kr. pr. time)	93.900,00	0,00	93.900,00	31.300,00		31.300,00		31.300,00	
Løn til medarbejder i foreninger (30 timer af timesats 300 kr. pr. time)	9.000,00	0,00	9.000,00	9.000,00					
Kommunikation og videndeling i alt	285.000,00	0,00	285.000,00						
Evaluering									
Ledelsesprojektet administration løn (30 timer af timesats 670 kr. pr. time)	20.100,00	0,00	20.100,00	6.700,00		6.700,00		6.700,00	
Ledelsesprojektet underviser løn (40 timer af timesats 670 kr. pr. time)	26.800,00	0,00	26.800,00	26.800,00					
Løn til medarbejder i foreninger (30 timer af timesats 300 kr. pr. time)	9.000,00	0,00	9.000,00	3.000,00		3.000,00		3.000,00	
Ekstern evalueringspartner	105.000,00	0,00	105.000,00	35.000,00		35.000,00		35.000,00	
Honorar skoler?	0,00	0,00	0,00						
Evaluering i alt	160.900,00	0,00	160.900,00						
Projektkoordinering og Administration									
Ledelsesprojektet løn (30 timer af timesats 670 kr. pr. time)	20.100,00	0,00	20.100,00	6.700,00		6.700,00		6.700,00	
Finansielle konsulter hos Espot Danmark	0,00	30.000,00	30.000,00		13.000,00		13.000,00		13.000,00
Espot Danmark projektleder løn (fuldtid 37 timer ugentligt af 350 kr. pr. time)	1.864.800,00	0,00	1.864.800,00	621.600,00		621.600,00		621.600,00	
Egenfinansiering Espot Danmark	0,00	120.000,00	120.000,00		40.000,00		40.000,00		40.000,00
Espot Danmark løn til direktør (120 timer af timesats 788 kr. pr. time)	94.577,60	0,00	94.577,60	94.577,60		94.577,60		94.577,60	
Espot Danmark løn til projektleder (120 timer af 650 kr. pr. time)	78.000,00	0,00	78.000,00	78.000,00		78.000,00		78.000,00	
Espot Danmark løn til økonomiansvarlig (85 timer af 670 kr. pr. time)	56.950,00	0,00	56.950,00	56.950,00		56.950,00		56.950,00	
Løn til medarbejder i foreninger (30 timer af timesats 300 kr. pr. time)	9.000,00	0,00	9.000,00	9.000,00		9.000,00		9.000,00	
Event Espot, sundhed og kultur: spil, bevægelse og kreativitet i Region H	300.000,00	0,00	300.000,00					300.000,00	
Telefon, IT & Software	78.000,00	0,00	78.000,00	25.000,00		25.000,00		25.000,00	
Revision	50.000,00	0,00	50.000,00					50.000,00	
Projektkoordinering og adm. i alt	3.175.782,60	150.000,00	3.325.782,60	8.013.093,27		1.286.293,27	53.000,00	1.836.293,27	53.000,00
Totale projektomkostninger	5.185.682,80	150.000,00	5.335.682,80	8.013.093,27		1.286.293,27	53.000,00	1.836.293,27	53.000,00

Effektkæde og kritiske antagelser

Vejledning til brug af denne formular

Hvis du har problemer med at hente, gemme eller udfylde skemaet, kan du prøve at downloade programmet Acrobat Reader og åbne skemaet igennem dette program.

[Installer Acrobat Reader \(Gratis\)](#)

Indsend skemaet digitalt

Udfyld ansøgningsskemaet og gem det på din computer.

Skemaet er et tillæg til ansøgningen 'Ansøgning om regionale udviklingsmidler' og sendes sammen med dette.

Der skal udarbejdes en klar og logisk effektkæde, hvor de vigtigste årsags-virkningssammenhænge i indsatsen beskrives. I skemaet nedenfor beskrives sammenhængen mellem de aktiviteter, der igangsættes og de opstillede effekter. Endvidere skal de kritiske antagelser for, hvordan indsatsen kommer til at virke efter hensigten, beskrives. I alt max 2 sider.

Aktiviteter:	Output:	Effekter:
Beskriv i punktform hvilke konkrete aktiviteter, der bidrager til at skabe de beskrevne output: Udvikling og gennemførelse af gaming-forløb: Design og gennemførelse af 10-ugers forløb, hvor eleverne deltager i faciliteret gaming. (Se projektbeskrivelse for et eks. på indholdet af forløbet). Brobygning til foreninger: Etablering af samarbejder med lokale foreninger, der kan støtte elevernes reintegration i sociale fællesskaber og foreningslivet. Samarbejde med skoler og forældre: Løbende samarbejde med elevernes skoler og forældre for at sikre en god overgang tilbage til skolelivet. Løbende evaluering og tilpasning af forløbet. Forløbet skal løbende justeres og tilpasses de elever, som vi arbejder med.	Beskriv i punktform de umiddelbare opnåede resultater af aktiviteterne ved indsatsens afslutning: Forbedret deltagelse: Eleverne deltager aktivt i det 10-ugers forløb og viser engagement i alle aktiviteter. Øget trivsel: Der ses gradvise forbedringer i elevernes selvtillid, sociale relationer og generelle velbefindende. Styrket sociale kompetencer: Der ses bedre samarbejdsevner, problemløsning, evne til at forstå og håndtere følelser, inklusion af hinanden og indsigt i egne styrker. Foreningsdeltagelse: En begyndende interesse i foreningsaktiviteter og bedre fysisk aktivitet samt bevidsthed om sund livsstil. Artikler og data: Produktion af artikler og præsentationer, der dokumenterer projektets metoder, resultater og læringer. Styrket tilknytning til foreningslivet: Eleverne har opbygget relationer til lokale foreninger og deltager mere aktivt i sociale fællesskaber uden for skolen.	Beskriv i punktform de egentlige effekter, der ønskes opnået: Stigning i fremmødet: Markant reduktion i skolefravær og reintegration af elever med skolevægring tilbage til skolen. Trivsel: Eleverne opnår varig forbedring i deres sociale færdigheder og evne til at håndtere svære følelser. Fællesskab: Mindsket isolation og øget, varig deltagelse i relationer og fællesskaber, både i skolen og i foreningslivet. Digital myndighed: Bæredygtig ændring i elevernes digitale vaner, med fokus på en sund balance mellem spil og fysisk aktivitet. Inspiration: At projektets effekt og resultater inspirerer andre regioner og kommuner til at lave lignende forløb.

Kritiske antagelser

Hvilke antagelser ligger til grund for, at der er en sammenhæng mellem aktiviteterne og det beskrevne output?

Vores projekt bygger på succesfulde erfaringer fra lignende projekter; herunder Go' Gaming, Idrætsprojektet, Gamer gruppen og fra afdelingen for Retspsykiatri i Skejby, der alle har haft stor succes med at opbygge stærke fællesskaber, positive læringsoplevelser og bedre trivsel for børn og unge i udsatte positioner (Jacobsen & Nørup, 2024). Vores antagelse er, at hvis vores 10-ugers gaming-forløb er veludviklet og pædagogisk tilpasset elevernes behov, så vil eleverne deltage aktivt og opleve positive læringsoplevelser, der er med til at udvikle nye færdigheder og styrke deres sociale relationer (Rabøl, 2022). Forskning viser, at når læringsaktiviteter er tilpasset målgruppens interesser, øges motivationen og deltagelsen markant (Gee & Barab, 2021; Hanghøj, 2018). Minecraft, som anvendes i dette projekt, er især effektivt til at fremme samarbejde og sociale færdigheder i trygge omgivelser (Hanghøj, 2016).

Hvis samarbejdet med lokale foreninger etableres effektivt, så vil eleverne have muligheder for at deltage i meningsfulde aktiviteter efter gaming-forløbet, fordi foreningerne tilbyder strukturerede sociale fællesskaber, hvor eleverne kan fortsætte deres positive udvikling. International forskning viser, at deltagelse i fritidsforeninger har en positiv effekt på børn og unges trivsel og sociale integration, især for dem i udsatte positioner (Dansk Idrætsforbund, 2020; Østergaard, 2022). Foreninger kan også fungere som alternative læringsmiljøer, hvor børn kan udvikle vigtige færdigheder såsom samarbejde og kommunikation, hvilket er dokumenteret i flere studier (Maynard et al., 2015; Hanghøj, 2016).

Hvis samarbejdet mellem skoler, forældre og projektteamet fungerer tæt og konstruktivt, så vil overgangen tilbage til skolelivet blive mere succesfuldt for eleverne, fordi de vil opleve en koordineret indsats, der støtter deres reintegration. Forskning viser, at en helhedsorienteret tilgang, hvor både skole og hjem arbejder tæt sammen, er afgørende for at understøtte elever med skolevægring (Thastum & Lund, 2021; Dumstrei, 2023).

Kritiske antagelser

Hvilke antagelser ligger til grund for, at der er en sammenhæng mellem output og de forventede effekter?

Forbedret deltagelse => Stigning i fremmødet i skolen: Hvis eleverne deltager aktivt og engageret i forløbet, så antager vi, at de vil opbygge positive erfaringer og relationer, som vil motivere dem til at møde op i skolen, fordi engagement i læringsaktiviteter øger deres tilknytning til skolen og reducerer risikoen for skolevægring. Forskning viser, at når elever oplever succes og engagement i strukturerede aktiviteter, stiger deres generelle skolefremmøde (Thastum & Lund, 2021; Maynard et al., 2015).

Øget trivsel => Stærkere mental sundhed: Idet elevernes trivsel øges gennem forbedret selvtillid, sociale relationer og generelt velbefindende, antages det, at omtalte vil føre til en varig forbedring i deres sociale færdigheder og evner til at håndtere svære følelser, fordi en forbedret følelsesmæssig tilstand styrker deres evne til at indgå i og vedligeholde sociale relationer. Studier understøtter, at øget trivsel er afgørende for varig social integration og mental sundhed (Nielsen & Vigild, 2017; Skaaning, 2022).

Styrket sociale kompetencer => Fællesskab: Når eleverne udvikler bedre samarbejdsevner, problemløsning, og indsigt i egne styrker, så antager vi, at de i højere grad kan deltage i og bidrage til sociale fællesskaber både i skolen og i foreningslivet. Forskning viser, at styrkede sociale kompetencer er forbundet med reducere social isolation og øget deltagelse i positive fællesskaber (Hanghøj, 2016).

Artikler og data => Inspiration: Hvis projektet eksternt dokumenterer sine metoder, resultater og læringer gennem artikler og præsentationer, så antager vi, at det inspirere andre regioner og kommuner til at udvikle lignende forløb, idet solid dokumentation og vidensdeling øger troværdigheden og overførbareheden af projektet. Forskning understøtter, at veldokumenterede projekter ofte fungerer som model for andre initiativer på regionalt og nationalt niveau (Dumstrei, 2023; Skaaning, 2022).

Projektbeskrivelse

Projekttitle: Stærkere fællesskaber gennem gaming

Projektets deltagere i tal:

Der er tale om 4 x 12 ugers forløb pr. år over et 3-årigt periode.

Efter dialoger med flere kommuner og skoler i Region H, har vi en formodning om, at vi vil modtage mellem 20-30 elever pr. forløb, hvilket svarer til, at vi kan gennemføre forløbet for 80-120 elever pr. år. Vi vil også tage højde for, at nogle elever vil have brug for at fortsætte på forløbet i længere tid end de 10 uger. Det vil være en vurdering, som vil blive drøftet med skolen, forældre og eleven.

Projektets partnere:

Primær ansøger er Esport Danmark og samarbejdspartnere er 5 skoler i Region H, Idrætsprojektet, Oneway esport og Go' gaming.

Baggrund

I Danmark er skolevægning blevet et stadig mere fremtrædende problem blandt skolebørn.

Traditionelt set har skolevægning været forstået som et patologisk problem, der knytter sig til barnet (Thastum 2019, Lund 2017, 2021), hvilket lægger op til en individuel psykologisk udredning og kompenserende støtte, som fokuserer på barnets manglende ressourcer. Andre anser skolevægning som et multikausal problem, som udvikles i både barnet, familien og skole, som "interagerer med og påvirker hinanden samt forandres over tid" (Maynard et al., 2015). Skolevægning er et socialt fænomen, der rammer individuelt. Dertil har Institut for Menneskerettigheder påpeget i en rapport fra 2017 konstateret, at skolevægning ofte skyldes forhold i undervisningsmiljøet, og at det er nødvendigt at ændre denne kontekst for at øge børnenes deltagelsesmuligheder (Nielsen & Vigild 2017). Dette fænomen er komplekst og kan ikke tilskrives en enkelt årsag, men snarere en række faktorer, der spiller sammen.

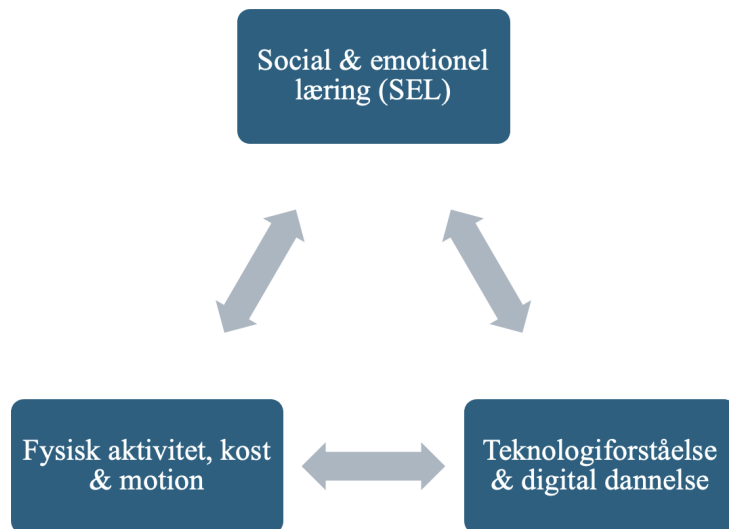
Ifølge Børne- og Undervisningsministeriet havde 25,2% af eleverne i skoleåret 2021-2022 et fravær på mindst 10%, hvilket er en markant stigning på 13,8% fra året før (Børne- og Undervisningsministeriet). Desuden har skolevægning økonomiske konsekvenser for samfundet. Danmarks statistik rapporterede i 2021, at forældre til børn, der mistrives og ikke deltager i skolen, modtog 1,6 milliarder kroner i kompensation for tabt arbejdsfortjeneste i 2021, hvilket er en stigning på 610 millioner kroner siden 2017 (Danmarks statistik 2021). Både dansk og international forskning viser, at følgevirkningerne af et højt skolefravær kan være betydelige for det enkelte barn på både kort og lang sigt og kan udmønte sig i: faglige udfordringer, familiekonflikter, lavere afgangseksamen end jævnaldrende, frafald senere i uddannelsessystemet, psykiske problemer mv. (Thastum og Lund 2021). På trods af den stigende opmærksomhed omkring skolevægning og forskning, der viser, at tidlig intervention øger chancerne for at forhindre alvorligere problemer (Skaaning 2022), mangler mange kommuner stadig en systematisk praksis for opfølgning af elever med bekymrende fravær (Børns Vilkår 2022). Interviews med forældre, gennemført af Børns Vilkår, afslører, at mange oplever lange perioder med uregelmæssig skolegang, ineffektive indsatser og udfordringer i

samarbejdet med kommuner og skoler, som ofte mangler konkrete tiltag til at håndtere og reagere effektivt på forlænget skolefravær og skolevægring (Dumstrei 2023).

Projektets indsats

I et samarbejde mellem skoler, Idrætsprojektet, Oneway esport, Go'gaming og Esport Danmark ønsker vi at tilbyde et forebyggende, faciliteret gaming forløb til børn og unge, der lider af skolevægring eller forlænget skolefravær. Formålet med projektet er at genopbygge et fællesskab, fremme trivsel, genetablere skolegangen for disse elever og aflaste deres forældre. Vores indsats bygger på succesfulde erfaringer fra lignende projekter; herunder Go' Gaming, Idrætsprojektet, FerieCamps med børn og unge i sårbare positioner, Åben skole forløb, Gamer gruppen og fra afdelingen for Retspsykiatri i Skejby, der siden 2019 har arbejdet med spilbaserede behandlingstiltag. Fælles for disse projekter er, at der er blevet skabt helhedsorienterede forløb, der styrker trivsel, læring og sociale og personlige kompetencer.

Indsatsens tre nøgleelementer i projektet vil være følgende:



I et samarbejde med fagfolk og eksperter, vil vi designe et forløb, som kombinerer individuel støtte med socio-emotionel læring i et trygt fællesskab gennem gaming og bevægelse, som skal medvirke til en øget trivsel og gradvis reintegration i skolen og foreningslivet. Inddragelse og brobygning til foreninger vil også spille en afgørende rolle for at støtte vores målgruppe. Ifølge rapporten "det gode børne-ungeliv i foreningsidrætten" tilbyder foreninger en platform for social integration, hvor børn kan opbygge nye relationer og deltage i meningsfulde aktiviteter, hvilket reducerer isolation og fremmer trivsel (Dansk idrætsforbund, 2020). Dertil har andre undersøgelser vist at børn der er medlem af foreninger trives bedre, er mere fysiske aktive og føler sig som en del af et fællesskab (Østergaard, 2022). Her argumenteres der for at foreninger skaber alternative læringsmiljøer i trygge rammer, med positive rollemønstre, med aktiviteter der udvikler vigtige færdigheder som samarbejde og kommunikation.

Dertil vil der også være fokus på at sikre en god overgang fra forløb tilbage til skole i et tæt samarbejde med forældre, skole og eleven. Proceduren for denne overgang vil blive udviklet i samarbejde med skoler, forældre og foreninger, som er del af projektet.

Hvorfor gaming?

Gaming er den hyppigst brugte fritidsinteresse i Danmark blandt børn og unge, hvoraf 96% af drenge spiller dagligt eller næsten dagligt, mens 54% af piger gamer (DR, 2019), og mange benytter i høj grad online fællesskaber, som et givende redskab til at opretholde og udvikle sociale relationer (VIVE 2022). Gaming skal i dette projekt anses som et fælles tredje, hvor vi skaber en tryk ramme for at opbygge relationer, styrker selvtillid og kompetencer, baseret på fælles handlinger og aktiviteter, som unge er tiltrukket af (Kargo og Sandbjerg, 2012). Alle samarbejdspartnere har gode erfaringer med at nå ud til børn og unge i udsatte positioner ved hjælp af aktiviteter, de holder af og kan identificere sig med. Denne tilgang giver en bedre mulighed for at engagere dem i andre positive aktiviteter og dermed modvirke eksklusion og skolevægring. Indsatsen er også målrettet mod at hjælpe med at synliggøre deres skjulte eller oversete færdigheder og styrke kompetencer, der kan overføres til andre hverdagssituationer. Der er stor indsigt i, at der findes en række fordomme om skærme og gaming. Man forbinder typisk computerspil med usund kost, for lidt søvn og ingen fysisk aktivitet. Balance er et nøgleord for os. Gaming skal i dette projekt ses som en fællesskabende aktivitet (Rabøl, 2022) En måde, hvorpå vi kan tiltrække og fastholde børn og unge. I rapporten "Computerspil som middel til at styrke unges sociale færdigheder og sociale tillid" fra 2024 understøtter dette. Her fortæller flere unge i interviews, at de faktisk gamer mindre efter de er begyndt i gaming forløb. De udtrykker, at de har fået flere sociale relationer, fritidsjobs og alt muligt andet, der gør, at de har mindre tid og oplever, at de også gerne vil bruge fællesskabet til andet end at game.

Praktisk gennemførlighed af forløbet

Vores indsats vil tage udgangspunkt i Minecraft (Mellemtrin) og Counterstrike (udskolning), som spil og består af et 12 ugers forløb, hvor eleverne 1-2 gange om ugen i 4 timer vil tage del i et faciliteret forløb.

Et **udkast** til en aktivitetsplan kan ses i vedhæftet PDF: Fælles Mål: CS:GO, men vil løbende kræve mere tilpasning og udvikling af pædagogiske og didaktiske metoder for at sikre kvaliteten af projektet.

En del af vores metode vil være at arbejde med spillet CS:GO og Minecraft som vores fælles tredje.

Minecraft anses som et kreativt "sandbox" spil, som indeholder mange fordele for elever med skolevægring, hvilket understøttes af både danske og internationale forskere. Thorkild Hanghøj, professor ved Aalborg Universitet, har fremhævet, hvordan Minecraft kan fremme samarbejde, motivation og styrke kompetencer i trygge omgivelser (Hanghøj, 2018). Fordelen ved Minecraft er, at spillet både kan skræddersys til at imødekomme individuelle elevers behov og udfordringer, og samtidig anvendes til gruppeaktiviteter, som kan fremme samarbejde og fællesskaber. Hvilket understøttes af Hanghøj, der har dokumenteret, hvordan gruppeaktiviteter i Minecraft kan styrke fællesskabsfølelsen og forbedre sociale færdigheder (Hanghøj, 2016), som kan øge følelsen af tilhørsforhold og mindske elevernes isolation i hverdagen.

Desuden kan Minecraft skabe struktur og forudsigelighed ved at man kan give klare mål og opgaver, hvilket styrker trygheden i at deltage for vores målgruppe. Dertil har James Paul Gee og Sasha Barab (2021) vist, at Minecraft kan fungere som et kraftfuldt værktøj til at bygge selvtillid gennem kompetenceopbygning og succesoplevelser i virtuelle miljøer. Der er også gode erfaringer med, at Minecraft fremmer kreativitet og problemløsning, hvilket kan have en positiv indvirkning på elevernes mentale velbefindende og hjælpe elever med at tackle udfordringer i den virkelige verden. Spillet kan også fungere som en bro mellem hjemmet og skolen, hvilket gør overgangen mindre skræmmende og mere håndterbar for målgruppen.

Ligesom med Minecraft har CS:GO vist sig at have betydeligt læringspotentiale, især i udviklingen af sociale og kognitive færdigheder. Ifølge forskning af bl.a. Andreas Lieberoth (2015) understøtter CS:GO sociale interaktioner, teamsamarbejde, kommunikation og problemløsning. Dertil viser forskning (Hanghøj & Lieberoth, 2017) at CS:GO er et effektivt værktøj til at reducere isolation, stress og styrke fællesskabsfølelsen samt forbedre sociale og kognitive færdigheder og fremme elevernes trivsel.

Metodeudvikling

Metodeudvikling spiller en central rolle i dette projekt og indebærer en systematisk tilgang til at designe, teste og tilpasse de pædagogiske og didaktiske metoder, der anvendes til at udvikle et forløb, som er tilpasset til eleverne. Formålet er at skabe en dynamisk og evidensbaseret ramme, der kan tilpasses forskellige elevgrupper og deres individuelle behov.

Metodeudviklingen består af følgende nøgleelementer:

- 1. Behovsanalyse:** Her vil vi interviewe lærere, forældre og elever. I denne fase sigter vi mod at identificere de specifikke udfordringer og behov, som målgruppen på de fem skoler står overfor. Desuden gennemgås eksisterende forskning om skolevægring og spilbaseret interventioner.
- 2. Udvikling af undervisningsforløb:** På baggrund af behovsanalysen designs undervisningsforløb, der kombinerer Minecraft og CS:GO med socio-emotionel læring og fysisk aktivitet.
- 3. Pilotprojekt og evaluering:** Efter designet af undervisningsforløbene gennemføres pilotprojekter på mindre skala. Disse pilotprojekter involverer små grupper af elever, hvor aktiviteterne testes i praksis. Feedback indhentes fra elever, lærere og forældre for at evaluere metoderne og justere dem efter behov.
- 4. Iterativ forbedring:** Baseret på feedback fra pilotprojekterne justeres undervisningsforløbene løbende. Dette kan indebære tilpasning af aktiviteter, ændringer i tidsplanen eller introduktion af nye elementer. Målet er at sikre, at metoderne er relevante og effektive for målgruppen.
- 5. Implementering og evaluering:** Når undervisningsforløbene er optimeret, implementeres de i større skala på de deltagende skoler. Under hele projektperioden indsamles data for at evaluere effektiviteten af metoderne. Dette inkluderer både kvantitative målinger af fravær og trivsel samt kvalitative vurderinger fra elever, lærere og forældre. Her vil vi benytte en ekstern evalueringspartner til at måle på kvaliteten og effekten af indsatsen.

6. Dokumentation, vidensdeling og skalering: Resultaterne af metodeudviklingen dokumenteres systematisk, og best practices deles med andre skoler og interessenter. Dette sikrer, at den opnåede viden kan anvendes bredt og bidrager til en bedre håndtering af skolevægning på nationalt niveau. For at muliggøre skalering af projektet identificeres nøgleelementer, der kan reproducere på tværs af skoler. Dette kunne inkludere udvikling af detaljerede undervisningsmanualer, træningsprogrammer for lærere, og oprettelse af en digital platform, hvor materialer og erfaringer kan deles. Partnerskaber med kommuner og uddannelsesinstitutioner er også vigtige for at sikre bred implementering og støtte til lokale tilpasninger. Gennem et sådant systematisk og skalerbart design kan metoderne udbredes og implementeres på nationalt plan, hvilket øger projektets samlede effekt og bæredygtighed.

Projektets målgruppe (1/4 side)

Den primære målgruppe er elever fra 4-9 klasse fra de fem samarbejdsskoler.

Målgruppen skal i dette projekt forstås som en heterogen gruppe, hvor skolevægning kan ramme alle børn (Tessoneau & Heyne 2020, Børns Vilkår 2020). Og forekommer uafhængigt af evner, kompetencer, køn og alder (Harvik 2019). Derfor vil vi både arbejde med hele klasser og enkelte elever, da årsager til skolevægning oftest hænger sammen med svage fællesskaber i form af mange konflikter, dårlige relationer, social udelukkelse, mobning og meget uro.

Vurderingsgrundlaget for om det er enkelte elever eller hele klasser, vil være i et tæt samarbejde og samråd med de samarbejdende skoler.

Ønskede/forventet resultater

De forventede resultater af dette projekt er flerdimensionelle og sigter mod at skabe en positiv, varig indvirkning på eleverne med skolevægning.

1. Øget fremmøde: En væsentlig forventet effekt er en markant stigning i fremmødet blandt de deltagende elever. Gennem engagerende og tilpassede undervisningsforløb håber vi at styrke kompetencer og give dem mod til gradvist at møde op i skolen.

2. Forbedret trivsel: Vi forventer, at elevernes generelle trivsel vil forbedres. Dette inkluderer en bedre selvtillid, bedre sociale relationer og en øget følelse af at være del af et fællesskab.

3. Øgede sociale kompetencer: Eleverne forventes at udvikle bedre sociale færdigheder, såsom samarbejde, kommunikation og emotionel intelligens.

4. Bedre fysisk sundhed: En integreret del af undervisningsforløbet er at fremme fysisk aktivitet. Dette forventes at føre til forbedret fysisk aktivitet, sundhed og deltagelse i foreningslivet, hvilket kan have stor positiv indvirkning på deres mentale helbred.

5. Artikler og præsentationer: I løbet af projektet forventes det, at der vil blive produceret mindst 6 artikler og et tilsvarende antal præsentationer på konferencer. Artikler og præsentationer vil formidle alle

faser af projektet, og vil således inkludere resultater fra behovsanalyse, udviklingsfase, implementeringsfasen samt målinger af elevernes fremmøde, fysiske sundhed, trivsel og udvikling af sociale kompetencer.

Målsætninger

Forbedre trivsel og sociale relationer:

Målet er, at 75% af de deltagende elever skal opleve en forbedring i deres trivsel og sociale relationer efter 10 ugers forløb, målt gennem før- og eftermålinger af trivsel.

Fastholde deltagelse i forløbet:

Målet er at fastholde mindst 85% af de tilmeldte elever gennem hele forløbet på 10 uger, målt gennem løbende registrering af fremmøde.

Øge fremmødet i skole:

Målet er, at 60% af de deltagende elever skal reducere deres fravær med mindst 50% inden for tre måneder efter forløbets afslutning.

Fremme fysisk aktivitet:

Målet er, at 70% af deltagerne skal øge deres fysiske aktivitet med mindst 30% ved projektets afslutning, målt gennem selvrapportering og aktivitetsregistrering.

Øge deltagelsen i foreningsliv:

Målet er, at 50% af deltagerne skal blive aktive i en fritidsforening efter forløbet, enten gennem sport andre sociale aktiviteter, målt gennem opfølgning tre måneder efter forløbets afslutning.

Hvordan adskiller projektet sig fra andre projekter:

Projektet "Stærkere fællesskaber gennem gaming" adskiller sig fra andre ved at kombinere gaming med en helhedsorienteret indsats, der integrerer socio-emotionel læring (SEL), fysisk aktivitet og teknologiforståelse. Gaming fungerer som det fælles tredje og er en aktivitet, som 96% af drenge og 54% af piger i Danmark allerede engagerer sig i dagligt (DR, 2019). Dette skaber høj motivation og engagement, hvilket øger projektets succesrate. Projektet er unikt ved at bruge teknologi proaktivt som et læringsredskab. Forskning viser, at spil som Minecraft og CS:GO kan fremme samarbejde, kreativitet og tryghed (Hanghøj, 2018). Desuden inddrages foreningslivet aktivt, da deltagelse her kan forbedre børns trivsel markant (Dansk Idrætsforbund, 2020).

Hvorfor vil den valgte indsats påvirke målgruppen:

De valgte indsats vil påvirke målgruppen positivt, fordi den bygger på aktiviteter og interesser, som børnene allerede er engageret i og motiverede af. Gaming er en central del af mange børns hverdag, og ved at bruge det som indgangsvinkel skabes en tryk og genkendelig ramme, hvor de kan udvikle sociale færdigheder og opbygge relationer. Forskning viser, at når interventioner er baseret på aktiviteter, som børnene har en naturlig interesse i, øges sandsynligheden for deltagelse og succes markant (Kargo & Sandbjerg, 2012).

Indsatsen kombinerer gaming med socio-emotionel læring (SEL) og fysisk aktivitet, hvilket skaber en helhedsorienteret tilgang til at styrke trivsel og fællesskab. Dette imødekommer de komplekse udfordringer, som skolevægring indebærer, hvor både sociale, emotionelle og fysiske faktorer spiller ind.

Projektet understøtter også overgangen fra forløbet tilbage til skole og fritidsliv, hvilket sikrer, at eleverne gradvist genvinder tillid og tryghed i deres hverdag. Ved at møde børnene på deres præmisser gennem gaming og samtidig tilbyde støtte i et struktureret forløb, bliver indsatsen mere relevant og effektiv for målgruppen.

Dette øger sandsynligheden for, at de opnår de ønskede resultater som øget trivsel, lavere fravær og stærkere sociale færdigheder.

Tids- og aktivitetsplan

Projektet følger en detaljeret plan over tre år fra marts 2025 til februar 2028, hvor forskellige faser sikrer en målrettet og effektiv implementering af vores gaming-forløb for elever med skolevægring og forlænget skolefravær.

Behovsanalyse, forberedelse og planlægning (Marts 2025 - August 2025): I denne indledende fase gennemføres en grundig behovsanalyse med fokus på at identificere de udfordringer, målgruppen står overfor. Dette indebærer tæt kommunikation med de deltagende skoler, forældre og elever samt en analyse af eksisterende forskning.

Pilotprojekter (September 2025 - Februar 2026): Forløbene testes i mindre skala med små grupper af elever. Her evalueres og optimeres de planlagte aktiviteter baseret på feedback fra både elever, lærere og forældre. Pilotprojekterne bruges til at tilpasse undervisningsforløbene, sikre kvaliteten og udvikle de pædagogiske og didaktiske metoder yderligere.

Implementering (Marts 2026 - Februar 2028): Efter pilotfasen starter den fulde implementering på alle samarbejdsskoler. I løbet af denne periode gennemføres fire 10-ugers forløb årligt med fokus på at styrke elevernes trivsel og skolegang gennem gaming og fysisk aktivitet. Der vil være løbende opfølgning og tilpasning af aktiviteterne. Desuden udarbejdes artikler og deltages i vidensdelingsaktiviteter for at dele de opnåede erfaringer og metoder.

Evaluering og rapportering (Marts 2027 - Februar 2028): Projektets sidste fase fokuseres på en dybdegående evaluering af indsatsens resultater. Data om elevernes trivsel, fremmøde og sociale udvikling indsamles og analyseres. Resultaterne præsenteres i en slutrapport, der offentliggøres, og der laves vidensdeling med andre skoler og interessenter, hvilket muliggør bredere anvendelse af de udviklede metoder på nationalt plan.

[illegible]

Underskrift