

BAGGRUNDEN FOR DET DIGITALE BEVÆGELSE SUNIVERS



Deltagelse for alle
Videnscenter
om handicap



Udviklet med støtte fra:
Børne- & Undervisningsministeriets udlodningsmidler

INDHOLD


1	Introduktion	s. 3
----------	---------------------	-------------

2	Didaktiske og pædagogiske valg	s. 3
----------	---------------------------------------	-------------

3	Tilpasninger af bevægelsesaktiviteter	s. 4
----------	--	-------------

4	Kategorier af bevægelsesaktiviteter	s. 5
----------	--	-------------


1. INDLEDNING

Det digitale bevægelsesunivers er udviklet med midler fra Børne- og Undervisningsministeriets udlodningsmidler, som Videnscenter om handicap i starten af 2023 blev bevilget. Dette er for at videreføre arbejdet med bevægelsesglæde og inklusion på landets folkeskoler og en udvidelse af viden, redskaber og erfaringer fra projektet [Bevægelse for alle](#) 

Det digitale bevægelsesunivers er udviklet i samarbejde med skoler, lærere og pædagoger samt elever - med fokus på indskolingen. I den digitale løsning er der taget en række didaktiske og pædagogiske valg og der inddrages redskaber, som i højere grad skal sikre, at eleverne fra 0.-3. klasse kan deltage uanset deres forudsætninger og behov.

I denne introduktion kan du kort læse om de valg og redskaber, du som underviser vil opleve i Det digitale bevægelsesunivers.

2. DIDAKTISKE OG PÆDAGOGISKE VALG

Det digitale bevægelsesunivers bygger på en række didaktiske og pædagogiske valg, vi i Videnscenter om handicap har arbejdet ud fra med hensigt at skabe inkluderende fællesskaber i skolen. Læs nærmere om inklusion i skolen i Videnscenter om handicaps vidensopsamling ([Videnscenter om handicap, 2024](#) )

Konkret skal de didaktiske og pædagogiske valg, vi har taget til bevægelsesuniverset gøre det nemmere for undervisere at igangsætte og gennemføre inkluderende bevægelsesaktiviteter i løbet af skoledagen. Følgende fire elementer er tænkt ind:

- En genkendelig opbygning på alle aktiviteterne.
- Tydelig instruktion af aktiviteten med fokus på at besvare de 10 H'er (Videnscenter om handicap, 2024). Instruktionen vil i alle aktiviteterne være understøttet af visuelle eksempler og en opremsning af de to-tre vigtigste punkter i aktiviteten.
- En Time Timer der viser aktivitetens længde og som eleverne kan holde øje med gennem hele aktiviteten.
- Tilpasningsforslag til hvordan eleverne kan deltage i aktiviteten på forskellige måder. Det er generelle tilpasningsforslag, som ikke nødvendigvis favner alle elevers behov. Derfor kan du læse nærmere om tilpasninger som værktøj i afsnit 3.

3. TILPASNINGER AF BEVÆGELSESAKTIVITETER

Bevægelse som en del af skoledagen rummer et stort potentiale, men det er vigtigt at understrege, at potentialet først kommer til sin ret, når bevægelsesaktiviteterne er tilpasset elevernes forudsætninger for at kunne være med. Elever, der enten ikke kan eller ikke er trygge ved at deltage i en aktivitet, skal have mulighed for alternative måder at indgå i en aktivitet. Fx kan flere stående aktiviteter også tilbydes i en siddende version. Der kan være brug for flere tilpasninger til en aktivitet og der skal du som underviser være åben, fleksibel og kreativ, så du kan hjælpe eleverne med at finde deltagelsesmuligheder, som passer til eleverne og som de er trygge ved.

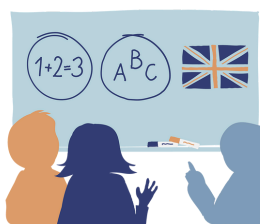
At lave tilpasninger er et mindset, som skal trænes. Du kan bruge vores tilpasningshjul, som kan hjælpe dig med at finde frem til forskellige tilpasninger, der er nødvendige i din klasse. Det er ikke en facitliste, men et didaktisk redskab, hvor du kan skrue på elementerne i bevægelsesaktiviteterne og samtidig øge deltagelsesmulighederne for eleverne og gøre aktiviteterne mere inkluderende.

Du kan læse mere og se en video om, hvordan du bruger tilpasningshjulet [her](#) eller ved at scanne QR-koden.



4. KATEGORIER AF BEVÆGELSESAKTIVITETER

I Det digitale bevægelsesunivers møder du tre forskellige kategorier af bevægelsesaktiviteter:



Bevægelse i fagene

Aktiviteterne har et fagligt fokus, hvor eleverne lærer gennem kroppen. Mange børn har brug for og godt af at understøtte deres læring og forståelse med den kropslige dimension. Samtidig giver det for nogle børn en øget motivation for læring, at der er variation i undervisning eksempelvis gennem bevægelse.



Fællesskab

Aktiviteterne har fokus på at styrke klassens fællesskab og trivsel. Eleverne er enten sammen i par eller i store grupper/hele klassen. Her kan du med fordel understøtte, at eleverne bidrager til, at alle er med og at eleverne har medbestemmelse og bidrager til, hvordan alle bedst muligt er aktive deltagere.



Energiregulering

Aktiviteterne kan bruges til at regulere og tilpasse elevernes energiniveau og fokus. Det kan handle om at gøre eleverne parate til noget, fx et gruppearbejde, frokostpause, en læsetest, efter frikvarter eller som overgang mellem aktiviteter. Aktiviteterne er inddelt i: At øge energien, give indre ro eller give fokus.

God fornøjelse med Det digitale bevægelsesunivers!



Deltagelse for alle
**Videncenter
om handicap**



Kontakt

Blekinge Boulevard 2
Høje Taastrup, 2630
Handicaporganisationernes Hus

www.videnomhandicap.dk
post@videnomhandicap.dk

