

Praktisk information

Målet med denne netværkskonference er at give adgang til unik viden om forskning og produktudvikling inden for bevægelse motiveret gennem leg og teknologi.

Initiativet ”Active Living Technologies” (ALT) er et netværk støttet af Syddansk Vækstforum gennem ordningen Forskerkontakt. Det er placeret hos Institut for Idræt og Biomekanik ved Syddansk Universitet og Netværket har fokus på fysisk aktivitet motiveret gennem teknologi og omgivelser.

”Leg og Læring” (LoL) netværket er støttet af og forankret i Spinderihallerne, Vejle Kommune. LoL laboratoriet i Krop og bevægelse ledes af Institut for Idræt og Biomekanik og University College Lillebælt i fællesskab. LoL består af over 130 partnere, der har fokus på målgruppen børn og tweens.

Begge netværk omfatter både private virksomheder, forskere og offentlige institutioner. Denne dag vil derfor være en særlig mulighed for dig og din virksomhed til at styrke netværket og samtidig få adgang til den nyeste viden.

Afholdelse: Fredag d. 2. december 2011 kl. 10.00-16.45 på Syddansk Universitet, Campusvej 55, 5230 Odense M, lokale 140. Find U140 her: <http://vejviser.sdu.dk/opslag?lid=7104>

Tilmelding: De 160 pladser fordeles efter først til mølle princippet. Anfør venligst i tilmeldingen, hvornår du deltager, såfremt du ikke deltager hele dagen.

Tilmelding kan ske på: <http://kidsntweens.dk/idp242idd11.asp?su=1> senest 20. november 2011.

Partnere i netværket ”Leg og Læring - Kids n’ Tweens Lifestyle” deltager gratis i konferencen. Delta-gerne medfinansierer projektet i form af timer før, under og efter konferencen, og skal derfor udfylde tidsregistrering og fremsende kopi af lønseddel til projektledelsen for de timer, der indgår.

Medlemmer i Active Living Technologies netværket deltager gratis i netværkskonferencen.

Pris for ikke-partnere inkl. forplejning er DKK. 500,-. Disse deltagere modtager efterfølgende opkrævning af deltagerbetaling fra Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet.

Afmeldingsgebyr: Både partnere og ikke-partnere, der melder fra efter d. 25. november 2011 eller udebliver, vil blive opkrævet et gebyr svarende til det fulde beløb for dagen på kr. 500,-.

Spørgsmål til programmet rettes til
Lars Elbæk, lelbaek@health.sdu.dk / tlf. 2140 1943 eller
Jørgen Jakob Friis, jffriis@health.sdu.dk / tlf. 2058 5091

Venlig hilsen og på gensyn til en spændende dag.
Netværksansvarlig i Active Living Technologies Jørgen Jakob Friis, SDU
Lab-leder i Krop og Bevægelse Michael Bjørn, UCL og Lars Elbæk, SDU

Leg og Læring - Kids n’ Tweens Lifestyle er et treårigt udviklingsprojekt, der støttes af
Regionalfonden under EU-strukturfonde

Spinderihallerne – Center for Kultur og Erhverv · Spinderigade 11 E · 7100 Vejle · Telefon 76 81 18 53



”Why do we bother?”

Netværkskonference om motivation til fysisk aktivitet og læring

Fokus på leg, omgivelser og teknologi

Fredag d. 2. december 2011 kl. 10.00 - 16.45
Syddansk Universitet, lokale 140

- Se eksempler på ny teknologi og indretning, som skaber leg og fysisk aktivitet
- Mød forskere, politikere og erhvervsfolk i tværfagligt netværk
- Få input til design af teknologi og omgivelser, der gør både børn og voksne aktive

En dag fyldt med foredrag, udstilling, debat og netværksaktiviteter

10.00 Udstilling og meet n' greet på torvet ved lokale 140 på campusvej 55
Introduktion til dagens program v/Lars Elbæk og Jørgen Jakob Friis.

10.15 Seminar om mennesker og teknologi

Peder Esben Bilde, leder af Helene Elsass Center

Peder Esben arbejder med at koble pragmatisk tankegang med den nyeste evidensbaserede forskning inden for kognition, ernæring og fysisk træning. Det har resulteret i produktet 'Move It To Improve It' som gør det muligt at tilpasse og overvåge træning i hjemmet fra centralt hold. Peder Esben vil fortælle om MITII og andre lignende projekter.

10.45 Theresa Schilhab, forsker og forfatter

Vi ved, at tavs viden spiller en væsentlig rolle for boglig læring og viden. Tavs viden findes bl.a. som kropslig, emotionel og situeret viden. Men ved vi også, hvordan samspillet mellem tavs og boglig viden opstår og hvordan det bedst udnyttes? Med andre ord, hvordan lærer vi gennem vores krop, og kan fysisk aktivitet gøre os bedre til at lære.

11.15 Hideki Kozima, Miyagi University: The ability to imagine others' mind
Hideki Kozima conducts research in cognitive science, artificial intelligence and robotics with the main focus on how to imagine what people are thinking about. This is a fundamental premises for verbal and non-verbal communication between technology and human beings, and therefore an important aspect for understanding how technology can inspire us to be physically active.

12.15 Frokost

13.15 Konference om mennesker, omgivelser og teknologi

Velkomst og indledning v/dekan Ole Skøtt.

13.30 James F. Sallis, professor and director of Active Living Research

His current focus is on using research to create policy and environmental changes that increase physical activity. He is the author of over 400 scientific publications and will, based on his extended knowledge, present research projects documenting the positive effects of active living.

14.00 Charlotte Sahl-Madsen, tidligere videnskabsminister

Gennem sit arbejdsliv som har omfattet ledende stillinger hos blandt andet LEGO og Danfoss Universe, samt posten som minister for videnskab, teknologi og udvikling - har Charlotte Sahl-Madsen fået fingeren på pulsen inden for teknologi anvendt som motivation til fysisk aktivitet og læring. Hun vil i dette oplæg fortælle om hvordan viden omsættes til nye produkter.

14.30 Udstilling og kaffe

15.00 Kjeld Fredens, hjerneforsker og forfatter

Tænker du for meget når du vil lære at gå på styler? Jo mere du retter opmærksomheden på, hvad kroppen skal, jo sværere bliver det. Læg opmærksomheden ud. Stig op på stylerne og beslut, hvor du vil gå hen - og gå så. Du bliver overrasket over, hvor hurtigt det går. Forklaringen handler om ydre og indre opmærksomhed og flaskehalsen i al læring: arbejdshukommelsen.

15.30 Bjarke Ingels Group, arkitektvirksomhed

Uden sammenligning en af Danmarks mest visionære arkitektvirksomheder med den formulerede mission, at vores omgivelser ikke bare er til at se på, men også skal være til at interagere med. De skal gøre noget ved os, og vi skal kunne gøre noget ved dem.

16.00 Pause og kaffe

16.15 Panel debat

16.45 Afslutning



MITII - Move It To Improve It Træningsspillet benytter en helt almindelig PC platform til at træne børn og unge med hjerneskader. Systemet kan anvendes hjemme, samtidig med at instruktøren får overblik over træningen og kan justere type og sværhedsgrad uden at man mødes. Det har givet fantastiske resultater, da det er sjovt at træne hver dag.

Johann Sebastian Joust / B.U.T.T.O.N Hvorfor skal spil være retfærdige, når nu verden ikke er det? Det udfordrer Douglas Wilson i sine spil. I B.U.T.T.O.N indgår uretfærdighed og tilfældighed i en spilverden, og i Joust opstår reglerne spontant. Det skaber legemønstre, som man kender dem fra for eksempel fangeleg. Begge spil kræver, at du bevæger dig fysisk på din egen måde.



DigiMOVEZ Ny interaktiv læringsplatform, baseret på nyeste web-teknologi, til idrætsundervisning, hvor elever med smartphones filmer og uploader video, og efterfølgende giver feedback til sig selv og andre elever. Forældrene kan efterfølgende gennem forældre-intra følge med i børnenes læring i idrætsundervisningen.

RoboTrainer På Robotrainer, der er udviklet på Teknisk Fakultet på Syddansk Universitet, er de traditionelle vægte og lodder erstattet med elektronisk styring og elmotorer, så maskinen fungerer som en sparingspartner og intelligent træner. Prøv hvad det gør ved din motivation for at træne, og hør om resultater fra de første forsøg inden for robotdrevet rehabilitering.



MeeWee Room Oplev et udviklingsprojekt som redefinerer og udfordrer grænserne for, hvordan børns leg og udvikling kan stimuleres. Det gøres ved at lade de vante omgivelser smelte sammen med teknologi og story-telling til at skabe en ny setting, der opfordrer til motorisk og fysisk udviklende udfoldelse.

Playtop Street Et udendørs område, der fysisk og mentalt stimulerer og udfordrer både børn, unge og voksne fra 1 - 101 år. Playtop Street er en oval gummibelægning indeholdende 12 unikke satellitter. Ved enten at træde på eller blot berøre satellitterne, afgiver de hver en række forskellige lyde og lys i flere farver. Playtop Street indeholder fem standard aktivitetsspil.



The Squid Børn med fysisk eller psykisk funktionsbesvær har ofte problemer med at være mobile og med at kommunikere. Det gør det svært at danne sociale bånd og relationer. The squid er et bud på et legetøj, der kombinerer sanseintegration med den kognitive proces gennem interaktion og relation. Det er en håndholdt controller, der giver sensoriske oplevelser gennem lys, lyd og vibration, og som dermed erstatter den fysiske bold.



BISI an international multidisciplinary 30 ECTS semester UCL, EAL and AAUE, Project Manager Mette Richter. Strategies on how to develop and design technological solutions for users with disabilities. With particular focus on social interaction and personal expression, i.e. developing, supporting and strengthening relationships, communication and individual expression. Participating stakeholders are Birdhouse and Mikroværkstedet. Info: www.bisi.dk

Active Living Park Interactive Kom og se Idræt og Biomekaniks planer for det nye Active Living research facility. Det omfatter en ny bygning med testfaciliteter og et tilhørende udendørs laboratorium, hvor teknologi og indretning kan testes, både inden for sport, rehabilitering og folkesundhed. Planerne præsenteres i en interaktiv udgave på et multitouch bord, hvor du selv kan blade dig frem til det, du vil vide mere om.



CaseConnexion I den virtuelle verden Second Life kan man som sygeplejestuderende med CaseConnexion træde ind i et virkelighedstro virtuelt sengeafsnit. Gennem sit virtuelle alterego kan man så - med udgangspunkt i problembaseret læring - arbejde med cases og øve sig i tilknytning til forskellige simulationer. Pilotprojektet er udviklet af Sygeplejerskeuddannelsen i UCL i et samarbejde med Sygeplejerskeuddannelsen i UC Syddanmark