



Gamification som ett verktyg för att främja fysisk aktivitet i skolan

Gamification är en effektiv strategi för att främja fysisk aktivitet i skolan genom att göra rörelse rolig, engagerande och motiverande för elever. Genom att använda spelelement som utmaningar, belöningar och lagarbete i fysiska aktiviteter uppmuntras delaktighet och motverkas motvilja mot att röra på sig. Aktiviteter som uppdragsbaserade lekar och poängbaserade tävlingar skapar en känsla av prestation och social samhörighet. Genom att integrera gamification i idrottsundervisningen och under aktiva raster kan skolor öka motivationen, stärka en positiv inställning till rörelse och stödja elevernas fysiska välbefinnande.

-Systematisk översikt om gamification inom fysisk utbildning-

<https://www.mdpi.com/2227-7102/12/8/540>

- Gamification tillämpar speldesignelement på utbildning för att öka motivation och engagemang. Effektiva utbildningsspel balanserar dessa element för att optimisera inlärningsbehållningen: https://www.researchgate.net/publication/343806186_Designing_Engaging_Games_for_Education_A_Systematic_Literature_Review_on_Game_Motivators_and_Design_Principles
- Denna strategi föreslår användning av en gamified mobilapplikation för att förbättra känsloligenkänning och ilskehantering hos förskolebarn (4–6 år). Appen, som heter Kids Stress Relief, är utformad som en stressförebyggande intervention och emotionell regleringsutbildning för barndomen: https://www.researchgate.net/publication/357325004_A_gamified_app_on_emotion_recognition_and_anger_management_for_pre-school_children



Medfinansieras av
Europeiska unionen

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmännens (upphovsmännens) och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

[Pr.number: 2023-1-SE01-K220-SCH-000159394]