

Andreas Lindqvist,
Tränare, Malmö FBC
Coach Journey användare

COACH

J O U R N E Y

Coach Journey 2.0 innovationsutveckling



COACH

JOURNEY



Carl Söderling,
Ansvarig #MerÄnHockey
Malmö Redhawks
Coach Journey användare



Tobias Bäckström,
Sportchef Barn & Ungdom
Malmö Redhawks
Coach Journey användare



Malmö stad

CITAT FRÅN ANVÄNDARE

03 / 27

”Detta ämne som Coach Journey och LRT utbildar i är otroligt viktigt och måste göras ändring i nu. På ett intressant och roligt sätt att lära sig på får man en bra inblick i hur det kan se ut i verkligheten och bra medel och förståelse i hur man konkret kan göra i olika komplexa situationer”

”Jag önskar att jag hade fått gå igenom denna utbildningen för 10 år sedan när jag började träna mitt lag”

”Bra och nyttig utbildning som alla borde ta till sig”

”Tror att LRT och Coach Journey är en förutsättning för en förening att få en samsyn hos ungdomsledarna och på så sätt skapa en trygg miljö för ungdomar att utvecklas utifrån sig själva”

”Det här är ett superverktyg för personer som lär sig genom att uppleva och inte bara läsa”

”Sannolikheten att jag skulle rekommendera detta till andra i min roll är 5 av 5”

”Jag tror stenhårt på det här konceptet”

”Jag skulle vilja att några av mina lärarkollegor som inte alltid känner in sina elever skulle få möjlighet att genomgå det här programmet. Det hade hjälpt dem otroligt mycket för att få en förståelse för ungdomarnas vardag”



Malin Cano, Lärare,
Toftanässkolan
Coach Journey användare

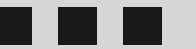




INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Inledning bilder och citat	1-4
Innehållsförteckning	5
Om projektets parter och roller	6-9
Avsiktsförklaring	10
Vad är Coach Journey	11-12
Sammanfattande projektbeskrivning	12
Mål för projektet	13
Förändringsteori	14
Bakgrund och behov	15
Verktyg	16
Utbildningens kursinnehåll / Bil. 2	17
Tidplan	18-20
Projektets organisering	21
Dokumentation av resultat	21
Långsiktighet och framtid	21
Målgrupper	22
Globala mål för hållbar utveckling	23
Plan för utvärdering	23
Referens- och konsultgrupper	24
Nyskapande i projektet	25
Estimering projektbudget	26
Avslut	27

PROJEKTPARTERNAS ROLLER



Locker Room Talk:

Locker Room Talk är behovs-och-projektägare. De innefattar att Locker Room Talk är den part som leder projektets arbete i förhållande till de mål som sätts upp, arbetar direkt med föreningar och skolor, ansvarig för utbildningsmetoderna samt dess förankring inom idrottsrörelsen likväl som skolan. Mer om Locker Room Talk som organisation finns att läsa på nästa sida.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

HYPR10:

Hyper10, tidigare en del av vobling AB är utvecklande part i form av den tekniska produktion som krävs för att utveckla utbildningsprogrammet i projektet men de besitter också på kunskap såväl som erfarenhet i att genomföra utbildningsprogram i Virtual Reality. Som tidigare del av Vobling har de bland annat erfarenhet av att utveckla program för nya konduktörer som jobbar på SJ. Sedan 2015 har Vobling tillhandahållit XR-tjänster till några av de mest prestigefyllda företagen i världen. Från början har de haft ett fokus på att tillämpa dessa teknologier där de erbjuder lösningar på verkliga problem och där de genererar kvantifierbart affärsvärde. Hängivenheten med lösningar med hög inverkan har lett till en specialisering i att utveckla virtual reality-utbildningsplattformar tillsammans med deras on-demand, interna, full-stack XR-byråerbjudande.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

Make Equal:

Make Equal är utvecklade part i form av utbildningsinnehåll för utbildningsprogrammet med fokus på Jämställdhet och Inkludering. De är lösningsfokuserade jämlikhetskonsulter som jobbar för – och uppmanar till – praktiskt jämlikhetsarbete. De har kontor i Stockholm och tar uppdrag i hela landet. De gör vad de heter. De utbildar verksamheter, utan pekpinnar, med fokus på att fler ska vilja och kunna engagera sig. De är en lösningsfokuserad röst i debatten och har via sina kampanjer nått över 100 miljoner personer världen över med deras budskap. De ligger bakom satsningar som [Fatta](#), [#killmiddag](#) och [#ochjagprotesterade](#).

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

PROJEKTPARTERNAS ROLLER



Dale Carnegie:

Dale Carnegie är utvecklade part i form av utbildningsinnehåll för utbildningsprogrammet med fokus på Retorik. Dale Carnegie grundades 1912, och sedan dess har de utvecklats från en människas övertygelse på styrkan i personlig utveckling till ett utbildningsföretag med kontor över hela världen. De vill vara med att skapa framtiden näringsliv – tillsammans med sina kunder. Ett företags resultat är alltid direkt kopplat till medarbetarnas prestationer. Alla kan givetvis förstå sambandet mellan företagets resultat och medarbetarnas prestationer, rent logiskt. Samtidigt vet vi att det är ett stort steg mellan läpparnas bekännelser och att aktivt arbeta med att coacha medarbetarna till högre prestationsnivåer. De företag som har bestämt sig för det sistnämnda kommer till Dale Carnegie. Deras målsättning är att ge dig bästa möjliga avkastning på dina investeringar. Med andra ord, att skapa en utveckling som verkligen gör skillnad.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

Specialpedagogkonsult:

Specialpedagogkonsult är utvecklade part i form av utbildningsinnehåll för utbildningsprogrammet med fokus på Pedagogik och Specialpedagogik. De som arbetar på Specialpedagogkonsult är specialpedagoger, speciallärare, psykologer, kuratorer, beteendevetare, särbegåvningsexperter, matematikexperter, rektorer och förskolechefer med lång erfarenhet av arbete med barn/elever i förskola och skola, handledning av personalgrupper, coaching av förskolechefer/skolledare, arbetsledning, kursverksamhet och annat utvecklingsarbete inom utbildningssektorn. De kan erbjuda er den kompetens- och kvalitetsutveckling ni behöver. Genom skräddarsydda lösningar kan de täcka era behov för kortare eller längre tidsperioder.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

Peppy Agency:

Peppy Agency är utvecklande part i form av utbildningsinnehåll för utbildningsprogrammet med fokus på Emotionell Intelligens. Peppy Agency, som bland annat utvecklade Peppy Pals, grundades i Sverige av Rosie Linder, en ekonom och tvåbarnsmamma. I sitt föräldraskap insåg hon att barn behöver ges möjlighet att öva på sociala och emotionella färdigheter precis som de behöver öva på matte och språk. Detta för att bättre kunna förstå och hantera sina egna och andras känslor samt bygga hälsosamma relationer. Men hur? Under en lång tid letade hon efter lekfulla verktyg för att skapa en brygga mellan barn och föräldrar att prata om dessa viktiga färdigheter. Utan resultat. Deras ambition är att utrusta, stärka och vårda barns sociala och emotionella intelligens. Varje barn har rätt till lek, och att växa upp i en värld där snällhet och medmänsklighet är lika viktigt som en akademisk utbildning.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

PROJEKTPARTERNAS ROLLER



Point of Value:

Point of Value är utvecklade part i form av utbildningsinnehåll för utbildningsprogrammet med fokus på värderingsbaserat ledarskap. Point of Value är ett Lundabaserat företag som arbetar med utveckling av individer, grupper och organisationer utifrån värderingar. Alla deras processer är kvalitetssäkrade och forskningsbaserade. Deras konsulter och facilitatorer arbetar i enlighet med deras Code of Conduct. De utvecklar och förfinar ständigt sina system med hjälp av deras engagerade facilitatorer. Idag är de mer än 300 utbildade Value facilitatorer i Europa och Nordamerika och deras system finns på 11 språk. Mer än 46.000 personer har fram tills idag använt sig av deras värderingsverktyg Value.Online.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)

Effektfullt:

Effektfullt är Sveriges största tvärsektoriella kunskapsnod och medlemsorganisation för verksamheter som vill bli ännu vassare på att mäta den nytta de uppnår för människor och miljö. Fokus är bland annat att mäta, analysera och synliggöra sina effekter, samt använda resultaten för att lära och göra ännu större nytta. Genom utbildning i Effekttakademi och experttjänster kapacitetsbygger de företag, ideella organisationer och aktörer i offentlig sektor att mäta, analysera och synliggöra sina effekter, samt använda resultaten för att lära och göra ännu större nytta.

[Klicka här för att komma till hemsida.](#)



OM LOCKER ROOM TALK

Locker Room Talk är en svensk ideell organisation som vill skapa nästa generations förebilder och idrottsutövare genom att göra killarnas omklädningsrum till en tryggare plats så att de enkelt kan idrotta, mår bra och bli den bästa versionen av sig själv.

Vi skapar målgruppsanpassade metoder med utgångspunkt inom lagidrotten- & skolans omklädningsrum för killar och deras ledare i jämställd idrott, värderingsbaserat ledarskap och emotionell intelligens. Vi identifierar andra rum som påverkar omklädningsrummet med anpassade metoder och jobbar med opinionsbildning för att uppnå en systemförändring i samhället på nationell och internationell nivå.

LOCKER ROOM TALK.



AVSIKTSFÖRKLARING

I utformningen av Coach Journey 2.0 har kontakter tagits med Malmö Stad om ansökan och bland annat ser personal från adelning för jämställdhet & jämställdhetsintegrering, Fritidsförvaltningen och Idéburen sektor positivt på att Locker Room Talk söker medel för projektet Coach Journey 2.0 hos kommunstyrelsen i Malmö Stad.

Locker Room Talk har tidigare, med stöd av Malmö Stad, utvecklat konceptet Coach Journey som är en tränar- & ledarutbildning i emotionell intelligens där användaren tar på sig ett virtual reality-headset och sedan befinner sig i virtuella omklädningsrum. Här har användaren möjlighet att identifiera och agera mot oschyssta scenarion mellan killarna som ibland har svårt att hantera och respektera varandra. Dessa scenarion har utvecklats av konsulter inom emotionell intelligens, jämställdhet & inkludering, värderingsbaserat ledarskap, pedagogik, specialpedagogik och retorik. De virtuella scenarion i Coach Journey:s första version är enbart anpassade för fotbollsmiljöer och case som vanligtvis uppstår i fysiska omklädningsrum. I projektet Coach Journey 2.0 vill vi skapa nya virtuella miljöer och scenarion baserade på bland annat case som speglar ungdomarnas digitala vardag som även är anpassade utefter idrotter i form av ishockey och innebandy men även skola.

Under första projektåret har samarbeten med skolor som Montessorigrundskolan Maria och Toftanässkolan samt idrottsföreningar som Malmö Redhawks och Malmö FBC inletts. Vi menar på att det finns ett stort värde i att en elitförening likt Malmö Redhawks har förankrat programmet Coach Journey i föreningen som även ligger till en bra grund för en vidareutveckling av projektet för att exempelvis anpassas för nya miljöer som ishockey och samtidigt vara en röst för det förebyggande jämställdhetsarbetet och Malmö Stad. Konsulter som är kopplade i projektet är Hypr10, Take a Change, Point of Value, Make Equal, Specialpedagogkonsult, Dale Carnegie, Peppy Agency och Effektfullt.

Syftet med partnerskapets fortsättning är i första hand att vidareutveckla ett innovativt koncept för arbete med attityder och värderingar, framförallt killars attityder mot tjejer men även killars attityder gentemot varandra. Ett annat syfte är en ökad psykisk hälsa. Även här handlar det om både killars och tjejers psykiska hälsa, då ett schysstare klimat inom idrott och skolan, ökad respekt samt bättre attityder mellan varandra gör idrotten och skolan till en trevligare plats att vara på och där alla kan känna sig inkluderade och som en del av skolan och idrottsföreningens gemenskap. Partnerskapet ska syfta till att ge lärare, skolpersonal, tränare och föreningspersonal handledning och verktyg för att få en större insyn i hur de kan jobba med jämställdhet och schyssta attityder i fysiska såväl som digitala forum. Effekter som syftar till att öka måluppfyllelsen, öka elevernas psykiska hälsa och bidra till en mer inkluderande miljö på bland annat skolan såväl som inom idrottsrörelsen. Ytterligare förtjänster med insatsen är ökad jämställdhet, schysstare attityder och beteenden mellan ungdomar samt ökad kunskap kring vad ordets makt har för påverkan på andra.

Vi föreslår även att kommunstyrelsen har separata bilagor i beaktning när beslut om Coach Journey 2.0 tas.



VAD ÄR COACH JOURNEY

Coach Journey VR är en tränar- & ledarutbildning i emotionell intelligens. Med detta verktyg vill vi skapa en övergripande träningsplattform med studiematerial för att ge dig bästa möjliga förutsättningar för att ta det första steget i att både utveckla ditt individuella ledarskap och ta ditt lag till nästa nivå. Så nära verkligheten som möjligt utan att faktiskt vara där. När, var och hur ofta du vill.





SAMMANFATTANDE PROJEKTBEKRIVNING

Upplevelsen börjar när användaren tar på sig ett VR-headset och sedan befinner sig i ett tomt, virtuellt omklädningsrum. Här presenteras programmet kort och sedan lär du dig kontrollerna i ett praktiskt exempel i en övning med killarna som kommer in efter att ha avslutat ett pass på planen. Parallellt med att gå igenom övningar från LRT: s agenda har du möjlighet att identifiera och agera mot oschyssta scenarion mellan killarna som ibland har svårt att hantera och respektera varandra. Killarnas beteende har formen av röstuppträdande med matchande animering, medan du som pedagog använder ett "interaktionshjul" med svaralternativ. När du har avslutat VR-upplevelsen får du en sammanfattning av dess prestanda och innan du blir godkänd utbildare ska du genomgå ett slutprov hos Locker Room Talk i ett fysiskt omklädningsrum med ungdomar. All data & information som samlas har användaren själv alltid tillgång till och kommer att hittas i startmenyn för programmet. Projektet har även förväntade utfall på kort-, medellång- samt lång sikt som beskrivs vidare under mål för projektet på nästkommande sidor.

SYFTET MED PROJEKTET

Syftet med VR-utbildningen är att förbereda den blivande tränaren i både praktiska övningar enligt LRT:s agenda, liksom att öva på att identifiera och agera i oschyssta situationer som kan uppstå mellan killar i omklädningsrummet. Målet är att efter VR-erfarenheten kommer handledaren med ett starkare självförtroende och med en större insikt och förmåga att se och svara på oschyssta beteenden.

VERKTYG I FÖREBYGGANDE SYFTE

Vi vet idag att många unga killar har svårt att våga vara sig själva på grund av traditionella maskulinitetsnormer som råder kring hur killar ska vara och bete sig, för vissa kan omklädningsrummet till och med innebära en risk som kan komma att skada dem själva och/eller personer i deras omgivning. Några effekter som orsakas av destruktiva förväntningar är bland annat: Killar och män väljer att inte prata med någon om känslor och sitt mående och lider därför i tysthet, vilket ökar risken för att drabbas av psykisk ohälsa. Män är i stora delar av världen överrepresenterade i självmordsstatistiken, där även i Sverige. Genom projektet är syftet att tränare, ledare och lärare själva kan fortbilda sig för att sedan utbilda sina ungdomar.

MÅL FÖR PROJEKTET

Primärt mål:

De primära målet för projektet är att utveckla utbildningskonceptet för vuxna, tränare, ledare och lärare för att jobba med ungdomar som i sin tur kan bidra till ett långsiktigt arbete med jämställdhet inom svensk idrott, skola och i samhället i stort. Utveckling avser att utbildningsprogrammet anpassas för fler grupper i form av ishockey, innebandy och skola samt fler scenarion från målgruppernas verklighet kopplat till digitala miljöer. Konkreta mätpunkter och effekter som vi vill uppnå hos projektets målgrupper är framför allt kunskap och medvetenhet som i sin tur kan ligga till grund för organisationens medel- & långsiktiga mål i förändringsteorin.

De resultat vi vill uppnå från organisationens förändringsteori är i första hand de mål som har en tydlig koppling till nämnda mätpunkter:

Förväntat utfall på kort sikt:

- Ökad medvetenhet om kunskap inom emotionell intelligens och värderingsbaserat ledarskap
- Ökad medvetenhet om kunskap inom jämställdhet, förväntningar på killar och tillhörande teori samt inkludering
- Ökad medvetenhet om kunskap inom pedagogik och specialpedagogik
- Ökad medvetenhet om kunskap inom retorik
- Ökad medvetenhet om kunskap inom projektets metodik och konkreta verktyg

Kvalitativa mål utifrån förväntat utfall på kort sikt ska testas utifrån fokusgrupper, intervjuer och baseline-undersökningar med frågor i början, under och efter utbildningsmetodernas aktiviteter med berörda målgrupper.

Hur många tränare och lärare kommer ha nåtts inom ramen för projektet?

ca 144 tränare, ledare och lärare.

Hur många från de sekundära målgrupperna har potentiellt nåtts via ledare som genomför utbildningen för projektet?

ca 2160-3240 killar 4-19 i skola och idrottsföreningar.

Hur många nya metoder har projektet lyckats identifiera?

Ett nytt utbildningskoncept som är anpassat för scenarion som sker i digitala miljöer och har anpassningar utifrån ishockey, innebandy och skola

FÖRÄNDRINGSTEORI

Om mätsystem:

Locker Room Talk har tidigare utvecklat ett mätverktyg med hjälp av organisationen Effektfullt utifrån Locker Room Talk:s förändringsteori och problemträd. Effektfullt är Sveriges största tvärsektoriella kunskapsnod och medlemsorganisation för verksamheter som vill bli ännu vassare på att mäta den nytta de uppnår för människor och miljö. Fokus är bland annat att mäta, analysera och synliggöra sina effekter, samt använda resultaten för att lära och göra ännu större nytta. Vi kommer med fördel fortsatt ta stöd av Effektfullt i den processen vid behov med bas i organisationens förändringsteori som hittas nedan:

Förväntat utfall på kort sikt:

- Ökad medvetenhet om kunskap inom emotionell intelligens och värderingsbaserat ledarskap
- Ökad medvetenhet om kunskap inom jämställdhet, förväntningar på killar och tillhörande teori samt inkludering
- Ökad medvetenhet om kunskap inom pedagogik och specialpedagogik
- Ökad medvetenhet om kunskap inom retorik
- Ökad medvetenhet om kunskap inom projektets metodik och konkreta verktyg

Förväntat utfall på medellång sikt som ett resultat av de kortsiktiga utfallen:

- Ökat välmående i laget
- Ökat lagarbete och känslspråk
- Ökad förmåga för att hantera konflikter, nedvärderande kommentarer, ilska, besvikelse eller andra känsloladdade situationer
- Ökad självkontroll
- Ökad självkänedom
- Ökad social medvetenhet
- Ökad social kompetens samt ansvarsfullt beslutsfattande
- Ökad acceptans för sig själv och öppenhet för andra

Förväntat utfall på lång sikt med fokus på systemförändring som ett resultat av utfallen på medellång sikt:

- Neutral syn på könsidentiteter, sexuella orienteringar och etniciteter
- Fler väljer att fortsätta lagidrotta där trygga rum är givna grundpelare
- Positiva prestationer inom idrott och skola
- Minskad psykisk ohälsa bland män i samhället
- Minskade antal sexual- och våldsbrott
- Utbildning i projektets metoder inom skola och idrottens nuvarande utbildningsplaner

BAKGRUND OCH BEHOV

Idrott och maskulinitetsnormer beskrivs, såväl inom som utanför idrottsrörelsen, ofta hänga samman. Ibland lyfts det fram att män tar kvantitativt stort utrymme och plats, dvs är fler utövare och ledare, att pojkar och män tilldelas mer resurser och uppmärksamhet samt att män finns på fler viktiga positioner inom idrotten i jämförelse med kvinnor. Vid andra tillfällen beskrivs att pojkar och män dominerar i en mer kvalitativ mening; att pojkar och män har tolkningsföreträde kring hur idrott ska utövas, ledas och styras och att särskilt pojkars och mäns lagidrotter präglas av en sexistisk jargong.

Både den kvantitativa som den kvalitativa aspekten av mäns överordning och kvinnors underordning kan ses som odemokratiska; de får konsekvenser för flickors och kvinnors begränsade möjligheter, villkor och utrymme att utöva, utforma, styra och utveckla idrott. Det har också betydelse för socialisationen inom idrott, för hur flickor och pojkar lär sig en värderingsgrund som baseras på att pojkar ses som bättre än flickor i idrott (Eliasson, 2011). Den manliga överordningens socialisation innebär att flickorna uppfattar den manliga dominansen i en lagidrott som fotboll redan som barn. Samtidigt har flickor inte makt att göra särskilt stort motstånd då det handlar om andras värderingar, även om de anser att det är fel och orättvist.

Den manliga normen kan också ses som problematisk för pojkar och män. Förväntningar på att pojkar och män ska följa särskilda könsnormer, tex. att vara dominerande, starka eller heterosexuella i sitt uttryck, innebär svårigheter och begränsningar i att 'fritt' välja hur de vill vara som individ och i relation till andra. Connell (2008) argumenterar för en idé om att utbilda för demokrati när det gäller lärande av könsnormer och genusrelationer vilka blir problematiska först när de är odemokratiska, dvs ojämlika, exkluderande, exploaterande, förtryckande etc. Inom idrottsforskningen finns flera exempel på mäns överordning och att det framförallt gäller inom vissa lagidrotter som fotboll och ishockey. I den forskningen beskrivs till exempel hur maskulinitetsnormer konstrueras utifrån sexism, homofobi och rasism (Andreasson 2007, Fundberg 2003, Darj, Piehl och Hjelte 2013). Ett återkommande sammanhang där dessa former av maskulin överordning uttrycks i är ofta omklädningsrummet en återkommande miljö.

Hur killar snackar om och med varandra, framför allt om kvinnor, förstärker attityder som bland annat leder till sexuellt våld, diskriminering eller förtryck av människor på grund av könstillhörighet. Psykologerna Matthew Oransky och Celia B Fisher har identifierat att grabbjargong och det nedvärderande snacket i de miljöer där unga män vistas, kan utgöra en stor risk för att utveckla ett kränkande eller våldsamt beteende Oransky, M., & Fisher, C. (2009). 97 procent av dem som misstänks för sexualbrott i Sverige är män. 80% av de som är misstänkta för misshandel är män. Det långsiktiga målet är att skapa en jämställd värld där alla människor känner frihet att vara sig själva vilket vi ser är ett utav projektets grundpelare för att öka närheten till sig själv och sina känslor. Nedvärderande attityder kan ses som det första steget i en våldspyramid som tillsammans med en ökad benägenhet av att använda våld mot den egna och andras kroppar, hos vissa män, också ökar benägenheten att ta till våld utanför idrotten. Med andra ord hänger attityder och handlingar ihop. Sexism normaliseras. Moraliska gränser och sunt förnuft suddas ut. Det nedvärderande snacket om till exempel kvinnor och hbtqpersoner innebär därmed en riskfaktor. Detta vill vi förebygga i tidig ålder med hjälp av konkreta utbildningsinsatser som involverar målgruppen med ett innovativt angreppssätt.



VERKTYG

Om verktyg för projektet:

Med hjälp av Coach Journey VR första version kommer vi utveckla nya utbildningsverktyg. Se beskrivning nedan.

Befintliga verktyg:

Coach Journey Virtual Reality - fotbollsversion med scenarion från fysiska rum

Coach journey är en tränar & ledarutbildning i emotionell intelligens där användaren tar på sig ett virtual reality-headset och sedan befinner sig i virtuella omklädningsrum. Här har användaren möjlighet att identifiera och agera mot oschyssta scenarion mellan killarna som ibland har svårt att hantera och respektera varandra. Dessa scenarion har utvecklats av konsulter inom jämställdhet & inkludering, värderingsbaserat ledarskap, pedagogik, retorik och emotionell intelligens. De virtuella scenarion i Coach Journey:s första version är enbart anpassade för fotbollsmiljöer och case som vanligtvis uppstår i fysiska omklädningsrum.

Nya verktyg som skapas inom projektet:

Coach Journey nya scenarion - ledare, vårdnashavare och föreningspersonal

Skapa nya virtuella scenarion baserade på händelser som sker bland ungdomar online och även scenarion för att bli utbildad i hur en som ledare själv kan genomföra utbildningar med sina ungdomar. Detta kräver utvecklade kunskaper och övning.

Coach Journey – Miljöanpassningar för ishockey, innebandy, skolverion baserade på fysiska & digitala scenarion

Utifrån de nya virtuella scenarion som utvecklas, vill vi därmed även skapa nya virtuella miljöer, referenser och anpassningar för flera målgrupper som i dagsläget har visat ett intresse för Coach Journey. Dessa är ishockey, innebandy och skola.



OM UTBILDNINGENS- KURSINNEHÅLL

Se separat bilaga “Bilaga 2_Kursplan_lightversion” för beskrivning och sammanfattning av utbildningsinnehållet. Kommunstyrelsen får även med fördel testa utbildningsinnehållet i virtual reality i form av en fysisk eller digital demonstration med Locker Room Talk.



TIDPLAN* ESTIMERING**

FÖRSTA RESULTAT

30/03

KVALITETSSÄKRING
AV METODER GENOM
UPPDATERING UTIFRÅN
ATT VERSIONER
PRÖVAS HOS
MÅLGRUPPEN

18 / 27

UTBILDNINGSKONSULTATION

REFERENS-
GRUPPER

PROJEKTET
STARTAR

ANALYS / DATA-
INSAMLING

KONCEPT-
INRAMNING

UTBILDNINGSSINNEHÅLL GODKÄND

FÖRPRODUKTION

FORSKNING, VERSIONER PRÖVAS
TIDIG REGISTRERING PRIMÄR
MÅLGRUPP, ANVÄNDARTEST

PRODUKTION

OPTIMERING

MODELLERING

PROGRAMMERING
RÖSTINSPELNING
BUGG-FIX
INSTALLERING ENHETER

ANVÄNDARTEST

ÅRETS RESULTAT

RAPPORTERING OCH REDOVISNING

RESULTAT,
VIDAREUTVECKLING

Q4 / 2023

Q1 / 2024

Q2 2024

Q3 2024

*TIDPLANEN VISUALISERAS I PUNKTFORM PÅ KOMMANDE SIDOR FÖR RESPEKTIVE PROJEKTÅR.

**TIDPLANEN KAN FLYTTAS FRAM I TID I SIN HELHET SOM ETT BLOCK BEROENDE PÅ NÄR PROJEKTET BEVILJAS.



Projektår 01:

Kvartal 1

- Projektåret startar med fokus på utveckling av nya scenarion
- Utbildningskonsultation & referensgrupper
- Analys & datainsamling
- Konceptinramning & modellering
- Tidig registrering för användartest

Kvartal 2

- Första utbildningsinnehåll godkänt
- Rättigheter och avtal
- Förproduktion & programmering
- Installering enheter
- Användartest
- Första resultatet

Kvartal 3

- Forskning & kvalitetssäkring
- Röstinspelning
- Produktion & optimering
- Marknadsföring & kommunikation
- Affärsstrategi

Kvartal 4

- Användartest
- Utveckla tilläggfunktioner utifrån data
- Fullständigt utbildningsprogram tillgängligt
- Årets resultat
- Rapportering & redovisning
- Vidareutveckling

Löpande

- Buggfix
- User stories
- Utbildning



Projektår 02:

Kvartal 1

- Fokus för året är fortsatt utveckling av nya scenarion och även anpassningar för andra miljöer
- Utbildningskonsultation & referensgrupper
- Analys & datainsamling
- Konceptinramning & modellering
- Tidig registrering för användartest

Kvartal 2

- Första utbildningsinnehåll godkänt
- Rättigheter och avtal
- Förproduktion & programmering
- Installering enheter
- Användartest
- Första resultatet

Kvartal 3

- Kvalitetssäkring
- Röstinspelning
- Produktion & optimering
- Marknadsföring & kommunikation
- Affärsstrategi

Kvartal 4

- Användartest
- Utveckla tilläggfunktioner utifrån data
- Fullständigt utbildningsprogram tillgängligt
- Årets resultat
- Rapportering & redovisning
- Vidareutveckling

Löpande

- Buggfix
- User stories
- Utbildning
- Vidareutveckling från tidigare år

PROJEKTETS ORGANISERING

Locker Room Talk:s anpassade SCRUM-metod är ett smidigt sätt att arbeta på som maximerar effektivitet och skapar också bättre förutsättningar för projektledning och samarbetsparter, målgrupper och övriga involverade att bli djupt engagerade i pågående utvecklingsprocess. Scrum är ett evidensbaserat projektledningsverktyg med ett återkommande upplägg både på kort och lång sikt.

DOKUMENTATION AV RESULTAT

Projektledaren har till uppgift att samla in kunskap, information och dokumentera hela processen. Med hjälp av välfungerande infrastruktur i form av intranät, månadsrapporter från samordnare, kvartalsrapporter, scrum-metodens sprint reviews varannan vecka, sprint retrospectives, sprint-plannings, månatliga feedbacksessioner, objective key results och webb-baserade system dokumenteras varje steg i hela processen. Därutöver använder sig organisationen av Locker Room Talk-club appen där vi löpande samlar in utvärderingar, kommentarer och feedback från målgrupperna innan, under och efter utbildning.

LÅNGSIKTIGHET OCH FRAMTID

Projektets metoder är långsiktiga lösningar som fyller ett viktigt samhällsbehov. Därför tror vi att metoderna i sin helhet kommer att leva vidare, med ett löpande ökat intresse och fler användare. Med hjälp av digitala utbildningar skapar projektets metoder tillgänglighet och ökade möjligheter för fler att ta del av värdegrundstyrd utbildning som tidigare inte hade varit möjlig om den enbart varit tillgänglig i en specifik region/del av landet med fokus på fysiska träffar. Däremot ser vi långsiktigt att ett behov för fysiska sammanhang kommer vara aktuella såväl som digitala. Därför har projektet tagit hänsyn till att utveckla fysiska och digitala alternativ för att inte utesluta något alternativ med tanke på att vi ser att dessa kompletterar varandra. Locker Room Talk bedriver långsiktigt jämställdhetsarbete genom att prata mänskliga värderingar med unga killar på sociala medier. Med priser som ”Best Social Media Marketing Award in Europe” utdelat av Facebook Europa och i tidigare videokampanjer på sociala medier bland annat belönats Guld i kategorin ”Årets non-profitkampanj” i Spinn – Sveriges största PR-tävling. Kampanjfilmen ”stoppaskitsnacket” hade efter en vecka setts av över en halv miljon människor och strax därefter 1,8 miljoner i olika sociala medier, samtidigt som kampanjen syntes i allt från DN och Aftonbladet till SVT och TV4. Projektet syftar till att använda organisationens existerande strategier för att skapa uppmärksamhet, opinionsbildning och informationsspridning på sociala medier. Därutöver ser vi vikten av informationsspridning via samarbetsparternas kanaler som exempelvis idrottsförbundens nära dialog med föreningar.



MÅLGRUPPER

Målgruppens roller i projektets planering:

Målgrupperna kommer medverka i projektplaneringen i form av att de är medlemmar i projektets referensgrupper samt att projektet gör analys & datainsamling utifrån målgruppernas upplevelser & berättelser från de situationer projektet syftar till att skapa konkreta metoder för. Med det menar vi framför allt fysiska miljöer där killar samlas tillsammans såväl som digitala spel och samtalsforum.

Målgruppens roller i genomförandet av projektet:

Under projektet kommer målgrupperna fortsätta som medlemmar i referensgrupper i utformningen av metoderna, användartest, feedback & utvärdering, via formulär och samtal, samt som mottagare av metodernas slutgiltiga version. I samtliga metoder kommer även målgrupperna själva få utforma egna varianter av utbildningsinnehåll till projektet. Det innebär att vi samlar mottagare av utbildningsmetoderna under genomförandet för att de själva i grupper ska utforma alternativa versioner av det de själva precis fick vara en del av. På detta vis skapas anpassade metoder som målgruppen själva får vara med och utveckla som sedan granskas av expert- & konsultgruppen.

Målgruppens roller i projektets överlevnad:

I den verksamhet som kommer leva vidare efter projekttiden har målgrupperna en aktiv roll med hänsyn till att de är mottagare till projektets metoder och att Locker Room Talk, med hjälp av Locker Room Talk-club appen, regelbundet samlar in datapunkter och utvärderingar för att utveckla konceptet. Därutöver kommer flera användartestfaser genomföras där målgrupperna kommer ha möjlighet till direktfeedback även efter projekttiden.

GLOBALA MÅL

Hållbar utveckling: 5. Jämställdhet & 4. God utbildning för alla:

Locker Room Talk är en ideell organisation som arbetar med jämställd idrott, emotionell intelligens och värderingsbaserat ledarskap såväl som lagarbete i ett förebyggande syfte. Vårt mål är ett jämställt samhälle där alla människor kan känna sig trygga och välkomna för den man är. Vi vill särskilt engagera och möta killar i jämställdhetsarbetet och lägga grunden för ett samhälle där en man kan vara på flera olika sätt.

Jämställdhet är ett mål i sig och en förutsättning för hållbar och fredlig utveckling. Jämställdhet uppnås när kvinnor och män, flickor och pojkar har lika rättigheter, villkor, möjligheter samt makt att själva forma sina liv och bidra till samhällets utveckling. Hur killar snackar om och med varandra, framför allt om kvinnor, förstärker attityder som bland annat leder till sexuellt våld, diskriminering eller förtryck av människor på grund av könstillhörighet. Psykologerna Matthew Oransky och Celia B Fisher har identifierat att grabb-jargong och det nedvärderande snacket i de miljöer där unga män vistas, kan utgöra en stor risk för att utveckla ett kränkande eller våldsamt beteende. 97 procent av dem som misstänks för sexualbrott i Sverige är män. Killar får även lära sig att våld är ett okej sätt att uttrycka sina känslor varav 80% av de som är misstänkta för misshandel är män.

Vi menar på att förväntningar på killar och dess attityder inte enbart stannar vid att vara förödande för andra, utan även för killar med utgångspunkten från ett individuellt perspektiv samt i sin helhet som grupp. Ett konkret exempel på detta är att många killar och män inte pratar med någon om känslor och sitt mående och lider därför i tysthet, vilket ökar risken för att drabbas av psykisk ohälsa. Locker Room Talk arbetar därför - med hänsyn till ovan - med FN:s globala mål om jämställdhet och utbildning genom att förse nästa generation med verktyg för att de i sin tur ska växa upp med kunskap om jämställd idrott, emotionell intelligens och värderingsbaserat lagarbete. I detta projekt med hjälp av deras ledare. Ett viktigt steg i ett hållbart utvecklingsarbete.

PLAN FÖR UTVÄRDERING

Utvärderingar kommer att genomföras utifrån förväntat utfall på kort sikt som ska testas utifrån fokusgrupper, intervjuer och baseline-undersökningar med frågor i början, under och efter utbildningsmetodernas aktiviteter med berörda målgrupper.

**Främjande av jämställdhet, tillgänglighet och mångfald i projektet:**

Locker Room Talk:s syfte, mission och vision som organisation är att verka för att främja jämställdhet, tillgänglighet och mångfald. Detta gör vi genom en bred representation av personer som jobbar i projektet, mångfaldsanalyser vid urval av föreningar, skolor och samarbetspartners samt med hjälp av konsulter med expertis inom området vid utformning av utbildningsinnehåll.

REFERENS OCH KONSULTGRUPPER

Referensgrupp 1 – Representanter från målgrupper:

Består av personer från civilsamhället, idrottsföreningar och skolor. Fokus på representanter kommer vara ungdomar, framför allt ungdomar där även vuxna ledare och lärare i anknytning till dessa ungdomars åldersgrupp. Urval görs vid start av projekt.

Referensgrupp 2 - Experter & konsulter:

Består av konsulter och experter inom de specifika utbildningsområden som projektet avser att utveckla metoder inom. Exempelvis Emotionellt intelligens, jämställdhet & inkludering, pedagogik, specialpedagogik, värderingsbaserat ledarskap och retorik. Urval görs vid start av projekt.

Styrgrupp - Nätverk och rådgivare:

Består av personer från samarbetspartners och rådgivare till Locker Room Talk. Exempelvis Stockholm School of Economics, RF/SISU-distrikt och Göteborgs Universitet. Urval görs vid start av projekt.



NYSKAPANDE I PROJEKTET

Det som är nyskapande och utvecklande med projektet är metoderna i sig som nu anpassas till nya miljöer i form av ishockey, innebandy och skola men även baserade på case som representerar scenarion från digitala sammanhang och det som sker online. Virtual Reality har sedan flera år använts inom flera olika områden där bland annat spel har varit framträdande men också utbildningskoncept. Däremot har vi i vår omvärldsanalys, med bland annat hjälp och underlag från Facebook-ägda Virtual Reality företaget Meta Quest, inte sett att det finns liknande koncept som exempelvis Coach Journey. Här är syftet att projektet skapar ett utbildningsprogram som tar användaren genom en hel utbildningsresa med färdiga case och scenarion baserat på att utveckla kunskaper och färdigheter i jämställdhet, emotionell intelligens, värderingsbaserat ledarskap, pedagogik, retorik, schyssta attityder och hur man stöttar ungdomar i fysiska såväl som digitala miljöer. En utbildningsplattform som går att få tillgång till med hjälp av en enda beställning oavsett vart man är i landet vilket demokratiserar möjligheten för utbildning i området. Liknande projekt i Virtual Reality är vanligtvis fokuserade på enstaka situationer, händelser och utan någon direkt koppling till idrott, skola eller projektets utbildningsområden. Vi kan därför inte se att det inte finns liknande verktyg som går att jämföra med projektet.

ESTIMERING PROJEKTBUDET

Projektet avser att ansöka medel från kommunstyrelsen i Malmö Stad. Fördelning av ekonomiska medel hänvisas till följande redogörelse enligt bild.

Ansökt medel hos Malmö Stad avser den första totala summan:

1 753 991 SEK

Annan eller egen finansiering:

Avser stöd som Locker Room Talk på egen hand tillsammans med andra partners går in med för att göra projektet till verklighet.

Detaljerad nedbrytning för respektive budgetpost skickas på begäran.

LOCKER ROOM TALK.

BUDGETKALKYL
KOSTNADER OCH INTÄKTER

STÖD SÖKES FRÅN
MALMÖ STAD

ORGANISATION
LOCKER ROOM TALK

PROJEKTNAMN
COACH JOURNEY 2.0
INNOVATIONSUTVECKLING

KOSTNADER OCH INTÄKTER I PROJEKTET		
	PROJEKTÅR 01	PROJEKTÅR 02
Lönekostnader	157 683,60	160 840,80
Externa tjänster	691 425,00	607 800,00
Lokalhyra	0,00	0,00
Informationsspridning och marknadsföring	10 000,00	10 000,00
Inrikesresor	13 500,00	7 200,00
Utrustning	0,00	0,00
Andra verksamhetskostnader	32 731,00	32 731,00
Redovisningstjänster	15 000,00	15 000,00
SUMMA	920 339,60	833 571,80

ANSÖKT FINANSIERING, TOTALT 1 753 911,40

ANNAN ELLER EGEN FINANSIERING		
	PROJEKTÅR 01	PROJEKTÅR 02
Annan eller egen finansiering	1 137 409,00	807 723,00

ANNAN ELLER EGEN FINANSIERING, TOTALT 1 945 132,00

IDEELLT ARBETE		
	PROJEKTÅR 01	PROJEKTÅR 02
Ideellt arbete	170,00	170,00

IDEELLT ARBETE, TOTALT ANTAL TIMMAR 340,00





Eva Angel Vairo, Lärare,
Montessorigrundskolan Maria
Coach Journey användare

TACK!

Coach Journey 2.0 innovationsutveckling



Malmö stad