



SICTA

**SUSTAINABLE INNOVATION
FOR CHILDREN
TRANSPORTING ACTIVELY**

Anna-Karin Lindqvist
Associate professor
Luleå university of
technology



THE PROBLEM

Recommendation
60 min



Physical
activity
13 % 9 %



Active School
Transportation
(AST)
52 %





To develop a model for a sustainable behavioral change concerning AST and that implementation of the model will increase the rate of AST among Swedish children from today's 52% to 80%.



CHALLENGES FOR THE SOCIETY

- Helath – Physical activity

- Environment

- Traffic safety

- Free mobility



Linköpings
university



Dalarnas university



Luleå university of technology



VTI



LIKES



LTU Business



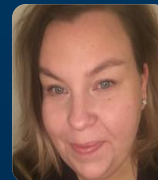
Luleå municipality



Falu municipality



Haparanda municipality



Inceptive



Cygni



Skolon



University of
Texas Austin



Vinter kommunikationsbyrå



Generation Pep



Länsförsäkringar



Trivector



Swedish health agency



Alexander Lindbom



Universidad de Granada



PUBLICATIONS

- Forsberg, H., Lindqvist, A-K., Nyberg, L., Forward, S. & Rutberg, S. (2021) Development and Initial Validation of the PILCAST Questionnaire: Understanding Parents' Intentions to Let Their Child Cycle or Walk to School Int. J. Environ. Res. Public Health
- Rutberg, S & Lindqvist, A-K (2018) Children's motivation overcame parental hesitation - Active school transportation in Sweden. *Health Promotion International*
- Lindqvist, A-K., Rutberg, S., Söderström, E., Ek, A., Alexandrou, C., Maddison, R., & Löf, M (2020). Usability and perceived quality of the Smart City Active Mobile Phone, Intervention (SCAMPI) aiming to promote physical activity through active transportation in healthy adults. *JMIR Mhealth Uhealth* 2020;8(8):e19380.
- Forsberg, H., Rutberg, S., Mikaelsson, K., & Lindqvist, A-K. (2020). It's about being the good parent: Exploring attitudes and beliefs towards active school transportation. *International Journal of Circumpolar Health* 79(1):1798113.
- Lindqvist A-K, Castelli D, Hallberg J, Rutberg S. (2018) The Praise and Price of Pokémon GO: A Qualitative Study of Children's and Parents' Experiences. *JMIR Serious Games*
- Lindqvist, A-K., Löf, M., Ek, A., & Rutberg, S. (2019) Active school transportation in Winter Conditions – Biking together is warmer. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Rutberg, S., Nyberg, L., Castelli, D., & Lindqvist, A-K. (2020) Grit as Perseverance and Interest in Goal-Directed Behaviors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Rutberg, S. & Lindqvist, A-K. (2018) Active School Transportation an Investment in School Health. *Health Behavior and Policy Review*.
- Savolainen, E.; Rutberg, S.; Backman, Y.; Lindqvist, A.-K. (2020) Long-Term Perspectives of a School-Based Intervention to Promote Active School Transportation. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 17, 5006.



CORNERSTONES

- **Empowerment**

Letting the endusers be co-creators throughout the whole process

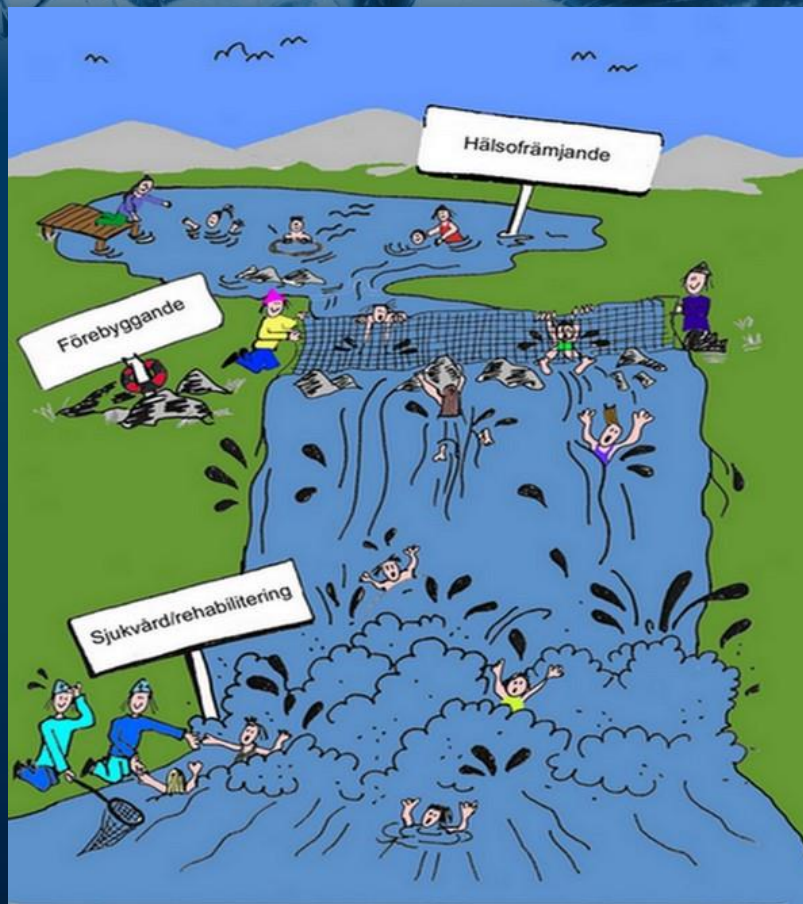
- **Gamification**

Using game elements in something that isn't a game

- **Health promotion**

Promoting "the good"





SETUP

- Grade 2 (fall) grade 5 (winter)
- Parent meeting (film, game)
- Information for parents
- AST 4 weeks integrated pedagogical assignments
- Celebrations!



INVOLVEMENT AND TOGETHERNESS UNLOCKS MOTIVATION



“When I arrive at school, and I see a lot of friends with bicycles I feel a fellowship with the others biking to school; it is like some kind of belonging”.



STRENUOUS BUT GIVES INSTANT REWARDS AND A SENSE OF PRIDE



“The picture makes me proud that I have accomplished going on this bike every day to school, even though I have 3 km one way, this way I have contributed to a better environment”



PARENTS MOVING FROM HESITANT TO POSITIVE



“My bike the first day I got new tires; my parents were quite anxious, but then they tried the bike and got much more positive. After the project they do not even think about me biking to school, it is nothing more special than doing it in the summertime”



CHILDREN'S MOTIVATION GUIDES PARENTAL CHOICE OF TRANSPORT MODE

Children's enthusiasm to use AST, including gamification and increased knowledge, helped parents agree on the mode of active travel.



FROM "UNPROTECTED TO "ACTIVE"

A new national recommendation that contributes to changes in norms and increases children's AST, which promotes children's rights and health and contributes to improved environment and road safety.



WWW.AKTIVASKOLTRANSPORTER.SE

AKTIVA SKOLTRANSPORTER MENY ☰

Välkommen till *Aktiva skoltransporter*, ett skolbaserat forskningsprojekt som främjar barns mest naturliga möjlighet till vardagsrörelse – att cykla eller gå till och från skolan!



AKTIVA SKOLTRANSPORTER LÄRARPORTAL 👤 📧 lutarare@example.se 🌐

STEG FÖR STEG GUIDE

Video: [Steg-for-steg guide](#) för lärare (videos öppnas i nytt fönster, kan visas i helskärm)

Steg 1 - Föräldramöte

- Inbjudan Föräldramöte
- Visa filmen: [Let's gå framea på](#)
- Låt föräldrarna spela [Bakfy](#) i mindre grupper
- Presentera projektet [ggg_med_tal](#) ([ppt_utan_tal](#))

Steg 2 - Fakta och argument

- Dela ut [faktablad](#) till eleverna [pötx](#)
- Se [elevernas](#) tillsammans
- Prata om frågorna i filmen
- Gör ett [infoblad](#) till föräldrar [docx](#)

Steg 3 - Bestäm pedagogiska uppgifter

- Välj ut eller hitta på egna (Se exempel i vänstermenyn under Tematiska områden eller Skolämnen)
- Minst ett uppgift per vecka
- Fråga eleverna...

Steg 4 - Börja gå eller cykla och lös uppgifterna

- Samla poäng (gå in under Mina klasser för att registrera prestationer)
- Samla Badges (gå in under Mina klasser för att visa prestationer)
- Räkna kilometer och utför veckouppgifter

Steg 5 - Fira!

- Dax att fira! ([förslag](#) till firande vid projektstart och avslut)

Empowerment och gamification

Det är du tillsammans med kollegor och dina/era elever som utformar arbetet utifrån projektets hörstenar **empowerment** och **gamification**. Du är nyckeln till att eleverna får drivkraft och engagemang i projektet. Att lösa uppgifter tillsammans med att räkna poäng vid transporter är motivationsskapande och ett led i att skapa "spelfiering". Låt gärna eleverna vara delaktiga i att utforma belöningar eller mål.

Empowerment - att stärka elevens initiativförmåga och självförtroende att vilja vara med och påverka

Gamification/spelfiering - att utgå från dataspelstänk med uppgifter att lösa och poängsamlande för att skapa motivation.



VISION

