

Interactief Bewegen in het Onderwijs

Embedded Fitness Gaming, entertainment en fitness in één concept

Carla Scholten, directeur
carla.scholten@embeddedfitness.nl
06-17773967
www.embeddedfitness.nl

Technology heeft onze levensstijl veranderd door drastische vermindering van de dagelijkse bewegingsactiviteiten.

Van bedreiging een kans maken



Afname lichamelijke activiteit :

23% van de jongeren (4-17 jaar) beweegt voldoende

Nederlandse Norm Gezond Bewegen voor jongeren (NNGB):

≥ 1 uur/dag bewegen waarvan:

5 dagen/week matig intensief (wandelen, fietsen) (5-8 MET)

2 dagen/week intensief (hardlopen, balsporten) (≥8 MET)

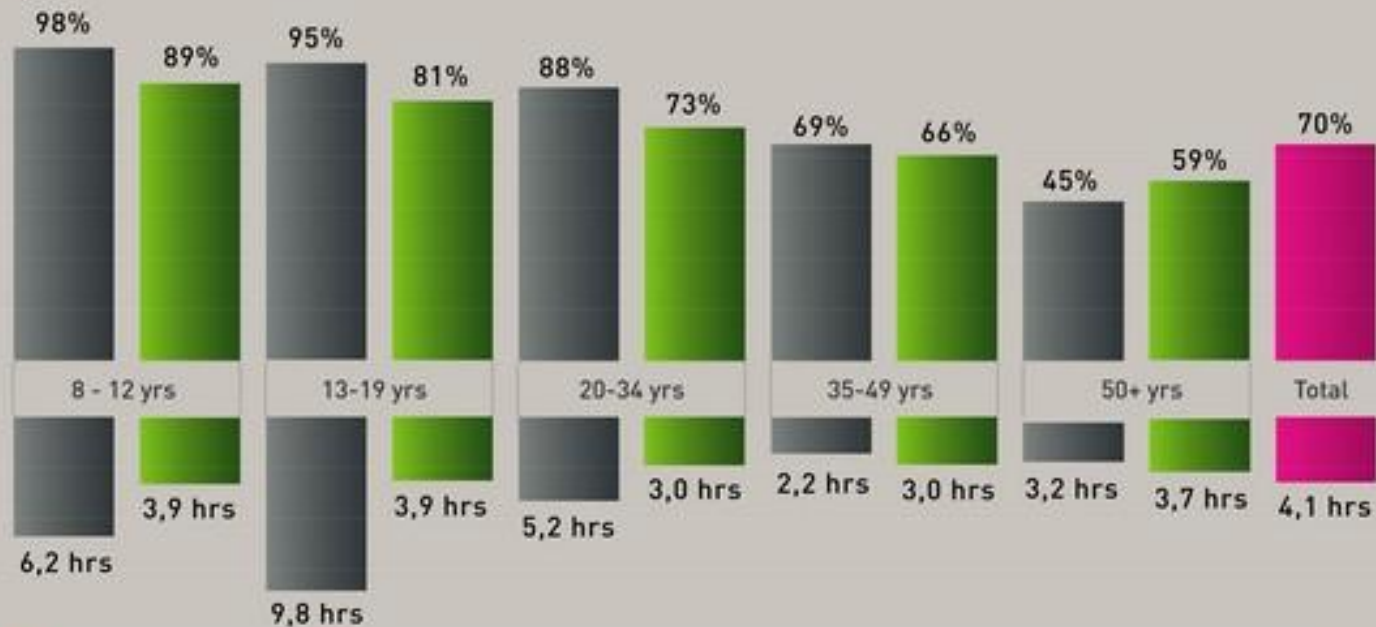


Percentage of Dutch population playing games and time spent.

today's
gamers

A. Percentage of the Dutch population that plays games (%)*

■ Male ■ Female



B. Average number of hours spent per week on games for part of population that plays games (hours/week)**

* BASE: total Dutch population of 8 years and older (with access to internet)

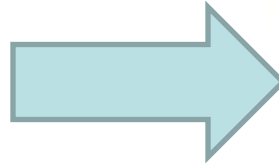
** BASE: part of the respondents that states to play games

Motiverende elementen in games

- Progressie die je kan maken
- Steeds weer nieuwe elementen
- Different levels / level of competence
- Progressive feedback
- Open end
- Multiplayer / community
- Wedstrijdelement
- Social bonding, verwantschap,
- autonomie
- Genre

e-fit zone

embedded fitness





Toepassingen in de USA



Centrum voor interactieve beweging

- Problematiek van inactiviteit
- Inspelend op gamecultuur
- passend in wereld van deze tijd
- gamen, entertainment en beweging gaan samen



Opening 28 januari 2008

- grote media aandacht
- belangstelling vanuit onderwijs, zorg en gemeenten

Concept

- Centrum voor interactieve beweging
- Individueel en speciale groepen
- Nieuwste bewegingsapparatuur en games
- Gevoel van community, leren
- Entertainment, FUN, sociaal en interactief
- Private webpage, highscores, eigen doelen
- (Inter)nationaal, competitie, uitdagen
- Bewegen in een wereld van deze tijd



Bewegingsitems

e-fit zone
embedded fitness



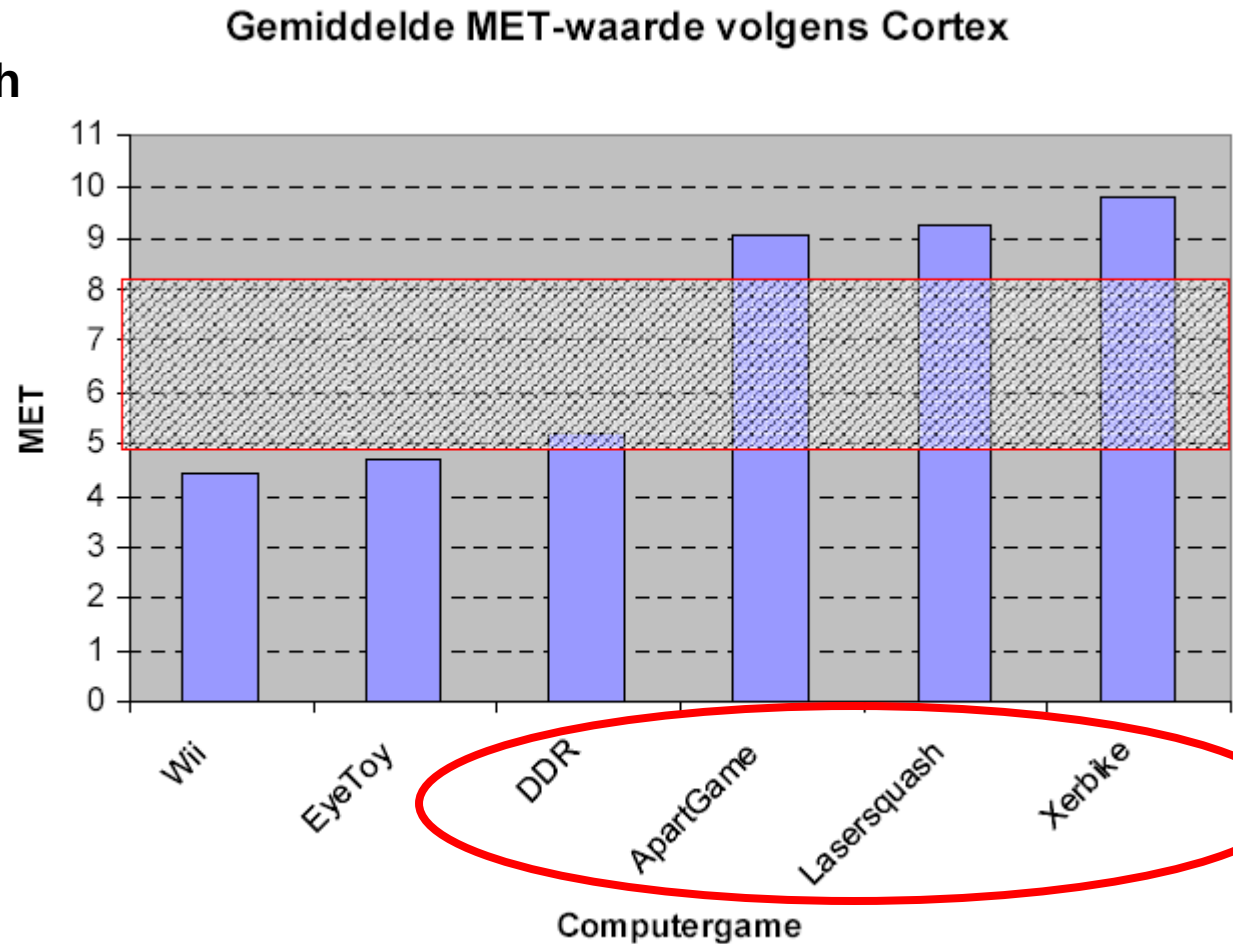
Ontwikkeling Eindhoven

Bewegingprogramma's samen met leefstijlprogramma

Onderzoek en ontwikkeling nieuwe bewegingsgames



1. Xerbike
2. Lasersquash
3. ApartGame
4. DDR
5. EyeToy
6. Wii



productontwikkeling

e-fit zone

embedded fitness



Ook zeer geschikt voor speciale doelgroepen

- Kinderen met sociaal motorische problematiek (autisme)
- Mytylscholen
- Overgewicht
- Revalidatie
- Kinderfysiotherapie
- Senioren



Interactieve Beweging

Interactieve beweging zorgt voor

- verbetering concentratie
- betere conditie
- goede oog-voet (oog-hand) coördinatie
- sociale interactie
- drive tot optimaal presteren (highscores)
- Samen en individueel werken

dit zijn belangrijke vaardigheden om

- goed te kunnen concentreren,
- * het maken van contact
- * lekker te bewegen in alledaagse situaties

Gevolg energie, werklust en vertrouwen

Aanpasbaar aan niveau leerling.

Individueel en toch samen



Agis E-fit Scholencompetitie

Mobiele E-fitzone voor een dag naar de geselecteerde school.

Klas 5,6,7 en 8 krijgt een uur per klas een workshop bewegen met games.

Elke scholier die meedoet, mag van 4 games een highscore wegzetten.

De beste 8 per school gaan door.

Online zijn de highscores te vinden.



Agis E-fit Scholencompetitie



**Grote finale
Embedded
Fisnesstoer**

DELFT - Het was een daverend succes: de Embedded Fisnesstoer in maart en april langs negentien Delftse basis-scholen. Enthousiaste verhalen op de websites van de diverse scholen onderstrepen dat. Het bewegen met behulp van elektronische impulsen past dan ook helemaal bij de jeugd van deze tijd. In de Sportweek Delft vindt de finale van deze toer plaats, met als locatie de Maurice Maeterlincksschool. Daar worden de Delftse kampioenen Embedded Fitness bekend! Je mag dus absoluut niet ontbreken op die dag, want het is niet alleen spannend, je steekt er ook nog wat van op. Het is nu eenmaal lekker om te bewegen en als dat nog een beetje eigentijds kan, is het helemaal prima!

E-health Check

E-fit scores



Exercise is good for body and mind. It makes you more fit, more energised and most significantly; more healthy. In addition to this, exercise is also highly beneficial for memory, confidence and self esteem. People who really let loose during sports are also more resilient against stress.

E-fitness is a combination of gaming and exercising at the same time. You train your strength, reactive power, speed, stamina and agility.

The E-fit check measures your vitality in an interactive way. The starting points are a number of basic physical characteristics, namely stamina, speed, coordination, strength and flexibility. 'Physical condition' which covers stamina, determines how fit someone is. In a slightly broader sense it also covers strength, speed, flexibility and coordination of the muscles. Skills such as hand-eye coordination, foot-eye coordination and balance are important motor skills which directly relate to writing, maths and communication. Improving these skills has a positive effect on concentration and the ability to make contact with the people around you. This way it teaches you to move more effectively in day-to-day situations.

Organisation:

Name:

Age:

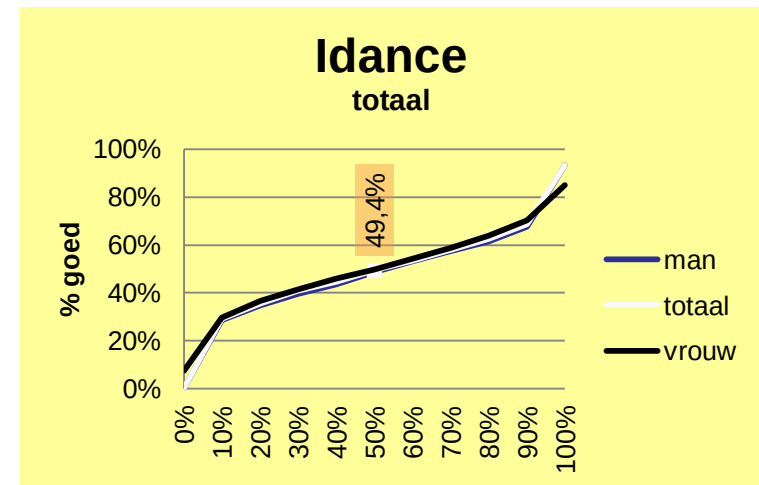
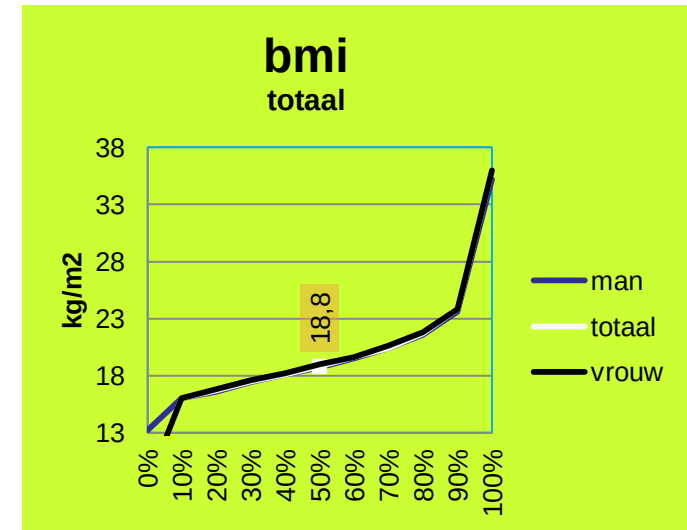
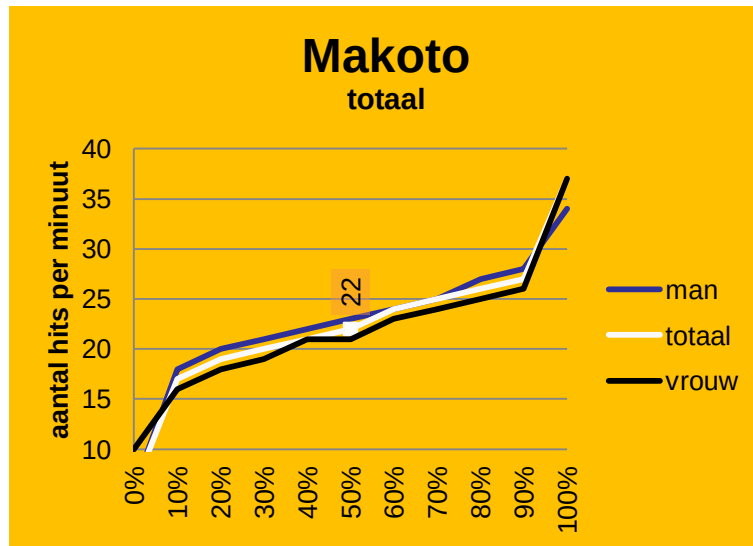
Gamebike		time	
Makoto		score	
Wii Balance ski		time	
Ice skating game		time	
Jump power		cm	
Hand grip strength		kg	
Stretch test		cm	
Cholesterol		mmol / l	
Glucose		mmol/l	
Height		m	
Weight		kg	
BMI		kg/m2	
Blood pressure			
Heart rate			

E- fit check

VO scholen 1^e 2^e klas Delft

- 1300 leerlingen
- nulmeting
- met combinatiefunctionarissen doelen stellen
- E-fit corner op school
- her meting na een jaar

Geschikt voor alle doelgroepen



**best
for
body
and
brain**