



Pinpoint Project



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Pinpoint Project fokuserar på positiva och konstruktiva inlärningssituationer.

Våra 3 grundbegrepp väänner, rörelse och kunskap hjälper oss att kartlägga och förstå viktiga delar av lärandets mystik och elevens konkreta behov.

Genom att fästa uppmärksamhet på social kontext, fysiskt och psykiskt mående samt intellektuell mognad skapar vi strukturer för delaktighet och inkludering.

har du elever i din skolklass som halkat efter i undervisningen?
I så fall rekommenderar vi Pinpoint Project som ett hjälpmedel och en ordentlig "boost" för elevernas utveckling - både individuellt och i grupp.

Anmäl din skola till Pinpoint Project redan idag!

PINPOINTTM
MADE IN SWEDEN

Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Bakgrund

Vi på Readymade Pinpoint AB har sedan flera år tillbaka uppmärksammat ett stort behov av varierande undervisningsformer för de elever som har svårt att komma till sin rätt i klassrummet - vilket i förlängningen tar sig uttryck i dåliga skolresultat, hemmasittande, psykisk och fysisk ohälsa.

Pinpoint Projekt är resultatet av djuplodande samtal med specialpedagoger, socialpedagoger, rektorer och kuratorer.

Vi erbjuder en unik lärandesituation för att nå utveckling och resultat med elever med stödbehov samt även med elever utan specifika stödbehov. Vi arbetar också - inom ramen för Pinpoint Project - med att förbättra gruppdynamiken i skolklasser samt med utläring av metoder för konfliktlösning.

Vår kompetenspanel har stor erfarenhet och säkerställer att våra arbetsmetoder är förankrade i forskning och vetenskap.

Spelet Pinpoint med dess många olika spelkoncept är vårt huvudsakliga arbetsverktyg. Spelet ger oss konkretion i vårt arbete och fungerar som projektyta för en mängd olika inlärningsituationer.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Lärandets mystik - närvarokontroller

Vår metod för att motivera och engagera barn och ungdomar i deras utveckling stöds av inkludering. I Pinpoint Project arbetar vi med "närvarokontroller". Det kan låta som att vi prickar av elevens närvaro på en lista men för oss har det en annan innebörd.

Närvarokontroll är projektledarens verktyg för att säkerställa inkludering.

Ett exempel på närvarokontroll är ögonkontakt. Ögonkontakt kan fungera som ett osynligt handslag. För de elever som undviker ögonkontakt kan exempelvis ett handslag fungera eller en klapp på axeln.

I Pinpoint Project arbetar vi med att utveckla, förfinas och formalisera denna typ av kommunikation så att alla deltagare ges möjlighet att uppvisa och bekräfta sin närvaro på bästa sätt, anpassat till varje individ.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Lärandets mystik - situationskontroller

En inlärningssituation konstitueras av både yttre och inre miljö. Här arbetar vi med begreppet "situationskontroller" vilket innefattar en medvetenhet om dessa faktors betydelse för lärandet. En otrygg, stökig eller tidsmässigt oplanerad miljö kan ha stor inverkan på studieresultatet.

En situationskontroll är att säkerställa så lite yttre distraktion som möjligt. En annan situationskontroll är att deltagaren inte är hungrig eller törstig.

I Pinpoint Project arbetar vi med situationskontroller också vad gäller mental förberelse. En fråga som "Vad tänker du på?" kan ge väldigt oväntade svar. Svar också på hur du bäst möter upp individen som pedagog. Vi handleder dig som projektledare och ger dig konkreta verktyg för att optimera förutsättningarna för en konstruktiv inlärningssituation.



Lärandets mystik - förståelsekontroller

Vi glömmer ofta att förklara det högre syftet, målet, den verkliga meningen med de uppgifter som vi arbetar med tillsammans med våra barn och ungdomar. Likaså kan det vara otydligt för deltagaren vilka förhållningsregler som är uppställda för den aktuella aktiviteten.

Syftet med förståelsekontroller är att skapa sammanhang och djupare insikt i nyttan av att utföra en specifik uppgift. Detta bidrar till engagemang och motivation vilket i sin tur skapar ett bättre slutresultat.

Ett exempel på en förståelsekontroll är att stanna upp i aktiviteten och ge utrymme för frågor som kan uppstå hos deltagaren. Om frågor uteblir så har projektledaren en möjlighet att fördjupa kontext och innebörd i den aktuella uppgiften.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Lärandets mystik - vänner

Den sociala komponenten är viktig i Pinpoint Project - den viktigaste! Vi tränar på bemötande, fairplay, samspel, samarbete, turtagning och mycket annat. Att deltagare har en förståelse för och samma inställning till vad det innebär att spela ett spel tillsammans med andra deltagare är inte en självklarhet. Någon vill bara vinna! En annan vill bara spela med jämnåriga. Vilka triggers öppnar respektive stänger dörrar till social gemenskap och lärande?

Olika ingångsvärden understryker vikten av att utgå från individens, gruppens och situationens unicitet - men också plasticitet. Genom att experimentera med olika konstellationer, roller, funktioner utvecklar vi deltagarens förmåga till interaktion.

I begreppet "vänner" lägger vi in ett brett spektra av sociala beteenden. Pinpoint Project har till sitt huvudsakliga syfte att stärka deltagarnas självkänsla.

PINPOINTTM
MADE IN SWEDEN

Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Lärandets mystik - rörelse

Pinpoint är en sport! SM spelas varje år den 17 september med tusentals deltagare över hela Sverige. Genom att sammankoppla Pinpoint med sportens värld kan vi dra nytta av idrottsrörelsens utvecklade metoder för fysiskt och mentalt välbefinnande.

Vi på Pinpoint är medlemmar i Generation PEP som är en organisation som stödjer barn och unga i deras rörelseutveckling genom att driva projekt, bedriva forskning och inspirera till rörelse och förbättrad hälsa.

I Pinpoint Project ägnar vi tid åt att medvetandegöra kroppens möjligheter till och stora glädje av rörelseaktivitet. Våra "aktiva spelkoncept" uppmuntrar till ökad kroppskontroll och en bättre förståelse för både fysisk och mental hälsa och dess påverkan på inlärningssituationen i stort.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Lärandets mystik - kunskap

Kunskap är den sista länken i en lång kedja. Pinpoint Project ger deltagarna en möjlighet att tillägna sig kunskap och skapa en robust erfarenhet av vilka förutsättningar som krävs för en gynnsam inlärningsituation.

Efter Pinpoint Project visar våra deltagare upp en större förståelse för vad de själva behöver för incitament och verktyg för en fungerande studiesituation. En ökad närvaro, medvetenhet, självinsikt är viktiga nycklar till goda resultat i skolan.

Våra pedagogiska spelkoncept "Geometri", "Matematik", "Stava", "Klockan" m. fl. är redskap för att skapa effektiva lärandesituationer. Eleven har möjlighet att föreslå olika alternativ, fråga sina kamrater, låta turen gå vidare etc - moment som tjänar till att förstärka lärandeprocessen och skapa positiva flöden och goda erfarenheter av lärandets mystik.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700

Pinpoint Project / upplägg

Pinpoint Project löper över 3 tillfällen om vardera 2 timmar. Varje tillfälle innefattar lika delar fokus på vänner, rörelse och kunskap. Detta sker genom att arbeta med våra lekfulla, aktiva och pedagogiska koncept.

Gruppstorlek / åldersammansättning

Gruppens storlek kan variera från 4 till 8 deltagare.

Det får förekomma variation i åldersammansättning. Ett åldersspann med upp till 3 år i ålderskillnad mellan deltagarna fungerar bra i projektet. Pinpoint Project vänder sig till åldersgrupp 7-12 år.

Lokal / utrustning

Skolan köper in ett Pinpointspel samt erlägger anmälningsavgiften för projektet. Spelet placeras inomhus eller utomhus. Det vanligaste är att spelet placeras utomhus på skolgården. Installation och projektdatum planeras tillsammans med Readymade Pinpoint AB.

Studieupplägg / per tillfälle

10 minuter - kontroller - närvaro, situation, förståelse

30 minuter - lekfulla koncept - vänner

10 minuter - samtal / fika

30 minuter - aktiva koncept - rörelse

10 minuter - samtal / fika

30 minuter - pedagogiska koncept - kunskap



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Genomförande / 3 olika sätt att delta i Pinpoint Project

- 1.Handledning med personal från Readymade Pinpoint AB, som ansvarar för samtliga studietillfällen i projektet samt följer upp projektresultat tillsammans med pedagoger i verksamheten.
2. Partiell handledning av projektet med personal från Readymade Pinpoint AB under studietillfälle 1 samt vidare handledning på distans.
3. Distanshandledning av projektet. Verksamheten erhåller studie-, och handledningsmaterial. Uppföljning av projektet sker på distans.

Låter detta intressant för er verksamhet/skola?
Välkommen att kontakta oss för information.



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700



Pinpoint Project



Readymade Pinpoint AB

playpinpoint.com

info@playpinpoint.com

Tel. växel: 031 - 550 700