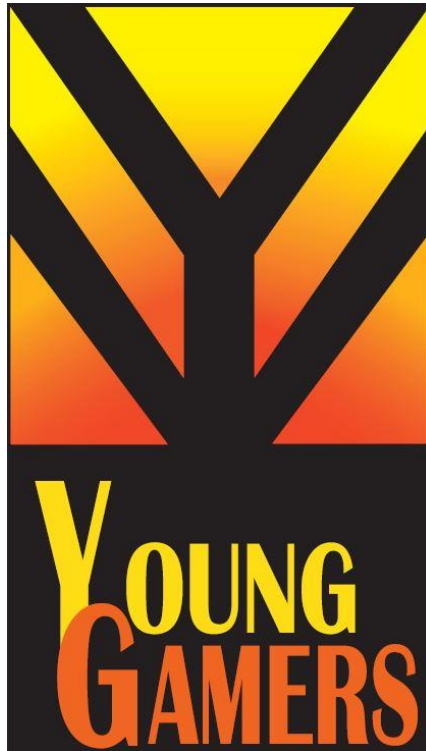


VERKSAMHETSPLAN

2024



YG:s vision är att skapa broar för barn och unga inom e-spelvärlden.

Org.nr. 802533-6515

Young Gamers mål med verksamheten är:

Mål för år 2024:

- Anordna onlineverksamhet
- Anordna fysiska e-spelträffar
- Underhålla och utveckla befintlig community för medlemmarna
- Vara synliga i media
- Samarbeta olika aktörer för att aktivera barn och ungdomar
- Öka medlemsantalet
- Informationsspridning kring e-spelandets effekter
- Fortsätta jobba med Arvsfondsprojektet Gaming in Motion (GiM)

Syfte för år 2024:

- Kompetensutveckling kring e-spel
- Bidra till erfarenhetsutbyte mellan medlemmar
- Bidra till en känsla av tillhörighet och sammanhang
- Kunskapsspridning i sakfrågor för att barn och unga ska känna sig inkluderade
- Ökat fysiskt, psykiskt och socialt välmående hos medlemmarna
- Öka tillgängligheten kring e-spel för barn och unga med funktionsnedsättning

För att nå vår målsättning är följande verksamhet planerad för år 2024:

Mars - Årsmöte, Online via Discord

Vår - Event esportlab

Höst - Onlineevent

Under året återkommande aktiviteter:

Onlinespel

Bjuda in medlemmarna till onlinespel. Ledare finns på plats och är behjälpliga.

Onlineträning

Bjuda in medlemmarna till onlineträning. Ledare finns på plats och är behjälpliga.

E-spelträff för tjejer

Bjuda in medlemmarna till e-spelträffar för tjejer i esportlab på Högskolan i Halmstad, där de spelar typer av dataspel tillsammans.

E-spelträffar

I samarbete med Högskolan i Halmstad och RBU Halland bjuds medlemmarna in att spela olika typer av dataspel i esportlab i Halmstad.

Gaming in Motion



Gaming in Motion (GiM) är ett treårigt projekt som drivs av Young Gamers med stöd av Allmänna Arvsfonden och startade januari 2023. Under år 2024 kommer Young Gamers att lägga ett stort fokus på projektet Gaming in Motion.

I projektet vill vi säga JA och inte NEJ till e-spelande. Den digitala världen är här för att stanna och därför vill vi skapa förståelse och kunskap kring hur man behöver tänka. Detta för att på bästa sätt balansera det digitala livet med det fysiska.

I projektet vill vi skapa möjlighet, i första hand för barn och unga att utöva fysisk aktivitet på ett lustfyllt sätt genom e-spel. Det är vedertaget att fysisk aktivitet påverkar den psykiska hälsan positivt. Projektet vill bidra till en ökad/bevarad psykisk hälsa, men också bidra till att motverka socialt utanförskap.

I projektet kommer ett stort fokus att läggas på att inkludera barn och unga med funktionsnedsättning, då vi ser att det är en grupp som i än större utsträckning än barn och unga utan funktionsnedsättning är i behov av det projektet kommer att jobba med. Dessutom upplever barn och unga med funktionsnedsättning oftare ett socialt utanförskap och en avsaknad av ett socialt sammanhang, något som projektet också kommer att jobba med.

I projektet kommer vi under året sprida metodmaterialet för GiM-metoden främst till fokusområdena, skola, sjukvård, gaming-, e-spel- och funktionshindervärlden.

I projektet kommer vi till sommaren att arrangera ett läger med tema: Gaming på olika sätt och kommer att förläggas i Stockholm.