

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 1

### **BØRN OG ÆLDRE FÅR GODE OPLEVELSER SAMMEN**

**SKOLE** HELLEBÆKSKOLEN

**ELEVERS NAVNE** ALFRED MACHON PILGAARD, JOHANNE ELISABETH KOESTER,  
WILLIAM ALTI VERES, FIE GRAVLUND KIRKEBÆK VEIRUM

**KLASSETRIN** INDSKOLING

**KLASSE** o.D

**LÆRERE** DORTE ARNSKOV NIELSEN

Mange ældre er ensomme, og trænger til opmuntring. Vi vil hver måned besøge ældre på plejehjem. Vi har tegninger og blomster med til dem, og vi synger både *for* og *med* dem samt spiller spil og laver gymnastik.

**Juryen:** *En meget enkel løsning, der er lige til at implementere med det samme. Mange jurymedlemmer var begejstrede for den glæde og umiddelbarhed, som både børn og ældre viser i den video, som børnene har optaget af deres besøg. Det anbefales at man arbejder videre med idéen i kommunen, evt. i kombination med løsning 9 og løsning 7.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 2

### LÆRINGSZONER MED MI (MANGE INTELLIGENSER)

**SKOLE** TIKØB SKOLE

**ELEVERS NAVNE** ALEX SCHLEIMANN, ASKA MATSUMOTO, EMBLA LARSEN,  
EMILY BOYE, FREDERIK LUNDSTRØM

**KLASSETRIN** INDSKOLING

**KLASSE** 3.KL.

**LÆRERE** JOAN MENCKE

Skoleelever indlærer på forskellige måde. Derfor bygger 3. kl. seks læringszoner, hvor eleverne kan indlære efter forskellige principper, der relaterer sig til Howard Gardners intelligenser. Hver klasse kan bygge læringszonerne på deres måde.

**Juryen:** *En meget spændende løsning, som børnene var meget engagerede i. De flotte modeller appellerede til fantasien, og flere jurymedlemmer gav udtryk for, at de gerne ville gå i en skole, der havde den type læringsrum. Juryen opfordrer til, at man arbejder videre med at finde enkle måder at indrette lokaler på, så de appellerer til forskellige måder at lære på.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 3

### EN SUND SKOLEELEV – EN SUND SKOLESTART

**SKOLE** GRYDEMOSESKOLEN

**ELEVERS NAVNE** VITUS ARENDT, RASMUS BRENTING, ALMA BERTELSEN,  
MATHILDE SCHILLER, WILLIAM MADSEN, NIKOLAJ HINGE

**KLASSETRIN** INDSKOLING

**KLASSE** o.A

**LÆRERE** PIA ANDERSEN

Klassen vil informere kommende o.-klasser og deres forældre, om hvordan de får en god og sund skolestart. Klassen har produceret en video på 8 minutter med interview af elever og lærere om sund skolestart.

**Juryen:** *Et rigtig fint projekt med en overbevisende video som produkt. Eleverne tager udgangspunkt i en oplevelse, de stadig selv er tidsmæssigt tæt på, hvilket styrker analysen af brugeren og dennes behov. Videoen rammer fint målgruppen og appellerer samtidig til både lærere og forældre. Idéen kan umiddelbart implementeres, hvilket juryen anbefaler.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 4

### FAMILIE-HUSET

**SKOLE BORUPGÅRDSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE**

**KLASSETRIN INDSKOLING**

**KLASSE o.A**

**LÆRERE ANJA MELBYE RAGAN, METTE EMBLA SØNDERGAARD**

Børn savner tid med deres forældre. o.A har lavet et hus, som står i hjemmet, og hvor hver husside indikerer behovet for forældrekontakt i dag. Hvis barnet vender trist smiley frem betyder det, 'jeg har meget brug for, at vi er sammen i dag.'

**Juryen:** Løsningen omfavner og breder sig ud over begrebet sundhed. Løsningen er langtidsholdbar, idet huset kan anvendes både når man er "sund" og når man har behov for at blive det. Designet tilgodeser social bæredygtighed og er samtidig stærkt indenfor de tre Design to Improve Life parametre form, impact og context. Løsningen er nem at implementere og tager fat i et felt – forholdet mellem børn og forældre – som ikke er behandlet i andre løsninger. Det anbefales at man overvejer, hvordan idéen kan udbredes.

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 5

### SUND MAD FOR BØRNEHAVEBØRN

SKOLE SNEKKERSTEN SKOLE

ELEVERS NAVNE

KLASSETRIN INDSKOLING

KLASSE 3.K

LÆRERE JANNIE PETERSEN, JANNE RUOKOKOSKI

Et sjovt spil lærer børnehavebørn om sund og usund mad. Børnehavebørnene skal putte laminerede brikker med billeder af forskellige madvarer i den rigtige kasse – sund eller usund. Brikkerne er lavet ud fra billeder fra blade, egne tegninger og print.

**Juryen:** *Løsningen har en meget vigtig målgruppe for øje. De vaner og gode takter omkring sund mad og sunde fødevarer, der bliver tillært tidligt i barndommen, har også for vane at blive hængende. Derfor er børnehavebørn en meget relevant målgruppe at arbejde med, når det handler om temaer så vigtige som f. eks sundhed. Samtidig er løsningen tænkt i øjenhøjde med målgruppen, så de nemt kan bruge den og lære af den. Børnene kan selv være med til at lave spillet, hvilket i sig selv kan bidrage til en øget bevidsthed om sunde og mindre sunde madvarer.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 6

### ES SPORT

**SKOLE** ESPERGÆRDESKOLEN

**ELEVERS NAVNE** AUGUST KRÆMMER ANDREASEN, MATHIAS LÆSSØE HØJER,  
MARVIN BRENDSTRUP WETTERGREEN, VICTOR KJELDSSEN DUPONT, WILLIAM  
STENÅ PEDERSEN, LUCA OLLIE TEODER BUZEJKA

**KLASSETRIN** INDSKOLING

**KLASSE** 3.A OG 3.B

**LÆRERE** NINA ELMQUIST OG HELLE KVÆRNØ

Med deres UNI-login kan alle elever bruge app'en 'ES Sport' til hjemme at tilmelde sig og oprette lege i frikvartererne dagen efter. God både for ensomme og inaktive. Når man har tilmeldt sig en leg, kan man se de andre deltagere.

**Juryen:** *En løsning der kan hjælpe til, at gøre det lettere og mere tilgængeligt at koble sig på fysiske aktiviteter i en skolekontekst. App'en kan hjælpe de børn, som synes det er både grænseoverskridende og angstprovokerende at skulle spørge andre ansigt til ansigt, om de vil være med til en leg. Ved hjælp af app'en kan man tilslutte sig aktiviteterne mere "ufarligt" og samtidig opfordrer app'en til deltagelse.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 7

# DAGCENTER.DK

**SKOLE TIBBERUPSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE WILLIAM SCHULTZ-ASKBO, CARL FREDERIK SKJELMOSE  
ENGDahl, LAURA B. ANDERSEN, KARLA NORSTVED FORSBERG-MADSEN, SARA  
HJERMOV DE VOS**

**KLASSETRIN INDSKOLING**

**KLASSE 3.A OG 3.B**

**LÆRERE MAJ NORBY ØSTERGAARD**

Ensomme ældre kan tilmelde sig Dagcenter.dk med deres interesser, og via en app reservere en skoleelev, der også er tilmeldt ordningen. Eleven og den ældre bliver matchet, eleven kommer på besøg, og de laver aktiviteter sammen.

**Juryen:** *En meget rørende løsning hvor det er tydeligt at den unge generation har empati for vores samfund og lyst til at gøre en forskel. Nysgerrigheden på andre mennesker, kulturer og andres perceptioner af verdenen viser sig tydeligt i den her løsning, og man bliver både beriget og begejstret af at se det her design. Det anbefales at man arbejder videre med idéen i kommunen, evt. i kombination med løsning 9 og løsning 1.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 8

### MADKASSEN

**SKOLE** HORNBÆK SKOLE

**ELEVERS NAVNE** EMIL FOXBY-JACOBSEN, SEBASTIAN KONRAD LYTZEN,  
PHILIP WATERSTRADT HOUGAARD, MAJA RASMINE WEINHOLT KJÆRSGAARD

**KLASSETRIN** MELLETRIN

**KLASSE** 5. ÅRGANG

**LÆRERE** JULIE SYLVEST CARSTENSEN OG TINA MARIANNE CONRADSEN

Børn spiser for usundt. 'Madkassen' er en gennemsigtig grøn, pink, blå eller lilla plastic-madkasse opdelt indeni som et 'y' - efter principperne i 'y-tallerkenen'. Den gør det lettere at putte sund mad i madkassen.

**Juryen:** *Et praktisk tænkt stykke produktdesign, der går ind og nudger til at leve sundere ved at hjælpe brugeren med at lave en sundere madpakke. Løsningen tager udgangspunkt i en meget stærk dansk designtradition, hvor form og funktion følger hinanden, og udmøntes i et produkt der er praktisk anvendeligt og samtidig kan produceres til den brede befolkning. Enkelt og nyttigt.*





## TEAM 9

### RESERVEBARNEBARN

**SKOLE** HORNBÆK SKOLE

**ELEVERS NAVNE** AMALIE MATHILDE VINDAHL, FILIPPA STEEN ENGELBRECHT  
HANSEN, FREJA REJNHOLDT KUSKNER, MALIK JUNG SVENDSEN, OSCAR  
ANTONIUS HANSEN

**KLASSETRIN** MELLETRIN

**KLASSE** 4. ÅRGANG

**LÆRERE** PETER BAUN MADSEN

En hjemmeside, der hjælper ældre med kontakt og selskab. Både børn og ældre melder sig til på hjemmesiden, skriver om deres interesser, og så kan de mødes og spille kort, lave lektier, tegne, strikke eller bare hygge.

**Juryen:** *En meget rørende løsning, hvor det er tydeligt at den unge generation har empati for vores samfund og lyst til at gøre en forskel. Nysgerrigheden på andre mennesker, kulturer og andres perceptioner af verdenen viser sig tydeligt i den her løsning, og man bliver både beriget og begejstret af at se det her design. Det anbefales at man arbejder videre med idéen i kommunen, evt. i kombination med løsning 7 og løsning 1.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 10

### APPLIKATIONEN "HEY"

SKOLE SNEKKERSTEN SKOLE

ELEVERS NAVNE

KLASSETRIN MELLEMLTRIN

KLASSE 6.K

LÆRERE LENE MACHHOLDT

En app – især til overvægtige – hvor de kan finde træningskammerater og få mere motion. Man lægger sin profil ind med interesser, så man kan kontakte hinanden med træningsforslag. ”Hej, vil du med ud at stå på rulleski.”

**Juryen:** *En løsning der muliggør, at træning og motion samt socialt samvær bliver tilgængeligt for alle. Løsningen er godt tænkt, da den kan hjælpe med at nedbryde nogle barrierer hos dem, der synes det er svært at kontakte andre med henblik på at få motioneret sammen. Samtidig kan man igennem løsningen inspirere andre til at motionere på en måde, de måske ikke selv havde tænkt over: rulleski, stavgang, intervalløb eller parkour. En løsning, der kan åbne op for både ens eget men også andres ”sind”, og dermed styrkes og stimuleres også den mentale sundhed.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## **TEAM 11**

### **FOOD-SCAN**

**SKOLE BYSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE LAURITS WILLIAM HARKJÆR KJERRUMGAARD, FILIPPA  
LOHMANN NIELSEN, NOAH ØRUM-ANDERSEN, LIVA KATRINE SABATINSKI, SUNE  
JUNG BENDER**

**KLASSETRIN MELLETRIN**

**KLASSE 5.R**

**LÆRERE IVAN ROSE FORCHHAMMER, TINA NØRAGER DAHLSTRØM**

En QR-kode, som klistres på fødevarer, viser på mobiltelefonen hvilke tilsætningsstoffer, der er i fødevareren. På hjemmesiden kan man læse om tilsætningsstofferne er skadelige. De får rødt, gult eller grønt mærke.

**Juryen:** *En løsning der har gjort brug af intelligent eksisterende teknologi og bragt det sammen i et produkt, der kan gøre livet nemmere for forbrugerne, når de skal handle fødevarer mm. Det er smart tænkt og absolut bæredygtig løsning, der nok skal finde sin vej ud på markedet en dag.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 12

### LYKKEHJULET

**SKOLE** GRYDEMOSESKOLEN,  
**ELEVERS NAVNE** JONAS JOHANSEN, FRIDA KNUDSEN, MIKKEL JØRGENSEN,  
MALTE JOHANSEN  
**KLASSETRIN** MELLEMLINJEN  
**KLASSE** 4.A  
**LÆRERE** RIKKE BENCKE

Børn bevæger sig for lidt i skolen. 4.A har udviklet et lykkehjul, som drejes en gang i hver time, og så laver børnene den aktivitet, som pilen peger på. Så kan de bedre koncentrere sig bagefter.

**Juryen:** *Flot og enkel tilgang til at kombinere leg, spil og bevægelse. En sjov og inspirerende løsning, der meget nemt kan færdigdesignes og implementeres i ethvert klasselokale landet over. Løsningen er umiddelbart tænkt til at forbedre livet for elever ved hjælp af fysisk sundhed, men den gør samtidig noget rigtig vigtigt! Løsningen tager også hånd om mental sundhed, da øvelserne kan designes så man også får et grin ud af at udføre dem. Der er jo ingen grænser for fantasien her. Det er et meget fint træk ved den løsning. Juryen anbefaler, at skolerne tager idéen op.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 13

# ANTISTRESSURET

**SKOLE** NYGÅRD SKOLE

**ELEVERS NAVNE** SEBASTIAN KOLDING KRISTENSEN, ROMEO FREDERIK GREVY-BOYSEN, MIKKEL BENJAMIN THØGERSEN, AXEL THYGESEN

**KLASSETRIN** MELLEMLINJEN

**KLASSE** H2

**LÆRERE** TANJA DALHAMMER, HELENE BIRCH PETERSEN

Børn har problemer med stress. Et stressur registrerer eksempelvis øget puls og forhøjet blodtryk, og lyser gult, når der er stresstegn. Rødt når den er gal. Uret giver derefter forslag til anti-stress-aktiviteter.

**Juryen:** *Eleverne har valgt en udfordring, som ligger tæt på deres egen hverdag, hvilket i høj grad kvalificerer løsningen. Designet er stærkt og flot kommunikeret. Antistressuret vandt helt fortjent publikumsprisen for et relevant og brugerfokuseret design. Især bemærkes det, at uret ikke blot registrerer et problem, men også kommer med bud på, hvordan det kan løses.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 14

### EVENT APP (KOMMUNE-KALENDER)

**SKOLE TIKØB SKOLE**

**ELEVERS NAVNE** CAROLINE HANSEN, FREDERIK PETERSSON, GUSTAV GOREL,  
SABINE THOMSEN, SEBASTIAN MEMBORG

**KLASSETRIN** MELLETRIN

**KLASSE** 4.A

**LÆRERE** ULLA TWETE OG MARIANNE NICOLET

Især teenagere bevæger sig for lidt. På 'Event app', som bør downloades af alle elever i Helsingør Kommune, kan alle via sit UNI-login oprette begivenheder. Alle er velkomne til begivenhederne.

**Juryen:** *En løsning der kan hjælpe til at gøre det lettere og mere tilgængeligt at koble sig på fysiske aktiviteter i en skolekontekst. App'en inviterer til både fysisk og socialt samvær, og begge dele er vigtige, hvis man vil have et sundt liv. Det gælder ikke kun om at være i fysisk god form, det handler også om at have et sundt mentalt helbred og denne løsning dækker begge behov ind.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 15

### DEN SUNDE SMS

**SKOLE** HORNBÆK SKOLE

**ELEVERS NAVNE** MILLE OLIVIA EISING, VICTOR SCHOU REHN, SEBASTIAN ALEXANDER HERTZMANN VON LINSTOW, MIKKEL TARNØ, GILBERT LESLIE, NOAH LASSE CHRISTOFFERSEN OG NIKLAS BAASCH VON ARENSTORFF.

**KLASSETRIN** UDSKOLING

**KLASSE** 7.KLASSE

**LÆRERE** SIGNE THORIUS

Familier tilmelder sig 'Den sunde sms'. Så får familien hver dag en sms med en lille opgave. Det kan være at gå en tur på 2 km, eller udskifte fredagslik med frugtsalat. Klarer familien opgaven svarer de sms'en med et 'x'. 50 udførte opgaver giver en gave fra kommunen.

**Juryen:** *En rigtig god idé, der involverer samfundet på mange planer. Borgere er allerede vant til at få henvendelse pr SMS fra både læger, tandlæger osv. - så derfor er det en velkendt og troværdig måde at gå i dialog med borgerne på. Der er en god motivationsfaktor tænkt ind i løsningen, da kommunen honorerer, når en medborger gør sundhedsmæssige tiltag. Med det rette digitale set-up, kan den her løsning sagtens designes og implementeres til gavn for rigtig mange mennesker.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 16

### ALKOWATCH

**SKOLE HELLEBÆKSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE MARIE VINCENTZ TEILMANN, JAKOB FREDERIK AHLBERG,  
KATRINE SKYTTE NIELSEN, MARCUS VETLING GARMO**

**KLASSETRIN UDSKOLING**

**KLASSE 8.U OG 8.X**

**LÆRERE GRY SOMMER**

Et ur måler især unges alkoholpromille via aflæsning af sved og sput. Gul er fuld, rød kritisk tilstand. Der er GPS, så en tilknyttet ICE-person (In Case of Emergency) kan finde bæreren af uret i tilfælde af problemer. Man kan også se om man kan køre bil.

**Juryen:** *En løsning der ganske givet en dag vil komme på markedet. Vi mennesker udvikler os i en retning af, at vi gerne vil kunne være meget mere i kontrol og gerne bruge hjælpemidler til at opnå den kontrol. Og her står vi med et bud på en løsning, der kan hjælpe unge til at undgå at ende i svære situationer, fordi de mistede kontrollen med alkoholindtag. Er ulykken alligevel sket, sørger løsningen også for, at hjælpen kan finde frem. Absolut en meget visionær løsning, der er blevet designet nærmest af målgruppen selv.*



---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 17

### STØTTEGRUPPEN

**SKOLE SKOLEN VED RØNNEBÆR ALLÉ**

**ELEVERS NAVNE** MARIUS HOLZE HOLLUND ZIMMERMANN, ANNA LIV,  
MANDRUP THOMSEN, ANDERS HUNNERUP HØJBJERG, HAMZA BASHIR, SOFIA  
DAMGAARD FALCK, OSCAR SIMON NIELSEN, NIKOLAI SØSKOV KJÆRBO

**KLASSETRIN** UDSKOLING

**KLASSE** 7.S

**LÆRERE** KASPER HJELHOLT VEJLGAARD

Trods fripas til idræt er der mange borgere i Helsingør, der ikke dyrker idræt, fordi de ikke har råd til udstyr. 7.S etablerer et rum i sportsklubberne, hvor folk kan aflevere deres brugte sports-udstyr til afhentning af borgere med fripas.

**Juryen:** *Sport er dyrt, og dette design griber til en enkel og bæredygtig løsning. Designet viser elevernes samfundsengagement, og det er meget let at implementere. Det skal overvejes, hvordan en implementering kan tage højde for eventuel stigmatisering: Ikke alle vil bryde sig om at havne i kategorien ”dig, der ikke har råd”. Men der er absolut stort potentiale i dette servicedesign.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 18

### SUND KANTINE

**SKOLE TIBBERUPSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE JOHANNA JUUL BAY-SMIDT, OSCAR KURE KROGH, FREJA LORENZEN**

**KLASSETRIN UDSKOLING**

**KLASSE 8.Q OG 8.R**

**LÆRERE JULIJANA STOLESKA**

Ideen er, at 7. klasse laver sund mad i kantinen som led i deres madkundskabsundervisning, og sælger den resterende mad via en elev-app, så skolens elever ikke køber usund mad om eftermiddagen. App'en forhindrer også madspild.

**Juryen:** *Mad spild er et super-emne disse år, og denne løsning taler lige ind i debatten. Løsningen er et servicedesignprojekt, der samler en masse løse ender og bringer dem sammen i en madserviceløsning. Løsningen er en win-win, da den gør op med madspild og samtidig beriger skoleeleverne med et sundt kosttilbud. Ganske enkelt godt tænkt.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 19

### VÆGTPATRULJEN

**SKOLE TIBBERUPSKOLEN**

**ELEVERS NAVNE** AUGUST BO JACOBSEN, CECILIE LIV HØEG BRASK, DANIEL WERGELAND KONGSØ DINSEN, DITTE JUNCKER, FILIP MATIC, MARIA FILIPPA ZAHLE

**KLASSETRIN** UDSKOLING

**KLASSE** 7.R

**LÆRERE** DENNIS DUJMOVIC, ANNE METTE BØDKER MØLLER

Familier med fedmeproblemer får af deres læge et 'livsstilskort'. Det giver gratis adgang til idrætsanlæg og motionsarrangementer. Familien får rabat på sunde madvarer i tilmeldte supermarkeder og kan på kortets hjemmeside tilmelde sig arrangementer, se motionsplan osv.

**Juryen:** *Ideen med motion på recept er ikke ny, men kombinationen af motion, billig sund mad og fællesskab omkring motionsaktiviteter gør designet stærkt. En løsning med stor bredde, der rummer alle de situationer hvor mennesker har brug for støtte eller hjælp til, at leve en sund tilværelse. Det er samtidig en meget dynamisk løsning, der kan brugertilrettes meget nøjagtigt og det er en styrke ved dette servicedesign. Løsningen tager fat i en meget aktuel og voksende samfundsproblematik, og den vil kunne ramme bredt og gøre livet bedre for mange.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 20

### MEDIA TRACKER

**SKOLE SKOLEN VED RØNNEBÆR ALLÉ**

**ELEVERS NAVNE** BENJAMIN ANDREW LUCA, RASMUS NÆSBY BROFELDT,  
ANDREAS GRAM JÜRGENSEN, JONATHAN KUDSK

**KLASSETRIN** UDSKOLING

**KLASSE** 8.B

**LÆRERE** LONE KROGSGAARD PETERSEN, JESPER PETERSEN

Teenagere får stress af at sidde for længe på sociale medier. Den unge installerer med personlige oplysninger denne app, der beder dig om at holde pause fra eksempelvis Facebook. Reagerer du ikke, bliver Facebook langsommere og langsommere.

**Juryen:** *En løsning der hjælper os mennesker til at vinde kontrol. Det er meget let at glemme tiden, når man spiller computer, surfer på nettet eller er på sociale medier, så den her løsning kan hjælpe med at "opdrage" lidt mere på os. Løsningen er udviklet af målgruppen selv og det gør den stærk, da målgruppen sidder inde med en masse viden omkring problematikken.*

---

MARTS – 2017

Feedback til alle Battle teams



**BOOST – INNOVATIV SKOLE I  
HELSINGØR**  
Helsingør Kommune  
Professionshøjskolen Metropol  
INDEX: Design to Improve Life®

## TEAM 21

# BRAIN BREAKER IN A BOX

**SKOLE SKOLEN VED RØNNEBÆR ALLÉ**

**ELEVERS NAVNE ANNA ELISABETH WESTERGÅRD GRANFELDT, MATHILDE  
POULSEN TOCK, DRAGAN MIHAEL MUNCAN, JONAS HOUMANN MØRUP, MARIA  
BIRK GLÆDESDAHL**

**KLASSETRIN UDSKOLING**

**KLASSE 7.S**

**LÆRERE SØS HOUGAARD, KAREN BAK**

Elever bevæger sig for lidt. Gamle trækasser fra naturfagslokalerne med pinde med numre på. Lærerne kan let sætte aktiviteter i gang ved at trække et nummer, der henviser til en kuvert med en 'brain breaker', en aktivitet for klassen, der tager fem minutter.

**Juryen:** *Denne løsning er både sjov, fantasifuld og genial. Samtidig er den ret nem at implementere i ethvert klasseværelse i hele landet. Løsningen vil sætte gang i både fysisk og mental aktivitet, alt efter hvilke øvelser der lægges i boksen, så det er kun fantasien der sætter grænser her. Der kan etableres stort ejerskab til både boksen og aktiviteterne, når klassen selv er med til at designe dem. Et meget sympatisk stykke design. Juryen håber, at idéen vil blive taget op af skolerne.*