



Norsk Folkehjelp



ExtraStiftelsen
Helse og Rehabilitering

Sluttrapport for Helse og rehabiliteringsprosjekt

Førstehjelp på nett



PROSJEKTIDENTIFIKASJON:

Virksomhetsområde: Utdanning og forebygging.

Prosjektnummer: 342920-08

Prosjektnavn: ”Førstehjelp på nett”

Organisasjon: Norsk Folkehjelp Sanitet

SLUTTRAPPORT ”FØRSTEHJELP PÅ NETT”

Hensikten med rapporten er å si noe om graden av måloppnåelse og om prosessen som førte fram til målet – ”Økte kunnskaper om førstehjelp blant barn og unge, samt økt fokus på førstehjelp i skolen”. Vi ønsker også å si noe om førstehjelpspillet som ble utarbeidet og tanken bak, samt hvordan vi har markedsført spillet ved hjelp av ulike media og besøk på skoler rundt om i landet. Prosjektet er med andre ord rettet inn mot utdanning og forebygging. Ved å starte tidlig med opplæring innen førstehjelp ønsker vi ikke bare å øke kunnskapen hos barn og unge, men også interessen for førstehjelp generelt. Prosjektet var i utgangspunktet beregnet til å ha ett års varighet, men på grunn av diverse forsinkelser kom ikke arbeidet i gang for fullt før august 2009. Grunnen til forsinkelsene var problemer med å ansette en medarbeider til å lede prosjektet, samt for høye kostnader i forhold til hvordan prosjektet var tenkt gjennomført. Dette medførte endringer i den opprinnelige planen, og vi inngikk en avtale med produsenten av figurene Anni og Andi om å utarbeide et interaktivt førstehjelpspill tilpasset elever i 3. -5. klasse. Spillet ble ferdigstilt i midten av september. For å begrense tidsbruken tok vi personlig kontakt med 10 utvalgte skoler som på forhånd hadde mottatt skriftlig henvendelse om prosjektet. Her ønsker vi å rette en stor takk til følgende skoler: Fridalen og Alvøen skole i Bergen, Solholmen skole i Kristiansand, Storhaug, Grannes og Madlavoll skole i Stavanger, Lenangen og Rein skole i Tromsø, Grue skole i Kongsvinger og Karlstad skole i Kragerø som sa seg villige til å ta i mot oss og delta i prosjektet. Disse skolene har også prøvd ut spillet og gitt oss tilbakemeldinger på hvordan de opplevde spillet, og om dette ville resultere i at de i større grad ville integrere førstehjelp inn i sin undervisning. Vi vil også rette en stor takk til Helse og Rehabilitering som har støttet prosjektet økonomisk.

Norsk Folkehjelp Sanitet, 1.februar 2011

SAMMENDRAG AV SLUTTRAPPORTEN

Bakgrunnen for prosjektet var et ønske om å øke kunnskapen om førstehjelp blant barn og unge og på den måten begrense skader og redde liv. Norsk folkehjelp ønsket også å oppfordre skolene til å gjennomføre en mer systematisk førstehjelpsopplæring i grunnskolen. Ideen bak prosjektet er hentet fra et lignende prosjekt som ble gjennomført i Danmark i 2007, men pga økonomiske og tidsmessige begrensningen valgte vi å legge oss på et noe lavere nivå og gi lærerne et redskap slik at undervisningen kunne bli både morsom og lærerik. Norsk folkehjelp utarbeidet derfor et interaktivt førstehjelpspill ved hjelp av figurene Andi og Anni, tilpasset 3. – 5. klassetrinn. Spillet tar for seg ulike hendelsesforløp en ofte kan oppleve i hverdagen. Et eksempel på dette er å falle av en sykkel. Barna får så spørsmål med svaralternativer om hva de må gjøre for å hjelpe. På den måten opparbeider de seg poeng og mulighet for å komme videre i spillet. Økt kunnskap om førstehjelp oppnås ved at spørsmålene blir gjentatt og det blir gitt korrekt svar i svaralternativene.

Når spillet var ferdigstilt ble det så markedsført ved å besøke ulike skoler, fordelt over hele landet, samt ved å tilby førstehjelpskurs i sammenheng med presentasjon av spillet. Av de ti skolene som tok i mot tilbudet, takket enkelte ja til både kurs og gjennomgang av spillet, mens enkelte kun ønsket besøk fra Norsk folkehjelp med en presentasjon av spillet, eller gjennomgang i klassene. Prosjektet ble også markedsført via pressemeldinger og ved annonser i ulike media. Responsen fra skolene vi besøkte har vært udelt positive og flere ønsket å integrere spillet inn i sin undervisning. Videre planer for prosjektet er blant annet å samle alt materialet vi har rundt figurene Andi og Anni i en egen hjemmeside slik at dette kan bli et interaktivt verktøy med fokus på førstehjelp, fjellvett og vannvett både til bruk i skolen og fritiden. Med en slik hjemmeside vil vi nå, ikke bare skolen og barna, men også deres foresatte.

Mot slutten av prosjektet hadde vi fortsatt midler til rådighet og etter godkjenning fra Helse og Rehabilitering fikk vi derfor mulighet til å ferdigstille hjemmesiden. Siden prosjektansvarlig måtte tilbake til sin tidligere jobb og kun hadde mulighet for å jobbe på timebasis ble det søkt om en forlengelse på et halvt år. Noe som ble innvilget.

MÅLSETTING / BAKGRUNN FOR PROSJEKTET

I 1995 døde 56 barn under 15 år i Norge som følge av ulykke, vold eller selvmord (SSB, 1998).

Økte kunnskaper om førstehjelp blant barn og unge kan begrense skader og redde liv. Barn skal lære førstehjelp i skolen, men de færreste gjør dette i dag. Det blir opp til hver enkelt skole, rektor og lærer i hvor stor grad emnet førstehjelp blir implementert i andre fag i løpet av skoleåret. Med bakgrunn i dette mener vi det er et stort behov for en mer systematisk førstehjelpsopplæring i grunnskolen.

Innpass i skolen gjør at man kan drive opplæring overfor et stort antall personer. I et fremtidsperspektiv vil tiltaket dermed være med på å redde liv og sikre førstehjelps kompetanse hos store deler av befolkningen.

Interaktiv førstehjelpspill kan gjøre barn og unge interessert i førstehjelp

Unge mennesker er aktive brukere av internett. Både som et verktøy for arbeid og til lek og moro. Norsk Folkehjelp ønsker derfor å utvikle et opplæringstilbud innen førstehjelp tilpasset denne målgruppen. Elevene som deltar i spillet får en umiddelbar tilbakemelding om hvordan deres førstehjelpskunnskaper er, og øker sine kunnskaper ved gjentatte ganger å treffe på ulike problemstillinger som krever svar.

Mål med prosjektet

Målet med prosjektet er med andre ord å utvikle et interaktivt spill, som er morsomt og lærerikt for barn og unge. Spillet skal være enkelt å ta i bruk og motivere lærerne til å gjennomføre opplæring i førstehjelp. Opplæringen skal både være forebyggende og kompetansegivende på fagområdet førstehjelp. Den overordnede hensikten er å redusere antallet skader, samt begrense konsekvensene av de skader som allikevel skulle oppstå.

Hva betyr det at barn og unge i Norge får økte kunnskaper innen førstehjelp?

Trygghet er et overordnet og grunnleggende behov. Det er en myte at barn og unge ikke kan pålegges ansvaret for å hjelpe hverandre. Vår påstand er, at det ville være uansvarlig ikke å gi dem redskapene til å kunne hjelpe andre. Også for foreldrene er det viktig å være trygge på at deres barn blir ivaretatt på en sikker og trygg måte.

Rask og korrekt førstehjelp vil bidra til følgende:

- Redde liv, forhindre varige men, minske rekonvalesenstiden og lindre smerte.

Dersom mange kan utføre enkelt og korrekt førstehjelp vil det spare samfunnet for store kostnader. Positive faktorer er blant annet et redusert antall konsultasjoner hos lege, færre innleggelse i sykehus og reduksjon i antallet dødsfall som følge av uhell og ulykker.

Opplæringen er også viktig i et forebyggende perspektiv. Økt kunnskap om førstehjelp i befolkningen gir også økt kunnskap om hvilke farer som kan oppstå. På denne måten vil det bli lettere å identifisere farlig situasjoner, før de får alvorlige følger.

Fra forsøksskolene i Danmark har man også registrert mindre mobbing blant elevene. Man antar at dette har sammenheng med at elevene har arbeidet målrettet med å passe på hverandre. Dermed er opplæringen også med på å gi økt trivsel og en bedre hverdag for deltagerne.

Erfaringer fra Danmark

I 2007 gjennomførte Dansk Folkehjelp et lignende prosjekt i Danmark. Prosjekt kalles AV-AV (Førstehjelp i skolerne). Man kan laste opp materiale på www.Av-Av.nu. I planleggingsfasen av dette prosjektet ønsket Norsk Folkehjelp i samarbeid med Dansk Folkehjelp, å evaluere og videreutvikle deres eksisterende interaktive opplæring. Programmet skulle bli oversatt og tilpasset norske forhold. Dette samarbeidet ble ikke gjennomført i like stor grad som planlagt.

Dette fordi en slik tilpasning ble for dyrt i forhold til prosjektets budsjett. Allikevel har vi hatt stor nytte av erfaringene fra Danmark.

Beskrivelse av spillet

Spillet er utviklet som et brettspill hvor du kan bevege deg fra start til mål ved hjelp av figurene Andi og Anni. Underveis oppstår det ulike hindringer, som for eksempel de trekker på en grill og får brannskade. Hva er korrekt førstehjelp for brannskader? Her oppgis tre alternativer hvor kun det ene er korrekt. Hvor langt i spillet du klarer å komme er avhengig av om du unngår hindringene og om du svarer korrekt på spørsmålene. Hvor mange poeng du får til slutt er avhengig av hvor mange poengfigurer du klarer å plukke med deg, om du svarer rett og hvor lang tid du bruker. Når spillet er slutt får eleven valget mellom å skrive seg på en poengliste og/eller skrive ut diplom for vel gjennomført førstehjelpsopplæring. De får også vite oppnådd poengsum.

I og med at dette spillet er interaktivt, så kan det også inneha deltakere fra flere steder i landet eller for den del fra utlandet. Konkurransmomentet blir både å svare mest mulig rett og å få flest poeng slik at man får navnet sitt høyt oppe på poengtavlen. Det er også mulig å tilpasse spillet til svake elever ved å avtale hvor mange brett de må klare før de får skrive ut diplom.

For å unngå at elevene kommer seg gjennom spillet uten å bli stoppet av hindringer og måtte svare på spørsmål er det lagt inn faste quiz. Her må alle stoppe og svare på de spørsmålene som kommer. Spørsmålene som er laget bygger på hendelser barna kan kjenne seg igjen i og som det er mest sannsynlig de vil oppleve i skolehverdagen.

PROSJEKTGJENNOMFØRING

Prosjektet ble påbegynt allerede høsten 2008, men ble først satt i gang for fullt sommeren 2009. Det ble da utarbeidet en framdriftsplan og det ble opprettet kontakt med ulike samarbeidsparter. En av disse var Ketil Jakobsen som har sitt kontor i Polen. Han har tidligere samarbeidet med Norsk Folkehjelp i utarbeidelsen av figurene Anni og Andi og vi valgte å fortsette dette arbeidet og jobbe videre med utgangspunkt i disse. Før vi tok denne avgjørelsen tok vi kontakt med Dansk Folkehjelp for å få et kostnadsoverslag angående oversettelse av deres spill og brosjyrer. Dette viste seg å bli svært kostbart og vi ville heller ikke få noe eierforhold til produktet. Det ble derfor sendt søknad til Helse og Rehabilitering om godkjenning av våre endringer før vi inngikk avtale med Ketil Jakobsen.

Det første møtet med Ketil Jacobsen ble holdt i Stavanger juni 2009. Her la vi de videre planene for spillets oppbygging og innhold. Det ble også laget en muntlig avtale over planene fram til ferdigstilling av spillet. En av disse planene var at prosjektleder skulle dra til Polen når det nærmet seg innspurt for på den måten lettere kunne bidra og ha kontroll over arbeidet. Ved å være tilstede i Polen var det også enklere å kunne kvalitetssikre det faglige innholdet i spillet, noe som har vært prosjektleders ansvar.

I starten av august 2009 var den endelige spillplanen utarbeidet og sendt til prosjektansvarlig. Da denne var godkjent startet arbeidet med å tegne alle figurene som blant annet trengtes for å lage ulike animasjoner, fargelegge disse og legge de inn i rett program, samt å programmere selve spillet. Firmaet som tok seg av selve programmeringen heter Pluggstudio og ble innleid av Ketil Jakobsen. Han stod med andre ord fritt til å leie inn de samarbeidspartene han trengte for å fullføre oppgaven med å lage spillet.

25. til 28. August dro prosjektansvarlig til Polen - Krakow. Det tekniske arbeidet med spillet nærmet seg da slutten og mye av arbeidet gikk ut på å kvalitetssikre det faglige innholdet, samt å forsikre oss om at alt fungerte optimalt. Påfølgende helg var det samling for de regionale - og det sentrale sanitetsutvalget i Norsk Folkehjelp, og vi benyttet da anledningen til å presentere spillet. Deltagerne fikk også sjansen til å prøve ut spillet før lansering. Dette ga oss også en mulighet for å få konstruktive tilbakemeldinger og forslag til endringer. På lengre sikt er målet at spillet skal være en del av en interaktiv hjemmeside beregnet for barn. Siden denne ikke var helt ferdig valgte vi å legge spillet på en egen link under en egen fane på hovedsiden til Norsk Folkehjelp. Arbeidet med å legge spillet og hjemmesiden inn på Norsk Folkehjelp sine adresser og linker ble gjort av Norsk Folkehjelp sin IT- og kommunikasjons avdeling.

Tilretteleggelse i skolen.

Et spill kan bare i noen grad erstatte praktiske øvelser. Derfor er det viktig at man oppfordrer lærerne til også å lære elevene hvordan man kan kontrollere om pasienten puster, hvordan åpne luftveiene, sideleie og varsling. Spillet blir med andre ord et supplement til praktiske øvelse, arbeidsbøker, rollespill og lignende. Siden det er enkelt å ta i bruk kan en også fint ha spillet som en ekstra aktivitet eller belønning i den daglige undervisningen. Dermed får en også mulighet til hele tiden å gjenta og friske opp førstehjelpskunnskapen.

Når det gjelder valg av målgruppe og klassetrinn, falt mye av avgjørelsen på at figurene er i stor grad rettet seg inn mot de yngste barna. At vi valgte 3. Klasse gikk i hovedsak ut på at da har elevene tilstrekkelige ferdigheter i det å lese. I de klassene der dette ikke er tilfelle kan det løses ved å sette to og to elever sammen, eller at en voksen leser teksten for den / de det måtte gjelde. Å sitte sammen viste seg også å være positivt med tanke på samarbeid. Det var også en god løsning der det var liten tilgang på elevmaskiner. En annen årsak til vårt valg av målgruppe var at det var her vi i størst grad så behovet for en tilrettelagt arbeidsmetode. Det kan også se ut som at det er på de laveste trinnene det jobbes minst med førstehjelp.

Samarbeid og promotering opp mot skolene

Mens arbeidet med spillet pågikk ble det samtidig jobbet med å planlegge hvordan en best kunne presentere prosjektet for skolene. Det ble også jobbet med markedsføring og informasjon som skulle sendes ut til skolene. Tilbudet til skolene ble sendt ut i begynnelsen av september, men responsen viste seg å være liten. Skolene får ofte lignende forespørsler og uten direkte kontakt fikk en inntrykk av at informasjonen stoppet hos rektor eller enda før. De første skolene vi inngikk avtaler med ble derfor inngått via direkte kontakt pr. telefon og via bekjente. Utover

dette har det videre samarbeidet med skolene vært positivt og fruktbart. Lærerne viste stor interesse og den umiddelbare responsen var at undervisning i førstehjelp var noe også de trengte for bedre å kunne undervise elevene. Det var også viktig å poengtere for lærerne at førstehjelp og livredning allerede står som tema i kunnskapsløftet og at det er viktig at det i større grad blir vektlagt i undervisningen. Etter endt besøk på skolene fikk utvalgte lærere i oppgave å prøve ut spillet på klassene, samt å gi en skriftlig tilbakemelding. Dette ble i større og mindre grad gjennomført, og det måtte litt purring og påminnelser til før vi mottok de første evalueringene.

Hvordan presentasjonen ble gjort på skolene varierte som sagt noe etter hva de ønsket og hadde mulighet for. På de skolene hvor det var satt av tid ble det holdt NGF kurs eller NGF for deg som har ansvar for barn. Dette er kurs som er utarbeidet av Norsk førstehjelpsråd og som tar for seg grunnleggende førstehjelp både når det gjelder voksne og barn. Kursene skal i utgangspunktet gå over 5 til 6 timer. Noen av skolene gav oss begrenset med tid og der valgte vi å ta for oss de emnene som var mest aktuelle for skolen og dets personale. I etterkant av kursene ble det så holdt et innlegg om prosjektet. Her gjennomgikk vi spillet, hvordan det er bygget opp og fungerer, hvordan bruke å tilrettelegge spillet i undervisningen og hvorfor det er så viktig å ha økt fokus på førstehjelp i skolen. Lærerne fikk også mulighet til selv å prøve ut spillet. På de skolene med mer begrenset tid valgte vi å undervise i klassene. På den måten kunne lærerne se i praksis hvordan en enkelt kan undervise i førstehjelp både i hel klasse og i mindre grupper. På skolene der vi sto for en slik undervisning ble planen lagt ut fra to undervisningstimer. Vi hadde da en økt med samtale rundt førstehjelp, en med rollespill og øvelser og en avsluttende økt hvor de fikk prøve spillet. En tredje variant var å besøke teamene til 3. – 5. klasse lærerne. I en travel skolehverdag viste dette seg å være det minst fruktbare. Det var ikke avsatt nok tid, og lærerne satt helst og trippet for å bli ferdig og gjøre ”viktigere” ting.

I starten av prosjektet jobbet vi for å spre skolebesøkene rundt i landet og da i hovedsak der hvor det også var lokallag. Dette for lettere å kunne følge opp prosjektet etter at prosjektperioden var over. Her kan vi nok i ettertid se at strategien ikke helt fungerte. Det ble mye reising og kostnadene samsvarte ikke alltid med resultatet av turen. Hadde vi konsentrert oss om en kommune eller landsdel om gangen kunne vi rukket over flere skoler og vi hadde hatt større sjanse for at ”ryktebørsen” hadde fungert. Rektorene snakker sammen og det samme gjør elevene og lærerne.

Hva er gjort / ikke gjort i forhold til vår opprinnelige plan

Den største endringen som ble gjort i forhold til den opprinnelige planen var at vi valgte å ikke inngå et samarbeid med Dansk Folkehjelp i forhold til deres prosjekt/spill. Som nevnt valgte vi heller å satse på og jobbe videre med et produkt, som allerede var påbegynt og til en viss grad innarbeidet i organisasjonen. Et annet aspekt som også ble nedtonet var utarbeidelse av brosjyrer og lignende. Grunnen til dette var i stor grad mangel på tid og prioritering i forhold til å få et godt produkt av spillet. Ut over dette ble den opprinnelige planen fulgt om enn ikke alltid innen de tidsfristene som var fastsatt.

Mot slutten av prosjektperioden opplevde vi dessverre en del hindringer som det måtte jobbes med. En av disse var tekniske problemer i forhold til selve spillet. Siden feilen kun gikk på å få poenglisten til å virke og ikke hadde noen innvirkning på bruken av selve spillet, kunne vi likevel starte med å reise rundt på skolene. Det neste problemet som oppsto var at vi fikk tilbakemelding fra enkelte skoler om at det kom opp varsel om virus når de prøvde å åpne spillet. På grunn av dette måtte vi for en periode ta spillet vekk fra Norsk Folkehjelp sin hjemmeside. Det viste seg derimot at det ikke var snakk om virus, men en systemfeil som var gjort når spillet skulle legges ut på Norsk Folkehjelp sin hjemmeside. For å få orden på begge disse problemene måtte vi til slutt, i samarbeid med vår IT avdeling, opprette en egen server. Dette resulterte dessverre i endring av den opprinnelige adressen som var sendt ut til skolene og vi måtte starte med en ny runde med markedsføring.

RESULTATER OG RESULTATVURDERING

Av de ti skolene vi besøkte fikk vi skriftlig tilbakemelding fra fem av skolene. Fra enkelte av disse igjen fikk vi derimot ikke bare en, men flere tilbakemeldinger, alt etter hvor mange lærere som hadde prøvd spillet. På Storhaug skole ble spillet også prøvd ut på SFO. Her hadde lederen presentert spillet for elevene som at de skulle være ”forskere” og hjelpe med å gjøre spillet enda bedre. Dette resulterte i flere oppriktige tilbakemeldinger fra barna.

De generelle tilbakemeldingene som kom fram var tydelige. Alle likte spillet og syntes vanskelighetsgraden var grei, spesielt for 4. klasse og oppover. I tredje klasse måtte enkelte av elevene ha hjelp med lesingen og forståelsen av spørsmålene. Når det gjaldt vanskelighetsgraden på selve spillet var tilbakemeldingene at den var grei. De fleste barn i dag har god kunnskap om data og relativt gode finmotoriske ferdigheter til å kunne beherske et slikt spill. Tilbakemeldingene som kom fra barna var at det skulle vært enda flere nivå/brett og de skulle sluppet å begynne helt på nytt i spillet for hver gang de ble tom for energi. Barna syntes også lesingen gikk greit og de mente selv de lærte mye. Det med lesing og lesetrening var en tilleggsgode enkelte av lærerne kommenterte. ”Læringsutbytte var meget godt både i førstehjelp og i lesetrening” – lærer i 5. klasse. Når det gjaldt læringsutbyttet i førstehjelp kom det også fram viktige momenter det er verdt å ta med seg. ”Enkelte elever blir mer opptatt av selve spillet enn av spørsmålene” – lærer 6. klasse. Enkelte elever lærte seg svarene utenat uten nødvendigvis å få økt forståelse/kunnskap. En løsning på dette som ble presentert og som også ble kommentert fra lærerne var repetisjon. Her svarte flere at de ville bruke spillet i timer med stasjons undervisning. På den måten får elevene hele tiden ”drypp” om emnet førstehjelp.

På tre av skolene ble det holdt førstehjelpskurs for hele personalet. Dette var nok de skolebesøkene som fremsto som mest fruktbare i forhold til vår målsetting. Tilbakemeldingene vi fikk her var at flere følte seg usikker i emnet og de syntes derfor det var positivt med slik faglig påfyll. Ved å holde kurs for hele personalet nådde vi også ut med vårt budskap til alle

lærerne. Ikke bare kontaktlærerne for 3. – 5. klasse, men også faglærere som fore eksempel kroppsøvingslærere.

Når det gjelder den generelle markedsføringen ble det gjennomført som planlagt, men med enda bedre tid og mer tilleggs materiale som hefter og lignende kunne den nok vært enda bedre. Det gikk med mye tid til å ferdigstille spillet og når ”ryktebørsen” var kommet godt i gang ble vi hindret av tekniske problemer. Likevel ser jeg denne biten som vellykket siden vi fikk besøkt det antallet skoler som var bestemt og flere skoler har allerede lagt spillet inn på sine hjemmesider og sine planer.

Prosjektet har blitt gjennomført godt innen de kostnadmessige rammene som var satt. Vi fikk en god økonomisk avtale med Ketil Jakobsen om utarbeidelse av spillet og han leverte et godt produkt innen den begrensede tiden han hadde til rådighet.

OPPSUMMERING/KONKLUSJON/VIDERE PLANER

Ut fra de tilbakemeldingene vi fikk kan vi konkludere med at elevene lærte mer førstehjelp ved å ta i bruk spillet. Flere av klassene som tok i bruk spillet var også eldre enn de klassetrinnene spillet i utgangspunktet var tenkt til. Ut fra de tilbakemeldingene vi her fikk, kan vi også konkludere med at spillet er motiverende ikke bare for elever i 3. – 5. klasse, men også fint kan tas i bruk også for elever i eldre klassetrinn. Når det gjelder lærerne og skolens vektlegging av emnet fikk vi tilbakemelding på at de fleste ville ta i bruk spillet også ved senere anledninger. En lærer uttrykte det slik: ”Jeg kommer til å ta i bruk spillet som en inngangsport når vi skal jobbe med førstehjelp i klassen”. Når vi dro rundt på skolene opplevde vi som sagt også at lærerne så behovet for selv å oppdatere sine kunnskaper innen førstehjelp. På den måten følte de seg også tryggere på å undervise i faget.

Som nevnt kan det stilles spørsmålstegn med om markedsføringen kunne vært gjort annerledes og på den måten oppnådd et bedre resultat. Det var til tider vanskelig å nå ut til skolene med budskapet og det gikk kanskje litt unødvendig tid med til reising.

Likevel vil jeg slutte av med at selv om tiden har vært begrenset og det oppsto enkelte tekniske problemer har det kommet mye positivt ut av prosjektet. Vi har fått muligheten til å sette fokus på et viktig emne, og gjøre flere skoler og lærere mer bevisst på også barn kan utøve førstehjelp. De må bare lære det først. Flere skoler har på ulike måter satt førstehjelp på agendaen og lærerne har fått, og blitt kjent med et redskap en enkelt kan ta i bruk i undervisningen.

Som nevnt holdt vi oss hele tiden godt innen budsjettet og mot slutten fikk vi godkjenning fra Helse og Rehabilitering fikk til å forlenge prosjektet med et halvt år. Vi valgte da å ferdigstille hjemmesiden. Prosjektansvarlig var i denne perioden tilbake i full jobb og hadde derfor begrenset med mulighet til å reise rundt og besøke flere skoler. Når det gjelder hjemmesiden så

ligger den i datasystemet til Norsk Folkehjelp og vil bli lagt ut på nett så fort de er ferdig med å redigere hovedsiden til NF.

Det som nå er viktig er at spillet og hjemmesiden ikke blir liggende på nettet uten at skolene tar det i bruk. En måte å gjøre dette på er å bruke Norsk Folkehjelp sine instruktører og Norsk folkehjelp sine lokallag. Siden det nå ligger et ferdig produkt på nettet kan instruktørene og medlemmene i lokallagene på en enkel måte markedsføre dette rundt om i landet. På hjemmesiden får barn og voksne også mulighet til å sende inn bilder og spørsmål angående førstehjelp. Disse vil i første omgang bli svart på av en av våre ansatte innen sanitetsseksjonen.

Norsk Folkehjelp Sanitet, 1.februar 2011