



## Kildemateriale

Vi vil inddrage ideer og erfaringer fra alle relevante kilder, og søger pr. april 2021 stadig materiale. Vi blev oprindeligt inspireret af hovedkilderne nedenfor, og vil løbende supplere listen over kildemateriale i øvrigt:

### Inspiration og hovedkilder

1. Fremtidens behov for kompetencer, beskrevet som *De 7 K'er* i bogen [Homo Futura](#) fra 2020 af Camilla Mehlsen, bl.a. Kreativitet og Kuriositet
2. 21st Century Skills, ref. [Wikipedia](#)
3. Selvudviklings-forløb som [LEDER.forendag](#), hvor børn udvikler og coacher hinanden, også i [Esport](#).
4. Klub Roskildes samarbejde fra 2020 med Center for Ungdomsstudier ([CUR](#)) og Søren Østergaard.
5. Carol S. Dweck: "[Du er hvad du tænker](#)".

### Kildemateriale i øvrigt

1. Klub Roskildes klubliga for esport, [Rawskills Series](#)
2. Anne Mette Thorhauge Webinar: "[Sådan undgår I konflikterne!](#)"
3. [CUR](#) og Klub Roskildes samarbejde med CUR-leder Søren Østergaard
4. Koblinger mellem gaming og fysisk aktivitet, som f.eks. [eAthlete](#) og [Esport Camps](#)
5. Klubbers og foreningers samarbejde med forskere og inddragelse af forældre, f.eks. via debat-webinarer ([reference](#)) og konfliktforebyggelses-værktøjer ([reference](#))
6. Ungdomsprojektmodellen, f.eks. ... (oprensning af 3-4 vigtige bøger på området)
7. Noget om Evalueringspraksis og aktionslæring
8. Noget om "Hvornår kan man se, at det er læring?"
9. [Red.: Flere kilder mangler i listen, bl.a. "studier fra 2 PhD-studerende" ...]

### Inspiration og kildemateriale

Vi vil bredt inddrage andres ideer og erfaringer og er inspireret af bogen [Homo Futura](#) fra 2020 af Camilla Mehlsen og mange andre kilder, se [inspiration og kildemateriale](#).

### Klub Roskilde Midt, april 2021

[Christian Vinkel Clausen](#), mob 2154 0388

[Mogens W. Brolin](#), mob 3070 2233, ekstern konsulent, [LEDER.forendag](#), [Furesø eSport](#)

Initiativtagere til [RawSkills - Digital Kompetencedannelse](#)



ROSKILDE  
KOMMUNE



LUB ROSKILDE MIDT

