

SLUTRAPPORT

Projektet/Insatsens namn

Projekt Studio Ludum Tibro

Projektperiod/Tidsperiod som Samordningsförbundet stått för insatsens finansiering

2022-01-01 – 2023-12-31

Projektägare/Ansvarig part

Tibro kompetenscenter

Övriga samverkande parter inom projektet/insatsen

Tibro kommun, Försäkringskassan och Arbetsförmedlingen

Utgångsläge

- **Beskriv utgångsläget, hur det såg ut innan projektet/insatsen startade. Bakgrunden till projektet/insatsen.**

Det fanns ett behov av att skapa en proaktiv verksamhet där personer som har varit hemmasittare i grundskolan eller gymnasieskola, eller inte kunnat söka sig till en utbildning, behöver få chansen att successivt återhämta sig och återfå en bättre hälsa och en ökad aktivitetsförmåga. Tibro kompetenscenter har tillsammans med Ludea möjlighet att i en anpassad miljö kunna erbjuda denna verksamhet för ovan nämnda deltagare som har ett stort intresse för onlinespel för att komplettera kommunens egen strategi i de fall där KAA inte räcker till.

Det finns goda erfarenheter av att denna typ av verksamhet och metodkoncept stärker individens självkänsla och välbefinnande, vilket blev tydligt i projektet "Projekt Studio Ludum" som genomfördes 2018-08-01 – 2021-04-30 med stöd av Högskolan i Skövde samt det senare "Projekt Studio Ludum Skövde" som genomfördes mellan 2021-03-01 – 2023-04-30 av Skövde kommun och Ludea.

Projektplan

- **Beskriv hur målbilden såg ut. Vilka mål förväntades projektet/insatsen uppnå?**

Syftet med projektet var att bidra till att fler individer kommer ut på arbetsmarknaden eller börjar studera och klara sin egen försörjning. Huvudmålet var att efter genomförd insats uppnå upplevd bättre hälsa och ökad aktivitetsförmåga hos 70 % av deltagarna och att de på så vis närmar sig samhället, självständighet, och självförsörjning. Steg kopplade till dessa mål var exempelvis att närma sig studier och arbetsmarknaden, påbörja arbetslivsriktad rehabilitering (arbetsträning, praktik eller motsvarande), eller bli arbetsökande efter medverkan i projektet.

- **Beskriv vilken metod som skulle användas för att nå uppsatta mål?**

För att nå projektets uppsatta mål så skulle Ludea använda sitt metodpaket "Studio Ludum" för att använda spel som ett verktyg för att stötta och stärka projektets deltagare. Metoden handlar om att möta individerna där de befinner sig och arbeta utifrån en individuell planering, och utföraren Ludea ansvarar för den dagliga verksamheten med individerna. Ludea erbjöd en verksamhet som består av träffar som skedde både digitalt

samt fysiskt i en lokal där deltagarna fick bli en del av en grupp. Gruppen bestod av deltagare och Ludeas personal som träffades två gånger varje vecka och utförde olika spelrelaterade gruppaktiviteter tillsammans vilket blir en chans för deltagarna att få träna på det sociala och bli en del av en gemenskap. Utöver dessa aktiviteter så hade personalen även stöttande samtal med deltagarna för att bygga relationer och förtroende mellan personal och deltagare. Deltagandet i verksamheten la grunden för att skapa den trygghet och de rutiner som bidrog till att deltagarna blev mottagliga för verksamhetens stöd. Deltagandet bidrog med en ökad känsla av välmående och meningsfullhet samt ökad motivation till att lyckas uppnå de olika framstegen som leder till huvudmålen för projektet.

Genomförande

- **Beskriv hur det har gått. Har metoden kunnat tillämpas som planerat? Har aktiviteter kunnat genomföras så som det var tänkt? Hur många deltagare har totalt varit inskrivna i projektet/insatsen?**

Ludea genomförde arbetet i samverkan med handläggare på Tibro kompetenscenter med utgångspunkt i individens behov. Samarbetet och kommunikationen mellan utföraren Ludea och Tibro kompetenscenter har gått väldigt bra. I projektet har de totalt sex inskrivna deltagarna erbjudits aktiviteter, samtal och deltagande i projektet till dess att deltagaren är redo att ta nästa steg vidare mot studier/arbetsmarknaden och egen försörjning. När deltagaren blir tillräckligt stärkt vad planen att Arbetsförmedlingen involveras (inom projektet) och förbereder deltagaren för nästa steg.

Metoderna för att stötta deltagarna har kunnat tillämpas som planerat, och aktiviteterna har genomförts så som det var tänkt. Deltagarna medverkade i projektets individanpassade verksamhet två dagar i veckan. En dag var digital och en dag var på plats i lokalerna på Tibro kompetenscenter. I verksamheten används spel och spelande som ett verktyg för att deltagarna skulle lära känna varandra och personalen. I verksamheten var deltagarna med på olika aktiviteter och samtal som bygger på deras stora intresse för spel och spelkultur. För att öka deltagarnas välmående bidrog verksamheten med en meningsfull gemenskap i en trygg miljö där de bland annat kunde skapa nya rutiner, träna på det sociala samspelet och lära sig olika kunskaper för ökad självständighet.

Utöver de spelrelaterade aktiviteterna som var planerade från början av projektet så växte det även fram en ny typ av aktivitet som Ludea anordnade i form av återkommande workshops för deltagarna. Dessa workshops behandlar olika teman inom ämnet livskunskap där deltagarna får hjälp att fylla i olika kunskapsluckor som de kan ha som annars kan stoppa dem från att bli en del av samhället. I varje workshop behandlas ens baskunskaper som möjliggör och underlättar deltagarnas framtida framsteg så att deras motivation, självförtroende och chansen till fortsatt framgång förstärks. Det kan exempelvis vara inom ekonomi för att lära sig hur en kan tänka kring att spara, spendera, och lära sig hur du betalar räkningar till att lära sig hur du vårdar allt från sin personliga hygien, relationer, och sitt hushåll i stort.

Resultat-måluppfyllelse

- **Beskriv vilket resultat projektet/insatsen uppnått. Har målen uppfyllts?**

Studio Ludum Tibro har varit ett samarbete där spel har använts som motivationskraft för att hjälpa unga vuxna som varken arbetar eller studerar för att hjälpa dem närma sig egen försörjning och självständighet. Målgruppen som deltagarna tillhör har ofta olika omständigheter eller en problematik som innebär att deras förutsättningar behöver extra anpassning för att varje individ ska få det stöd som hen behöver.

Flera deltagare har uppnått framsteg i flera led som kan kopplas till projektets huvudmål, så de kan exempelvis under sin tid hos oss både ha påbörjat en utbildning och blivit arbetsökande.

○ **Hur många deltagare har avslutats och vad har de gått vidare till efter avslutad insats?**

Två av sex deltagare skrevs ut under våren 2023, och resterande fyra deltagare var med till tiden för projektets avslut och verksamhetens avvecklande under december 2023. Totalt har 6 deltagare avslutats. Tre av dessa till arbetsökande, en till att närma sig att bli redo för att bli arbetsökande, och de resterande två vars nästa steg är en vårdkontakt. Två av projektets deltagare kom in sent som medverkande i projektet och har därför kanske inte varit med länge nog för att fullt uppnå de framsteg som vi strävade efter gällande huvudmålet, men där vi ser att deras chanser att lyckas framöver efter projekttiden har höjts tack vare deras medverkan i projektet.

○ **Har insatsen lett till bättre hälsa och ökad aktivitetsförmåga hos deltagarna? (diskussion)**

Under perioden februari 2022 till december 2023 har sex deltagare varit inskrivna i Studio Ludum Tibro och under deras tid i verksamheten har Ludea sett ett ökat välmående och ökad upplevd meningsfullhet hos fem av sex deltagare som ett direkt resultat av deras medverkan i Studio Ludum Tibro. Den sjätte deltagaren visade sig ha ett stödbehov som låg utanför projektets ramar att tillgodose, så där justerade vi de förväntningar som fanns på personen gällande huvudmål och framsteg.

○ **Beskriv utfallet könsuppdelat – finns några skillnader mellan könen?**

Projektet har enbart haft deltagare av juridiskt manligt kön. Ludea har arbetat aktivt och medvetet med att forma verksamheten så att den blir normkritisk och jämställd så att alla kan känna sig välkomnade. Ludea har tidigt i projektets skede lyft till styrgruppen för projektet att det i deras erfarenhet finns utmaningar gällande när projektets parter som kanske inte själva har ett spelintresse ska identifiera icke-manliga potentiella deltagare till projektet. Detta då spelintresset hos kvinnor och icke-binära kanske inte är lika uppenbart eller kommunicerat vilket gör att det kan bli svårare att avgöra ifall dessa individer är lämpliga för en verksamhet som helt bygger på att deltagarna har ett spelintresse. Därför har Ludea försökt bidra med stöttning till de parter i projektet som står för att föra in deltagare till verksamheten för att se till att icke-män inte råkas exkluderas som potentiella deltagare.

○ **Vilka lärdomar har projektet/insatsen medfört?**

De utmaningar som har varit i projektet har främst varit att identifiera potentiella deltagare och ta in dem till projektet, och det har vi vetat från början att det skulle vara en stor del av utmaningen med att jobba med målgruppen UVAS. Målgruppen är vanligtvis svår att finna och även svår att bygga tillräckligt med förtroende med i det inledande skedet för att bli mottaglig för stödinsatser som till exempel Studio Ludum Tibro. Projektet har haft ett genomgående tema att det har funnits möjlighet att ta in nya deltagare för att fylla upp verksamhetens kapacitet och platser men att det inte har funnits några deltagare att tillgå som skulle klara av den typen av verksamhet och aktivitetsnivå.

En annan lärdom från projektet är att om en intagen deltagare visar sig ha ett för stort stödbehov, till den grad att deltagaren inte klarar av att delta i projektets verksamhet, så har det visat sig att det är svårt att avveckla deltagandet. När det inte finns något självklart alternativ att erbjuda i kommunen som kan vara nästa steg eller alternativ stödinsats för en deltagare som behöver skrivas ut så slutar det i stället med att deltagaren blir kvar i en verksamhet som inte fungerar bra för hen då det kan anses att lite stöttning är bättre än ingen och att projektet gärna vill ge deltagarna flera chanser att försöka klara av sitt deltagande. I kombination med projektets utmaning med att hitta nya deltagare så har det inneburit att deltagaren inte har blivit utskriven eftersom det under den aktuella tiden inte redan fanns en hög efterfrågan efter den deltagarens plats i verksamheten.

Här är lärdomen att projektet ändå behöver skriva ut en deltagare om det visar sig att personen egentligen inte är lämpad för att vara med i Studio Ludum Tibro, även om det inte finns en annan potentiell deltagare på ingång som kan ta hens plats just då för att nyttja verksamhetens kapacitet till fullo.

○ **På vilket sätt kommer innehållet i projektet att tas till vara i ordinarie verksamhet?**

De lärdomar som vi fått utav projektet har breddat vår kompetens i att möta ungdomar som spelar och identifiera målgruppen. Även om vi för närvarande inte har möjlighet att fortsätta bedriva verksamheten vill vi ta vara på lärdomarna. Till exempel i mötet med ungdomar kunna arbeta lösningsfokuserat och belysa kompetenser som ungdomen kan få genom sitt spelande. Lyfta ungdomen och mötas i spelkulturen, även om vi inte är fullärda ser vi stor nytta av kunskapen.

Övrig kommentar

I efterhand ser vi utvecklingsmöjligheter inom rekrytering av deltagare, vi har haft vårt fokus på att identifiera deltagare inom Tibro kompetenscenters verksamheter samt Försäkringskassans målgrupp, vi ser idag en bredare möjlighet där vi till exempel hade kunnat haft kontakt med elevhälsoschefen för EHT i skolorna, och identifierat ungdomar inom skolan som hade kunnat stärkas av denna insats, och arbeta mer proaktivt med målgruppen.