CONTEXTIO
Ethnographic

Lärande utvärdering av projekt CONNEXT for inclusion

Slutrapport januari 2021

Eva Sennemark & Jennie Andersson

Contextio Ethnographic AB

Innehållsförteckning

SAMMANFATTNING **3**
1. BAKGRUND **4**
1.1 Introduktion 4
1.2 Rapportens struktur 4
2. UTVÄRDERINGEN **5**
2.1 Utvärderingens syfte och frågeställningar 5
2.2 Datainsamling inför slutrapport 5
2.3 Teoribaserad utvärdering 6
3. PROJEKT CONNEXT for inclusion – ORGANISATION OCH PROCESS **8**
3.1 Projektorganisation – styrning och ledning 8
3.2 Projektprocessen 8
4. RESULTAT OCH EFFEKTER **12**
4.1 Resultat på individnivå 12
4.2 Resultat på organisationsnivå 15
4.3 Implementering och effekter 16
4.4 Lärdomar från projektet 17
5. SLUTSATSER OCH REKOMMENDATIONER **19**
5.1 Projektets relevans 19
5.2 Sammanfattande analys av måluppfyllelsen 20
5.3 Frågan om hållbarhet 21
5.4 Avslutande reflektioner 22
REFERENSLISTA **23**
BILAGA 1: VERKSAMHETSLOGIK (FÖRÄNDRINGSTEORI) **24**

SAMMANFATTNING

Projekt CONNEXT for inclusion (hädanefter kallat CONNEXT) har erhållit medel från Europeiska socialfondens transnationella utlysning för social ekonomi, integration, unga och migranter inom programområde 2. Projektet ska skapa förutsättningar för nyanländas inkludering och delaktighet i samhälle och arbetsliv i syfte att öka målgruppens möjligheter till etablering på arbetsmarknaden. Detta ska ske genom utveckling av nya innovativa metoder och utbildning av berörd personal. I projekt CONNEXT samarbetar partners från Sverige, Belgien och Finland med att använda spelifiering och element från Serious Urban Games som grund i metodutvecklingen. En lärande utvärdering har genomförts av Contextio Ethnographic AB.

CONNEXT for inclusion i Sverige drivs av Arbetsmarknads- och socialförvaltningen inom Karlstad kommun. Målet med projektet är att utveckla, anpassa och implementera nya och innovativa strategier och metoder baserade på individuella behov i syfte att underlätta för nyanlända flickor/kvinnor och pojkar/män att etablera sig på arbetsmarknaden. Personalen, som kommer från olika verksamheter inom Karlstad kommun, har varit de primära mottagarna av projektet genom att ha erhållit en ny metod kring spelbaserat lärande. Nyanlända har varit delaktiga i anpassandet och testandet av ett spel som handlar om jobbsökande och arbetsmarknad, först utvecklat i Belgien. Ett helt nytt spel på temat jämställdhet har också utvecklats tillsammans med transnationella partners.

Utvärderingen har visat att metoden med spelifiering har varit särskilt lämplig för en målgrupp som har grundläggande språkkunskaper i svenska, men som behöver nya sätt att träna språket, få mer självförtroende och möta fler svenskar informellt. De förväntade resultaten för professionella har till stor del uppnåtts i projektet, med betoning på att alla professionella har fått ny kunskap om användningsområden för spelifiering som ett pedagogiskt verktyg och hur digitala hjälpmedel kan användas i arbetet.

På organisationsnivå är det ännu osäkert i vilken utsträckning metoden kommer att implementeras och spridas inom och utanför Karlstad kommun. Ett antal faktorer såsom Covid-19 pandemin, omorganiseringar inom kommunen och licenskostnader för att använda spelplattformen anses kunna ha en avgörande påverkan på både projektets hållbarhet och resultatuppfyllelsen på organisationsnivå. Licenser har upphandlats för 2021 och utbildad personal kommer att fortsätta arbeta med metoden utifrån den plattform som den belgiske partnern tillhandahåller.

Projektet är ännu inte avslutat och utvärderarna skickar med följande förslag inför framtiden:

- Skapa en implementeringsplan för vidare spridning till aktörer såsom grannkommuner vilka eventuellt inte nås av spridningsseminariet.
- Fundera över hur den handbok som tagits fram av transnationella partners bäst kan komma det svenska projektet till del och hur den skulle kunna hjälpa nya Game Masters att implementera metoden.
- Undersök olika sätt att stärka det nationella nätverket med Core Trainers och hur kunskapen kan bevaras även vid eventuella organisatoriska omvälvningar.
- Då projektet har förlängts kan det finnas möjlighet att försöka organisera ett tillfälle för mer konkret fördjupning i horisontella principer för både styrgrupp och professionella.
- Fundera över hur projektorganisationen inom framtida projekt bör se ut utifrån de erfarenheter som gjorts inom CONNEXT (utmaningar, hållbarhet, lärdomar).

1. BAKGRUND

1.1 Introduktion

Projekt CONNEXT for inclusion (hädanefter kallat CONNEXT) har erhållit medel från Europeiska socialfondens transnationella utlysning för social ekonomi, integration, unga och migranter inom programområde 2. Projektet ska skapa förutsättningar för nyanländas inkludering och delaktighet i samhälle och arbetsliv i syfte att öka målgruppens möjligheter till etablering på arbetsmarknaden. Detta ska ske genom utveckling av nya innovativa metoder och utbildning av berörd personal. I projekt CONNEXT samarbetar partners från Sverige, Belgien och Finland med att använda spelifiering och element från Serious Urban Games som grund i metodutvecklingen. Projektet i Sverige har tagit fram två spel som syftar till att öka nyanländas kunskap kring områden som är relevanta för etablering på arbetsmarknaden och i det svenska samhället.

CONNEXT drivs av Arbetsmarknads- och socialförvaltningen inom Karlstads kommun. Det övergripande projektmålet i CONNEXT är att utveckla, anpassa och implementera nya och innovativa strategier och metoder baserade på individuella behov i syfte att underlätta för nyanlända flickor/kvinnor och pojkar/män att etablera sig på arbetsmarknaden. Projektets transnationella mål är kopplade till målen inom Europa 2020 som gäller att minska tidiga skolavhopp till under 10% till 2020 samt att minska ungdomsarbetslösheten bland migranter och flyktingar. CONNEXT ska inom ramen för dessa mål:

- Förebygga utanförskap, skolavhopp och arbetslöshet bland unga migranter och flyktingar.
- Öka kompetensen och utveckla nya metoder för personal som arbetar med unga migranter och flyktingar i syfte att engagera, stärka och motivera målgrupperna att vara aktörer i sina egna liv.
- Öka medvetenheten och kunskapen gällande horisontella principer hos personal som arbetar med målgrupperna.
- Dela innovativa strategier, goda exempel och resultat från tidigare eller pågående ESF-projekt i partnerländerna.
- Stärka nätverkandet för att sprida, och fortsätta utveckla, goda samverkansmodeller mellan partnerländerna och lokala intressenter.

På transnationell nivå utvärderas projektet av Artevelde University College Ghent i Flandern som utifrån sitt utvärderingsuppdrag ansvarar för att upprätta ett anonymiserat transnationellt registreringssystem för att löpande följa upp projektets indikatorer och horisontella principer. Föreliggande dokument är en avslutande rapport i den lärande utvärdering av det svenska projektet som genomförts av Contextio Ethnographic AB.

1.2 Rapportens struktur

I kapitel 2 beskrivs utvärderingen och hur den genomförts. Kapitel 3 redovisar projektets organisation och process. Kapitel 4 har fokus på förväntade och uppnådda resultat och effekter på individ- och organisationsnivå. Det avslutande kapitlet innehåller en sammanfattande analys utifrån utvärderings frågeställningar och några slutgiltiga reflektioner.

2. UTVÄRDERINGEN

I detta kapitel beskrivs den lärande utvärdering som har genomförts under projektets gång samt metoder för datainsamling och analys. Då projektet förlängdes sent kommer ett kort PM att läggas till slutrapporten i maj 2021 för att fånga upp förändringar/utveckling under våren 2021.

2.1 Utvärderingens syfte och frågeställningar

Utvärderingens syfte är att följa projektprocessen, utvärdera mot projektets målsättningar samt att bidra till lärande. Den slutliga utvärderingens fokus är att ge en sammanfattande bild av projektet med fokus på resultat, effekter och hållbarhet.

Utvärderingsfrågorna som besvaras i denna slutrapport är följande:

1. Hur har projektprocessen sett ut?
2. Vilka resultat och effekter, förväntade och oväntade, har projektet genererat? Är metoden relevant för målgruppen?
3. Hur har de horisontella principerna integrerats i projektets olika nivåer?
4. Hur ser förutsättningarna för hållbarhet ut?

2.2 Datainsamling inför slutrapport

Den slutliga utvärderingen bygger på deltagande observation i projektets aktiviteter och data som löpande samlats in (internt och externt) under projekttiden. Datainsamlingsmetoder och källor redovisas nedan.

2.2.1 Metoder

Semi-strukturerade intervjuer

Följande intervjuer har genomförts via telefon inför slututvärderingen:

- Intervjuer med projektägare och samtliga övriga styrgruppsmedlemmar
- Intervju med f.d. och ny projektledare
- Intervjuer med professionella (8 Core Trainers och 1 Game Master)

Intervjuerna har varit semi-strukturerade och utgått ifrån teman med frågeställningar baserade på förväntade resultat och indikatorer samt utvärderingsfrågorna i denna rapport.

Deltagande observationer

Utvärderarna har genomfört ett antal deltagande observationer vid metodutvecklingsarbetet samt vid utbildningsdagar i Karlstad tillsammans med transnationella partners. Utvärderarna har även följt de digitala, transnationella workshops som hållits i samband med utvecklingen av ett nytt spel om jämställdhet 2020. Denna process skulle ha innefattat fysiska träffar och en möjlighet för utvärderarna att på plats följa utvecklingen och målgruppens testande av det nya spelet, men på grund av Covid-19 förlades detta arbete online. Pandemin har också inneburit att det ännu inte gått att genomföra några tester av spelet tillsammans med målgruppen, eller några övriga speltillfällen med existerande spel. Det här har inneburit vissa förlorade möjligheter för utvärderingen att få en bättre bild av hur metoden fungerar i praktiken för den målgrupp som den är avsedd för.

Intern uppföljning

Projekt CONNEXT har haft ett antal kvantitativa indikatorer på både transnationell och nationell nivå, där de sistnämnda designats för att till stor del överlappa med de transnationella. De nationella siffrorna för Sverige som i första hand berör resultat för professionella och målgruppen har rapporterats in av projektledaren till ett centralt registreringssystem för alla partners i det transnationella samarbetet. Utvärderarna har löpande tagit del av kvantitativa data samt interna sammanställningar av enkätundersökningar som genomförts med målgruppen.

2.2.2 Analys av data

Analys av data har gjorts med vedertagna metoder. Intervjuer har spelats in med intervjupersonernas medgivande och skrivits ut i sammanfattad form. En tematisk analys har genomförts där citat valts ut för att illustrera teman som framkommit under analysen. Utgångspunkt för analysen har varit att bedöma projektets resultat/måluppfyllelse utifrån fastställda mål i ansökan och förändringsteori samt utvärderingens frågeställningar som anknyter till detta.

2.3 Teoribaserad utvärdering

Inom Socialfondsprogrammet 2014 – 2020 tillämpas ett resultatbaserat arbetssätt, det vill säga att det ska finnas en tydlig målstyrning bakom aktiviteter och process. Det innebär att grunden för genomförande av insatser inom programmet ska utgå från en förändringsteori och att utvärdering ska vara teoribaserad. Nedan presenteras de teorier och modeller som ligger till grund för utvärderingen och bedömning av måluppfyllelse och hållbarhet.

2.3.1 Förändringsteori

Förändringsteori är ett planerings- och kommunikationsverktyg som används för att öka förståelsen för hur ett projekt ska genomföras för att nå förväntade effekter. Förändringsteorin fokuserar på att hitta den ”röda tråden” mellan aktiviteter och de förväntade resultaten. För att synliggöra metoden används ofta en ”resultatkedja” där man definierar de resultat som aktiviteterna förväntas leda till. Resultatkedjan ska också illustrera vad resultaten leder till i form av långsiktiga effekter. Under analys- och planeringsfasen för CONNEXT skapades en förändringsteori över projektet tillsammans med projektledaren där resurser, aktiviteter, förväntade resultat och effekter slogs fast (se bild 1 nedan och bilaga 1). Förändringsteorin tillsammans med överenskomna indikatorer har godkänts av styrgruppen och varit utgångspunkten för intern och extern uppföljning under hela projektprocessen.

Bild 1. Förändringsteori

2.3.2 Mekanismer för ökad hållbarhet

En viktig aspekt av Socialfonden är att projekten ska bidra till att generera hållbar social inkludering och tillväxt. Det finns idag mycket erfarenhet om centrala mekanismer som leder till hållbara resultat. De erfarenheter som bland annat beskrivs av Lennart Svensson *et al.* (2013) stämmer väl överens med våra egna erfarenheter av tidigare projekt. Forskarna betonar vikten av ett lärande förhållningssätt, samverkan mellan aktörer på flera nivåer inom och mellan organisationer samt ett aktivt ägarskap för att nå hållbara resultat, se bild 2.

Bild 2. Mekanismer för långsiktig hållbarhet

Ett lärande förhållningssätt innebär att projektets utveckling ses som en källa till lärande, där oväntade effekter är mer troligt än de väntade, där den ursprungliga projektplanen är ett ursprungsvärde som sedan behöver utvecklas och förnyas i takt med de förhållanden som råder. Den lärande ansatsen är avgörande för att kunna ta tillvara resultat: insatser måste reflekteras över, processas, utmanas och störas. För att det ska bli ett lärande måste det skapas en lärande miljö på olika arenor, exempelvis i styrgruppen, bland projektpersonalen - att diskutera och reflektera över förväntningar, kontexter, villkor, kultur, förförståelse med mera.

3. PROJEKT CONNEXT for inclusion – ORGANISATION OCH PROCESS

I detta kapitel beskrivs projektets organisering och projektprocess utifrån uppföljning, projektdokumentation och intervjuer.

3.1 Projektorganisation – styrning och ledning

CONNEXT drivs av Karlstad kommun, Arbetsmarknads- och socialförvaltningen. Styrgruppen består av sex medlemmar inklusive projektägaren och representerar följande förvaltningar och verksamheter:

- Avdelningen för Integration Försörjning och Arbete, Arbetsmarknads- och socialförvaltningen
- Jobbcenter
- Värmland Tillsammans (annat ESF-projekt)
- SFI, GRUV och SÄRVUX på Tingvallagymnasiet

Styrgruppen består av representanter för de verksamheter/projekt som agerat lokala plattformar för projektet och där testpersoner för metodutvecklingen rekryterats (se avsnitt nedan om målgrupper). Det operativa arbetet med projektet såväl som ledningen och organiseringen av regelbundna styrgruppsmöten har skötts av projektledaren som varit anställd på deltid (50%) från starten i oktober 2018 till juni 2020 (då ursprunglig projektledare slutade och en ny tillsattes i augusti). Projektägaren ökade sin närvaro i styrgruppen under hösten 2020.

3.2 Projektprocessen

Nedan beskrivs projektprocessen kortfattat utifrån projektets syfte, det transnationella samarbetet och huvudsakliga aktiviteter. Horisontella principer har varit en integrerad del i projektets arbete och är ett genomgående tema i denna rapport.

3.2.1 Projektets syfte och plattformar

Projekt CONNEXT skiljer sig från de flesta ESF-finansierade projekt i den meningen att projektet inte har haft några officiella deltagare. Projektets huvudsyfte, kring vilket alla aktiviteter har kretsat, har varit att utveckla en metod som ska ge berörd personal ett nytt verktyg i att underlätta nyanländas etablering på arbetsmarknaden. Personalen, som kommer från olika verksamheter inom Karlstad kommun, har varit de primära mottagarna av projektet genom att ha fått lära sig en ny metod kring spelbaserat lärande. Nyanlända flickor/kvinnor och pojkar/män har varit delaktiga i att anpassa och testa ett spel som handlar om jobbsökande och arbetsmarknad (kallat #WORK), först utvecklat i Belgien. Ett helt nytt spel på temat jämställdhet har också utvecklats tillsammans med transnationella partners och kommer att testas under våren 2021. Ytterligare ett spel från den belgiska samarbetspartnern kommer också att testas i Sverige och behandlar temat psykisk ohälsa.

Vad gäller plattformarna för projektet har det skett vissa förändringar under projektprocessen. De ursprungliga plattformarna, från vilka både professionella och testpersoner (nyanlända) skulle rekryteras, var i projektansökan följande:

- Mötesplats Galaxen, avdelningen för nyanlända, Karlstad kommun.
- Värmlands Nya, ESF-projekt i 7 kommuner.

- Insteg Karlstad, projekt i samverkan mellan Arbetsmarknads- och socialförvaltningen och Arbetsförmedlingen.
- Värmland Tillsammans, ESF-projekt som genomförs tillsammans med 9 andra kommuner i länet, arbetsförmedlingen, landstinget och andra aktörer.

Tidigt i processen skedde ett par förändringar som kom att påverka projektet; Mötesplats Galaxen lades ner (och senare även hela avdelningen för nyanlända) och Värmlands Nya bestämde sig för att hoppa av på grund av ändrade förutsättningar. De som istället rekryterades som Core Trainers till projektet var en integrationshandledare som arbetar med ensamkommande ungdomar som bor i stödboende, samt en nätverkssamordnare som ansvarar för nätverk för ensamkommande, nyanlända vuxna och ungdomar. Det har ändå visat sig bli en utmaning att involvera unga nyanlända i projektet och fler vuxna har istället deltagit som testpersoner. Att Värmlands Nya hoppade av kan också ha påverkat projektets målsättning att försöka sprida metoden med spelifiering till fler kommuner.

Representanter från följande organisationer/verksamheter inrapporterade till det centrala registreringssystemet har fått utbildning i metoden Serious Urban Games:

- Värmland Tillsammans (ESF-projekt)
- Horisont, Karlstad kommun
- Värmlands Framtid, Karlstad kommun
- Tingvallagymnasiet, Karlstad kommun
- Tellus stödboende, Karlstad kommun
- IFA, Karlstad kommun
- Jobbcenter, Karlstad kommun
- Kultur- och fritid, Karlstad kommun
- Nobelgymnasiet, Karlstad kommun
- Kristinehamn kommun
- Eda kommun

3.2.2 Transnationellt samarbete

Aktörerna som ingår i CONNEXT är följande:

- Karlstad kommun, Sverige
- Artevelde University College Ghent, Belgien
- gameWise (tidigare [ew32]), Belgien
- Metropolia University, Finland

Transnationella styrgruppsmöten har hållits regelbundet antingen digitalt eller i samband med transnationella utbildningsdagar i något av partnerländerna. Transnationella möten som projektet har haft har bestått av projektmedarbetare från de olika länderna och samverkande organisationer och har syftat till att utbyta kunskap och erfarenheter om olika teman inom projektet såsom arbetsmarknad, integration, interkulturell dialog och horisontella perspektiv som jämställdhet.

Ett avgörande samarbete för det svenska projektet har varit med den belgiska partnern gameWise som utvecklat och äger spelplattformen som är ett centralt verktyg i projektet. Det metodstöd som erhållits från gameWise både online och on-site för de åtta svenska professionella som varit

involverade i projektet (så kallade Core Trainers) löpande under projektet har varit både uppskattat och effektivt enligt alla Core Trainers. Den finländska partnern har istället använt en egen spelplattform och därför också blivit något frånkopplad från det svenska samarbetet med partnern i Belgien, även om alla parter deltagit gemensamt i framtagandet av ett nytt spel om jämställdhet.

Transnationella prestationer inom projektet är följande:

- En gemensam hemsida för löpande informationsspridning om projektet (http://www.connextforinclusion.eu)
- En handbok för professionella om spelifiering och metoder för train-the-trainers (under utveckling, leds av Artevelde och Metropolia)
- Certifikat för utbildade tränare och möjlighet att gå med i ett transnationellt metodstödsnätverk
- En projektfilm har framtagits om metoden och det transnationella samarbetet
- Artevelde kommer att producera en utvärderingsrapport om det transnationella samarbetet

3.2.3 Huvudsakliga projektaktiviteter

Aktiviteterna i projekt CONNEXT har fokuserat på att utveckla, anpassa och testa metoden Serious Urban Games för den lokala kontexten och målgruppen i Karlstad kommun. Det första spelet inom denna metod som projektet anpassat till svensk arbetsmarknad och kontext kallas #WORK och är ett spel som först utvecklades inom ett annat ESF-projekt i Belgien.

Metodutvecklingen har genomförts i nära samarbete med den belgiska partnern gameWise, som utvecklat och äger rättigheterna till den digitala spelplattformen. Processen har följt en metodologi kallat DRØME, utarbetad av Lieve Achten för gameWise 2010 för att strukturera upp en deltagande process för spelutveckling. Metoden består framförallt av 3 olika, efterföljande ”Labs” eller workshops:

- LearningLabs: få insikter om spelets tema.
- GameLabs: medskapande kring uppdrag och mekanismer bakom spelet.
- TestLabs: spela och utvärdera det utvecklade spelet.

Återkoppling från Core Trainers under utvecklandet och anpassandet av #WORK visade att medan flera ansåg metoden med spelifiering vara relevant, så var projektet i sig betydligt mer tidskrävande än vad som först hade förväntats. Spelplattformen innehåller många steg och har uppdaterats flera gånger i syfte att förbättra användarvänligheten. Tid krävs för att förbereda målgruppen innan ett spel, samt för reflektion efteråt för att förankra eventuella lärdomar och diskutera upplevelsen av metoden. I detta arbete har hänsyn tagits till målgruppens olika behov och flera diskussioner utifrån horisontella principer om jämställdhet, icke-diskriminering och tillgänglighet har förts.[1] En viktig faktor för projektprocessen har också varit att de åtta Core Trainers inte varit anställda i projektet, utan haft sina ordinarie tjänster parallellt med sin medverkan i CONNEXT.

Utöver de 8 professionella som utbildats till Core Trainers i projektet har även andra professionella utbildats i metoden (13 Game Masters utav målsättningen 15 stycken). Av dessa har dock endast en person fått tillfälle att implementera metoden och spela #WORK med personer ur målgruppen.

[1] Dock inte om ekologiskt hållbar utveckling, som också är en horisontell princip i Socialfondsprogrammets strategi.

Metodstödet från den belgiska partnern gameWise har varit löpande under projekttiden och uppskattat av alla Core Trainers. Många Core Trainers anser också att det transnationella samarbetet har skapat mervärde utifrån möjligheten för dem att utbyta erfarenheter kring en gemensam målgrupp.

En gemensam plan för hur **horisontella principer** skulle integreras i projektet togs fram på ett transnationellt möte i Finland. Även ur denna aspekt har dock det transnationella samarbetet varit bitvis fragmenterat. Planen för integreringen av horisontella principer innehåller exempelvis en punkt om att ta fram ett gemensamt spel om jämställdhet/”gender equality” för att öka målgruppens kunskap i ämnet. Vid digitala deltagande observationer som utvärderarna genomfört under denna spelutvecklingsprocess har det dock framkommit att det endast är den svenska partnern som utvecklar ett ”Jämställdhetsspel” – övriga partners kallar istället spelet för ett ”Gender awareness game”. Denna distinktion är intressant då den motiverats med att partners tycker att det är för ”kontroversiellt” att kalla det för ett jämställdhetsspel. Utvärderarna har löpande kommit med rekommendationer för att stärka integrering av horisontella principer. Under framtagningen av #WORK föreslogs exempelvis att ett uppdrag i spelet skulle rikta in sig på arbetstagares rättigheter och icke-diskriminering. Det skulle vara ett sätt att ge testpersoner ur målgruppen ökad kunskap i ämnet och även professionella, som skulle få i uppgift att ta fram fakta om icke-diskriminering. Det här fanns i den belgiska versionen av spelet men kom slutligen inte med i den svenska versionen. Ett skäl som åberopades var att det var svårt att hitta Game Companions; exempelvis var fackföreningar inte tillgängliga för andra än sina egna medlemmar. Under utvecklandet av jämställdhetsspelet har däremot könsdiskriminering i arbetslivet varit ett av de teman som projektteamet arbetat med, men resultatet är ännu okänt för utvärderarna.

Utvecklingen av det nya spelet skulle ha ägt rum under en resa till Finland våren 2020, som dock fick ställas in på grund av Covid-19 pandemin. Istället har den transnationella spelutvecklingen ägt rum digitalt vilket begränsat den deltagande processen till att endast omfatta professionella från de tre länderna och inga representanter från målgruppen. Planen är dock att testa det nya spelet tillsammans med målgruppen nyanlända så snart situationen med Covid-19 tillåter. Inför detta utvecklingsarbete gav utvärderarna ett antal rekommendationer baserat på lärdomar ifrån processen med #WORK. Merparten av rekommendationerna hörsammades av projektledningen och arbetet kunde effektiviseras utifrån att Core Trainers kunde delas upp i mindre grupper för att arbeta med konkreta uppgifter – istället för att alla skulle delta i alla moment vilket tidigare medfört ojämn arbetsdelning och hög tidsåtgång. Core Trainers har uttryckt att arbetet med jämställdhetsspelet inneburit mer effektiva möten och en smidigare utvecklingsprocess med tydliga förväntningar.

På grund av covid 19-pandemin och de därigenom begränsade testmöjligheterna inom projektet ansökte CONNEXT om sex månaders förlängning hösten 2020. Det innebär att projektet avslutas 30/6 2021.

4. RESULTAT OCH EFFEKTER

Detta kapitel fokuserar på projektets måluppfyllelse, det vill säga resultat och effekter på olika nivåer. Redovisningen utgår från förändringsteorin och data från projektstatistik, intervjuer med olika aktörer och deltagande observationer. Den transnationella måluppfyllelsen kommer att beröras utifrån aggregerade kvantitativa resultat, med fokus på det svenska projektets bidrag.

4.1 Resultat på individnivå

I förändringsteorin och utvärderingsplanen preciseras en rad förväntade resultat på individnivå. De förväntade resultaten av projektet på individnivå är uppdelade på *professionella* och *målgruppen* som agerat testpersoner i projektet.

Förväntade resultat för professionella:

- Professionella har fått en ny metod i arbetet med målgruppen
- Professionella har kunskap i att utbilda Game Masters och utveckla nya spel
- Ökad kunskap om horisontella principer
- Ökad kunskap om användningsområden för spelifiering
- Kapacitet att använda Most Significant Change som utvärderingsmetod

Förväntade resultat för målgruppen/testpersonerna:

- Spelet upplevs tillgängligt för målgruppen
- Målgruppen har genom spelet fått ökad kunskap kring valt tema
- Ökad lokalkännedom hos målgruppen
- Målgruppen känner sig stärkta/motiverade genom spelet

Nästan alla professionella (Core Trainers) kan se spelifiering som metod användas i deras ordinarie verksamheter som en relevant metod i arbetet med målgruppen. För professionella som arbetar på SFI har metoden blivit integrerad i deras Studie- och yrkesvägledningsplan för elever i kurs D med skolbakgrund. Denna grupp är särskilt vald efter diskussioner om tillgänglighet både vad gäller språk och kognitiv förståelse. Professionella på SFI vidhåller dock att spelifiering mycket väl kan användas med alla deras elever, men inte med det upplägg som finns med #WORK och spelplattformen i projekt CONNEXT. Endast en Core Trainer anser att metoden inte är relevant för hens målgrupp som består av vuxna flyktingar som står särskilt långt ifrån arbetsmarknaden. Flera i denna grupp är analfabeter eller har väldigt låga språkkunskaper i svenska vilket gör metoden för komplicerad. Problematiken illustreras i följande citat av en Core Trainer:

> ”Tyvärr har vi ju inte kunnat tillgänglighetsanpassa så mycket som vi har velat. Vi hade velat göra uppdrag där man inte behöver [kunna] läsa och skriva. Vi ville koppla på så att man kunde få någon som läser upp så man kan höra på uppdragen istället, men det kostade ju för mycket pengar. Så då blir det ju inte tillgängligt för alla, tyvärr.” – Core Trainer

Under projektets genomförandefas har alla åtta professionella fått i utbildning i att utveckla nya spel och utbilda nya Game Masters, de har formellt blivit Core Trainers i projektet. Utifrån intervjuer med de professionella upplevde majoriteten att de hade kapacitet att utbilda nya Game Masters, men nästan ett år efter utbildningen ägde rum medger en del att kunskapen skulle behöva repeteras.

Utifrån intervjuer som gjorts framgår att alla professionella ser goda möjligheter till att #WORK som metod kan motivera och stärka målgruppen för projektet, om än inte alla individer. Det som främst betonas är möjligheterna till positiva effekter på spelarnas språkinlärning och självförtroende till följd av att ha spelat #WORK. Många professionella kan också se fler användningsområden för spelifiering och nya teman för spel, men betonar framförallt den pedagogiska aspekten med spelifiering som värdefull kunskap. Det handlar om andra sätt att se på lärande; att målgruppen kan bli mer aktiva i att söka upp information och lösa uppgifter samtidigt som lärandet blir mer lustfyllt. Däremot ifrågasätts spelens tillgänglighet för alla målgrupper, främst utifrån att det krävs en viss språknivå i svenska men även utifrån spelarnas kognitiva förmåga att tolka instruktioner och hantera spelplattformen.

Ett annat förväntat resultat för CONNEXT är att professionella, inklusive projektledare, skulle få ökad kunskap om **horisontella principer** genom projektet. Det här resultatet kan inte sägas ha uppnåtts då endast tre av åtta professionella tycker att de har fått mer kunskap på området. En förklaring som getts av många professionella och som till viss del stämmer med utvärderarnas observationer är att många redan arbetar med dessa principer dagligen, framförallt de som är utbildade lärare. Utifrån projektprocessen kan samtidigt konstateras att många av de workshops och utbildningsmoment kring horisontella principer som var planerade i projektansökan inte genomförts. Utvärderarna har genom deltagande observationer dock noterat att viss kompetens finns när det gäller att kritiskt ifrågasätta normer och att tillgänglighetsanpassa metoden. Detta diskuteras vidare under avsnitt 5.1-2.

Ytterligare ett förväntat resultat berör utvärderingsmetoden Most Significant Change (MSC)[2], där majoriteten av de professionella inte tycker sig ha fått tillräcklig förståelse för metoden. De flesta ser inte heller att de skulle kunna använda den som en utvärderingsmetod med sin målgrupp. Detta var ett transnationellt mål som satts upp för alla Core Trainers. Merparten av de svenska Core Trainers anser att den korta utbildning i metoden som Artevelde University stod för inte gav dem tillräcklig förståelse för metoden.

4.1.1 Transnationella resultat och mål

Tabellen nedan visar ett urval av de kvantitativa resultat och aggregerade mål som ställts upp för projektets professionella på transnationell nivå. Det bör noteras att medan en del indikatorer specifikt avser de som är Core Trainers (CT) i projektet, riktar sig en del andra mer brett till ”professionella” eller ”tränare” vilket representerar alla som har fått utbildning i metoden. Aggregerade mål finns heller inte uppställda för alla indikatorer. Målet för antal utbildade Core Trainers är uppnått och till och med överskridet och en majoritet av alla tränare (alla professionella som utbildats i metoden) uppger att metoden hjälpt dem att stärka och motivera sin målgrupp. I

[2] En kvalitativ utvärderingsmetod som går ut på att samla in berättelser från berörda personer i ett projekt om vilken förändring som varit mest betydelsefull för dem och varför. Det används ofta som ett hjälpmedel för att förstå hur förändring sker och i vilken situation/kontext.

skrivande stund finns inte data för Finland och Belgien angående indikatorn om ökade kunskaper och insikter om horisontella principer, där det aggregerade målet är 80% av Core Trainers och projektledare.

Tabell 1 Måluppfyllelse transnationella indikatorer – professionella (CT = Core Trainer, PL = Projektledare)

Indikator	Sverige	Finland	Belgien	Måluppfyllelse (aggregerat)
Antal CT som utbildats i metoden	8	6	7	21/20
Antal tränare som anser att de har lyckats stärka och motivera målgruppen genom metoden (*proportion av*)	8 (100%)	40 (63%)	9 (82%)	(60%/85%)
Antal professionella som använder metoden i arbetet med målgruppen	8	N/A	9	N/A
Antal CT som anser sig ha fått ny kunskap om tillgänglighet för målgruppen	2	41	0	N/A
Antal CT och PL som upplever ökad kunskap och insikt om horisontella principer	3 (38%)	N/A	0	N/A/Mål 80%

4.1.2 Resultat för testpersoner – nationella och transnationella

Resultaten för **testpersonerna ur målgruppen** nyanlända ungdomar och vuxna (15–64 år) har främst följts upp internt genom enkäter av projektpersonal, men vissa deltagande observationer har gjorts av utvärderare.

I projektets sammanställning av de enkäter som gjorts med målgruppen som testat #WORK framgår att en majoritet (58%) tycker att spelet varit ”lagom” i svårighetsgrad, 12% anser att det var svårt och resterande 30% att det var lätt. Spelet får därför anses vara tillgängligt för de allra flesta som har testat det, men det ska också nämnas att det inte framgår av enkätsvaren vilka anpassningar av spelet som gjorts för olika personer ur målgruppen. Inga tydliga skillnader mellan manliga och kvinnliga testpersoner kan noteras utifrån den kvantitativa datan. Många av testpersonerna kommenterar att spelet var roligt men att de hade behövt mer tid på sig. De utmaningar som målgruppen nämner med metoden är främst språknivån i spelet samt att det kan vara svårt att hitta människor på stan som vill svara på frågor. Utifrån deltagande observationer och informella samtal med testpersoner har utvärderarna noterat att en del känt sig stärkta och fått mer självförtroende efter spelet, exempelvis efter att ha gjort uppdrag som handlat om att medverka i en fiktiv anställningsintervju.

De allra flesta testpersoner (78%) tycker också att de har lärt sig något mer om Karlstad och fått ökad lokalkännedom, som till exempel om fler arbetsställen och var bemanningsföretag ligger. En Core Trainer som intervjuades av utvärderare efter en spelomgång gav följande exempel:

> ”Igår var det några vuxna som spelade [#WORK] som står extremt långt ifrån arbetsmarknaden och har ganska låg språknivå. De gick till Studie-och yrkesvägledningen [ett uppdrag i spelet], som de aldrig hade varit på fastän de varit 5-6 år i Sverige – de hade aldrig fått en yrkesvägledning! Då är det ju någonting vi har missat, för de tyckte ju att ’men vad bra att vi kan gå dit och få rådgivning!’” – Core Trainer

I tabell 2 nedan visas de kvantitativa resultat och aggregerade mål som ställts upp för testpersonerna på transnationell nivå. Betydligt fler personer än förväntat har hunnit testa metoden och spela spelet, men data saknas från Belgien för att kunna avgöra i vilken utsträckning andra mål för testpersonerna har nåtts.

För CONNEXT finns ett kvantitativt mål om att minst 20 nyanlända och ensamkommande ungdomar och 10 vuxna nyanlända ska ha testat spelet (Projektansökan 2018). I skrivande stund har 98 personer i Sverige testat metoden (spelat #WORK) och medelåldern på testpersonerna är 31 år. En majoritet av testpersonerna i Sverige har varit kvinnor (66%), medan männen har varit i majoritet i partnerländerna. Det är också tydligt att partnerländerna haft ett större fokus på unga människor i målgruppen medan Sverige har vänt sig även till vuxna och i större utsträckning till de med utländsk bakgrund/från en minoritet. Denna utvärdering kan dock inte säga något om hur indikatorerna har mätts eller tolkats i partnerländerna.

Tabell 2 Måluppfyllelse transnationella indikatorer – målgrupp

Indikator	Sverige	Finland	Belgien	Måluppfyllelse (aggregerat)
Antal testpersoner som testat Serious Urban Games	98	135	79	312/70
Antal manliga testpersoner (*andel*)	33 (34%)	82 (61%)	42 (53%)	N/A
Medelålder på testpersoner	31	24	16	N/A
Andel testpersoner med utländsk bakgrund eller del av minoritet	86%	48%	48%	N/A
Andel testpersoner som känner sig mer motiverade och stärkta	78%	59%	N/A	50%/70%
Andel testpersoner som upplever ökad kunskap om spelets tema	86%	60%	N/A	53%/70%

4.2 Resultat på organisationsnivå

I förändringsteorin finns också ett antal förväntade resultat på kort sikt på organisationsnivå.

Förväntade resultat på organisationsnivå:

- Andra verksamheter inom Karlstad kommun har anmält intresse för utbildning i Serious Urban Games som metod (Utbildning av Game Masters i fler verksamheter)
- Andra kommuner har anmält intresse för utbildning i Serious Urban Games som metod
- Ökad samverkan kring målgruppen mellan olika aktörer/kommuner/partnerländer (Skapande av metodnätverk och utbildningsplan)

Viss informationsspridning har skett löpande under projektets gång till andra aktörer inom och utanför Karlstad kommun, exempelvis via sociala media som Facebook och tidningsartiklar i lokal press. En annan verksamhet inom kommunen som har visat intresse av projektet mot slutet är barn- och ungdomsförvaltningen. Det är en öppning som till del har tillskrivits Covid-19 pandemin eftersom ungdomar inte kunnat komma ut på fältpraktik och förvaltningen börjat se sig om efter nya, digitala

metoder att introducera unga för arbetsmarknaden. Det är dock oklart om just #WORK-spelet kommer att vara överförbart till skolans värld och några utbildningar för personal finns inte inplanerade i skrivande stund.

Bland de nya Game Masters som deltagit i utbildning i metoden finns representanter för två andra kommuner, Eda och Kristinehamn. Ytterligare en kommun, Forshaga, ska ha visat intresse för projektet[3]. I skrivande stund finns dock få tecken på att de nya Game Masters har implementerat metoden i sina hemkommuner och spridningsresultatet är därför ännu oklart.

Det förväntade resultatet med ökad samverkan har mätts utifrån ett antal olika indikatorer och syftar på både nationell och transnationell nivå. Ett lärande nätverk på transnationell nivå har nu upprättats tillsammans med partners i Belgien och Finland. Från det svenska projektet deltar i skrivande stund projektledaren (som även är utbildad Core Trainer) och ytterligare en Core Trainer. Ett första möte i januari 2021 har behandlat teman såsom hur lärare och andra utbildare kan motiveras att använda spelifiering, pedagogik och seriös speldesign, olika spelartyper och mekanik samt skillnader mellan ”vanliga” och ”seriösa” spel. Metropolia University i Finland planerar att ge digitala kurser i spelifiering där erfarenheter från projektet kommer att användas och likaså den handbok som tagits fram gemensamt i det transnationella samarbetet.

Ur lokal/nationell samverkanssynpunkt finns det ännu få tecken på att konkreta rutiner utvecklats för att öka samverkan kring målgruppen, vilket var en annan resultatindikator. Projektpersonal och styrgruppsmedlemmar som intervjuats pratar i generella termer om fördelarna med att lära känna personer från andra kommunala förvaltningar och utbyta erfarenheter om hur man arbetar med målgruppen. Exempelvis har SFI samverkat med kommunens Arbetsmarknadsenhet (AME) och integrationsenheten under spelsessioner och även haft diskussioner kring språkkompetens och utveckling. Ett resultat av detta informella utbyte är att ett arbetsmaterial om arbetsliv i Sverige tagits fram av en pedagog och är tänkt att användas för SFI-elever i förberedande syfte innan de slussas vidare till exempelvis kommunens Jobbcenter.

4.3 Implementering och effekter

De förväntade effekterna på kort sikt av projekt CONNEXT som specificerats i förändringsteorin är följande:

- Serious Urban Games används inom verksamheterna i det dagliga arbetet med målgruppen i de deltagande plattformarna
- Metoden sprids utanför Karlstad kommun
- Förutsättningarna för målgruppen att etablera sig på arbetsmarknaden förbättras

Det långsiktiga effektmålet som projektet förväntas bidra till är att utanförskap, skolavhopp och arbetslöshet bland nyanlända minskar.

[3] Enligt styrgruppsprotokoll, 2020-11-26.

Det finns i nuläget få indikationer på att några av de önskade effekterna har manifesterats ännu. Ett par goda tecken är att spelifiering/Serious Urban Games skrivits in i SFI:s Studie- och yrkesvägledningsplan för vissa elever, samt att ett par Game Masters från andra kommuner utanför Karlstad har utbildats i metoden. Licenser för sex av de utbildade CT har köpts in från gameWise och innebär att verksamheterna har obegränsad tillgång till plattformen och de spel som finns där under 2021. Förlängningen av projekttiden till och med 30/6 2021 kan förhoppningsvis också ge möjlighet till test av det nyutvecklade jämställdhetsspelet samt det belgiska spelet MindFit som personal har fått tillgång till kostnadsfritt från gameWise.

Huruvida implementeringen av Serious Urban Games inom verksamheterna i det dagliga arbetet blir verklighet är i skrivande stund avhängigt ett flertal faktorer:

- Covid-19 pandemins utveckling
- Pågående och kommande omställningar inom kommunens förvaltningar som eventuellt påverkar Core Trainers som har kompetensen, samt budgeten för utrustning och licenser
- Licenskostnader efter det första året (2021), beroende av belgisk partner
- Engagemanget från Game Masters

Utöver en planerad spridningskonferens i januari 2021 har utvärderarna inte tagit del av någon konkret plan för att sprida metoden utanför Karlstad. En möjlighet är att efter spridningskonferensen upprätta en sådan plan, dock är detta beroende av projektets resurser och beslut från ledningshåll.

4.4 Lärdomar från projektet

Nedan presenteras en kort sammanfattning av de framgångsfaktorer och utmaningar i projektet som framkommit under utvärderingen från både ledning och projektutövare.

Framgångsfaktorer

Metodiken med spelifiering i sig beskrivs av professionella som en framgångsfaktor, då den öppnat upp nya pedagogiska sätt att se på lärande om språk, arbetsmarknad och samhällsorientering med digitala hjälpmedel.

Några andra framgångsfaktorer är:

- Metodstödet från det transnationella samarbetet med framförallt gameWise i Belgien.
- Målgruppen får en anledning att ta kontakt med svenskar och öva språket.
- Engagerad projektledare som uppskattats av både styrgrupp och projektutövare.
- Metoden upplevs som lustfylld av professionella och testpersoner.

Utmaningarna kan delas in i några underteman vilka redovisas nedan. En extern faktor som haft en stor inverkan på projektet under 2020 är Covid-19 pandemin som gjorde att det inte längre gick att organisera speltillfällen med målgruppen, eftersom Serious Urban Games innebär grupparbete och möten med människor på stan. Det bidrog också till svårigheten att engagera de nya Game Masters i att börja använda metoden och sprida den till fler kommuner. Det påverkade även många inblandade verksamheters arbetssätt, däribland SFI som ställde om till distansundervisning.

Målgrupp-/metodrelaterade utmaningar

- Målgruppen är inte homogen; kräver olika anpassning.
- Begränsade tekniska och ekonomiska möjligheter att tillgängliggöra metoden.
- Hantera förväntningar hos testpersoner.
- Tidskrävande metod (Spelplattformen har förenklats men för- och efterarbete är ofta nödvändigt med målgrupp)

Samverkansrelaterade

- Beroende av spelplattform från belgisk partner, licenskostnad oklar efter första året.
- Begränsad samverkan med finländsk partner som använt egen spelplattform.
- Olika syn på vikten av att integrera horisontella principer mellan transnationella partners.
- Inte varit möjligt att göra en gemensam ansökan för den transnationella utlysningen, vilket resulterat i att partners haft olika budget och olika tidsram för projektet.

Organisationsrelaterade

- Stor nedskärning av kommunens budget med omorganiseringar och flera chefsbyten samt nedlagd avdelning för nyanlända.
- Core Trainers har inte varit anställda i projektet utan arbetat med det utöver sina ordinarie tjänster i mån av tid.
- Byte av projektledare sommaren 2020.
- Licenser och teknik som metoden kräver (såsom ipads/”paddor”, SIM-kort med internet) men som inte täcks in av projektbudgeten.

5. SLUTSATSER OCH REKOMMENDATIONER

I detta kapitel presenteras slutsatser av de resultat som redovisats i kapitel 3 och 4 samt utifrån målsättningen med Socialfondens utlysning.

5.1 Projektets relevans

Socialfondens transnationella utlysning 2018/00035 ska skapa förutsättningar för nyanländas inkludering och delaktighet i samhälle och arbetsliv i syfte att öka målgruppens möjligheter till etablering på arbetsmarknaden. Detta ska ske genom utveckling av nya innovativa metoder och utbildning av berörd personal.

Det stod klart tidigt i projektet att målgruppen inte är homogen och att metodens relevans därför kommer att variera. Spelifiering har dock visat sig vara en innovativ metod som uppskattas av både ungdomar och vuxna i målgruppen samt av berörd personal. I vilken utsträckning metoden med spelifiering kan anpassas för att svara mot olika individers behov har varit ett återkommande tema för diskussion och en utmaning i projektet. Metoden har anpassats till att bli mer av en process än bara ett speltillfälle genom att mer tid läggs på både för- och efterarbete med målgruppen. Det här har ansetts nödvändigt av professionella, i synnerhet pedagoger, för att metoden verkligen ska bli relevant för att stärka målgruppen och öka deras kunskap.

När det gäller spelet #WORK är professionella överens om att det är ett relevant tema eftersom mycket kretsar kring arbete och målgruppens förutsättningar för inträde på arbetsmarknaden. Det nya spelet om jämställdhet ses också som ett relevant tema och ett nytt sätt att arbeta med frågor som redan berörs i många verksamheter. En avgörande faktor för att metoden ska bli relevant och öka målgruppens möjligheter till etablering på arbetsmarknaden är dock att målgruppen har adekvata språkkunskaper. Denna balansakt har varit genomgående i projektet; att använda metoden med en grupp som har tillräckligt goda språkkunskaper för att kunna fullfölja spelets uppdrag, men som samtidigt också kan räknas som ”nyanlända” för att spelets innehåll ska bli meningsfullt och relevant. Samtidigt har metoden i vissa fall visat att även om personerna vistats länge i Sverige är detta ingen garanti för att de erhållit en orientering i svensk arbetsmarknad och yrkesvägledning.

Metodiken med spelifiering och Serious Urban Games har skapat entusiasm hos professionella som arbetar med målgruppen, men den har också fört med sig utmaningar. Även om nästan alla Core Trainers upplever att de har fått en ny, användbar metod i sitt arbete med målgruppen tycker flera att det är komplicerat och tidskrävande att använda metoden. Flera steg krävs för att lägga upp en ”spelbana” och en del uppdrag kräver att Game Companions kontaktas i förväg och har tid att medverka i spelet. Utvärderarna har även kunnat notera en viss begränsning i teknikvana hos många av de professionella, vilket förmodas påverka tidsåtgången även om plattformens design också lämnar utrymme för förbättringar. Utöver dessa förberedelser tillkommer för- och efterarbete för att först förklara metoden för målgruppen och sedan försöka förankra och reflektera kring lärandet i efterhand.

För den del av målgruppen nyanlända som står särskilt långt ifrån arbetsmarknaden med låga språkkunskaper och psykisk ohälsa är denna metods relevans ytterst tveksam, vilket också bekräftas av berörd personal. Det har också lett till att de professionella fokuserat på de delar av målgruppen

som har grundläggande språkkunskaper, men som behöver nya sätt att träna språket, få mer självförtroende och möta fler svenskar informellt. Detta tolkas av utvärderarna också som den största behållningen, som på sikt kan bidra till att målgruppen underlättas i att närma sig arbetsmarknaden.

5.2 Sammanfattande analys av måluppfyllelsen

Projekt CONNEXT har tagit fram en ny och innovativ metod för berörd personal som arbetar med målgruppen och den har testats i flera verksamheter. De förväntade resultaten för professionella har till stor del uppnåtts i projektet, med betoning på att alla professionella har fått ny kunskap om användningsområden för spelifiering som ett pedagogiskt verktyg och hur digitala hjälpmedel kan användas i arbetet. Alla upplever att metoden har potential att stärka och motivera åtminstone delar av målgruppen, men att den inte kommer att kunna bli relevant för alla.

De förväntade resultaten för testpersonerna utifrån kvantitativa målsättningar har uppfyllts och en klar majoritet uppger i enkäter att metoden gett dem ökad kunskap om spelets tema och en ökad lokalkännedom. De allra flesta tycker att svårighetsgraden varit lagom och att de känt sig stärkta och motiverade efter att ha prövat #WORK. Ett fåtal konkreta exempel på dessa resultat från testpersoner som spelat spelet har kunnat samlas in av eller återgetts till utvärderarna, men mer kvalitativa data hade varit önskvärt om projektets ekonomiska ramar tillåtit.

På organisationsnivå är det ännu osäkert i vilken utsträckning metoden kommer att implementeras och spridas, trots att projektet utbildat representanter från 11 olika verksamheter. Mer träning hade troligtvis behövts med nya Game Masters för att öka deras självförtroende i att behärska spelplattformen och en ny metod som ändå kräver sitt arbete. Ett antal externa faktorer kan komma att bli avgörande för om eller när det är möjligt att se resultat, däribland Covid-19 pandemins utveckling som förhindrar implementering av metoden. En annan osäkerhet är framtida licenskostnader för nyttjande av spelplattformen, även om en överenskommelse ingåtts med gameWise för ett år framåt. De förändringar som skedde tidigt i projektprocessen med de tilltänkta plattformarna kan ha påverkat spridningsförmågan, då Värmlands Nya exempelvis innefattade sju olika grannkommuner men valde att hoppa av projektet. Värmland Tillsammans har varit en av plattformarna som funnits med från början, där 9 andra kommuner ingår, men där det råder delade meningar bland projektmedarbetare om metodens relevans eftersom målgruppen här står särskilt långt ifrån arbetsmarknaden och har låga kunskaper i svenska.

5.2.1 Horisontella principer

Utvärderingen visar att projektet inte bidragit i någon större utsträckning till ökade insikter om horisontella principer hos de professionella, men att medvetenheten trots det har varit tämligen hög på den operativa nivån (bland Core Trainers under metodutvecklingen) och understrukits i arbetet med målgruppen. Detta genom att ett omfattande arbete och tid lagts ner på både för- och efterarbete kring metoden och anpassning av metoden i sig. En del begränsningar har dock noterats i samband med deltagande observationer och även under intervjuer. Principen om tillgänglighets-anpassning har i CONNEXT nästan uteslutande handlat om tillgänglig information och hur metoden kan göras tillgänglig för ”språksvaga”. Det kan förklaras med att det varit en central barriär för de nyanlända som medverkat och att projektet samtidigt haft begränsad tid och möjlighet till att

anpassa metoden ytterligare. Ur ett kompetenshöjande perspektiv hade det dock varit fördelaktigt med en konkret insats för att bredda förståelsen av vad tillgänglighetsanpassning inkluderar.

Utifrån projektdokumentation och intervjuer framkommer att det har förekommit en del diskussioner med transnationella partners kring horisontella principer, däribland en workshop på temat under vistelsen i Ghent. I dessa samtal har det blivit tydligt att partners i projektet har olika förkunskaper, intresse och krav på sig från respektive nationella myndigheter vad gäller integreringen av horisontella principer. Utifrån all sammantagna data kan utvärderarna konstatera att den svenska parten varit drivande i dessa frågor. Trots det lämnar resultatet en del att önska då flera utbildningsmoment i frågorna inte ägt rum som planerat och ytterst få inom projektet vittnar om några ökade insikter eller kunskaper. Den planerade föreläsningen från Män under det svenska transnationella mötet i december 2019 ställdes in. Det har också saknats en tydlig integrering av de horisontella principerna på svensk styrgruppsnivå och diskussioner om principerna har i första hand bedrivits operativt bland Core Trainers eller i samband med att utvärderarna belyst konkreta exempel under styrgruppsmöten och presentationer.

5.3 Frågan om hållbarhet

Eftersom det varit svårt att ännu påvisa några effekter av projektet blir frågan om hållbarhet i första hand koncentrerad till projektets omedelbara resultat och implementeringen av metoden Serious Urban Games. Forskning kring långsiktig hållbarhet som beskrivits i avsnitt 2.3 visar att det finns några mekanismer som är särskilt viktiga för hållbara resultat (Svensson *et.al* 2013).

Ett ***aktivt ägarskap*** innebär att projektägaren skapar en transparent och hållbar projektorganisation med tydliga roller och funktioner. I CONNEXT har projektägarens roll inte varit framträdande förrän mot slutet och det mesta har istället skötts av projektledaren. Det finns fortfarande en möjlighet, med tanke på projektets förlängning, att säkra ett aktivt ägarskap av CONNEXT och därmed stärka möjligheten till hållbara resultat.

Samverkan berör de parter som tillsammans ska verka för att projektet styrs effektivt och resultaten implementeras. Här betonar forskarna vikten av att styrgruppsmedlemmarna ska ha mandat att fatta beslut inom sin egen organisation. Detta finns inom CONNEXT då styrgruppens medlemmar exempelvis beslutat att köpa in licenser och ett avtal är på plats med den belgiska samarbetspartnern som äger plattformen. Det här talar för en hållbarhet av metoden åtminstone ett år framåt (så gäller licenserna gäller). Likaså är det positivt för hållbarheten att metoden med spelifiering integrerats i SFI:s Studie- och yrkesvägledningsplan för åtminstone en del av eleverna. Å andra sidan är det högst osäkert vad som sker efter att licenserna har gått ut, men mycket talar för att framtida kostnader kommer att vara avgörande. Transnationell samverkan med framförallt partnern i Belgien kommer att fortsätta vara av vikt och det är ett gott tecken att samarbetet såhär långt beskrivit som mycket bra.

Ett ***utvecklingsinriktat lärande*** innebär enligt forskarna att parterna lär och utvecklas tillsammans och att lärandet fokuserar på utvecklig, förändring och innovation. Syftet är att skapa multiplikatoreffekter, ett mervärde utanför projektets styrgrupp. Inom CONNEXT har det gjorts en ansats till att sprida lärandet och metoden genom att utbilda personal från andra verksamheter och

kommuner. Som konstaterats ovan är dock resultatet av detta arbete mycket oklart, eftersom majoriteten av de som utbildats ännu inte har börjat implementera metoden. Flera faktorer kan ha

bidragit till detta, vilka också diskuterats ovan. En förhoppning är att förlängningen av projektet kan ge tid till att engagera åtminstone några av de Game Masters som utbildats, för att kompetensen inte ska gå förlorad. En potentiell ljusning är att projektet nyligen väckt intresse hos barn- och ungdomsförvaltningen inom Karlstad kommun, som i sin tur har goda utvecklingsresurser och digital kompetens att tillföra. Det skulle kunna innebära nya möjligheter att säkra hållbarheten för metoden med spelbaserat lärande, trots att den svenska projektorganisationen inte äger spelplattformen som används i dagsläget. Sammanfattningsvis finns det faktorer som talar både för och emot hållbara resultat, men att säkra några av de multiplikatoreffekter som utvärderarna kan se en början till kan ha avgörande betydelse.

5.4 Avslutande reflektioner

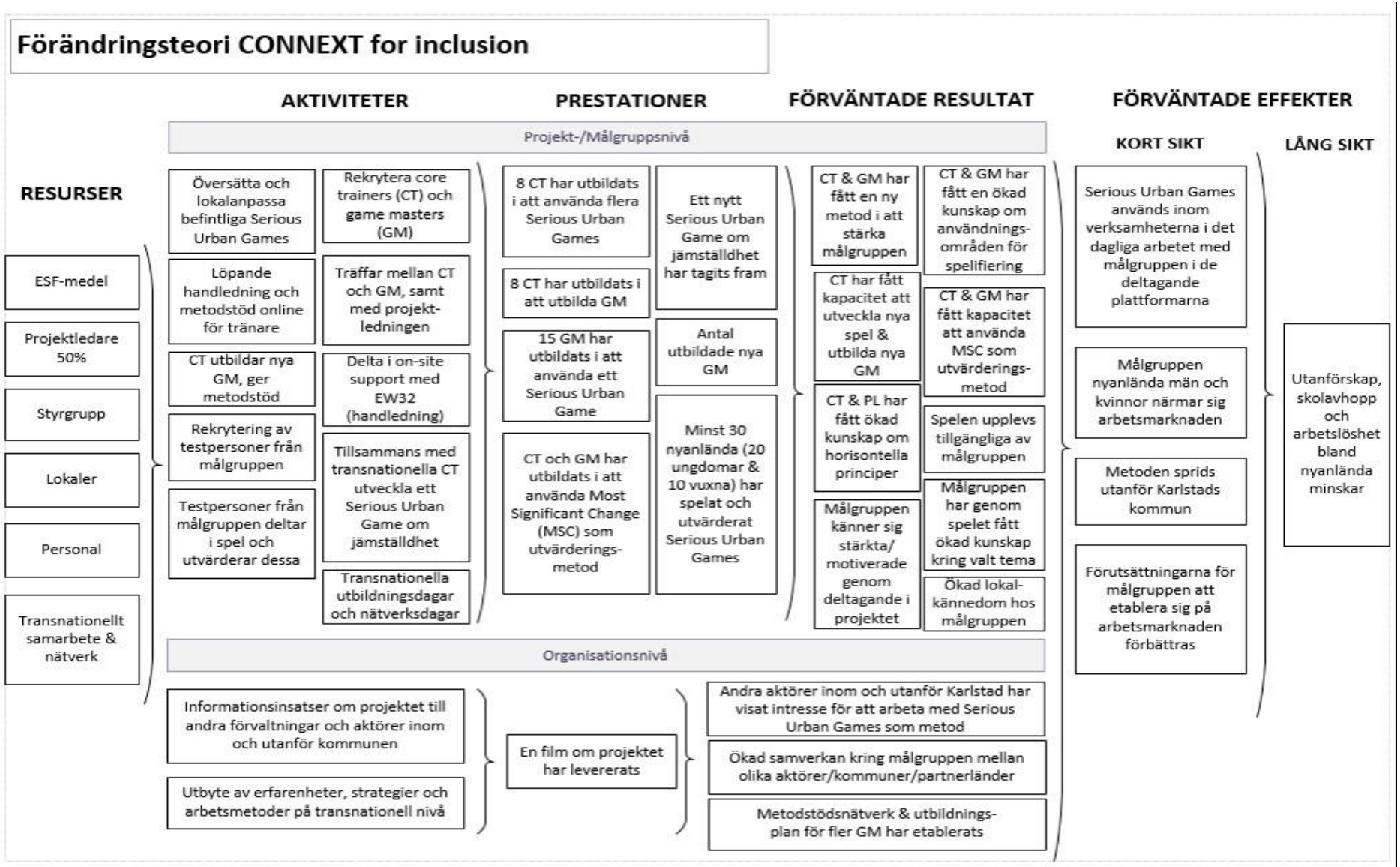
Utvärderarna lyfter här några förslag att skicka med inför framtiden utifrån analysen ovan och de erfarenheter som gjorts inom projekt CONNEXT.

- Skapa en implementeringsplan för vidare spridning till aktörer såsom grannkommuner vilka eventuellt inte nås av spridningsseminariet.
- Fundera över hur den handbok som tagits fram av transnationella partners bäst kan komma det svenska projektet till del och hur den skulle kunna hjälpa nya Game Masters att implementera metoden.
- Undersök olika sätt att stärka det nationella nätverket med Core Trainers och hur kunskapen kan bevaras även vid eventuella organisatoriska omvälvningar.
- Då projektet har förlängts kan det finnas möjlighet att försöka organisera ett tillfälle för mer konkret fördjupning i horisontella principer för både styrgrupp och professionella, eventuellt digitalt beroende på Covid-19.
- Fundera över hur projektorganisationen inom framtida projekt bör se ut utifrån de erfarenheter som gjorts inom CONNEXT (utmaningar, hållbarhet, lärdomar).

REFERENSLISTA

Svensson, L. Brulin, G. Jansson, S. & Sjöberg K. (2013). Red. *Att fånga effekter av program och projekt.* Lund: Studentlitteratur

Intern dokumentation

CONNEXT Projektansökan till ESF
Transnational Cooperation Agreement 2018
Avstämningsrapport till ESF inför genomförandefasen
Projektstatistik enligt Central Registration System (Artevelde)
Protokoll och minnesanteckningar från styrgruppsmöten

BILAGA 1: VERKSAMHETSLOGIK (FÖRÄNDRINGSTEORI)