Slutrapport

CONNEXT
for inclusion

181001 – 210630

KARLSTADS KOMMUN

gameWise

Helsinki Metropolia University of Applied Sciences

artevelde university college ghent
think. act. become.

INVESTEERT IN JOUW TOEKOMST
ESF

Europese Unie

Vlaanderen
is werk

Innehållsförteckning

Innehåll

Innehållsförteckning **1**
Sammanfattning **3**
Projektidé och förväntade resultat **4**
Syfte 4
Övergripande projektmål 4
Metod 4
..... 5
Förväntade effekter på kort sikt 6
Förväntande resultat 6
Projektnivå 6
Målgrupps-/testpersonsnivå 6
Organisatorisk nivå 6
Förändringar 6
Förändringar i spåren av Covid 7
Arbetssätt **8**
UTBILDNING TILL GM OCH UTVECKLING/ANPASSNING AV #WORK 8
UTBILDNING UTBILDARE AV NYA GM 10
SAMVERKAN 12
Nationell nivå 12
Transnationell nivå 12
Projektets resultat, mål och indikatorer **13**
Resultat för Core Trainers 13
Ny metod i arbetet med målgruppen 13
Core Trainers och GameMasters har kompetens att använda SUG 13
Core trainers har fått kunskap i att utbilda nya Game Masters 14
Kunskap om nya behovsområden för Serious urban Games SUG 14
Core Trainers har fått kapacitet att utveckla nya spel 15
Core Trainers och Projektledare har fått ökad kunskap om horisontella principer 15
Core Trainers har fått kapacitet att använda MSC som utvärderingsmetod 16
Tillgänglighet 17
Spelsessioner 17

Organisatorisk nivå ... 18
Ökad samverkan kring målgruppen ... 18
Resultat för målgruppen Målgrupps-/testpersonsnivå ... 19
Spelen upplevs tillgängliga ... 19
Känner sig stärkta/motiverade ... 20
Ökad kunskap kring spelens teman ... 20
Ökad lokalkännedom ... 20
Ökad kunskap om jämställdhet ... 22
Resultat på transnationell nivå ... 22
Transnationell Samverkan ... 22
Nationel samverkan ... 23
Framgångsfaktorer ... 23
Utmaningar ... 23
Målgrupp-/metodrelaterade utmaningar ... 23
Samverkansrelaterade ... 23
Organisationsrelaterade ... 24
Kommunikation, spridning och påverkansarbete ... 24
Uppföljning och utvärdering ... 26
EXTERN UTVÄRDERARE ... 26
INTERN UPPFÖLJNING OCH UTVÄRDERING ... 26
Utvärdering Nationell nivå ... 26
Utvärdering Transnationell nivå ... 26
Användandet av resultat ... 27
Utvecklingsområden ... 29
Kommentarer och tips ... 31
TRANSNATIONELLT SAMARBETE ... 31

Sammanfattning

Projekt CONNEXT for inclusion (hädanefter kallat CONNEXT) var ett transnationellt projekt med partners från Finland och Belgien som finansierades av Europeiska socialfonden och pågick från 181001 till 210630. CONNEXT i Sverige drevs av Arbetsmarknads- och socialförvaltningen inom Karlstad kommun. Projektet syftade till att skapa förutsättningar för nyanländas inkludering och delaktighet i samhälle och arbetsliv med fokus på ökad kunskap, samt social och samhällelig interaktion genom utveckling av nya och innovativa metoder, samt genom utbildning och kompetensutveckling för berörd personal. Övergripande projektmålet i CONNEXT var att utveckla och pröva spelbaserat lärande enligt Serious Urban Games **S_U+G®** metoden framtaget i Belgien för att öka kunskaperna inom arbetsmarknad, jämställdhet och psykisk ohälsa. Personal från olika verksamheter inom Karlstad kommun, har varit de primära mottagarna av projektet genom att ha erhållit en ny metod kring spelbaserat lärande. Målgruppen nyanlända har varit delaktiga i anpassandet och testandet av spelet #Work som handlar om jobbsökande och arbetsmarknad. Projektpersonal har utvecklat ett annat spel på temat Jämställdhet på lika villkor som handlar om att skapa medvetenhet kring jämställdhet kopplat till arbetslivet. En översättning av Online spelet Lockdown Minds är gjord till svenska som handlar om psykisk ohälsa och kommer användas i olika kommuner i länet.

Det transnationella projektet har skrivit handboken Games Seriously?! som handlar om erfarenheter i projektet kring spelbaserat lärande och Gamebased Empowerment, en term som togs fram under projekttiden. Professionella har fått ny kunskap om användningsområden för spelifiering som ett pedagogiskt verktyg och hur digitala hjälpmedel kan användas i arbetet med målgruppen.

”Här förmedlas samma kunskap till deltagarna på ett mer roligt och kreativt sätt. Deltagarna lär sig samverka och hitta lösningar, våga att testa att söka arbete på riktigt istället för att vi ska bara prata om det”. -Core Trainer

---

Metoden bidrog till ökat självförtroende för målgruppen genom att nya kontakter med svenskar etablerades och de fick med sig nya digitala kunskaper samt lärde sig att samarbeta med andra.

”Jag har aldrig vågat gå fram till någon svensk på gatan och frågat något. I spelet var jag tvungen att göra detta för att klara uppdraget, jag blev vänligt bemött och nu vet jag att det är inte så farligt, ska göra det fler gånger”. -Deltagare

---

Målgruppen lärde känna intressenter i staden såsom olika arbetsgivare, organsiationer och aktörer i samverkan.

”Jag har aldrig förstått hur en anställningsintervju går till och jag har varit jätterädd för att behöva göra detta, nu har jag fått prova och vet att jag kommer att klara detta framöver. Happy feelings”! -Deltagare

---

Projektidé och förväntade resultat

CONNEXT var ett transnationellt projekt och genomfördes i nära samarbete med partners från Belgien och Finland. CONNEXT syftade till att skapa förutsättningar för nyanländas inkludering och delaktighet i samhälle och arbetsliv med fokus på ökad kunskap, samt social och samhällelig interaktion.

Syfte

Syftet var att öka målgruppens möjligheter till etablering på arbetsmarknaden. Detta skulle ske genom utveckling av nya och innovativa metoder, samt genom utbildning och kompetensutveckling för berörd personal.

Övergripande projektmål

Målet var 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.

Metod

Metoderna som utvecklades grundade sig i spelifiering och metoden Serious Urban Games (S_U+G®) som en av partnerorganisationerna i Belgien har utvecklat. Syftet med S_U+G® är att bidra till ökad kunskap kring ett valt tema, samt till empowerment. Det är ett systematiskt, pedagogiskt tillvägagångssätt som utvecklats i samband med stadsnavigering baserat på den digitala plattformen. Metoden kan tillämpas på flera olika innehåll och teman. Dess centrala idé är att utnyttja målgruppens åsikter starkt i utvecklingen av stadsnavigering och det innehåll som det seriösa spelet ska handla om.

Processen för proffs eller någon grupp deltagare består av 3 olika på varandra följande workshops:

- LearningLabs - få insikt i temat
- GameLabs - samskapande av berättelser och spelmekanik
- TestLabs - spela och utvärdera spelet under utveckling

ALLMÄNNA MÅL FÖR S_U+G® -METODEN:

- Öka självförtroende och medborgarskapskunskaper: erfarenhetsdrivet lärande kan eliminera hinder och klargöra mångfalden av tillgängliga lösningar för samhällsfrågor
- Anslut deltagarna till sociala intressenter i området
- Stimulera reflektion och öppen dialog
- Upplev begreppet gruppdynamik
- Ha kul

I projektet har vi utvecklat spelet #WORK Sweden som handlar om att ge målgruppen kunskaper och erfarenheter kopplat till att söka arbete på den svenska arbetsmarknaden och ett nytt S_U+G® om jämställdhet på lika villkor. Syfte och mål med jämställdhetspelet är få en ökad medvetenhet kring ämnet så man kan bryta könsstereotypa mönster på arbetsmarknaden, utöka egenmakt till egna möjligheter, få kunskap om föräldrarledighet och rättigheter kring det, mänskliga rättigheter kopplat till arbete och få råd och hjälp kring ämnet.

Kopplat till uppdragen finns olika samarbetspartners, Game Companions, som ger deltagarna kunskap om vad olika myndigheter och organisationer kan vara behjälpliga med. På lång sikt förväntas det transnationella projektet bidra till att utanförskap, skolavhopp och arbetslöshet bland nyanlända minskar.

8 personer varav 5 kvinnor och 3 män från olika verksamheter inom Karlstad kommun utbildades till Core Trainers som i sin tur utbildade 13 nya Game Masters varav 6 kvinnor och 7 män. I Co creation processen deltog totalt 25 personer från målgruppen varav 17 av de var kvinnor och 8 män. #Work spelet testades av 98 personer varav 65 av de var kvinnor och 33 män.

Förväntade effekter på kort sikt

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

Förväntande resultat

Projektnivå

- Ny metod i arbetet med målgruppen.
- Core Trainers har fått kunskap i att utbilda nya GameMasters
- Core Trainers har fått kapacitet att utveckla nya spel
- Core Trainers och Projektledare har fått ökad kunskap om horisontella principer
- Kunskap om nya behovsområden för Serious urban Games SUG
- Core Trainers och GameMasters har kompetens att använda SUG
- Core Trainers har fått kapacitet att använda MSC som utvärderingsmetod

Målgrupps-/testpersonsnivå

- Spelen upplevs tillgängliga
- Ökad kunskap kring spelens teman
- Känner sig stärkta/motiverade
- Ökad kunskap om jämställdhet
- Ökad lokalkännedom

Organisatorisk nivå

- Verksamheter nom Karlstads kommun har anmält sig till utbildning i SUG
- Aktörer utanför Karlstad har anmält intresse för utbildning i SUG
- Ökad samverkan kring målgruppen

Förändringar

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 genomfördes tillsammans med 9 andra kommuner i länet, arbetsförmedlingen, landstinget och andra aktörer.

SFI valde att hoppa av projektet när en förlängning av projektet gjordes då de kände att de redan hade implementerat metodiken i sin ordinarie verksamhet.

Nån av de workshops och utbildningsmoment kring horisontella principer som var planerade i projektansökan genomfördes inte, eftersom många av projektpersonalen redan gått på liknande kurser inom horisontella perspektiv och normkritisk tänkande.

Ny projektledare anställdes i början av sep 2020 och en förlängningsansökan gjordes hösten 2020 och godkändes av ESF. Detta för att hämta hem ett nytt Onlinespel Lockdown Minds som handlar om psykisk ohälsa. Förlängningen gjorde också att vi kunde fortsätta med implementeringsplanen och sprida metodiken till andra kommuner i Värmland. Det innebar att projektet avslutades 21-06-30.

Förändringar i spåren av Covid

Pandemin var en en bidragande faktor till en förskjutning av planerade insatser inom projektet. Utvecklingen av det nya spelet Jämställdhet 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. Co-creation processen kom till online tillsammans med våra transnationella partners.

På grund av Covid 19-pandemin var aktiviteten bland de nya Game Masters (GM) som utbildades i december 2019 i princip icke existerande, då dessa inte hann vara med på spel tillsammans med CT innan pandemin bröt ut. En nystart planerades till hösten 2020 men fick även då avbrytas på grund av pandemin. Pandemin bidrog till 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 och försvårade genomförandet av workshops kring jämställdhetsspelet och gamesessions med målgruppen. Planen är dock att testa det nya spelet tillsammans med målgruppen nyanlända så snart situationen med Covid-19 tillåter.

Pandemin bidrog också till kreativt tänkande och omställning. Speluppdragen gjordes om till digitala uppdrag så att fler kunde testa det digitalt via Teams. Samarbetspartners kunde bjudas in digitalt istället för att mötas fysiskt i spelet. På så sätt kunde spelsessioner med målgruppen anordnas samt spridning av metodiken fortsätta till andra kommuner.

Arbetssätt

I Sverige drevs projektet av Arbetsmarknads- och Socialförvaltningen inom Karlstad kommun. Styrgruppen bestod 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

Personalen i projektet kom från olika verksamheter inom kommunen där de möter målgruppen och de har främst varit mottagare genom att ha erhållit en ny metod kring spelbaserat lärande. Nyanlända var delaktiga i anpassandet och testandet av ett spel #WORK som handlar om jobbsökande och arbetsmarknad, som först utvecklades i Belgien genom ett annat ESF projekt.

I det svenska projektet valdes i analys- och planeringsfasen åtta personer ut från Arbetsmarknads- och socialförvaltningen och Gymnasie- och vuxenutbildningsförvaltningen att delta i projektet som Core Trainer utifrån intresse att utveckla nya metoder i arbetet med nyanlända.

Enligt projektets utbildningsmodell erbjuds CT utbildning i tre steg; 1. Utbildning till Game Master, 2. Utbildning till utbildare (Train the Trainer) av nya GM och 3. Utbildning till utvecklare av nya spel. Som stöd i utvecklingsarbetet bjuds målgruppen nyanlända kvinnor och män in att delta som testpersoner, i olika Labs både i co-creationprocessen av #WORK Sweden och i GameSessions. Samma tanke fanns för framtagandet av ett transnationellt Jämställdhetsspel men på grund av Corona så deltog endast proffesionella från olika partnerländer digitalt och arbetade fram material kring jämställdhet och horisontella perspektiv.

UTBILDNING TILL GM OCH UTVECKLING/ANPASSNING AV #WORK

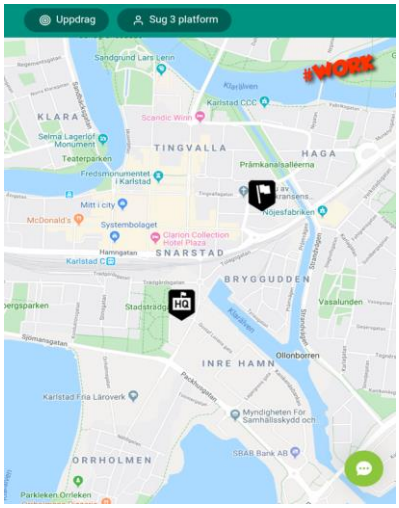
Projektes genomförandefas inleddes med en resa till Belgien i mars 2018 då professionella från alla tre länder träffades och fick fylla på med kunskap om spelifiering och S_U+G®. Ett S_U+G® syftar till ett ge målgruppen kunskap om ett seriöst tema, samt praktisk erfarenhet av att ta kontakt med olika människor, företag och organisationer. På plats i Belgien fick alla testa att spela Business Angels, ett S_U+G® om entreprenörsskap, vilket bidrog till en djupare förståelse om metoden och dess möjligheter. Projektets CoreTrainers fick utbildning till GameMasters och beslut fattades att spelet #WORK skulle vara fokus för utvecklingsarbetet i Sverige. #WORK handlar om att ge målgruppen kunskaper och erfarenheter kopplat till att söka jobb. Vad behöver jag veta och förbereda? Var hittar jag mer information? Vem kan hjälpa mig? Hur går en arbetsintervju till och hur man förbereder sig inför det Osv.

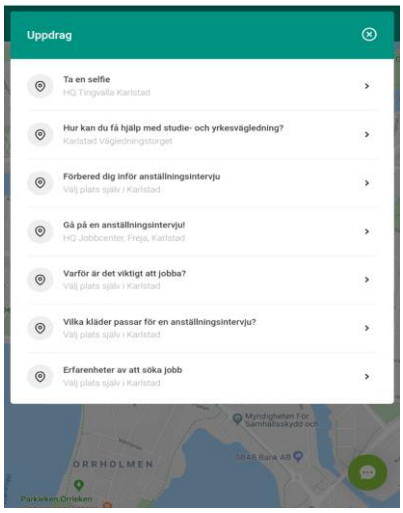
Ett S_U+G® tas fram i en samskapande process, co-creation, tillsammans med experter/ professionella och målgrupperna som är tänkta att spela spelet och i maj 2018 kom två representanter från Game Wise tidigare EW32 till Karlstad för stötta CT i en co-creationprocess tillsammans med nyanlända, i syfte att utveckla en svensk version av #WORK. Cirka 25 nyanlända kvinnor och män deltog och ett sk LearningLab och GameLab genomfördes. Ett LearningLab syftar till att ”tanka av” målgruppen deras kunskaper och erfarenheter kring temat och i ett GameLab används underlaget från LearningLab för att skapa speluppdrag. Målgruppen bidrog till mycket värdefull input

och de bjöds in igen efter en månad till ett TestLab då de fick möjlighet att testa och utvärdera speluppdragen.

Efter sommaren genomfördes flera TestLabs med utvärdering tillsammans med målgruppen i olika verksamheter. Utifrån målgruppens feedback justerades och anpassades spelet kontinuerligt, bland annat har det lagts mycket fokus på språklig anpassning utifrån målgruppernas varierande språkkunskaper. Texten som beskriver uppdrag och bevis har komprimerats och förenklats och det har lagts till bildstöd till flera uppdrag. Även materialet som används vid inledning och introduktion till spelet med målgruppen har anpassats, förenklats och förtydligats. I vissa fall har personalen deltagit med lagen ut som språkligt stöd vid spelsessioner. CT har kunnat konstatera att många förberedelser med fördel kan göras med målgruppen innan själva spelsessionen, t.ex. att förklara syftet med spelet och att gå igenom funktionerna som behöver användas på en ipad.

#WORK spelas i lag om ca 3 personer ute på stan med hjälp av en ipad eller mobil. Spelet visar en karta med olika platser utmarkerade dit laget ska gå för att utföra olika uppdrag. Efter varje genomfört uppdrag skickar laget in bevis som tas emot live av CT (eller GM). Lagen kan via spelet kommunicera med CT genom att skriva i en chattfunktion som finns på plattformen och får löpande feedback under tiden. Spelet har oftast använts som en introduktion till olika teman kopplat till jobbsök där avsikten är att jobba vidare efter spelsessionen.





För vissa målgrupper som är särskilt språksvaga har det dock konstaterats att det kan vara bättre att spela spelet i samband med avslut av ett arbete med spelets teman. Det är viktigt att ha kunskap om sin målgrupp för att kunna avgöra när, var och hur spelet bäst passar in för att bidra till empowerment. Om målruppen inte är mogen för spelet kan det istället bidra till motsatsen. Det är viktigt att personal stöttar upp och förbereder de som ska använda spelet så att de är redo. För projektet var det viktigt att ha deltagare som kunde hantera språknivån och tekniken som i detta fall var ipads och att laget samarbetade med varandra och att alla kunde komma till tals kring uppdragen.

UTBILDNING UTBILDARE AV NYA GM

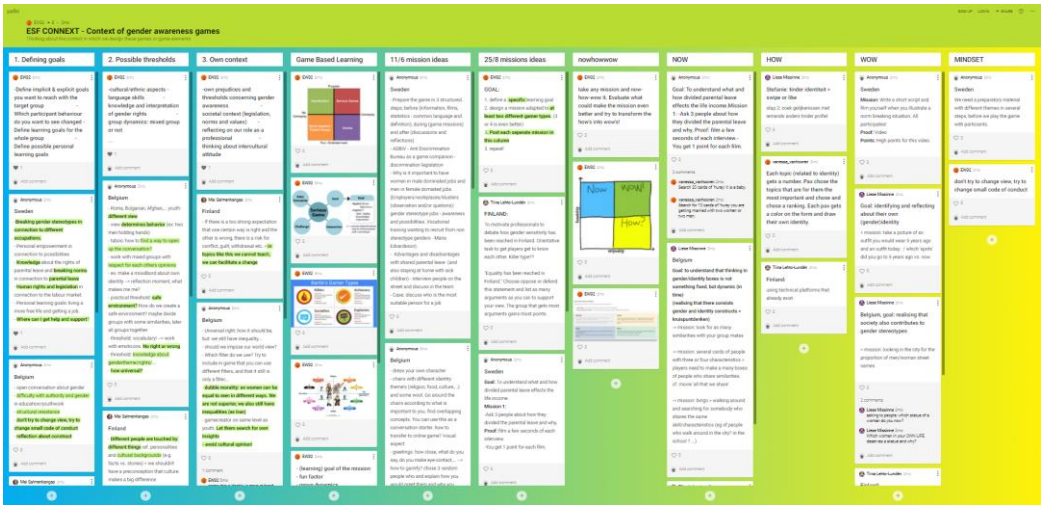
I december 2019 genomfördes det andra transnationella projektmötet i Karlstad. Då fick alla prova att spela #WORK som ett sätt att både lära känna varandra bättre, samt för att lära sig mer om spelet i syfte att inspirera. Under dessa dagar fick CT med stöd av ew32 utbilda 12 nya GM i #WORK från olika kommuner och förvaltningar i kommunen. Att bli utbildare av nya GM var ytterligare ett steg i deras CT-utbildning. Det anordnades också några olika workshop kring horisontella principer i arbetet med nyanlända/migranter och vad som är viktigt att tänka på i arbetet med målgrupperna. Workshop kring metoder för att mäta effekter och skapa förutsättningar för reflektion hos målgruppen, workshop kring co-creation enligt ew32-metoden. Det gjordes också olika studiebesök där det fanns möjlighet att dela erfarenheter kring olika ESF-projekt.

I januari bjöds nya GM in till ett uppföljningsmöte för att ge stöd att komma igång. Varje GM fick en utsedd CT som handledare, samt möjlighet att hjälpa till vid inbokade GameSessions. Tyvärr var det bara en ny GM som hann delta i en GameSession med sin CT innan bl.a. Covid-19 stopp för processen. Ett nytt försök att stötta nya GM att komma igång gjordes under hösten och på grund av Corona så kom inte arbetet igång.

UTBILDNING UTVECKLARE AV NYA SPEL

I mars 2020 skulle det tredje transnationella projektmötet ha genomförst i Helsingfors men tyvärr fick det ställas in till följd av Covid -19 och bokades istället om till slutet av augusti som också fick ställas in. För att inte tappa alltför mycket fart i projektet fattades ett beslut att bjuda in professionella från alla tre länder till en gemensam transnationell co-creationprocess online för utveckling av nya spel och enligt önskemål från Sverige var fokus för utvecklingsarbetet jämställdhet. På grund av rådande omständigheter kring Corona så kunde vi inte genomföra några Labs med målgruppen under hösten 2020 som planerat. Samskapande processen kom till online tillsammans med transnationella partners. Men det fungerade mycket bra. Flera labs anordnades och för Sveriges del har fokus för spelet varit ökad kunskap och medvetenhet kring jämställdhet kopplat till arbetsmarknaden.

Varje partner har arbetat med olika ämnen och teman och vi har använt en paddlet för att sammanfatta och visualisera allt vårt arbete.



För utvecklingen av spelet använde vi modellen Game.Learn.Grow.Create. Det första steget var att definiera de mål vi ville arbeta med och lärandemålen för gruppen. Vi definierade också beteende vi ville se på individnivå. I nästa steg fick vi ta hänsyn till olika sammanhang och möjliga trösklar, som t.ex. språkkunskaper, kunskap och tolkning av könsrättigheter, gruppernas mångfald osv ...

Vi reflekterade också över vår roll som proffs och om våra interkulturella attityder. Innan vi började skapa uppdrag tittade vi på den teoretiska modellen för spelbaserat lärande och tog hänsyn till olika utmaningar som att ha en rolig faktor och arbeta med gruppdynamik, om individuella inlärningsstilar, om kompetenser och om speltyper. Med all denna information var vi redo att skapa spelutmaningar. Under denna del av samskapande process vi delades in i tre nationella grupper, alla online i break-out rums. Uppdragen i Sverige var mer relaterade till arbetsmarknaden och anpassade till nyanlända som målgrupp. Till exempel: ”Gå in till stan, observera busschaufförerna, svara på vem som kör bussarna och registrera. Nästa steg i skapandeprocessen var metoden How Now Wow. se Games Seriously handboken sid.49 . Vi undersökte varje uppdrag, diskuterade vad som kunde göra uppdraget ännu bättre och försökte förändra alla hur till wow’s!

Framtagandet av spelet Jämställdhet skedde i tre steg. 1. Insamling av information kring temat, filmer, statistik, gemensamt språk och definition 2. Spela spelet Jämställdhet på lika villkor 3. Ha diskussioner och reflektioner kring ämnet. Planeringen med jämställdhetsspelet fortsätter i Sverige med testlabs med målgruppen för att anpassa och justera utmaningarna och öka deras relevans.

Våren 2021 påbörjades översättningen av det nya Onlinespelet MindFits som senare kom att heta Luckdown Minds, ett spel som handlar om psykisk ohälsa. Flera verksamheter inom Karlstad kommun kommer testköra spelet med sina målgrupper till hösten.

Utifrån intervjuer med de professionella som vår utvärderare gjorde så upplevde majoriteten av CT att de hade kapacitet att utbilda nya Game Masters, men nästan ett år efter utbildningen ägde rum medgav en del att kunskapen skulle behöva repeteras. En eller flera repetitionstillfällen har anordnats så att kunskapen kring plattformen och metoden förnyats. Projektledaren har under våren genomfört en uppdatering av utbildningen för att GM ska kunna använda sina kunskaper och genomföra spel i sina verksamheter. Det finns en framtagen lathund för nya Game Masters som ska anordna spelsessioner samt hur Core Trainers kan utveckla nya spel.

Gemensamma ”lärmöten” för de tre länderna har genomförts för att parterna ska lära av varandra inför projektens avslut. Projektet har tagit fram en handbok kring Game-based Empowerment för proffesionella som är intresserad av arbeta med spelbaserat lärande. För att beskriva processen med ett spel har projektet tagit fram rekomendationer. Denna process ger CT den kunskap som krävs för att på egen hand kunna utveckla spel enligt S_U+G®-modellen.

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.

SAMVERKAN

Nationell nivå

Projektets CT har löpande samarbetat över organisationsgränserna då de har genomfört spelen.

Transnationell nivå

Det har funnits ett tätt och nära samarbete på transnationell nivå. Transnationella styrgruppsmöten har hållits regelbundet och har genomförts varje månad och har haft rullande ordförandeskap 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.

Styrgruppen har på så sätt kunnat sätta sina behov på agendan genom att skrev ner sina förväntningar på vad CONNEXT kan betyda för dem och vilka mål de ville uppnå samt vilket stöd de vill ha från transnationella partners.

4 partnerskapsmöten har genomförts, två fysiska och två digitala via Zoom. Styrgruppen har arbetat mycket med att lära känna varandra och att förså varandras olikheter, styrkor och olika arbetssätt. I början av programmet, under det första partnermötet i Helsingfors, i november 2018, skrev styrgruppens medlemmar ned sina förväntningar på vad CONNEXT kan betyda för dem och vilka mål de ville uppnå. I deras berättelser blev det tydligt att de transnationella målen och olika perspektiv upplevdes som utmanande och samtidigt engagerande. I det ögonblicket uttryckte de sitt engagemang för att söka gemensamhet i vision och tillvägagångssätt.

I mars 2020 hade projektet ett halvtidsutvärderingsmöte för att utvärdera och dela erfarenheter som hittills varit. Utvärderingsformuläret baserades på följande ämnen:

- TCA -mål och planering
- ekonomi och personliga gemensamma handlingar
- Samarbete
- kommunikation och spridning
- lärdomar

Huvudsakliga slutsatser var: 1) vi är på väg 2) att det fanns mervärde att transnationella lära sig nya tillvägagångssätt från andra länder/partner, 3) upprätta nya kontakter och utöka eget nätverk 4) transnationella tillvägagångssätt som en spegel till reflektera över nationella synpunkter och praxis.

Huvudresultatetvar att partnerorganisationerna blev allt mer engagerade i arbetsmetoden utvecklad i CONNEXT, nämligen spelbaserad empowerment som en nytt gemensamt begrepp. Projektpartnerna hade lite olika betoning i sina prioriteringar, men de var alla ansvariga och bidrog till den gemensamma målet. De gjorde alla ett bra jobb med att sätta upp och organisera detta mycket komplexa projekt med flera lager. Transnationellt behövdes det lite tid för att hitta rätt balans i projektet. I maj 2021 användes samma utvärderingsformulär för att utarbeta den slutliga bedömningen på styrgruppsnivå. Resultatet var alla var nöjda med uppnådda målen i projektet.

Projektets resultat, mål och indikatorer

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. Medan målet för antal utbildade Core Trainers är uppnått och till och med överskridet har målet för ökad kunskap om horisontella principer bara uppfyllts till drygt hälften. En förklaring som har getts är att det redan fanns stor kunskap kring ämnet bland personalen kring temat. En majoritet av alla tränare (alla professionella som utbildats i metoden) uppger att metoden hjälpt dem att stärka och motivera sin målgrupp.

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 (15%)	42 (66%)	0	47%/80%

Resultat för Core Trainers

Ny metod i arbetet med målgruppen

Core Trainers har fått en ny metod att använda som ännu ett verktyg när det kommer till arbetsmarknadkunskap, och jämställdhetsfrågor.

Core Trainers och GameMasters har kompetens att använda SUG

Under projektets genomförandefas har alla åtta professionella fått i utbildning till Game Master. Det innebär att hen vägleder deltagarna och anpassar kommunikationen till målgruppen, motiverar deltagarna under spelsessionen, känner till målgruppen och deras intressen och svarar på deras frågor samt delta i ett spel i ett visst tema och ger en tydligt strukturerad och smidig förklaring till spelet. En Game Master ska vara bekant med spelets innehåll och övervakar spelet på den plattformen, organiserar en spelsession, hanterar S_U_G plattformen, utvärderar en spelsession och har kontakt med Game Companions.

Core trainers har fått kunskap i att utbilda nya Game Masters

8 personerna fått utbildning till Core Trainers. Som Core Trainer kan hen utbilda andra yrkesverksamma att bli GameMasters och ska kunna organisera samskapande labbar med målgruppen för att skapa sina egna nya spel. 15 nya Game Masters inom olika verksamheter och kommuner i Värmland utbildades i projektet och de har fått en handledare kopplat till sina verksamheter.

Kunskap om nya behovsområden för Serious urban Games SUG

Många professionella kan se fler användningsområden för spelifiering och nya teman för spel, men betonar framförallt den pedagogiska aspekten med spelifiering som värdefull kunskap. Projeket har lett till att man som proffesionell blir mer lyhörd kring målgruppen och deras önskemål. Att vara med i utvecklingen av spelen är motiverande och stärkande. Det handlar om andra sätt att se på lärande; att målgruppen kan bli mer aktiva i att söka upp information på egen hand eller i grupp och lösa uppgifter samtidigt som lärandet blir mer lustfyllt. Nästan alla professionella (Core Trainers) avser att spelifiering som metod kan användas i deras ordinarie verksamheter som en relevant metod i arbetet med målgruppen. 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. 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 då den anses vara svår och tidskrävande. Det kräver också kompetens kring digitala verktyg, tillgång till surf och mycket förberedelser innan och efter spelet. För grupper som är analfabeter eller har väldigt låga språkkunskaper i svenska blir 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.

Core trainers har arbetat med språkanpassning för de språksvagaste och under projektets gång och en attitydförändringar har skett hos dem då man till en början ville göra språkindelade grupper och ansåg att vissa på förhand inte kunde delta i spelet. Fortsatt samarbete sker med SFI som kommer att fortsatt arbeta med att personalen blir mer digitala och att spelifiering blir en metod som används i deras undervisning.

Utifrån intervjuer som gjorts av utvärderaren framgår det 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.

Core Trainers har fått kapacitet att utveckla nya spel

Projektet utvecklade ett nytt Jämställdhetsspel med inriktning på den svenska arbetsmarknaden för att informera målgruppen om fördelarna med jämställdhet och diskussioner om konsekvenserna av ojämlikhet mellan könen. Jämställdhetsspelet har varit klart för test med målgruppen under flera månader, dock har detta inte gått att genomföra på grund av Covid 19-pandemin. Istället har spelet testats på personal och vissa uppdrag från spelet lagts in vid andra spelsessioner, exempelvis när projektpersonal från andra ESF projekt har spelat #Work. Det finns ett stort intresse för spelet hos nya GM:s som kommer att testa spelet på olika målgrupper till hösten och därefter kommer spelet vid behov att justeras när spelet utvärderas.

Ett av uppdragen i spelet handlar om otraditionell karriärval vi gör beroende på vårt kön. Spelet bidrar också till en attitydförändring mot könsstereotyper yrken. Det visar att värderingar och normer kan påverka vårt dagliga liv och få oss att stödja befintliga strukturer i samhället. Spelet hjälper till att förstå könsroller och förväntningar och ger oss chansen att vara medvetna om dem och bli mer jämlika.

Detta kom till att bli en ny erfarenhet för projektpersonalen att träffas digitalt och samskapa i olika grupper kring temat jämställdhet. Onlinemöten med transanationella partners stärkte gruppen och bidrog till ökade kunskaper kring jämställdhet och ett erfarenhetsutbyte kring könsrelaterade spelutmaningar diskuterades.

Core Trainers och Projektledare har fått ökad kunskap om horisontella principer

Ett annat förväntat resultat för CONNEXT är att professionella, inklusive projektledare, skulle få ökad kunskap om horisontella principer genom projektet. Endast tre av åtta professionella tycker att de

har fått mer kunskap på området utifrån indikatorer som togs fram av Artevelde. 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.

För att göra arbetet med horisontella principer mer konkret arrangerade CONNEXT en världscafédiskussion i partnermötet i Gent för att klargöra vad horisontella perspektiv kan innebära med tanke på etnicitet och kön. Först diskuterades vikten av sektorsövergripande utbildning för yrkesverksamma i horisontella perspektiv för att se till att proffsen inte betonar stereotyper.

I dec 2019 anordnades en workshop kring horisontella principer i arbetet med nyanlända/migranter och vad som är viktigt att tänka på i arbetet med målgrupperna.

Kopplat till den handbok som har tagits fram i projektet har det på transnationell nivå arbetats med horisontella principer kopplat till spelifiering med målgrupperna. Mycket fokus har funnits kring tillgänglighet utifrån språklig och digital kompetens, både på transnationell och nationell nivå, och olika workshops har anordnats på dessa teman vid projektets transnationella projektmöten. Genom det transnationella samarbetet för utveckling av jämställdhetsspel har projektet CT fått diskutera och reflektera kring jämställdhet kopplat till målgrupperna och deras etablering på arbetsmarknaden. Gruppen diskuterade också vikten av att alltid tänka två gånger innan grupper separeras för olika aktiviteter.

Core Trainers har fått kapacitet att använda MSC som utvärderingsmetod

Ytterligare ett förväntat resultat berör utvärderingsmetoden Most Significant Change (MSC) som var ett transnationellt mål som satts upp för alla Core Trainers. Merparten av de svenska Core Trainers ansåg att den korta utbildning i metoden som Artevelde University stod för inte gav dem tillräcklig förståelse för metoden. Dels pga att CT inte fått tillräcklig introduktion till metoden, dels för att metoden känts svår och krånlig att använda tillsammans med målgrupperna. Vissa försök att använda metoden har gjorts och i Sverige har sex MSC samlats in från målgruppen. Även professionella/CT har fått skriva egna MSC som i Sverige följts upp tillsammans med projektets utvärderare.

Det har också gjorts försök till MSC ”light” där förenklade metoder för att samla in målgruppens reflektioner jobbats med i workshops. Det kom fram många förslag, som att jobba med bilder och uttrycksymboler för att underlätta och kompensera den bristande språkkunskapen som målgruppen stod inför. Det visade sig ändå bli svårt att få till MSC med tanke på att målgruppen också hade svårt och uttrycka sig, samt hade inga eller för lite erfarenheter och kunskaper kring temat arbetsmaknad och gamification. Det var svårt att samla in berättelser efter varje gamesession och samtidigt göra en utvärderingsenkät, då de blev tidskrävande både för målgruppen och personalen. Då de insamlade materialen från CT och målgruppen inte kunde bidra till något djupare förståelse för MSC diskuterades nya möjligheter för att göra en podcast.

En podcast kunde ha varit bra för att få en djupare konversation för de lärdomar som har kommit fram i projektet. Att spelbaserat lärande kan ha stora fördelar samt vara givande trots trösklar och fallgropar som man kan möta under processen. Då inga ekonomiska resurser fanns la vi ner förslaget om att göra en podcast.

Tillgänglighet

Projektet har lärt hur man kan göra spel mer tillgängliga för målgrupper genom språkanpassning och en samskapande process och både proffesionella och målgruppen har fått mer kunskap kring temat och det nya verktyget. Spelet har bidragit till att målgruppen har fått mer lokalkännedom genom att man lägger in uppdrag hos olika viktiga aktörer i staden. Pandemin bidrog också till kreativt tänkande och omställning. Speluppdragen gjordes om till digitala uppdrag så att fler personer som är hemmasittare och som verksamheter har svårt att bjuda in till fysiska gruppverksamheter kunde testa det digitalt via Teams. Samarbetspartners kunde bjudas in digitalt istället för att mötas fysiskt i spelet. Målgruppen får också ett digitalt lärande i processen.

Spelsessioner

7 GameSessions genomfördes under November 2019 – mars 2020 i olika verksamheter inom Karlstad kommun för att testa spelet #Work med målgruppen och fick uppmärksamhet från lokal media.

Två spelsessioner med #Work samt moment från jämställdhetsspelet genomfördes med elever på en grundskola i Karlstad.

Ett nytt spel, Lockdown Minds som handlar om olika teman relaterade till psykisk ohälsa har översatts till svenska och kommer snart att lanseras och vara öppet för verksamheter inom karlstad kommun samt andra kommuner i Värmland.

Arbetet under våren 2021 har förstärkt måluppfyllelsen där fler målgrupper och tjänstepersoner testat spelen, inklusive det nya spel som nu har översatts till svenska.

Att projektet i stort har uppnått de transnationella målen har också konstaterats i Arteweldes transnationella utvärdering.

Organisatorisk nivå

Verksamheter inom Karlstad kommun och även andra kommuner anmälde nya Game Masters till utbildningen i SUG metodiken och det fanns stort intresse. 13 av 15 personer utbildade till nya GM och de finns nu i olika verksamheter och i närliggande kommuner . Vi kan konstatera att samtliga nya GM inte är aktiva, också detta förmodligen en följd av pandemin. Samtidigt har förlängningen av projektet och inköp av licenser gett möjlighet att fortsätta utvecklingen av nya uppdrag, översätta spel och testa med nya målgrupper. Verksamheterna har också gjort en implementeringsplan för spelen och metoden och har tagit in de i sina aktivitetsplaner.

Ökad samverkan kring målgruppen

Från deltagande på styrgruppsmöten har projektet genererat nya idéer och spridning av metoden har pågått genom andra ESF projekt. Projektet har också lett till att verksamheterna har samverkat med varandra kring målgruppen och har bättre koll på varandras verksamheter.

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.

Resultat för målgruppen Målgrupps-/testpersonsnivå

Spelen upplevs tillgängliga

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%

98 deltagare har spelat #Work. 68% kvinnor och 34% män. Medelålder för målgruppen var 31 år. I projektets sammanställning av de enkäter som gjorts med målgruppen som testat #WORK framgår det av majoriteten känner sig motiverade och stärkta efter att ha spelat #Work. Spelet 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. Core trainers har kontinerligt arbetat med språkanpassning för de språksvagaste och under projektets gång så att tillgängligheten för målgruppen ökar.

Många av testpersonerna kommenterar att spelet var roligt men att de hade behövt mer tid på sig att spela och utföra uppdragen i spelet. 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.

Känner sig stärkta/motiverade

75% av kvinnorna och 85% av männen har svarat att de nu känner sig mer stärkta och motiverade att söka jobb.

Utvärderingen av projektet visar att en stor del av målgruppen känt sig stärkta och fått mer självförtroende efter spelet, exempelvis efter att ha gjort uppdrag som handlat om att medverka i en fiktiv anställningsintervju.

Ökad kunskap kring spelens teman

84% av kvinnorna och 91% av männen har svarat att de fått ny kunskap kring att söka jobb.

De allra flesta testpersoner tycker också att de har lärt sig något mer om arbetsmarknaden. Karlstad och fått ökad lokalkännedom, som till exempel om fler arbetsställen och var bemanningsföretag ligger. Genom spelet #Work skapades möjligheter för människor att träffas och lära känna varandra bortom kön, ålder och kultur och på sätt skapades det en bättre förståelse för varandras skillnader och likheter.

Ökad lokalkännedom

80% av kvinnorna och 73% av männen anser att de fått mer kunskap om karlstad och vilka organisationer mm som kan vara behjälpliga i jobbsöksprocessen

Spelet gav också människor en chans att hitta i staden och få mer lokalkännedom. Spelen bidrar till att bygga nätverk med varandra och de Game companions som är med i spelet. Dessa kan komma att bli mycket användbara när det gäller att öva på språket, förstå samhället, hitta jobben etc. Deltagarna får lära sig att arbeta i olika grupper och utföra olika updrag kopplat till viktiga teman. I uppdragen får de träffa personer på gatan som ska få svara på frågor kopplat till temat eller

samarbetspartners i spelet. På så sätt övar deltagarna på att presentera sig, prata svenska och få filma eller spela in svaren. Det är också ett roligt sätt att lägga in en tävlingsmoment där en grupp kan vinna spelet. Deltagarna lär av varandra och tar vara på varandras kunskaper och erfarenheter, får ett digitalt lärande och får ett större nätverk när de möter samarbetspartners kopplat till spelet. På sätt får de ett utökat självförtroende då de gör saker tillsammans. Detta illustreras av följande citat:

”Roligt att spela, att träffa nya människor och att arbeta i grupp”. Deltagare

”Man vågar mer efter att ha pratat, jag är inte rädd längre att prata med svenskar.
Ett stort problem är att man är rädd för att ta kontakt, språket är det största hindret”. Deltagare

”Bra med info om hur man söker jobb ojämt i gruppen men vi fick öva på svenska”. Deltagare.

Målgruppen har lärt sig mer om hur arbetsmarknaden fungerar och får en anledning att ta kontakt med svenskar och öva språket när de deltar i spelen.

”Jag upplever att deltagarna i spelet har uppskattat framförallt de uppgifter där de ska komma i kontakt med andra människor utanför skolans värld. De har fått större självförtroende när de märker att de till exempel klarar av att kommunicera på svenska och även större motivation att utveckla sina språkkunskaperför att bli än bättre på sitt nya modersmål”. Core Trainer

Metoden upplevs som lustfylld av professionella och testpersoner.

”Bra info om hur man hittar jobb, bra att prova att göra intervju och att träna på det för att bli mindre nervös på en riktig intervju, det är viktigt”. Deltagare

Att ha med målgruppen i en dialog stärker också deras självkänsla och stärker deras motivation att delta aktivt i sin process.

Ökad kunskap om jämställdhet

Core Trainers har fått ökade kunskaper kring jämställdhet då spelet utvecklades. På grund av pandemin har inte Jämställdhetsspelet testats med målgruppen. Det kommer att anordnas testlabs med målgruppen när det situationen med Covid tillåter gruppträffar. Verksamheterna som har köpt in licenser kommer fortsättningsvis jobba med jämställdhetsspelet.

Resultat på transnationell nivå

En handbok på engelska Games Seriously?! har tagits fram gemensamt av det tre transnationella parterna och utgår från begreppet game-based empowerment. Game-based empowerment – en vidareutveckling av begreppet spelbaserat lärande; en ny term som togs fram av projektpersonal för att använda spel som ett sätt att öka effektiviteten på inlärningsprocessen och därmed också hållbarheten på inlärningen. Se https://gamewise.io/en/game-based-empowerment, eller bilaga 1.

Bidragen till boken har för Sveriges del främst varit co-creation-processen (samskapandet tillsammans med målgruppen) samt framtagandet av ett jämställdhetsspel. Handboken innehåller en beskrivning av processen med alla framtagna spel i det transnationella projektet, forskning på området spelifiering samt exempel på hur de tre parterna använt metoden, samt tips för andra som intresserar sig för Game-based Empowerment. Syftet är främst att väcka intresse för spelifiering som metod samt att inspirera aktörer till att börja med gamification för sin målgrupp som verktyg.

Artevelde University College Ghent i Flandern har haft ansvaret för den transnationella utvärderingen som blev klar i juni 2021. Utvärderingen visar att CONNEXT har uppfyllt sin del av de transnationella målen i form av utbildade CT och GM, testpersoner från målgruppen och deltagande organisationer. Kvalitativa resultat är bland annat samskapandet som upplevts som meningsfullt och lärorikt och resulterat i nya perspektiv, ny samverkan och nya verktyg att använda för målgrupperna.

Transnationell Samverkan

Det metodstöd som erhållits från GameWise både online och on-site för Core Trainers löpande under projektet har varit både uppskattat och effektivt. Rullande transnationella styrgruppsmöten online och en gemensam google drive sida bidrog till ett effektivt samarbete. Engagerad personal med språkkompetens underlättade samarbetet. 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 från Belgien och Finland. Från det svenska projektet deltog projektledaren (som även är utbildad Core Trainer och projektledare). 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

planerade och har startat digitala kurser i spelifiering där erfarenheter från projektet används och likaså den handbok som tagits fram gemensamt i det transnationella samarbetet.

Nationel samverkan

Ur lokal/nationell samverkanssynpunkt har inga konkreta rutiner utvecklats för att öka samverkan kring målgruppen, vilket var en annan resultatindikator. Utvärderaren i projektet betonar att 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. Dock har alla involverade organisationer skrivit in metodiken och spelen i sina aktivitetsplaner. 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.

Framgångsfaktorer

De framgångsfaktorer som vi har sett är metoden spelifiering, då den öppnat upp nya pedagogiska sätt att se på lärande om språk, arbetsmarknad och samhällsorientering med digitala hjälpmedel. Det som gör skillnad är att deltagarna är aktiva i sin lärprocess vilket gör undervisningen mer lustfylld. Att elever/ deltagare aktivt själva eller i par söker kunskap och information vad gäller de ämnen man tar upp i spelet är givande.
Metodstödet från det transnationella samarbetet med framförallt GameWise i Belgien har fungerat väl. Engagerad projektledare som uppskattats av både styrgrupp och projektutövare. Ny tillsatt projektledare med insyn och kunskap kring projektet.

Utmaningar

Målgrupp-/metodrelaterade utmaningar

Utmaningarna kan delas in i några underteman vilka redovisas nedan.

- 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)

Bland utmaningarna finns pandemin, liksom att plattformen, trots förenklingar, är svårarbetad och tidskrävande. Då man inte kunde skapa olika Grupprum i Teams från början så kunde inte heller spelet digitaliseras och spelas online med olika målgrupper till en början.

Samverkansrelaterade

- Beroende av spelplattform från belgisk partner, är licenskostnaderna 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.

Kommunikation, spridning och påverkansarbete

Trots den pågående Covid 19-pandemin så har det genomförts en rad spridningsaktiviteter och nya spel testats med både personal från olika verksamheter samt målgrupper.

Information och nyheter om projektet har spridits både på transnationell och nationell nivå. På transnationell nivå riktar sig informationen främst till andra professionella på EU-nivå i syfte att inspirera och dela erfarenheter. Då partnerskapsmötet till Finland blev inställd pga Covid 19 så organiserades Connext Diamonds där spel var en del av virtuella möten och seminarier. CONNEXT Diamonds spelet spelades av upp till 70 deltagare från olika länder samtidigt. Alla deltagare spelade individuellt på sin egen mobila enhet. Syftet med CONNEXT Diamonds var att det skulle introducera projektet och de olika sätt på vilka gamification hade använts i CONNEXT.

Viss informationsspridning har skett löpande under projektets gång till andra aktörer inom och utanför Karlstad kommun, genom projektets hemsida samt via sociala medier som Facebook, Linkedin och tidningsartiklar i lokal press.

På nationell nivå har informationen riktat sig både till professionella och till målgrupperna. Bl.a. har information och nyheter spridits via bl.a. via följande kanaler:

HEMSIDA: projektet har haft en transnationell hemsida www.connextforinclusion.eu som uppdaterats med nyheter och artiklar löpande under projekttiden.

FACEBOOKSIDA: projektet har haft en nationell Facebooksida www.facebook.com/connextforinclusion som uppdaterats med nyheter och artiklar löpande under projekttiden.

KOMMUNENS INTRANÄT OCH HEMSIDA : information och nyheter om projektet har publicerats på kommunens intranät och hemsida (ex. https://karlstad.se/Nyheter/2019/augusti/talman-besokte-projektet-connext-for-inclusion/?fbclid=IwAR09quvkDOdAhJmnCXFQ2VEzRdwMUiXa9eeR0YUP6B_7bWkqkVewW9UHf6A)

MEDIA: Media har bjudits in till olika event och projektet har fått uppmärksamhet både i lokala tidningar och i radio (se inlägg projektets facebooksida). Bland annat var andre vice talman och tf landshövning på besök hos projektet i augusti 2019.

BALTIC CITIES BULLETIN: en artikel om projektet publicerades i Baltic Cities bulletin våren 2019 (https://www.ubc.net/sites/default/files/pdfsam_merge_1.pdf)

FILM: ew32 producerade en film om projektet och projektmötet i Belgien (http://www.connextforinclusion.eu/2019/05/06/ready-steady-s_ug/) och Karlstads kommun har gjort en film om projektets transnationella samarbete (LÄNK), båda filmerna finns på hemsidan.

HANDBOK: en trasnnationell handbok med beskrivningar av projektets metoder, lärdomar, framgångsfaktorer och tips finns publicerad på hemsidan https://gamewise.io/handbook-games-seriously som bland annat spridits på webbplatser, intranätet i Karlstads kommun, Facebook och Linkedin.

SCHOOL2WORK Projektet deltog i en konferens anordnad av SCHOOL2WORK där projeketet presenterades av Finland Metropolia

UTVÄRDERINGSRAPPORTER: utvärderingsrapporter på transnationell och nationell nivå finns publicerade på hemsidan och facebooksidan https://drive.google.com/drive/folders/1PJc8BYRwRRVUFonM8ZEEXqwpDUdo8N9K

AVSLUTNINGS- OCH SPRIDNINGSKONFERENS: en avslutnings- och spridningskonferens anordnades i januari 2021 där 52 personer från olika verksamheter och kommuner deltog. Konferensen fick ett gott mottagande med ökat intresse för metoden, främst lokalt.

EXTERN UTVÄRDERARE

Projektets externa utvärderare avropades tidigt och var behjälpliga under projekets analys- och planeringsfas med att ta fram förändringsteori och utvärderingsplan. Utvärderaren har deltagit vid nationella styrgruppsmöten och har regelbundet gjort avstämningar och återkopplat kring arbetet med uppföljning och utvärdering. Som en del i uppföljningen och utvärderingen av projektet har utvärderaren bl.a. deltagit i GameSession tillsammans med målgrupp, genomfört MSC-workshop med CT, genomfört intervjuer med CT/projektledare/styrgruppsmedlemmar/målgrupp, deltagit i uppföljningsmöten med ESF, deltagit i transnationellt projektmöte i Karlstad samt i den i transnationella co-creationprocessen av jämställdhetsspel. Utvärderaren deltog också på projektets avslutnings- och spridningskonferens för att presentera utvärderingsrapporten. När beslut kring en förlängning av projektet kom till så har utvärderaren Contextio följt med på resan och skrivit ett tilläggs PM i projektet. Extern utvärderare har också kontinuerligt haft kontakt med projektledningen för att uppdatera sig om projektet och vad som är på gång och planerats. Nu finns det en utvärderingsrapport samt ett tilläggs PM från utvärderaren. Se Bilaga 4 och 5.

INTERN UPPFÖLJNING OCH UTVÄRDERING

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. Målgruppens erfarenheter av att spela ett av spelen #WORK har löpande följts upp och utvärderats, men detta har inte gjorts för det nya spelet Jämställdhet på lika villkor på grund av pandemin. Det har inneburit vissa förlorade möjligheter för projektet att få en bättre bild av hur metoden och det sistnämnda fungerar i praktiken för den målgrupp som den är avsedd för. Uppföljningen har bidragit till att få reflektioner från målgruppen och anpassa spelet så den blir tillgägnlig för fler.

Utvärdering Nationell nivå

På nationell nivå har målgruppen fått besvara en utvärderingsenkät efter varje TestLab och GameSession. Frågorna i enkäten bygger både på det transnationella centrala registreringssystemet och på den nationella utvärderingsplanen. Resultaten från enkäterna har regelbundet sammanställts och presenterats både för Artevelde och den nationella utvärderaren.

Utvärdering Transnationell nivå

Artevelde University College Ghent i Flandern har haft ansvaret för den transnationella utvärderingen som blev klar i juni 2021. Ett centralt registreringssystem togs fram av Artevelde använts för att följa upp projektens arbete med professionella, målgrupp och på projektnivå. Utvärderingsenkäter har skickats ut till alla deltagare efter de transnationella projektmötena. Artevelde har också samlat in metoden Most Significant Change MSC från professionella och målgrupper i projektet, samt dokumenterat och sammanställt LESSONS LEARNED som bl.a. finns dokumenterat i handboken hemsidan https://gamewise.io/handbook-games-seriously

Artevelde har också följt upp det transnationella samarbetet via en mid-term evaluation och en final evaluation (RESULTAT). Artevelde har skrivit en rapport kring utvärdering av projektet på transnationell nivå som finns publicerad på https://drive.google.com/drive/folders/1PJc8BYRwRRVUFonM8ZEEXqwpDUdo8N9K

Användandet av resultat

Implementeringsprocessen inleddes redan våren 2020 då implementering vid ett flertal tillfällen diskuterades i styrgruppen, dock utan konkreta resultat. Ett erbjudande från den belgiska parten om fortsatta licenser för utbildade CT kom dock att förändra bilden och hösten 2020 förklarades sig flera organisationer intresserade av att köpa in licenser för 2021. Styrgruppen har köpt in 10 licenser till S_U+G®-plattformen under 2021 vilket betyder att CT har möjligheter att fortsätta använda #WORK och jämställdhetsspelet även efter att projektet avslutas. Licenserna ger även CT möjlighet att använda andra befintliga S_U+G®, samt utveckla egna spel och uppdrag. Genom att CT själva kan bygga och lägga upp nya uppdrag kan spelen anpassas efter inriktning, målgrupp och geografiskt läge. Detta talar för att processen kommer att fortsätta även efter projektets avslut.

Projektledaren har också i sin nya tjänst möjlighet att stötta upp arbetet under hösten 2021, liksom CT på sina respektive arbetsplatser. Detta talar för att implementering- och spridningsprocessen kommer att fortsätta, åtminstone nästa år 2022.

Även om licenser från GameWise så småningom kommer att upphöra finns möjligheter att använda metoden med spelifiering, hitta nya plattformar och/eller utveckla andra. Det finns också en planering för fortsatt samverkan mellan CT under 2021 i form av ett metodstödsnätverk.

SFI började med att implementera metodiken för sina elever och la in det i sin planering och kommer att arbeta med metodiken för att utbilda sin personal till hösten. För de övriga organisationerna så har fortsatta diskussioner kring implementering varit centralt under projekets sista fas. Det har gjorts en implementeringsplan där organisationerna har redogjort för hur de tänker arbeta med metodiken. De 3 verksamheter som var i projektet har nu skrivit in metodiken och spelen i sina aktivitetsplaner och spelen kommer vara ännu ett verktyg för att arbeta med målgruppen.

Spridnings- och implementeringsprocesserna kan sägas hänga nära samman och där de tre nya ESF-stödda projekten i Värmland, Värmlands Arbetskraft och Värmlands Arbetskraft 2.0 samt Yrkesväg Värmland är utmärkta plattformar för vidare spridning. Vid det senaste styrgruppsmötet i maj 2021 fanns en rad idéer på vidare spridning, exempelvis att använda metoden på kvotflyktingar, ensamkommande på boenden och på yrkesutbildningarna. Ur lokal/nationell samverkanssynpunkt diskuteras konkreta rutiner för att utveckla rutiner för att öka samverkan kring målgruppen, men Corona har fördröjt denna samverkan.

Det finns ett ökat intresse för spel som metod där exempelvis Finland nu har en högskolekurs på temat. Detta innebär att CONNEXT legat väl i tiden och dessutom kunnat tillgodogöra sig erfarenheter från transnationella partners, nu och förmodligen även i framtiden.

4 av de utbildade Core trainers (CT) med licenser från GameWise plattform och har fått nya tjänster. Två av dessa kommer fortsatt använda metodiken eftersom deras nya verksamheter har köpt in licenser till plattformen. På så sätt sprids också metodiken till andra verksamheter inom kommunen och regionen. Ett exempel är Arvika kommun som finns med i Yrkesväg Värmland som är ett annat ESF projekt och som har köpt in en licens för att arbeta med spelen.

Totalt sju av de tretton som utbildades till Game Masters och Core Trainers är nu aktiva och intresserade av att fortsätta med metoden. Dessa finns främst på arbetsplatser med utbildade CT som kan ge stöd vid speltillfällen. Kompetensen kring att använda plattformen och göra nya spel finns nu hos Core Trainers. Målgruppen i de olika organisationerna ser olika ut med tanke på

bakgrund i utbildning, erfarenhet, kompetens kring arbetsmarknad.SFI kommer att använda sig av spelifierat lärande och anordnar kurser för sina lärare.

#Work har spelats i två andra ESF-stödda projekt i Värmland Värmlands Arbetskraft och Värmlands Arbetskraft 2.0 och metoden kan därmed också nå flera värmländska kommuner.

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. #WORK-spelet har testats i skolans värld för två klasser i årskurs 8 och som resultat har skolan köpt in en licens för att fortsätta med metodiken.

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. 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. Arvika kommun hade en Core Trainer i projektet och har därmed köpt in en licens för att använda metodiken för sina målgrupper. Projektet har lett till ny samverkan i Erasmus-projektet Independent people. Där vi också kommer att spela spel och visa upp det som en metod för ungdomsarbete och för att få en bild av Karlstad.

Utvecklingsområden

Att formalisera samverkan för att minska sårbarheten och skapa forum där fortsatt utveckling diskuteras och nya idéer genereras och delas har diskuterats i projektet. I nuläget har Värmlands projektparaply tagit på sig att leda och samordna CT nätverk för utveckling av metoden och nya idéer, men organisationerna behöver ta den rollen senare om det ska bli långsiktigt. Ett nätverk med ambulerande sammankallande ansvar för CT och GM kan vara ett sätt att behålla engagemanget, tillföra ny kunskap samt lösa eventuella gemensamma problem. En samordnade funktion för att hålla ihop metodiken behövs och det blir därför upp till enskilda chefer att driva, bekosta och frigöra tid sin personal för att arbeta vidare med metodiken. Det i sig är en uppenbar risk, inte minst med tanke på eventuella framtida omorganisationer och besparingar. Det är bra med formella strukturer för det framtida samarbetet, som saknas idag både på transnationell och lokal nivå. Det innebär också en risk för att samverkan främst blir personberoende och riskerar att försvinna om nyckelpersoner slutar eller byter arbetsplats. Motsvarande skulle dock också kunna vara en chans för att nya verksamheter introduceras i metoden.

Förfrågningar från både Kultur och Fritidsförvaltningen samt Gymnasie Förvaltningen har kommit kring samverkan i en event Globala Karlstad och visa upp spelen för andra målgrupper. Diskussioner kring upplägget förs. Diskussioner kring nätverk för Core Trainers respektive Game Masters har förts, vilket också innebär en fortsättning av att arbeta med metoden samt utveckling av nya spelområden som T.ex entreprenörskap. På transnationell nivå kan ett nätverk fylla en liknande funktion, dock framstår detta inte som lika ”akut”.

En rekommendation som kom från Artewelde i den transnationella utvärderingen om behovet av att mäta effekterna för målgruppen. En fortsatt uppföljning med gemensamma och tydliga indikatorer kan bidra till att visa på eventuella effekter för målgruppernas räkning, var metoden är mest effektiv och dessutom fungera som ett underlag för framtida forskning.

Förutom de redan angivna rekommendationer som utvärderaren har gett i deras slutrapport ges följande rekommendationer:

- Formalisera om möjligt det nationella nätverket med Core Trainers så att kunskapen om metoden kan bevaras även vid eventuella omorganisationer och besparingar. Nätverket kan användas för löpande erfarenhetsutbyte och inspirationskälla.
- Utveckla gemensamma mål och indikatorer för uppföljning och mätning av effekter på det spelbaserade lärandet för olika målgrupper. Dessa bör kunna följas upp inom ramen för verksamhetens ordinarie uppföljningssystem.
- Fortsätta sprida information om spelifiering, framtagna spel och dess fördelar i olika sammanhang.

Många professionella kan också se fler användningsområden för spelifiering och nya teman för spel, som t. ex enterprenörskap, skuldrådgivning, demokrati, miljö etc. och betonar framförallt den pedagogiska aspekten med spelifiering som värdefull kunskap. Det finns efterfrågan från fler skolor, dock har projektledaren inte möjlighet att själv bistå med spelsessioner till samtliga skolor. Istället erbjuds vid intresse möjlighet att skolan själv köper in licenser och att projektet utbildar nya GM på skolorna och studie- och yrkesvägledare och/eller lärare kan spela med eleverna. Förfrågningar har

också kommit både från kultur och fritidsförvaltningen samt Gymnasieförvaltningen kring spelen och diskussioner kring ett eventuellt samarbete förs.

Se över möjligheten till samarbete med andra svenska aktörer gällande spelifiering, exempelvis Högskolan i Skövde, Chalmers, för att utbyta erfarenheter och kunskap. Finns det andra plattformar som kan användas? Finns det intresse för att skapa nya plattformar?

Alla i målgruppen hade inte tillgång till en dator med uppkoppling eller surf på sina mobiler och kunde inte delta i online spelen. Den som anordnar spelen kan bidra med surf och låna ut surfplattor för att öka tillgängligheten för alla i målgruppen. Språksvaga som deltar i spelen kan ha med sig språkstöd under spelsessionen. Det finns möjligheter till att fortsatt utveckla och tillgänglighetsanpassa uppdragen för målgruppen som inte kan läsa och skriva genom tex. Qr koder och att man läser in uppdragen samt informationen. Detta hann inte vi med i nuvarande projekt pga tidsbrist och pengar. Detta illustreras i följande citat:

”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

---

Att testa och utveckla jämställdhetsspelet med målgruppen och ha Co-creation processen med målgruppen så att de får vara med i skapandet av spelet.

Projektets utvärderingen rekommenderar en fortsatt finslipning av uppföljningsmetoder utifrån förbestämda mål för att underlätta framtida forskning på området och att mäta effekterna av arbetet. Uppföljning av effekter såsom egenmakt och motivation är också områden där kan finnas intresse av att diskutera vidare med ESF för att hitta gemensamma indikatorerså det lättare kan tolkas i framtida projekt. Att översätta handboken Games Seriously?! Till svenska Så att fler kan använda sig av den. Att undersök olika sätt att stärka det nationella nätverket med Core Trainers och hur kunskapen kan bevaras även vid eventuella organisatoriska omvälvningar.

Då projektet förlängdes 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).

Kommentarer och tips

TRANSNATIONELLT SAMARBETE

När det gäller transnationella samarbetsprojekt är det viktigt att göra ett ordentligt förarbete och att lägga ner ett stort engagemang på den transnationella samarbetsavtalet Transnational cooperation agreement (TCA). Finns möjligheter att träffas för ett gemensamt arbete med TCA är det att föredra och för Belgien's och Finland's del möjliggjordes detta genom att de fick förstudiemedel från ESF. Den möjligheten fanns inte i Sverige. I CONNEXT har TCA varit ett stort stöd i det transnationella samarbetet, framförallt inledningsvis. En utmaning för det transnationella samarbetet har varit det faktum att den koordinerade utlysningen från ESF innebar tre nationella projektansökningar utifrån olika utlysningar med olika start- och sluttider, mål och målgrupper. Att fördra hade varit en gemensam transnationell utlysning, alternativt nationella utlysningar som var mer lika varandra.

När det gäller samarbete på transnationell nivå är det viktigt med tålamod och ödmjukhet. Det kan ta tid att lära känna varandra och förstå varandras arbetssätt. I CONNEXT har den transnationella styrgruppen träffats ofta och regelbundet vilket är en framgångsfaktor då det går snabbare att lära känna varandra vilket leder till ökad effektivitet i arbetet. Den transnationella styrgruppen har haft ett nära samarbete med varandra och frikostigt delat med sig av idéer, kunskaper och erfarenheter som inspirerat och bidragit till arbetet i de nationella projekten.

Att utveckla och implementera helt nya metoder är en process som tar tid och därför är det viktigt att alla som ska delta i utvecklingsarbetet har ett tydligt uttalat uppdrag och tid att avsätta. I svenska CONNEXT har detta varit en utmaning då projektets CT inte haft tidredovisning i projektet utan de har efter bästa förmåga medverkat i projektet vid sidan av sina ordinarie arbeten. Projektets Belgiska partner GameWise tidigare EW32 har varit ett bra stöd i utvecklingsarbetet och tack vare deras tillgänglighet och flexibilitet har metodutvecklingsarbetet, trots begränsade resurser, fungerat väl. Projektets CT har också via de transnationella projektmötena fått möjlighet till kollegialt lärande och erfarenhetsutbyte kopplat till det operativa arbetet med målgrupperna.

Rekommendationer som utvärderarna har skickat med är att fundera över handboken Games Seriously?! 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.