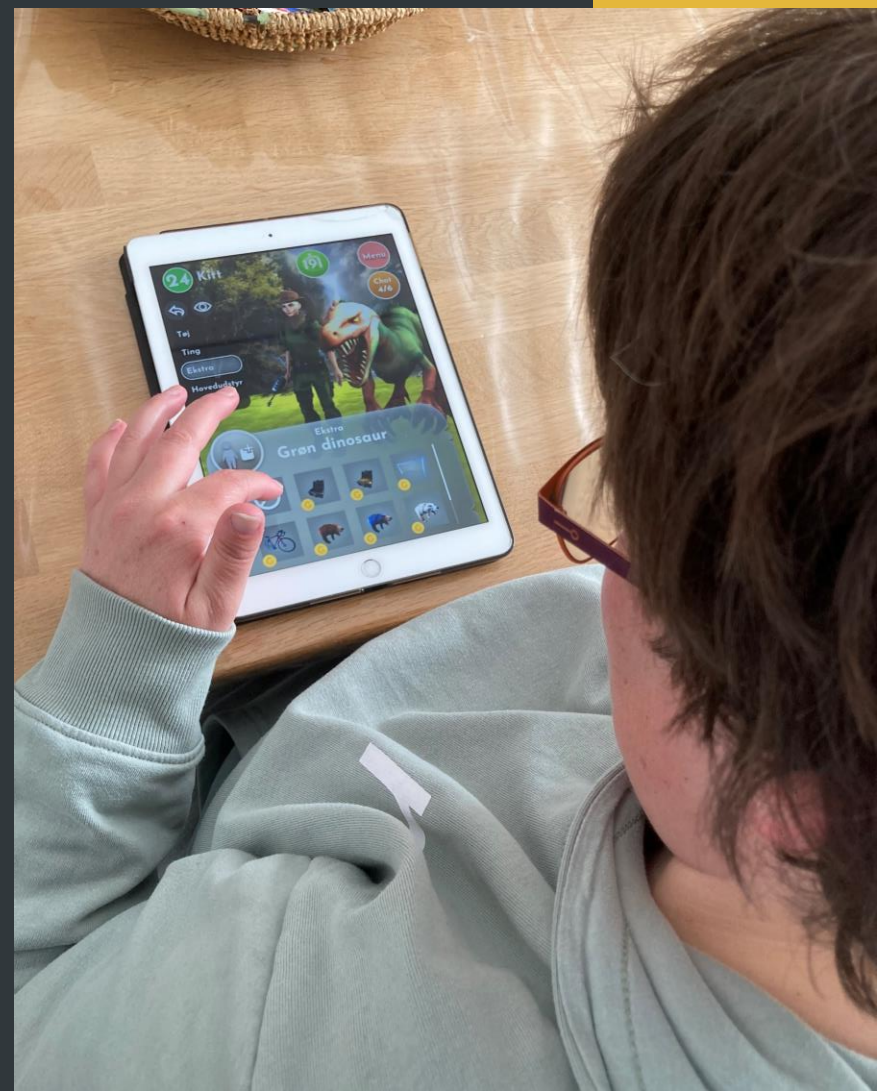


PLATFORM FOR FÆLLESSKABER

Evalueringsrapport
Implement, 2023

Projektet er støttet af Velux Fonden



INDHOLD

1	Indledning: baggrund, målgrupper og projektidéen	s. 3
2	Evalueringsproces og resumé	s. 7
3	Aktive Avatars: Den digitale platform	s. 11
4	Evalueringsafsæt og afgrænsninger	s. 15
5	Resultater og værdi	s. 20
6	Læring og virksomme mekanismer	s. 37
7	Metode og datapunkter	s. 44

#1

INDLEDNING: BAGGRUND, MÅLGRUPPER OG PROJEKTIDÉEN

På de følgende slides introduceres baggrunden for projektet og den indledende projektidé. Et konkret eksempel på et borgerforløb præsenteres.

Baggrund og grundidéen med projektet



BAGGRUND

På værestederne i Sønderborg og Nordborg oplevede man udfordringer med at rekruttere voksne borgere med udviklingshandicap til de etablerede gruppeforløb. Mange af de daværende aktiviteter i gruppeforløbene centred sig om klassiske handleplansmål såsom: *ADL, eboks, økonomi* m.fl. Man oplevede at det hverken virkede tiltrækkende eller motiverende for målgruppen at indgå i et gruppeforløb på baggrund af de klassiske handleplansmål.

Derfor valgte projektet at gribe både tilgang og metoden for gruppeforløb helt anderledes an. Det skulle først og fremmest ikke være et krav at deltagerne skulle opfylde bestemte handleplansmål for at kunne indgå i grupperne – deltagelsen skulle i udgangspunktet være baseret på baggrund af bestemte interesseltemaer. Temaer som borgerne fandt spændende og motiverende at indgå i fællesskaber med andre borgere om.

Den digitale avatar blev en del af projektet, da man ønskede at inddrage elementer fra gamification og interessen for online universer, som efterhånden bliver en større og større del af hverdagen hos de fleste. Ved at hver deltager i gruppeforløbet fik deres egen personlige avatar oplevede vi, at deltagerne investerede mere af sig selv i gruppeaktiviteterne og tog et stort ansvar over for de øvrige gruppemedlemmer.

Organisering i projektet

Styregruppe med repræsentanter fra Psykiatri & Handicap og Digitaliseringen

Projektgruppe med 8-10 medarbejdere fra Værestederne 12'eren (Sønderborg) og Rypen (Nordborg)

Ekstern leverandør af IT-løsningen: Serious Games Interactive



GRUNDIDÉEN

Fælles interesse

1

De forskellige gruppeforløb centrerer omkring deltageres interesse for et fælles tredje – emnet for gruppeforløbet. Deltagerne spejler sig i hinanden, og miljøet i gruppen understøtter en stor grad af åbenhed over for hinanden.

Den digitale avatar

2

Det digitale element bidrager til visualisering af deltageres individuelle og fælles proces. Missionsystemer, LVL, tematiserede shops og dilemmaer/quiz er nogle af de funktioner, der er udviklet i den digitale løsning, og som borgerne kan bruge aktivt ifm. deres deltagelse i gruppeforløb.

Fællesskaber uden for de kommunale rammer

3

Gruppeforløbene har haft et særligt fokus på at motivere borgere til at deltage i fællesskaber i lokalsamfundet.

Hvordan ser et forløb ud?

Interessen

Grupperne etableres uafhængigt af borgernes individuelle handleplaner. Grupperne etableres med et konkret interessedtema som centralt emne. De forskellige gruppeforløbs temaer er udvalgt efter en holdningsundersøgelse hos målgruppen, hvor de temaer med størst interesse dannede grundlag for de enkelte gruppeforløb (gaming, Dyr/kæledyr, madlavning og idræt/fællesskaber).

Opstart

Borgerne blev inviteret til de gruppeforløb, de gav udtryk for havde deres interesse. I starten af hvert forløb arbejder medarbejderne med at understøtte det sociale miljø, hvor den fælles interesse spiller en stor rolle. Fx laver gruppeforløbene med gaming som tema de første møder med gaming-quizzet, gaming-snak, småspil og icebreakers for at fastholde deltagerens interesse og "fodre" samtalen om den specifikke interesse, der binder dem sammen.

Forløb med IT-systemet

Efter den interessebåret opstart bliver deltagerne introduceret til Avatar-løsningen, hvor alle får deres individuelle avatar og bliver fortrolige med løsningen. Der er stort fokus på, at alle deltagerne i fællesskab er på en mission, hvor alle kan bidrage til processen og har mulighed for at tage ansvar. I samspil med IT-systemet kommer gruppeforløbet omkring socialpædagogiske emner som sundhed, økonomi, IT, social/fællesskaber.

Koblingen mellem deltagerens individuelle handleplaner spiller sammen med de missioner deltagerne opretter til deres avatar.

Samarbejde med lokalsamfundet

Løbende i gruppeforløbet planlægges sociale arrangementer i samarbejde med lokale idrætsforeninger. Dette gøres for at bygge bro ud til civilsamfundets positive fællesskaber så borgerne undervejs og efter gruppeforløbet oplever at være en del af et meningsfyldt fællesskab. Det er derfor en vigtig indsats, at gruppeforløbene løbende støtter deltagerne i at starte som medlemmer og efterfølgende fastholdes.

Pædagogiske redskaber

Medarbejderne med ansvar for gruppeforløbene benytter KRAP-redskaber i samarbejde med deltagerne. Eksempelvis er Måltrappen og ressourceblomsten hyppigt brugt. Desuden har den digitale løsning udviklet nye redskaber, der har været med til at kvalificere indsatsen og øget til borgerens forståelse og motivation for at arbejde med mange af dagligdagens gøremål (læs mere om dette under *Den digitale Platform*).

Dokumentation

Borgerens udvikling dokumenteres i kommunens Elektronisk Omsorgs Journalsystem (EOJ). Alle deltagerne har, i deres handleplan, et individuelt delmål målrettet deres deltagelse i gruppeforløbet. Herinde dokumenterer medarbejderne udviklingen i borgernes delmål og evaluerer ca. hver 4-8 uge.

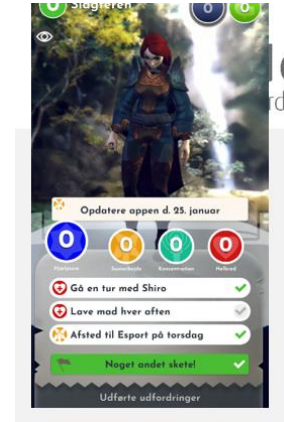
Et eksempel på et borgerforløb



Borger har stor interesse for computer og spil



Borgeren rekrutteres til gruppeforløbet for spilinteresserede



Borgeren får en digital avatar på en app, hvor missioner fremgår



Borgeren beslutter sig for at starte til skydning



Borgeren får mod på at deltage i forskellige aktiviteter sammen med de andre fra gruppeforløb



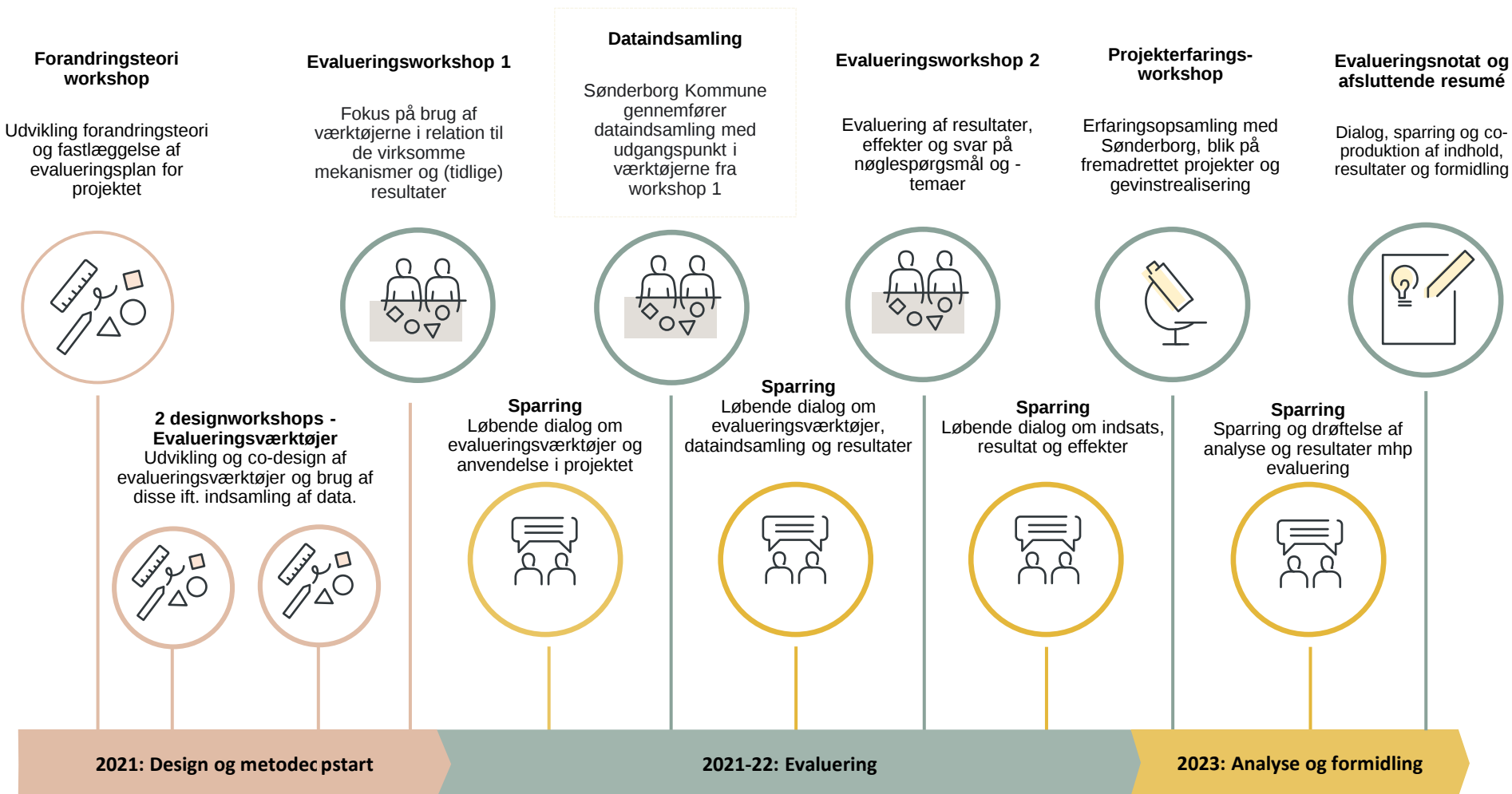
Borgeren motiveres til at arbejde med handleplansmål pga. påvirkning fra gamification, dramaturgi og det sociale støttende miljø i gruppen

#2

EVALUERINGSPROCES OG RESUMÉ

På de følgende slides vil evalueringsprocessen præsenteres, samt gives et kort resumé af evalueringens samlede indsigter.

Forløbet for evalueringen har sikret kontinuerligt samarbejde mellem evaluator og projektejer



Projektperiode: 2021 - 2023

Hvordan er vi gået til analysen?

Proces

Vi har identificeret seks fokusområder fra forandringsteorien (jf. slide 21)
Vi har frasorteret de borgere, hvor data ikke var fyldestgørende (jf. slide 22)
Vi har kigget på tværs af holdene/forløbene og de deltagende borgere
Vi har kodet data med afsæt i seks fokusområder fra forandringsteorien



#1

Uddybende interviews og smiley score

For hver deltager er der blevet lavet et opfølgende interview, hvor deltagerne også har indikeret deres overordnede oplevelse med en smiley.

#2

EOJ score

EOJ scoren som er givet til deltagerne gennem forløbet er en del af analysen.

#3

Observationer og mål

Der har været mulighed for at tilknytte særlige observationer omkring deltagerne. Samt delmål for hver deltager er sat og en del af analysen.

#4

OBS: der er ingen data fra SGI

Ingen data fra Serious Games Interactive med i evalueringen, da data ikke kunne sige noget direkte om de identificerede evalueringsområder i forandringsteorien.

Resumé af evalueringen

- På fire ud af de fem konkrete fokusområder defineret som målepunkter med afsæt i forandringsteorien har over 50% af **borgerne udviklet sig positivt** på baggrund af deltagelse i gruppeforløb i forbindelse med Platform for Fællesskaber.

I forhold til sociale kompetencer og fællesskaber er den positive udvikling tydelig for hele 81% af borgerne.

- Når borgerne er blevet spurgt om deres egen oplevelse af gruppeforløbene har siger **97% af dem, at det har været sjovt eller meget sjovt at være med.**

Borgertilfredsheden med gruppeforløbene er altså næsten entydigt meget høj.

- Platform for Fællesskaber har medført **positiv udvikling** jf. deres EOJ-score for i alt 58% af borgerne.

Medarbejderne har altså vurderet, at **over halvdelen af borgerne** har haft stor gavn af at deltage i gruppeforløbene.

Nøgleindsigter

1

Der er identificeret fire virksomme mekanismer, der som underliggende faktorer er nødvendige at forholde sig til og sikre for at sikre høj værdi i indsatsen. **Mekanismerne er det, der i høj grad får indsatsen til at fungere i praksis.**

2

For at sikre høj værdi er det afgørende at sikre **løbende læring samt lave efterfølgende justeringer på baggrund af læring.** Denne proces er med til at sikre forbedringer, høj relevans og løbende tilpasning i forhold til borgernes egne ønsker, behov og udviklingsmål. Det er fx tydeligt i forhold til forløbet Gamere i Sønderborg, hvor både fokus og format på forløbet ændrede sig med afsæt i det, der motiverede borgerne.

3

Den pædagogiske indsats ift. borgernes individuelle udviklingsmål har først værdi når borgerne deltager stabilt i gruppeforløbene. Og det forudsætter, at borgerne er motiverede for at deltage. Selve **emnet (det fælles tredje) for forløbet er motiverende og kan være med til at sikre stabilt engagement**, og bør derfor tage afsæt i borgernes konkrete interesser.

#3

AKTIVE AVATARS: DEN DIGITALE PLATFORM

På de følgende slides dykkes der ned i den digitale platform som har understøttet projektet, samt et konkret eksempel på gruppeforløb præsenteres.



*Vi hjælper alle til med
at stige i level – vi er
allerede i level 25,
hvilket er et episk
level!*

Deltager på gruppeforløbet
Langezø Gamerz

Aktive Avatars

Den digitale platform 'Aktive Avatars' består af en mobilapp for borgerne samt et administrationssystem for medarbejdere.

Administrationsmodulet

Administrationsmodulet som er rettet til medarbejdere indeholder en række funktionaliteter, som er blevet benyttet undervejs i gruppeforløbene.

I administrationssystemet har medarbejdere mulighed for at oprette nye grupper for deltagere. Medarbejderen har også mulighed for at tilføje notifikationer og dilemmaer, som sendes **direkte** ud til deltagerens app. Desuden består administrationssystemet af en del med dataindsamling, hvor statistik for deltagernes brug af systemet findes.

Fra administrationsmodulet kan man tilgå de enkelte grupper med alle deltagernes avatars. Det er her alle på en storskærm kan følge med i den enkelte gruppes samlede level. Her kan oprettes nye missioner og tildeles point til alle avatars.

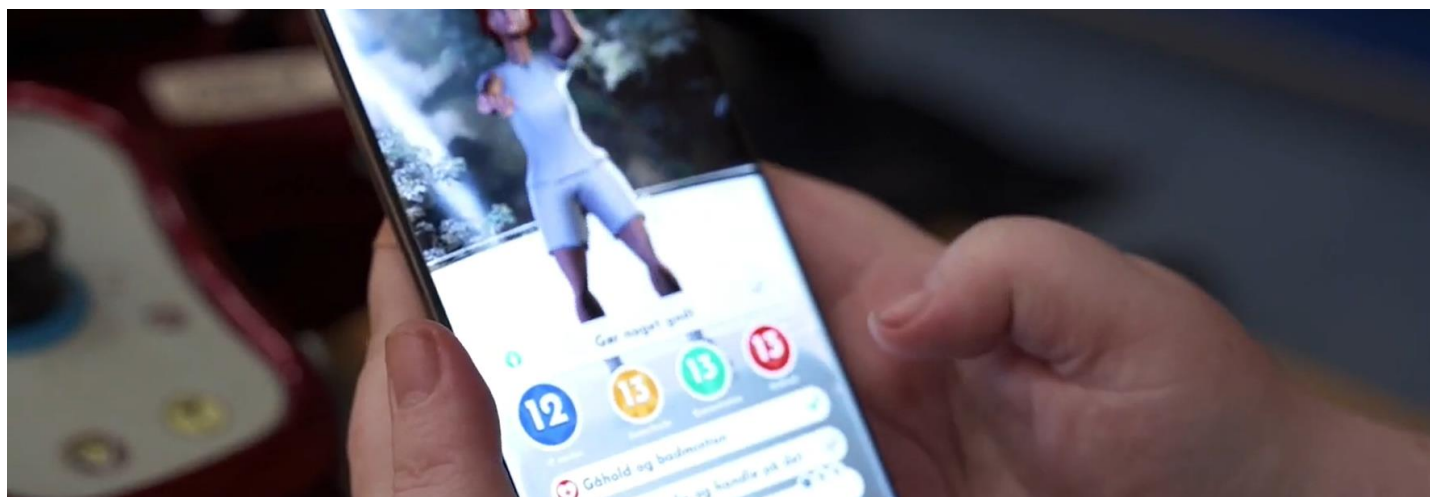
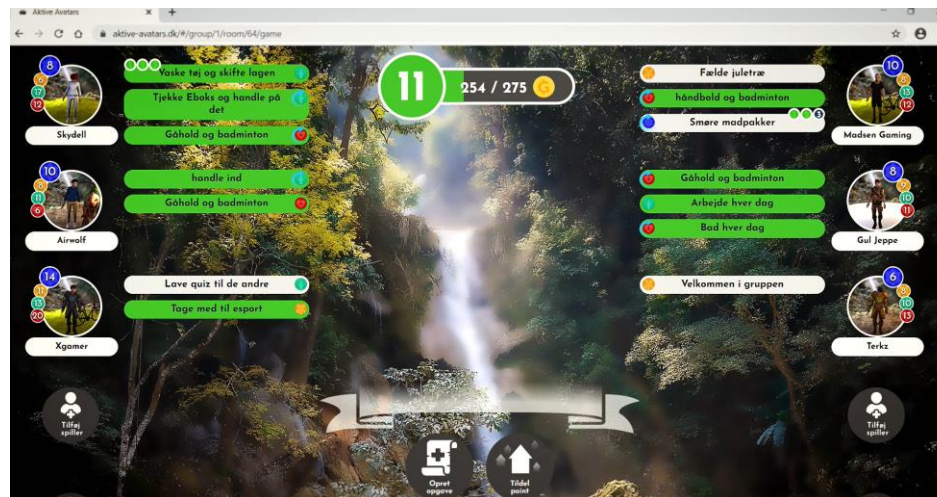
Den mobile app

Deltagerne har mulighed for at downloade Active Avatar appen, hvorefter de kan starte deres helt egen rejse med deres nye avatar. I appen møder deltagerne missionerne, som skal løses i virkeligheden. De skal altså omsætte handlinger fra deres avatar til dem selv. De får også mulighed for at shoppe og tilkøbe attraktive elementer til deres avatar for de digitale penge, som deltagerne tjener i fællesskab i deres grupper på baggrund af de missioner og quiz som der løses. Appen har ligeledes et chat- og tale system som giver deltagerne mulighed for at skrive og snakke sammen.

Det digitale interface

På dette slide vises nogle forskellige elementer fra den digitale løsning (Aktive Avatars), som er blevet benyttet i gruppeforløbene.

Man kan blandt andet se, hvordan borgernes individuelle missioner lyser grønne på gruppens hjemmeside, når de har trykket 'godkendt' på deres app. Den digitale løsning, indeholder fx også dialogværktøjet 'Dilemmaer/quiz', hvor borgerne anonymt kan svare på spørgsmål som gruppen i fællesskab kan tage op og vende med hinanden i fællesskab.



Beskrivelse af gruppeforløb – Vild med Dyr

6 borgere deltog i gruppeforløbet 'Vild med Dyr' fra start til slut, som løb fra september til december 2022.

Holdningsundersøgelse: Inden temaerne for nye gruppeforløb fastsættes laves der en holdningsundersøgelse for at finde frem til potentielle deltagernes interesser. Et tema med stor interesse var dyr og kæledyr, hvorfor gruppeforløbet 'Vild med Dyr' startede i efteråret 2022.

Opstarten: På de første fire mødegange præsenteres deltagerne for hinanden og teambuilding var et vigtigt element, hvor aktiviteter som vendespil, quizzes, gæt en dyrelyd, på udkig i naturen efter vilde dyr blev afholdt. Det styrkede sammenholdet og gav anledning til meningsfyldte snakke deltagerne imellem.

På det fjerde møde blev deltagerne introduceret til den digitale løsning 'Aktive Avatar,' og alle oprettede deres helt egen avatar i dyreuniverset. Ulve, grisetryner og safaritøj var bare nogle af de elementer, som deltagerne kunne opleve i shoppen og se frem til at indkøbe, så snart de havde tjent nogle virtuelle penge i fællesskab.

Missionsystemet blev herefter introduceret. I de første uger var missionerne overkommelige (deltagerne fandt følgende missioner særligt interessante: i) *mød op til gruppeforløbet*, ii) *gå en tur med din hund* og iii) *se en film om ulve på youtube*), så deltagerne fik fortrolighed med den digitale løsning og fik mange succesoplevelser.

De efterfølgende måneder blev socialpædagogiske emner som hygiejne, økonomi, fællesskaber og sundhed, som var centralt for mange af målene i deltagernes handleplaner, en del af gruppeforløbet. Men for at fastholde deltagernes interesse og skabe meningsfuldhed blev de introduceret og behandlet med det overordnede tema som afsæt.

Eksempler:

Hygiejne: Hvordan kan man se på et dyr, at det har været i bad og trives? Og hvorfor er det vigtigt at vi også går i bad og vasker tøj?

Økonomi: Når man har et kæledyr, så skal man prioritere, at spare op til foder, dyrlæge, medicin, legetøj osv. Hvordan fungerer i din hverdag?

Sundhed: Motion er vigtigt når man har en hund eller gerne vil passe en hund. Daglige gåture er sundt og godt for både os og dyrene.

Fællesskaber: Mange dyr er sociale og har behov for at møde andre dyr, ligesom vi går til aktiviteter sammen med andre som badminton, minigolf og hockey for at være sammen med venner og opleve nyt.

Missioner blev, i takt med at forløbet skred frem og deltagernes øgede fortrolighed til IT-systemet, målrettet deltagernes individuelle handleplaner. Det betød, at opgaver i hjemmet som eksempelvis rengøring og indkøb samt idræt og fritidsaktiviteter var at finde på mange af deltagernes missionsliste.

Undervejs i gruppeforløbet var alle deltagerne på en fælles mission om at stige så højt som muligt i level.

Undervejs i gruppeforløbet blev der afholdt en stor dyredag for venner, familie og bekendte. Her stod deltagerne (i samarbejde med personale) for planlægning og afholdelse.



#4

EVALUERINGSAFSÆT OG -AFGRÆNSNINGER

På de følgende slides vil afsættet for evalueringen præsenteres, sammen med de evalueringsmæssige afgrænsninger.

”

*I stedet for at købe
mad, er jeg begyndt at
lave mere mad selv*

Deltager på gruppeforløbet
Grydeklar-parat-start

Introduktion

Platform for Fællesskaber skaber først og fremmest værdi for de borger, der deltager i projektets gruppeforløb.

Værdiskabelsen hos borgerne er markant. Der er hos langt de fleste en udpræget oplevelse af, at det at deltage i et gruppeforløb har medført positive forandringer – og for en del både på det individuelle personlige plan, men også i forhold til nogle af gruppernes sociale fællesskab i selve gruppeforløbet.

Tilpasning af evalueringsfokus

Evalueringen tager afsæt i en forandringsteori, som blev prioriteret og præciseret på den indledende forandringsteoriworkshop med projektgruppen og projektejer fra Sønderborg Kommune. Borgerperspektivet blev valgt som primære evalueringsmålgruppe.

På de næste slides, præciseres forandringsteorien, og de seks prioriterede fokusområder for evalueringsmålgruppen angives med henholdsvis gule cirkler i forandringsteorien. De tre røde cirkler angiver effekter på lang sigt, som vil være imødekommet såfremt effekterne på kort sigt er indfriet – derfor er disse ikke med som fokusområder i analysen.

Fokusområdet ”Bedre psykisk/fysisk sundhed” blev redefineret til **ikke** at omhandle psykisk sundhed, da dette emne blev vurderet dækket af fokusområdet ”Øgede sociale kompetencer og fællesskabsfølelse”.

Fokusområdet ”Flere borgere når deres individuelle delmål” er ikke en del af evalueringen, da det ikke har været muligt at indhente komparativ data fra en kontrolgruppe af borgere. Derfor er det ikke muligt at sige noget om, om flere af de borgere, der er en del af gruppeforløbene, når deres individuelle delmål end de borgere, der *ikke* er den del af gruppeforløbene.

Forandringsteorien som grundsten i evalueringen

Forud for evalueringen af Platform for Fællesskab, var det afgørende at have en klar forståelse af, hvad man ønskede at opnå, og hvordan man tror, at projektet vil føre til netop denne forandring.

Som afsæt og rammesættende for evalueringen blev der i samarbejde med Sønderborg Kommune udviklet en forandringsteori. En forandringsteori er en teori om, hvad der virker for hvem og under hvilke omstændigheder ifm. en indsats.

Forandringsteorien bruges som grundlag i evalueringen for at:

- Skaber et grundlag for at lave gode metodebeskrivelser
- Skaber et grundlag for en god evaluering
- Skaber et grundlag for løbende afrapportering

Forandringsteorien danner grundlag for beslutningen om de konkrete evalueringsspørgsmål, samt specifikke valg af metoder til indsamling af data.

Forandringsteorien viser, hvordan og hvorfor aktiviteter kan føre til de ønskede forandringer hos målgruppen – den giver et overblik over formodet årsagssammenhæng i projektet.

På næste side præsenteres forandringsteorien for Platform for Fællesskab. Men vær opmærksom følgende ændring i fokus på forandringsteorien.

SKIFTE I FOKUS

Forandringsteorien sætter fokus på kausaliteten i projektet – hvad der fører til hvilke effekter. Evalueringen har til formål at undersøge, om projektet har ført til de formodede effekter på kort sigt.

Men – hverken øget foreningsdeltagelse eller fysisk sundhed (effekt på lang sigt) er direkte udledte effekter på lang sigt fra effekterne på kort sigt. Derfor har vi i analysen særligt fokus på at identificere indikatorer ift. disse to langsigtede effekter i analysen.

De øvrige effekter på lang sigt er dækket af effekt på kort sigt – her er kausalitet. Fx er psykisk sundhed dækket af "fællesskab" i effekt på kort sigt.



Forandringsteori med seks markerede fokusområder for den prioriterede evalueringsmålgruppe – borgere 18-99 år.

	Målgruppe og udfordringer	Aktiviteter og indsatser				Resultater		Effekt på kort sigt	Effekt på lang sigt
Borgere 18-99 år	Borgere med nedsat teknologisk bredde	Udvikling af delmål der tager udgangspunkt i interesser. Indsatsmål/delmål for den enkelte (borgere og medarbejdere)	Opsætning af de fysiske rammer på værestederne samt forplejning f.eks. Kage	Etablering af buddies - man er noget for nogen andre borger er buddie for en anden borger	Øget mestringsevne - målt på score	Flere borgere deltager stabilt i gruppeforløb	Transfer af kompetencer	Øget sociale kompetencer	
	Borgere med nedsat teknologisk bredde				Borgere anvender selv platformen derhjemme	Borgerne trænes i at hjælpe hinanden	Flere borgere når deres individuelle indsatsmål/ delmål	Øget foreningsdeltagelse	
	Borgere i kanten (økonomisk, socialt og geografisk)	Rekruttering af borgere	At motivere borgerne	Udvikling af gruppeforløb der tager udgangspunkt i borgerens interesser	Flere gruppeaktiviteter samt et øget antal deltagere	Borgerne har flere ikke-personalestyret dialoger	Peer støtte - borgerne lærer fra sig og lære af hinanden	Mindre støttebehov	
				Borgere gennemfører flere quests	Borgerne har flere ikke-personalestyret dialoger	Øgede sociale kompetencer og fællesskabsfølelse	Bedre psykisk/fysisk sundhed	Oplevelse af øget livskvalitet	
Medarbejdere	Organisatorisk implementering	Træning i UX (at bruge IT)	Involvering af fortalere blandt medarbejderne (Morten & Karen) Afholdelse af orienteringsmøde for SKP'ere (hvis relevant)	Udarbejdelse af små film med borgerne (hvor de fortæller, hvilken forskel før-projektforløbet har gjort)	Medarbejderne er trygge ved at bruge platformen	Fælles energi om projektet i medarbejder gruppen	Faglig stolthed og tilfredshed		
	Central indholds-redaktør	Involvering af udvalgte medarbejdere i UX-tests			SKP'ere støtter borgere i brug af IT			Øget faglighed	
			Udarbejdelse af film med støttekontaktpersoner	Afholdelse af gruppeforløbs-workshops for medarbejdere (hvordan man laver forløb)	Det pædagogiske arbejde understøttes af IT/platformen				
Ledere	Daglige ledere	Kommunikation: - Resurseforbrug - Oplevelse blandt borgere og medarbejdere - Opfølgning på målsætninger			Ledelse har tillid: - Løsningen gør en forskel for borgerne - Borgere og medarbejdere bakker op om løsningen - Budgettet overholdes	Ledelsen sikrer de nødvendige resurser i forløbet	Projektets aktiviteter er integrerede i 12'ers samlede indsats		
	Områdeledere + centerledere					Ledelsen sikrer forankring af aktiviteter			
Pårørende	Familie-medlemmer Og øvrige pårørende	Aktiviteter formidles til pårørende	Fokus på borgernes netværk i formulering af quests	Pårørende er trygge: - Borgerne får den nødvendige støtte		Opbakning til deltagelse i gruppeforløb	Samarbejdet med de pårørende understøtter det pædagogiske arbejde		
						Opbakning til 12'ers opgaveløsning			

I alt **8 forskellige gruppeforløb** er inkluderet i evalueringen af **Platform for fællesskaber** fordelt ud på henholdsvis forårs- og efterårsforløb i 2022 (markerer igangsættelse af forløb).

I alt har 47 antal borgere deltaget i gruppeforløbene henover det sidste år. Ud af de 47 borgere, er der 37 borgere som er en del af analyse med afsæt i nedenstående afgrænsning på baggrund af mangelfuld data.

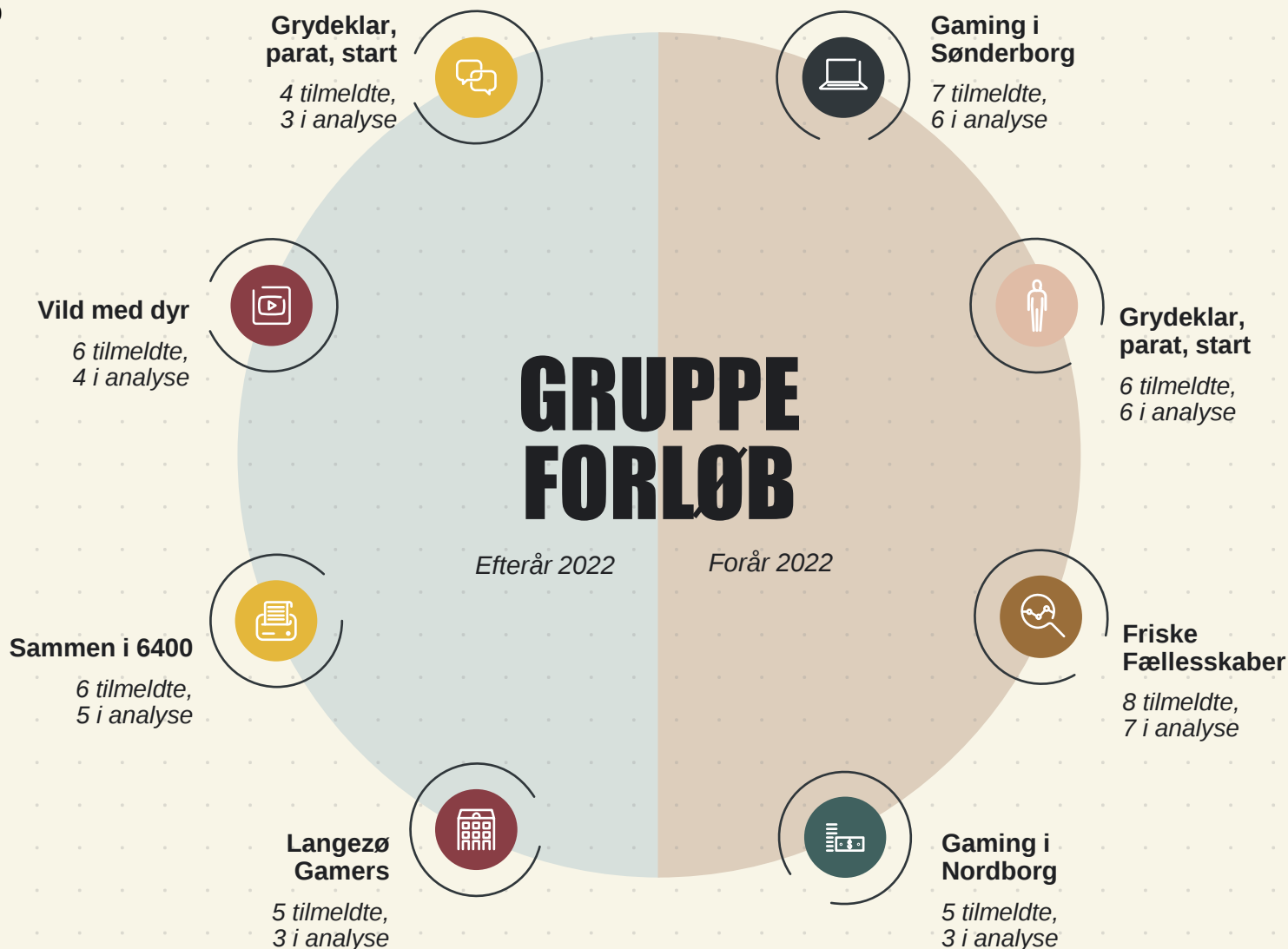
Afgrænsning af borgere i analysen:

Ikke med i analysen

- Borgere uden EOJ-score, observationer og delmål
- Borgere, der har deltaget mangelfuldt i gruppeforløb
- Borgere, der er tilknyttet et andet botilbud

Borgere, der indgår i analysen

- Borgere med al data tilgængelig (EOJ, observationer, delmål, interview og smileyscore)
- Borgere med delvis data, hvor enten kun EOJ-score eller smiley-interview mangler



#5

RESULTATER

På de følgende slides vil resultaterne af evalueringen præsenteres.

Evalueringsens 5 fokusområder

Med afsæt i projektets forandringsteori er der identificeret fem fokusområder for evalueringen, som præsenteres samlet i oversigten nedenfor. På de følgende slides beskrives hvert fokusområde samt de konklusioner, som evalueringen viser inden for hvert fokusområde.



Transfer af kompetencer

Transfer af kompetencer refererer til et af effektmålene på **kort sigt** i forandrings-teorien for projektet.

Transfer af kompetencer betyder, at borgerne overfører kompetencer, som de har tilegnet sig igennem Aktive Avatars, til deres dagligdag.

Kort sagt ændres deres adfærd i dagligdagen til det positive (ift. mål) pga. de nye kompetencer, som de har fået via Aktive Avatars.



Peer støtte

Peer støtte refererer til et af effektmålene på **kort sigt** i forandrings-teorien for projektet.

Peer støtte betyder, at borgerne oplever enten selv at yde støtte til deres peers (de andre borgere i forløbet eller fx i deres værksted), og/eller at de oplever at modtage støtte fra deres peers, som har været en del af samme gruppeforløb.



Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse

Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse refererer til et af effektmålene på **kort sigt** i forandringsteorien for projektet.

Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse betyder, at borgerne oplever selv at have fået bedre sociale kompetencer ifm. deres deltagelse i et gruppeforløb, og/eller at de oplever i højere grad at være en del af et fællesskab på baggrund af deres deltagelse i et gruppeforløb.



Fysisk sundhed

Fysisk sundhed refererer til et af effekt-målene på **langt sigt** i forandringsteorien for projektet.

Fysisk sundhed betyder, at borgerne gennem deres deltagelse i et gruppeforløb forbedrer deres fysiske sundhed – enten gennem ændrede kostvaner eller gennem forbedret fysisk form.



Deltagelse i lokalsamfundet

Deltagelse i lokalsamfundet/foreningsliv refererer til et af effektmålene på **langt sigt** i forandringsteorien for projektet.

I nærværende projekt har vi valgt at se bredere på deltagelse i aktiviteter end på foreningsdeltagelse. Fokusområdet dækker derfor deltagelse i aktiviteter i lokalsamfundet samt deltagelse i foreningsaktiviteter.

Fokusområdet betyder således, at borgerne oplever selv at opsøge og være en del af lokalsamfundet eller andre aktiviteter i lokalsamfundet på baggrund af deres deltagelse i et gruppeforløb.



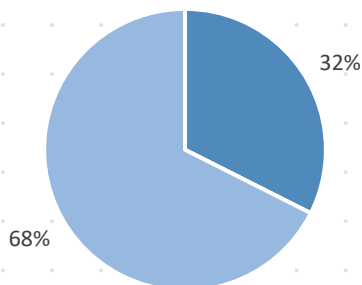
TRANSFER AF KOMPETENCER

Beskrivelse

Transfer af kompetencer refererer til et af effektmålene på kort sigt i forandringsteorien for projektet.

Transfer af kompetencer betyder, at borgerne overfører kompetencer, som de har tilegnet sig igennem Aktive Avatars, til deres dagligdag. Kort sagt ændres deres adfærd i dagligdagen til det positive (ift. mål) pga. de nye kompetencer, som de har fået via Aktive Avatars.

12 ud af 37 borgere



- Transfer af kompetencer fremgår af kvalitativ data
- Transfer af kompetencer fremgår ikke af kvalitativ data

Hvad viser data



Ud af de 37 borgere, som er en del af analysen, fremgår transfer af kompetencer som et beskrevet element i data for **12 borgere**.

For **ni af borgerne viser data tydeligt, at transfer af kompetencer er lykkedes**, og at deltagelse i et forløb hos Aktive Avatars har været grundlaget for ny adfærd "uden for" selve forløbet.

For eksempel er der hos [redacted] beskrevet, at *han "afprøver sin nye viden [fra forløbet Grydeklar, parat, start] om madlavning i weekenden."* Hos [redacted] er der beskrevet, at han er blevet bedre til at samarbejde via forløbet Friske fællesskaber, og at det "smitter af" på hans arbejde, hvor han også oplever at være bedre til at samarbejde.

Disse observationer suppleres af borgernes egne udsagn i de afsluttende interviews, hvor borgerne selv fremhæver, at de oplever at have tillært sig nye kompetencer. For eksempel siger én af dem, at det er godt at *"lære nye ting, som jeg ikke har prøvet før."* De samme to borgere har vurderet det forløb, de har deltaget i, med en meget glad smiley.

For tre af de tolv borgere, hvor transfer af kompetencer er fremtrædende, har borgerne **ikke overført deres nye kompetencer til deres dagligdag**.

For eksempel beskrives det hos [redacted], at *"Der er forskel på, hvad [redacted] siger, at hun har taget til sig af ændringer, contra hvad jer ser ligge [og rode] i lejligheden."*

For flere af borgerne beskrives det som et mål at de **"tager en ansvarsfuld rolle"** ifm. gruppeforløbene. Det gælder fx for flere af deltagerne i Friske Fællesskaber. Data viser, at netop denne udvikling understøttes af, at de konkrete borgere i høj grad er med til **selvstændigt at udvikle og efterfølgende gennemføre opgaver** – fx var det et eksplicit mål hos [redacted] at påtage sig en ansvarsfuld rolle, og det udmøntede sig i, at hun sammen med en anden borger tog initiativ til og stod for pyntning af cykler til "Tour de Ringridning" (se foto på næste side).

TRANSFER AF KOMPETENCER

Konklusion



Konkluderende har der været fokus på transfer af kompetencer for ca. en tredjedel af borgerne (12 ud af 37), og at resultaterne har været blandede.

Data viser dog, at for kun tre ud af de tolv borgere, hvor transfer af kompetencer er tydelig, har de nye kompetencer ikke ført til positive ændringer i deres adfærd i dagligdagen.

Konkluderende er det derfor også tydeligt, at for langt de fleste borgere (9 ud af 12 svarende til 75%), hvor transfer af kompetencer er tydelig, har det været en positiv ændring – og derfor anses dette **effektmål på kort sigt (i forandringsteorien) som opnået.**

Data viser dog samtidig, at der er stort potentiale for positiv udvikling hos borgerne, når det lykkes at overføre forløbsmæssige kompetencer til dagligdagen. Derfor kan man med fordel overveje at **øge fokus på netop transfer af kompetencer** hos de borgere, hvor man pt. ikke i mål har dette særlige fokus.

Data viser også, at **borgernes eget initiativ** kan understøtte den positive udvikling mod fx det specifikke mål om at påtage sig en mere ansvarsfuld rolle.



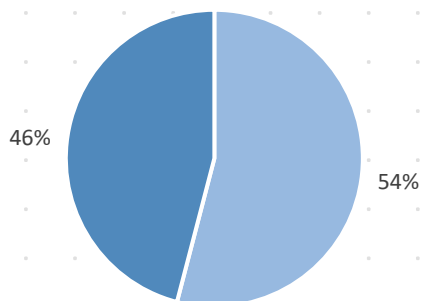


PEERSTØTTE

Beskrivelse

Peer støtte refererer til et af effektmålene på kort sigt i forandringsteorien for projektet. Peer støtte betyder, at borgerne oplever enten **selv at yde støtte til deres peers** (de andre borgere i forløbet eller fx i deres værksted), og/eller at de oplever at **modtage støtte fra deres peers**, som har været en del af samme gruppeforløb.

20 ud af 37 borgere



- Peer støtte fremgår af kvalitativ data
- Peer støtte fremgår ikke af kvalitativ data

Hvad viser data



Ud af de 37 borgere, som er en del af analysen, fremgår peer støtte som et beskrevet element for **20 borgere**.

Data viser **entydigt en positiv oplevelse af dette element for alle 20 borgere**.

For langt de fleste fremhæves det, at de selv er blevet bedre til at støtte andre. Data fremhæver altså særligt, **at borgerne har udviklet deres egne kompetencer ift. selv at støtte deres peers mere**. Fx fremhæves det for [REDACTED], at han både har hjulpet personalet og de andre deltagere i gruppeforløbet med deres avatar, og at han givet gode råd til de andre ifm. madlavning til.

Et andet eksempel er [REDACTED], der sammen med en anden borger selv taget initiativ til at løse en opgave, og som oplever, at de har brugt hinandens kompetencer i gennemførslen af opgaven. Dette understøttes af [REDACTED], der selv i det opfølgende interview siger: *"Vi har generelt været gode til at hjælpe hinanden og vi pressede ikke hinanden."*

For et par stykker fremhæves det dog også, at de oplever **selv at modtage mere støtte fra de andre borgere**. Det gælder fx for [REDACTED], der nu aktivt selv opsøger hjælp, og for [REDACTED], der oplever at have fået hjælp af andre. [REDACTED] fremhæver i sit interview, at *"en af de andre har hjulpet mig med min computer."*



PEERSTØTTE

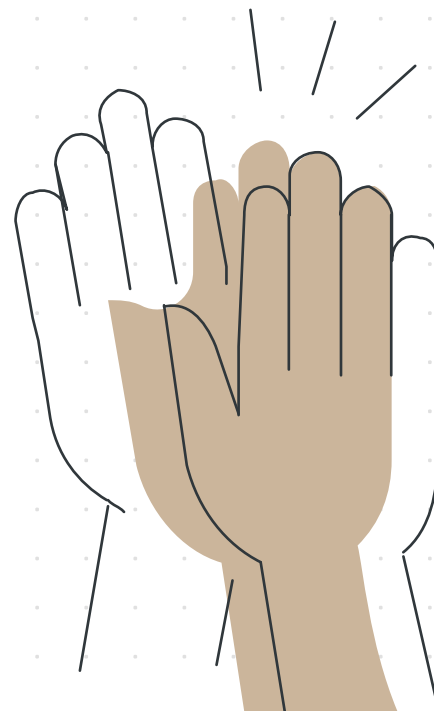
Konklusion



Konkluderende har der været et relativt stort fokus på peer støtte ifm. gruppeforløbene – for over to tredjedele af borgerne.

Data viser, at alle 20 borgere har udviklet sig positivt ift. peer støtte, og at dette effektmål på kort sigt (i forandringsteorien) derfor er opnået i høj grad (for over 50% af borgerne).

Data viser dog samtidig, at der er stort potentiale for positiv udvikling hos borgerne ift. peer støtte – og derfor kan man med fordel overveje at **øge fokus på netop peer støtte som fokusområde hos de borgere**, hvor det ikke i forvejen overvejes ifm. opstilling af mål sammen med borgerne.



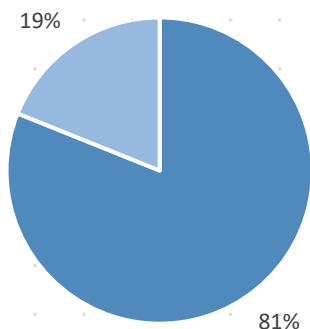


SOCIALE KOMPETENCER OG FÆLLESSKABSFØLELSE

Beskrivelse

Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse refererer til et af effektmålene på kort sigt i forandringsteorien for projektet. Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse betyder, at borgerne **oplever selv at have fået bedre sociale kompetencer** ifm. deres deltagelse i et gruppeforløb, og/eller at de oplever i **højere grad at være en del af et fællesskab** på baggrund af deres deltagelse i et gruppeforløb.

30 ud af 37 borgere



- Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse fremgår af kvalitativ data
- Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse fremgår ikke af kvalitativ data

Hvad viser data



Ud af de 37 borgere, som er en del af analysen, fremgår sociale kompetencer og/eller fællesskabsfølelse som et beskrevet element for **30 borgere**. Det er således det effektmål på kort sigt, som er **tydeligst** i den kvalitative data.

For langt de fleste borgere viser observationsdata, at de har **udviklet sig positivt** ift. deres sociale kompetencer og oplevelsen af at være en del af fællesskabet. I observationsdata fremhæves det fx for en af deltagerne, at han giver udtryk for, at det er rart, at man arbejder sammen om tingene så man ikke skal stå med det selv. For en anden deltager fremhæves det, at hun besøger nogle af de andre deltagere i gruppeforløbet "i privaten", og at de fx også skal sammen til fødselsdag.

Dette understøttes af data fra borgerinterviews, hvor **12 borgere selv fremhæver, at deres sociale kompetencer og det at være en del af et fællesskab er grunden til, at de har vurderet gruppeforløbet med en meget glad eller glad smiley**. En af borgerne siger fx, at det har hjulpet på hans/hendes angst at være en del af en gruppe, mens en anden siger, gruppen har fået et godt fællesskab og skabt sammenhold i gruppen. Én borger nævner eksplicit, at han/hun godt kunne tænke sig flere sociale aktiviteter ifm. gruppeforløbene som fx kongespil og quiz.

Nogle af borgerne har dog **ikke haft samme succesoplevelse** omkring sociale kompetencer og fællesskaber. Fx fremhæves det for et par stykker, at de har haft til hensigt at deltage i fælles arrangementer (at de fx har tilmeldt sig til konkrete aktiviteter), men så ikke dukker op på dagen.



SOCIALE KOMPETENCER OG FÆLLESSKABSFØLELSE

Konklusion



Konkluderende har der været et meget stort fokus sociale kompetencer og fællesskabsfølelse ifm. gruppeforløb – det har været et centralt fokusområde for 30 (81%) af borgerne i gruppeforløb.

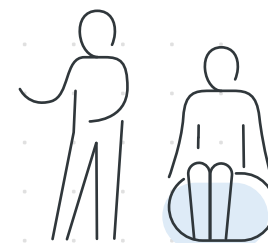
Data viser, at stort set alle 30 borgere har udviklet sig positivt ift. sociale kompetencer og fællesskabsfølelse, og at dette effektmål på kort sigt (i forandringsteorien) derfor er opnået i meget høj grad (for over 75% af borgerne).

Data viser dog samtidig, at der er stort potentiale for positiv udvikling hos borgerne ift. sociale kompetencer og fællesskabsfølelse – og derfor kan man med fordel overveje **at øge fokus på netop sociale kompetencer og fællesskabsfølelse** hos de borgere, hvor man pt. ikke i mål har dette særlige fokus.

Data viser også, at **for nogle borgere tager det længere tid** at udvikle sine sociale kompetencer og at blive en del af fællesskabet (fx at deltage i fælles udflugter eller at gå på holdaktivitet med andre) end det gør for andre. Det kan fx handle om, at det tager længere tid at opbygge en tryghed ved at indgå i relationer, eller at man sjældent deltager i faste gruppe.

Det er fx tydeligt hos [REDACTED], der i løbet af gruppeforløbet har forandret sig fra "opsøger sjældent socialt samvær" (EOJ score på 4) til at interagere med de andre deltagere i gruppeforløbet. [REDACTED] har desuden tidligere ikke ønsket at komme i værestedet, men det ændrer sig fuldstændigt under gruppeforløbet.

Derfor kan man med fordel være **opmærksom på netop det tidlige aspekt ift. dette fokusområde**, når det overvejes i forbindelse med opstilling af mål sammen med borgerne.





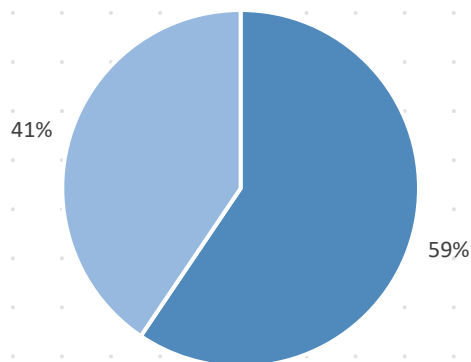
FYSISK SUNDHED

Beskrivelse

Fysisk sundhed refererer til et af effektmålene på langt sigt i forandringsteorien for projektet.

Fysisk sundhed betyder, at borgerne gennem deres deltagelse i et gruppeforløb **forbedrer deres fysiske sundhed – enten gennem ændrede kostvaner eller gennem forbedret fysisk form.**

22 ud af 37 borgere



- Fysisk sundhed fremgår af kvalitativ data
- Fysisk sundhed fremgår ikke af kvalitativ data

Hvad viser data



Ud af de 37 borgere, som er en del af analysen, fremgår fysisk sundhed som et beskrevet element for **22 borgere.**

Madlavning, indkøb og fødevarer er et naturligt særligt fokus i observationsdata hos de borgere, der har deltaget i **gruppeforløbet "Grydeklar, start, parat"**, der netop var centreret omkring sunde madvaner. Her nævnes det fx i observationsdata, at [redacted] er særligt glad for ny viden om mad, laver mad og handler ind efter at være med i gruppeforløbet, at [redacted] har fået mere viden om let og nærende mad, og at [redacted] "fastholdes i sunde valg."

Dette understøttes af borgerinterviews, hvor madlavning nævnes eksplicit som en positiv faktor ved deltagelse i gruppeforløb for **to borgere** (der har været med i Grydesklar, parat, start) i deres interviews.

For mange af de borgere, der deltager på **de andre gruppeforløb, er det i særlig høj grad forskellige hold-aktiviteter med motion i centrum**, der fylder ift. sundhed. I observationerne angives det, at de er startet på en hold-aktivitet (fx gå-hold eller badminton), eller at de har deltaget i Special Olympics (se afsnit om fokusområdet Deltagelse i lokalsamfundet/foreningsliv).

I ingen af interviewene nævner borgerne motion. Det er altså ikke noget, der har betydning for deres vurdering af gruppeforløbene.



FYSISK SUNDHED

Konklusion



Konkluderende har der været et relativt stort fokus på fysisk sundhed ifm. gruppeforløb – det har været et centralt fokusområde for 22 ud af 37 borgere.

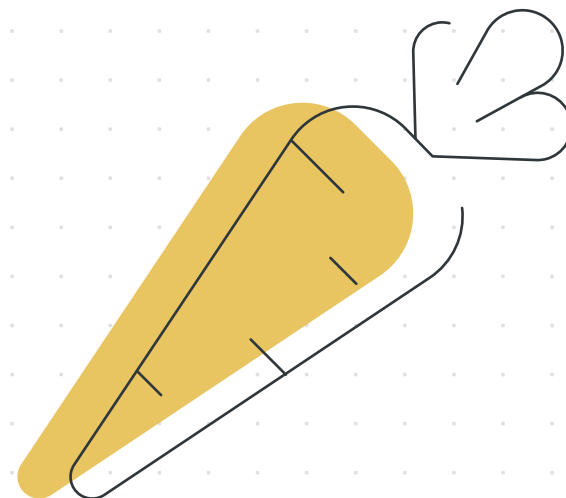
For alle disse borgere (i større eller mindre grad) borgere gælder det, at sund mad eller motion har fyldt mere pga. deres gruppeforløb end tidligere. Det er ikke muligt på baggrund af data at vurdere, om deres øgede fokus på fysisk sundhed er opstået på grund af gruppeforløbene. Det er heller ikke muligt at vurdere, om det øgede fokus på sundhed fortsætter udover projektperioden – og om det derfor er en effekt på lang sigt, som angivet i forandringsteorien.

Det vurderes dog, at der er stor sandsynlighed for, at de 22 borgere, der har fået et øget fokus på fysisk sundhed, også efter projektperioden vil have dette fokus. Derfor konkluderes det, at det er en indikator på, at **effektmålet omkring fysisk sundhed på lang sigt med stor sandsynlighed vil opnås.**

Det vurderes, at motion og madlavning for mange borgere er et vigtigt fælles 3., som kan være centrum for tilegnelse af ny viden (om fx madlavning) og for nye relationer og fællesskaber. Derfor kan aktiviteterne omkring fysisk sundhed og fokusområde omkring **sociale kompetencer og fællesskaber** potentielt være gensidigt motiverende og have supplerende værdi.

Samtidig er viden om og **nye vaner omkring fysisk sundhed relativt nemme at overføre til borgernes dagligdag** (se transfer af kompetencer), og kan derfor være afsæt for yderligere understøttelse af dette effektmål på kort sigt.

For nogle af de borgere, der i deltager i de fysiske aktiviteter (fx på hold-aktiviteter eller Special Olympics) kan det motiverende element være at deltage sammen med andre og som en del af et fællesskab – og så er det ikke motionen i sig selv, der er motiverende. Det gør dog ikke motionen mindre værdifuld, men understreger, at det kan være **afgørende at undersøge det motiverende element for den enkelte borger** mhp. at bruge dette aktivt i den pædagogiske tilgang til borgeren.





DELTAGELSE I LOKALSAMFUNDET/FORENINGSLIV

Beskrivelse

Deltagelse i lokalsamfundet/foreningsliv refererer til et af effektmålene på langt sigt i forandringsteorien for projektet: Foreningsliv. Fokusområdet betyder, at borgerne oplever **selv at opsøge og være en del af lokalsamfundet** på baggrund af deres deltagelse i et gruppeforløb.

Overblik over relevante **aktiviteter i lokalsamfundet**, som angivet af Sønderborg Kommune:

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| • Fodbold | • Skydning |
| • Håndbold | • Kor |
| • Esport | • Bowling og kegling |
| • Hockey | • Gå-hold |
| • Svømning | • Badminton |
| • Cykling/tandemcykling | • Minigolf |

Derudover nævnes fx Special Olympics, Loop Fitness og brætspils-café som **aktiviteter i lokalsamfundet**, som ikke er forenings-baserede.

Hvad viser data



Herunder ses en oversigt over, hvor mange gange de forskellige aktiviteter nævnes i observationer og borgerinterviews.

- | | |
|----------------|-----------------------|
| • E-sport: 5 | • Håndbold: 2 |
| • Bowling: 2 | • Skydning: 1 |
| • Gå-hold: 8 | • Loop Fitness: 1 |
| • Badminton: 7 | • Special Olympics: 3 |
| • Minigolf: 1 | • Brætspils-café: 1 |

I nogle tilfælde nævnes flere aktiviteter for den samme borger. Deltagelse i aktiviteter i lokalsamfundet (både foreningsbaserede aktiviteter og ikke-foreningsbaserede aktiviteter) fremgår som beskrevet element **for i alt 19 ud af 37 borgere**.

Data viser for mange af borgerne en stor (og for en del nyopdaget) interesse for at deltage i lokalsamfundet eller andre aktiviteter i lokalsamfundet. Fx beskrives det omkring ■■■, at hun får interesse for håndbold ved først at være tilskuer til et stævne – og at en af de andre deltagere i gruppeforløbet efterfølgende vil tage ■■■ med til håndboldtræning. En lignende bevægelse beskrives for ■■■, der har en god oplevelse med at være til skydning, og efterfølgende er meget motiveret for at komme af sted igen.



DELTAGELSE I LOKALSAMFUNDET

Konklusion



Konkluderende har der været et relativt stort fokus på foreningsliv og andre aktiviteter i lokalsamfundet ifm. gruppeforløb – det har været et centralt fokusområde for 19 ud af 37 borgere.

For alle disse borgere gælder det, at deltagelse i lokalsamfundet (foreningsliv eller andre aktiviteter) er opstået i forbindelse med eller under gruppeforløbene. Det er ikke muligt på baggrund af data at vurdere, om deres deltagelse er opstået på grund af gruppeforløbene. Det er heller ikke muligt at vurdere, om borgerne fortsætter med at være aktive i lokalsamfundet udover projektperioden – og om det derfor er en effekt på lang sigt, som angivet i forandringsteorien.

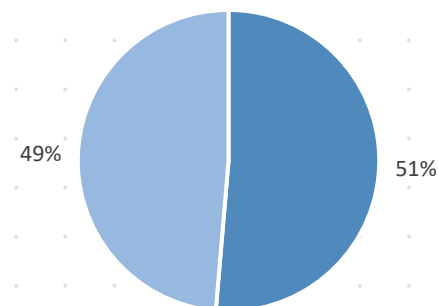
Det vurderes dog, at der er stor sandsynlighed for, at de 19 borgere, der deltager i lokalsamfundet eller andre aktiviteter i lokalsamfundet, også efter projektperioden vil fortsætte dette engagement. Derfor konkluderes det, at det er en indikator på, at **effekt målet omkring lokalsamfundet på langt sigt med stor sandsynlighed vil opnås.**

Dette understøttes af nogle af observationerne, hvor fx [redacted] ikke vil starte til flere gruppeforløb ifm. Platform for Fællesskaber da han *"har fået nok at se til med at gå til håndbold."*

Data antyder, at der er flere overlap mellem fokusområderne deltagelse i lokalsamfundet/foreningsliv, fysisk sundhed og sociale kompetencer og fællesskabsfølelse. Det at deltage i lokalsamfundet (fx at være stabil deltager på et hold) eller andre aktiviteter i lokalsamfundet (fx Special Olympics og brædspils-café) er i høj grad både sociale aktiviteter, der forudsætter interaktion med andre OG sundhedsfremmende aktiviteter. Derfor kan man med fordel være **opmærksom på netop samspillet mellem og det gensidigt motiverende ved de tre fokusområder** i forbindelse med opstilling af mål sammen med borgerne.

Denne pointe understøttes fx af observationerne om [redacted], der motiveres til det fysiske/foreningsdeltagelse, når der er sociale aspekter ved det.

19 ud af 37 borgere



- Aktiviteter i lokalsamfundet/foreningsliv fremgår af kvalitativ data
- Aktiviteter i lokalsamfundet/foreningsliv fremgår ikke af kvalitativ data





DELTAGELSE I LOKALSAMFUNDET/FORENINGSLIV

Mange af borgerne, som har deltaget i gruppeforløbene er startet op som medlemmer i de lokale idrætsforeninger eller har deltaget i andre aktiviteter i lokalsamfundet. Nedenfor ses blandt andet borgere som er meldt til Sønderborg Esport Klub og Nordals Badmintonklub.



Borgernes tilfredshed med gruppeforløb

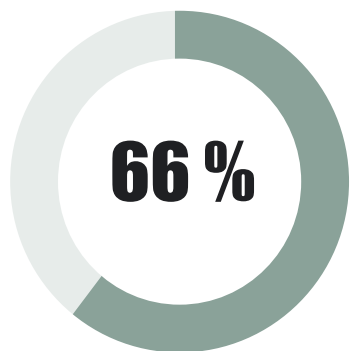
For at få indblik i borgernes samlede oplevelse af gruppeforløbet, er der efter endt forløb blevet afholdt et opsamlingsmøde/interview med borgerne, hvor man har spurgt ind til deres overordnede oplevelse af, at være med i gruppeforløbet. Denne oplevelse har borgerne skulle udpege på en smiley-skala som gik fra – *meget sjovt, sjovt, ikke sjovt, kedeligt*.

I alt har vi modtaget interviewdata og dermed smileys fra 35 borgere. Og som illustreret nedenfor, **er der stor tilfredshed blandet borgerne**. De få kritikpunkter, handler meget om at vente på andre deltagere, ikke bruge app'en i tilstrækkelig grad og at nogen synes det var været en smule kedeligt.

Hvordan synes du, det har været, at være med i gruppeforløbet? Vælg en smiley.

Eksempler på borgernes begrundelser fra interviews forneden.

Meget sjovt



”

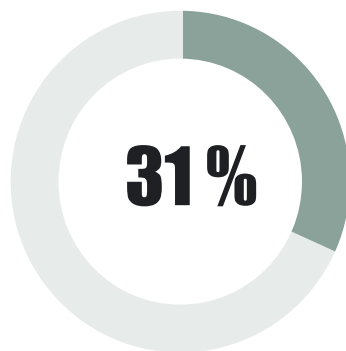
Glad for at møde nye mennesker og motiveret til at komme ud af døren.

Vi har lært en masse om dyr. Godt at være sammen med andre.

Rigtig godt at snakke om spil med de andre.

Lave ting, som jeg ikke har prøvet før.

Sjovt

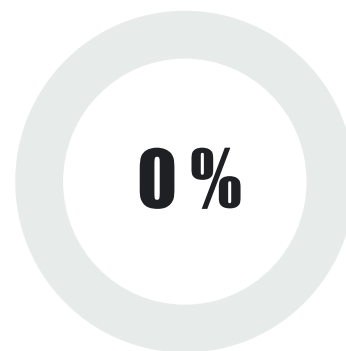


”

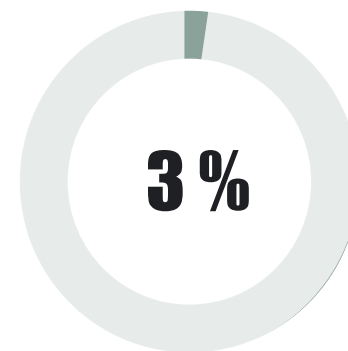
Det knap så positive har været at skulle vente på de andre deltagere, mange af gangene. Så er vi ikke kommet i gang til tiden.

Det har været fint nok og sjovt. Grunden til det ikke er den "meget glade smiley", er at jeg har manglet at vi har brugt appen mere

Ikke sjovt



Kedeligt



”

Det har været en anelse kedeligt, men fedt nok med opgaverne

EOJ-score som indikator på borgernes udvikling

EOJ er en **kvantitativ score**, som borgerne undervejs er blevet givet i deres deltagelse i forløbet. EOJ-scoren går fra 0-3 og indikere følgende om borgerne:

- 0) *intet problem*
- 1) *let problem*
- 2) *moderat problem*
- 3) *svært problem*
- 4) *fuldstændigt problem*

EOJ scoren har givet evalueringen mulighed for at se på den gennemsnitlige udvikling på tværs af de borgere, der deltager i et gruppeforløb.

For hvert delmål for borgerne har medarbejderne løbende angivet EOJ-scores på baggrund af **en vurdering af borgernes udvikling ift. delmålet over tid**. Medarbejderne noterer supplerende observationer.

EOJ-scoren giver os mulighed for at se på borgernes gennemsnitlige udvikling over tid i forhold til opstillede delmål.

»» → FØRSTE FORLØB

Ud af de 19, borgere som vi har fået en registeret EOJ score på, kan vi se, at der er 7 borgere som ikke har rykket sin EOJ score gennem forløbet.

Dernæst ser vi at 9 borgere har bevæget sig ned i EOJ score. Altså at der er sket en forandring hos dem positivt.

Tre borgere "lander" på den samme score efter forløbet som før forløbet – men har undervejs "svinget" i score.

Der er en enkelt borger som har bevæget sig op af EOJ scoren. Den typiske udvikling er at borgerne kun udvikler sig et enkelt step på EOJ'en.

»» → ANDET FORLØB

Ud af de 14 borgere, som vi har registeret EOJ score på, kan vi se at der er 3 borgere, som ikke har rykket sin EOJ score gennem forløbet.

Dernæst ser vi, at 10 borgere har bevæget sig ned i EOJ score. Altså at der er sket en forandring hos dem positivt.

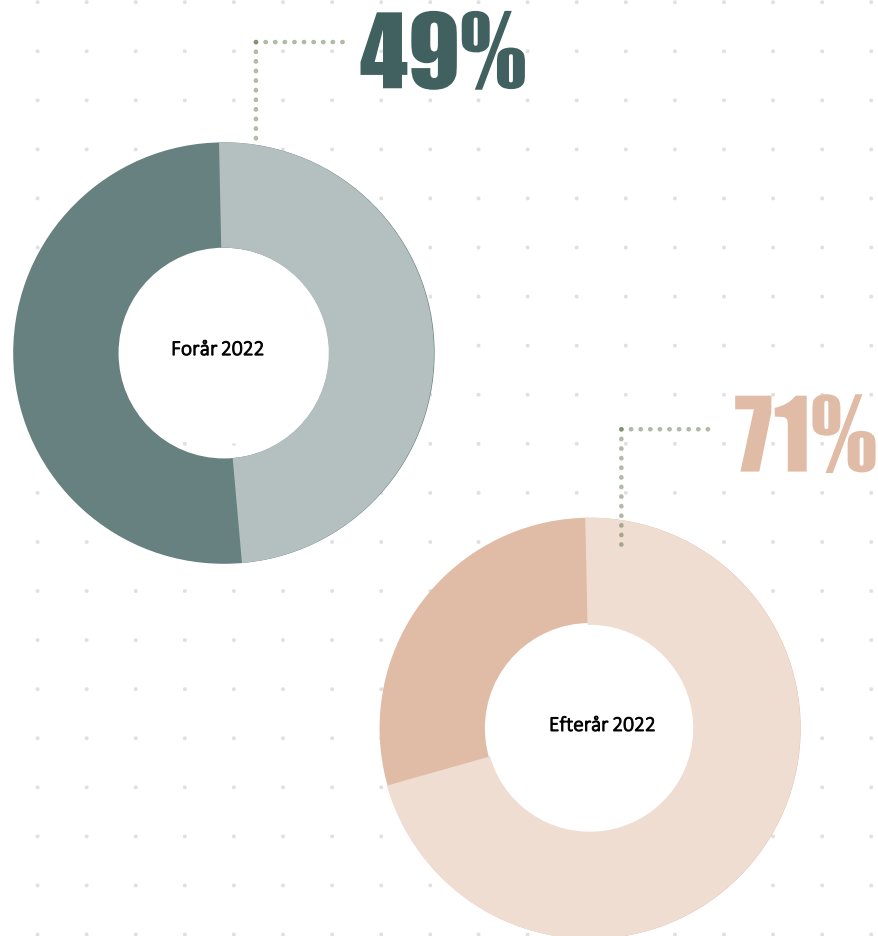
Kun en enkelt borger "lander" på den sammen score, men har undervejs "svinget" i score.

»» → KONKLUSION

Ud af den samlede mængde af EOJ-score fra 33 borgere, kan vi sige at det for **58% har haft positiv indvirkning på deres udvikling jf. mål. at deltage i gruppeforløb.**

Samlet set har 58% procent, af borgerne rykket sig positivt gennem de to gruppeforløb

”



Jeg er blevet glad for at møde nye mennesker, og er motiveret til at komme ud af døren

Jeg kommer mere ud, og har fået bedre selvværd

Det har været godt at snakke med andre

Borgere fra gruppeforløb

BORGER	EOJ SCORE	Noter
Forløb - Forår 2022		
1	(2-2-2)	Ikke flyttet sig
2	(3-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
3	(3-3-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
4	(1-0-2-2-1)	Gået fra let problem til intet problem, til moderat problem til let problem
5	(2-2)	Ikke flytte sig
6	(2-2-2)	Ikke flytte sig
7	(3-2-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
8	(2-3-2)	Gået fra moderat problem til svært problem, til moderat problem
9	(3-2-2-2-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
10	(3-3-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
11	(2-2)	Ikke flyttet sig
12	(3-3-3-3-3)	Ikke flyttet sig
13 <i>To delmål</i>	(1-2-2-1)	Gået fra let problem til moderat til let problem
	(2-2-2-2-1-1-1-1)	Gået fra moderat problem til let problem)
14	(3-2-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
15	(2-2-2-2)	Ikke flyttet sig
16	(2-2-2)	Ikke flyttet sig
17	(3-2-2-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
18	(1-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0)	Gået fra let problem til intet problem
19	(1-1-3)	Gået fra let problem til svært problem
Forløb – Efterår 2022		
1	(0-0-0)	Ikke flyttet sig (men har heller ikke noget problem)
2	(3-2-1-2)	Gået fra svært problem til moderat problem til let problem til moderat problem
3	(2-1)	Gået fra et moderat problem til let problem
4	(2-2-2)	Ikke flyttet sig
5	(4-0-2)	Gået fra et fuldstændigt problem, til ingen problem til moderat problem
6	(3-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
7	(1-3-1)	Gået fra let problem, til svært problem til let problem
8	(2-1)	Gået fra et moderat problem til et let problem
9	(3-3)	Ikke flyttet sig
10	(3-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
11	(2-2-1-1-1-1-1)	Gået fra et moderat problem til et let problem
12	(3-3-2-3-2)	Gået fra svært problem til moderat problem
13	(3-1)	Gået fra svært problem til let problem
14	(3-3-1-3-1-1)	Gået fra svært problem til let problem

#6

LÆRING OG VIRKSOMME MEKANISMER

På de følgende slides vil projektets virksomme mekanismer præsenteres – der dykkes ned i hvad er det for nogle underliggende faktorer, som er nødvendige at forholde sig til og sikre er tilstede – for at sikre høj værdi i indsatsen.

Virksomme mekanismer i Platform for Fællesskaber

Evalueringen har identificeret **fire centrale virksomme mekanismer**, som gør, at Platform for Fællesskaber har værdi for borgerne i forhold til fokusområderne.

De virksomme mekanismer skal forstås som underliggende faktorer, der er nødvendige at forholde sig til og sikre for at sikre høj værdi i indsatsen. Mekanismerne er det, der får indsatsen til at fungere i praksis.

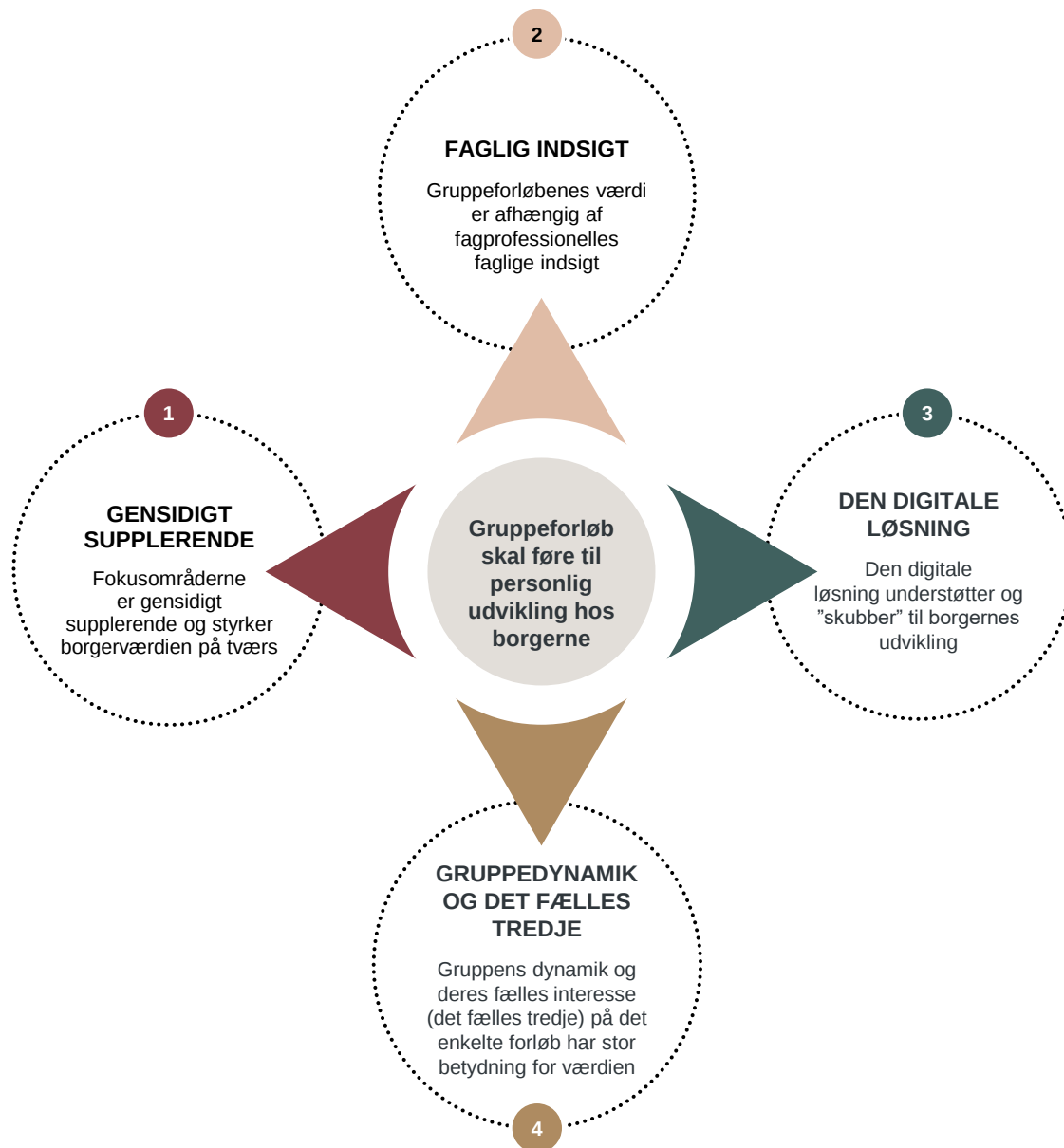
De fire mekanismer er ikke gensidigt afhængige, men bidrager alle til at sikre den personlige udvikling hos borgerne i forbindelse med deltagelse i gruppeforløb i Platform for Fællesskaber – både for den enkelte (på individuelt niveau) og for fællesskabet.

De fire virksomme mekanismer er:

1. Gensidigt supplerende fokusområder
2. Faglig indsigt
3. Den digitale løsning
4. Gruppedynamik og det fælles tredje

Det er vigtigt at pointere, at evaluator ikke påpeger, at man i Sønderborg Kommune ifm. projektet har overset eller undladt at forholde sig til de virksomme mekanismer. Målet er udelukkende at påpege, at de fire mekanismer er afgørende for at sikre så høj borgerværdi som muligt.

På de næste sider, uddyber vi de virksomme mekanismer.



1: Gensidigt supplerende fokusområder

1

GENSIDIGT SUPPLERENDE

Fokusområderne er
gensidigt supplerende og
styrker borgerværdien på
tværs

De fem fokusområder i evalueringen har alle værdi for borgerne i sig selv.

Evalueringen viser dog også, at flere af fokusområderne er **gensidigt supplerende** – og ved at se på potentialerne ved dette kan der skabes merværdi for borgerne i forhold til "bare" at se på dem som uafhængige fokusområder med deres egen værdi for borgerne.

Merværdien opstår i høj grad ud fra borgernes oplevelse af, at **motivationen går på tværs af fokusområderne.**

Denne ændring i anskuelsen bliver for eksempel tydelig ift. fokusområderne Deltagelse i lokalsamfundet/foreningsliv og Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse, hvor det er motiverende at deltage i foreningsliv/andre aktiviteter i lokalsamfundet **fordi** det er sammen med andre – men det også er motiverende at være sammen med andre **fordi** det handler om det fælles 3., som man interagerer om i andre aktiviteter i lokalsamfundet.

DET ANBEFALES DERFOR...

...at understøtte, udnytte og optimere den gensidigt supplerende effekt på tværs af fokusområderne med henblik på at sikre endnu højere værdi for borgerne ift. at skabe personlig udvikling.

2

FAGLIG INDSIGT

Gruppeforløbenes værdi er afhængig af medarbejdernes viden om og relation til den enkelte borger

Gruppeforløbene i Platform for Fællesskaber er alle styrede aktiviteter, hvor medarbejdere i høj grad faciliterer det, der sker på selve møderne ifm. forløbene.

Medarbejdernes støtte tager selvfølgelig afsæt i forskellige pædagogiske redskaber og baserer sig naturligt på deres personlige relation med og kendskab til den enkelte borger.

Værdien for borgerne er derfor afhængig af medarbejdernes faglige indsigt i såvel borgernes situation som gruppeforløbets fokus og den digitale løsning – det drejer sig for eksempel (men ikke udelukkende) om:

- A. Den enkeltes personlige **udviklingsmål**: Hvordan understøttes borgerens individuelle udviklingsmål som angivet i handleplanen bedst ifm. deltagelse i selve gruppeforløbet?
- B. Den enkeltes **grænser** eller forbehold for fx deltagelse i gruppeinteraktion, antal missioner i den digitale løsning, eller det at bruge en digital løsning i sig selv.
- C. Den enkeltes **motivation** for at deltage i gruppeforløb og hvordan dette understøttes fagligt ifm. møder og brug af den digitale løsning.

DET ANBEFALES DERFOR...

...at være opmærksom på, om de medarbejdere, der er tilknyttet gruppeforløbene, har den rigtige eller fornødne faglige indsigt i de enkelte borgere for at kunne understøtte en så høj værdiskabelse for individet som muligt. Det kan have stor betydning for den enkeltes udvikling og hermed opfyldelse af delmål.

3: Den digitale løsning

3

DEN DIGITALE LØSNING

Den digitale løsning
understøtter og
"skubber" til borgernes
udvikling

Samtlige gruppeforløb er bygget op omkring at de deltagende borgere benytter sig af den digitale løsning, hvor de "bygger" en personlig avatar, der gennemfører missioner, får point, og som kan tilpasses undervejs.

Den digitale løsning er udviklet i forbindelse med projektet, og brugergrænseflade, design og funktioner er således testet og tilpasset undervejs.

Et af målene med den digitale løsning er, at **den fungerer som et motiverende element for borgerne** i gruppeforløbene – at det, at bruge den digitale løsning og gennemføre missioner med sin avatar, "skubber" til borgernes udvikling.

Data indsamlet i forbindelse med evalueringen viser ikke entydigt noget om, hvorvidt det sker på et generelt niveau for deltagerne i gruppeforløb.

Men data viser, at for nogle få borgere har den digitale løsning i sig selv har en motiverende faktor – og det vurderes derfor, at der er et **uudnyttet potentiale** i forhold til dette.

DET ANBEFALES DERFOR...

...at man i endnu højere grad udforsker mulighederne for at udnytte den digitale løsning som værdiskabende middel ifm. gruppeforløbene.

Det antages dog, at det forudsætter, at der arbejdes fokuseret med at understøtte medarbejdernes faglighed i forhold til at sikre denne værdi – de har brug for at vide, hvordan de som fagpersoner kan udnytte den digitale løsning til at "skubbe" til borgernes positive udvikling.

4: Gruppedynamik og det fælles tredje

4

GRUPPEDYNAMIK OG DET FÆLLES TREDJE

Gruppens dynamik og
deres fælles interesse på
det enkelte forløb har
stor betydning for
værdien

Forløbene i Platform for Fællesskaber er jo gruppeforløb, og det forudsætter naturligvis, at borgerne interagerer med hinanden.

Data viser, at **gruppedynamikken har stor betydning for deltagerne** – både som et positivt og motiverende element, men de indbyrdes relationer opleves også som en udfordring for nogle af borgerne. For eksempel beskriver en borger, at *"(jeg) er ikke 100% fortrolig med gruppen"*, mens en anden borger i interviewet siger, at *"jeg er ikke glad for udskiftninger i gruppen."*

Det er altså tydeligt, at gruppedynamikken har stor betydning for borgerne i forbindelse med gruppeforløbene, og **både kan være en motivationsfaktor og en barriere.**

Samtidig viser data også, at borgernes interesse for det overordnede emne i gruppeforløbet er vigtig for deres lyst til at deltage. Det gælder fx for en af borgerne i forløbet "Vild med dyr", hvor det i observationerne er noteret, at *"interessen for dyr har været altafgørende for (XX)'s deltagelse."* Det **fælles tredje i gruppen virker således som en afgørende motivationsfaktor for borgerne**; hvis emnet i sig selv vækker interesse, så vil der højst sandsynligt være større chance for, at borgerne deltager stabilt. Og stabilt fremmøde er naturligvis et afgørende udgangspunkt for at skabe udvikling hos deltagerne. Det er en pædagogisk faglig opgave med afsæt i det fælles tredje at sikre både den individuelle udvikling og fællesskabsfølelsen i gruppen – "indholdet" i gruppeforløbene (fx avatar-missionerne) skal afspejle individets og gruppens mål.

4

GRUPPEDYNAMIK OG DET FÆLLES TREDJE

Gruppens dynamik og deres fælles interesse på det enkelte forløb har stor betydning for værdien

DET ANBEFALES DERFOR...

...at man i forbindelse med etablering af grupperne i forløbene har et særligt fokus på at sikre, at gruppedynamikken er velfungerende. Og hvis man på forhånd ved, at nogle borgere kan være mere usikre på at indgå i et gruppeforløb, kan man med fordel være opmærksom på at sikre en tryk "indgang" til gruppen for at forhindre, at gruppedynamikken opleves som en barriere for at deltage og få værdi af forløbet.

Derudover anbefales det, at man i høj grad sikrer borgernes deltagelse ved at tage afsæt i borgernes interesser – data viser, at emnerne for gruppeforløbene virker motiverende i sig selv. Det er en pædagogisk opgave at sikre, at indholdet på forløbene understøtter relevant borgerudvikling ift. individuelle mål – men borgernes deltagelse i de konkrete forløb er naturligvis en afgørende forudsætning, og det kan sikres ved at tage afsæt i deres interesser som det fælles tredje.

Udbredelse og skalering af projektet

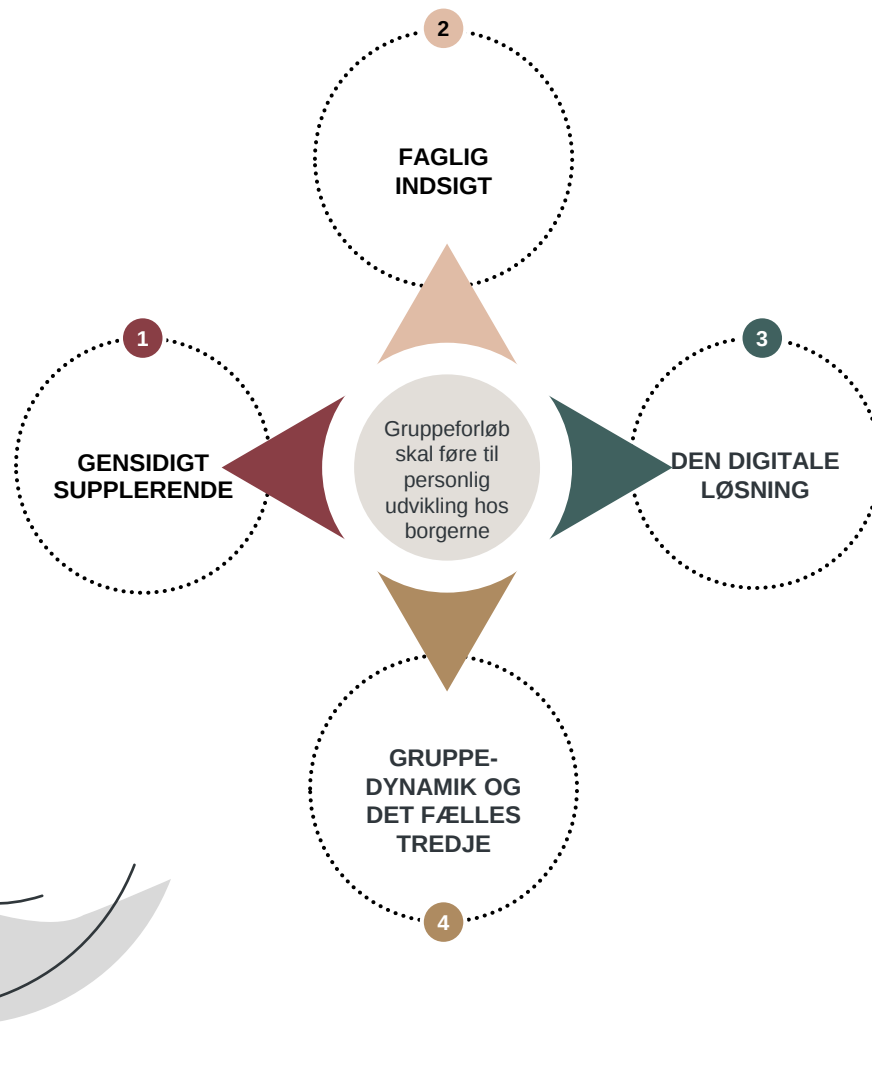
De virksomme mekanismer, som er identificeret ifm. evaluering af projekt Platform for Fællesskaber er **generiske mekanismer**, der bør ansues som opmærksomhedspunkter for alle fremtidige lignende projekter.

Det betyder, at man i alle skalerings- eller udbredelsestilfælde, hvor metodikken og formatet bag indsatsen ønskes overført, bør forholde sig aktivt til de virksomme mekanismer.

Det gør sig fx gældende i forhold til:

- Udbredelse til **andre målgrupper** som fx børn, psykiatri eller lignede.
- Udbredelse til **andre kommuner eller organisationer**, der ønsker at tage afsæt i Platform for Fællesskaber på lignende områder.
- **Skalering eller videreudvikling** af Platform for Fællesskaber inden for den eksisterende ramme i Sønderborg Kommune.

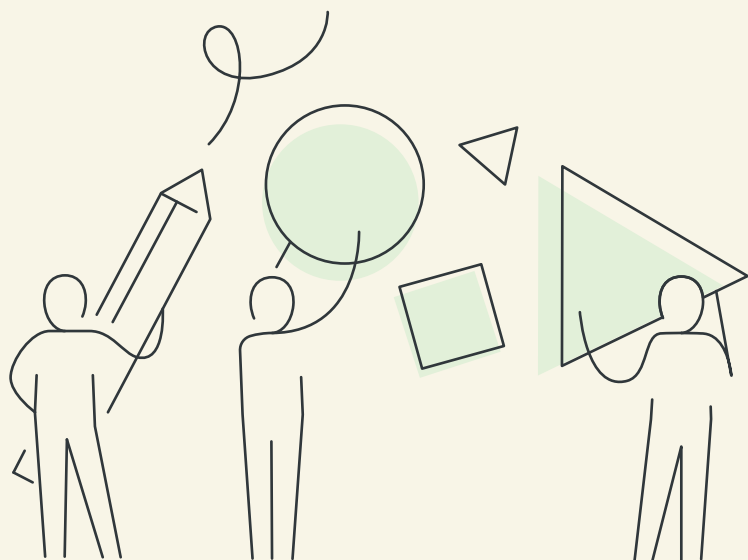
Nærværende evalueringsrapport og særligt de virksomme mekanismer (men ikke kun) bør derfor være afsæt samtlige projekter eller indsatser, der "overfører" metoder og format fra Platform for Fællesskaber, for med henblik på at sikre så høj værdi som muligt for de involverede borgere.



#7

METODE OG DATAPUNKTER

På de følgende slides præsenteres evalueringens metodiske afsæt, som hvilke kritiske datapunkter som evalueringen står på.



Evalueringen er udformet på baggrund af en række metodiske rammer samt specifikke datapunkter.

I det kommende afsnit, vil vi komme ind på de konkrete metoder, som er blevet brugt i evalueringen, samt de konkrete datapunkter som evalueringen står på.

Det er vigtigt at understrege at størstedelen af datapunkterne og deres indsamling har været en opgave for de fagprofessionelle. Det er dermed deres vurdering og observationer som præger data. Særligt, skal man være opmærksom på, at observationerne tilknyttet EOJ-scoren, samt interviewspørgsmål kan risikere at være vinklet i den fagprofessionelles vurdering af borgerne. Dette er blot en metodisk opmærksomhed.

Dernæst, skal det understreges at vi **datamæssigt, ikke har forholdt os til den digitale løsning 'Active Avatars'** og inkluderet viden om hvordan den fungerer i praksis.

Hvilke metoder og datapunkter er en del af evalueringen af Platform for Fællesskaber

Udover forandringsteorien, står evalueringen ovenpå en række metoder og datapunkter, som alle bidrager til en samlet evaluering af Platform for Fællesskaber.

Metoder	Beskrivelse	Antal
Uddybende interviews og smiley score	For hver borger, som har gennemført deltagelse i forløbet, er der blevet lavet et opfølgende interview, hvor borgere ligeledes har indikeret deres overordnede oplevelse med en smiley.	Vi har i alt modtaget opfølgende interviews på 42 antal borgere. Jf. slide 21 er det kun en delmængde af de borgere som er en del af evalueringen. Så 35 interviews og smileys er inkluderet i evalueringen.
EOJ score	EOJ scoren er en kvantitativ score, som borgerne får, der indikerer borgernes nuværende status. EOJ scoren gør det muligt, at se den gennemsnitlige udvikling på tværs af de borgere der deltager i et gruppeforløb.	Samlet set har vi modtaget 33 antal EOJ'er. Nogle borgere har haft flere EOJ, da de er koblet sammen med mål, som der redegøres for på nedenstående.
Observationer og mål	Der har været mulighed for, at der kunne tilknyttes særlige observationer til borgerne under deres deltagelse. Derudover, har hver borger et delmål som er borgerens formål med deltagelse.	Der er tilknyttet observationer på samtlige borgere som har deltaget på forløb.
Workshops	En række workshops er blevet afholdt i fællesskab med projektteamet i Sønderborg Kommune.	1 forandringsteoriworkshop 2 designworkshops 2 evalueringsworkshops 1 opsamlingsworkshop

Tilgangen til evalueringen bunder i en kollaborativ tilgang

Gennem projektets levetid, har evalueringssporet været kombineret med læringsevaluering, som undervejs har sikret et dynamisk fokus på hvilken indsigt og læring, som der undervejs i udviklingsprojektet kan opfanges og krydsbestøve den igangværende evalueringsindsats.

Den kollaborative evalueringstilgang sikrer at der undervejs i dataindsamlingen strømlines metode, processer og indsigter. Det giver mulighed for åbent og datadrevet at fastholde, videreudvikle eller droppe elementer og metoder, som virker (eller ikke virker).

Platform for Fællesskaber

Evaluering af projekt "Platform for Fællesskaber",
Sønderborg Kommune
Gennemført af Implement, 2023

