

Indsatsteori for GAMEs projekt

Baggrund

Evalueringen af satspuljen: ”Sundhedsfremme målrettet mennesker med psykiske lidelser” foretages af Epinion, i samarbejde med CFK- Folkesundhed og Kvalitetsudvikling (Region Midtjylland). Evalueringen indebærer dels en tværgående effektevaluering, dels en projektspecifik evaluering for hvert af de 8 projekter, som indgår i satspuljeprojektet.

Den projektspecifikke evaluering tager afsæt i en beskrivelse af det enkelte projekt i form af en indsatsteori, som CFK har udarbejdet i samarbejde med de centrale personer ved hvert af projekterne. Dette dokument præsenterer indsatsteorien for København/Esbjerg projektet.

Dokumentet indeholder følgende:

- En beskrivelse af formålet med udarbejdelsen af indsatsteorien
- En kort beskrivelse af processen for udarbejdelsen af indsatsteorien
- En præsentation af den model, CFK anvender som udgangspunkt for udarbejdelsen af indsatsteorier
- En fremstilling af den endelige indsatsteori for projektet, inkl. grafisk overblik over indsatsens elementer (logisk model)
- Et bud på tværgående indikatorer med relevans for projektet
- Opmærksomhedspunkter for GAME-projektet ift. projektudvikling, egevaluering og kvalitative interview

Formål

Evalueringens helt centrale opgave er at dokumentere en forbindelse mellem indsatsen og en eventuel effekt. Det bedste udgangspunkt for dette er en detaljeret beskrivelse af indsatsen og dens forventede effekter, som evalueringen kan tilrettelægges ud fra. Evaluator har derfor tilrettelagt og gennemført en proces med hvert af projekterne, for at udarbejde en indsatsteori, som kan danne grundlag for både den tværgående og den projektspecifikke evaluering.

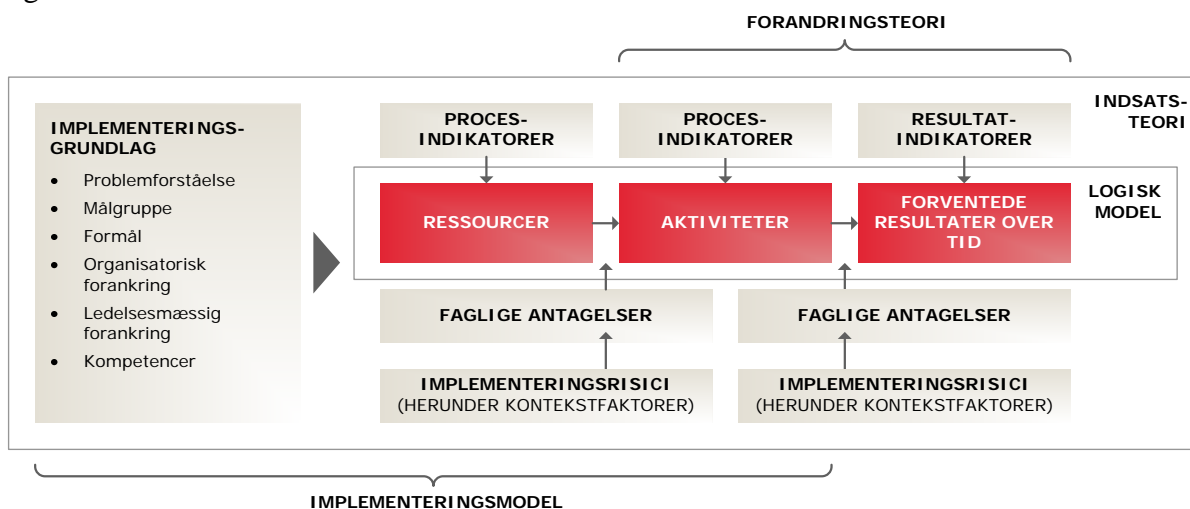
Proces

Udarbejdelsen af indsatsteorien har fulgt denne plan:

- **Forberedelse:** CFK har udarbejdet udkast til indsatsteori på baggrund af projekternes reviderede projektbeskrivelser og evt. yderligere relevante dokumenter. Udkastet er sendt til projektlederen, som efterfølgende er blevet ringet op mhp. at drøfte udkastet
- **Workshop:** CFK har medbragt udkastet til indsatsteori på en stor planche og har faciliteret en proces, hvor deltagerne i fællesskab har drøftet og forbedret indsatsteorien og arbejdet med identifikation af indikatorer og måleredskaber. I København deltog projektlederen, den daglige leder af GAME, en praktikant samt en medarbejder fra Street Movement.
- **Opfølgning:** CFK har efterfølgende færdiggjort indsatsteorien og sendt indsatsteori med forslag til indikatorer og opmærksomhedspunkter for projektet i høring i projektet, hvorefter planen tilpasses. Det færdige produkt er udgangspunkt for evalueringen af projektet

Kort om indsatsteori

En indsatsteori er en ramme for uddybet beskrivelse af en afgrænset indsats.¹ Konceptet illustreres i figuren nedenfor.



Udgangspunktet for indsatsteorien er en tydeliggørelse af implementeringsgrundlaget. Denne del af indsatsteorien indebærer en afklaring af indsatsens problemforståelse, målgrupper, formål, m.m.

Beskrivelsen af de forventede mekanismer i indsatsen gives i visuel form, hvor de forventede kausale sammenhænge illustreres som pileforbundne kasser med et logisk og tidsligt flow fra venstre mod højre – en logisk model. Den logiske model viser, hvordan ressourcer omsættes til faglige aktiviteter, som på sin side forventes at give anledning til bestemte resultater for indsatsens målgrupper på kort, mellemlangt og langt sigt.

De to sidste led i indsatsteorien er en tydeliggørelse af indsatsens metodiske indhold i form af de underliggende faglige antagelser samt en afdækning af de vigtigste implementeringsrisici. Formålet med at udfolde de faglige antagelser er at beskrive, hvad der er "inden i" pilene – hvad er de virkelige mekanismer? Beskrivelsen af implementeringsrisici sigter bl.a. på at opsamle erfaringer fra lignende indsatser, hvis sådanne findes, med særlig vægt på væsentlige kontekstfaktorer.

I en evalueringssammenhæng er det vigtigt at kunne skelne mellem belysning af implementeringskvaliteten og vurdering af den underliggende faglige teori, hvorfor en indsatsteori bør opdeles i en implementeringsmodel og en forandringsteori som vist i figuren. Kun ad denne vej vil en evaluering kunne skelne troværdigt mellem "implementeringsfejl" og "teorifejl". Af samme årsag opstiller indsatsteorien både proces- og resultatindikatorer.

¹ Betegnelsen "programteori" anvendes ofte synonymt – fx Donaldson, S. (2007): "Program Theory-Driven Evaluation Science. Strategies and Applications", New York: Lawrence Erlbaum; Funnell, S. & Rogers, P. (2011): "Purposeful Program Theory. Effective Use of Theories of Change and Logic Models", San Francisco: Jossey-Bass. Erfaringsmæssigt fungerer begrebet "indsatsteori" dog bedre og mere intuitivt i en dansk sammenhæng – jf. fx Danmarks Evalueringsinstitut EVA (2010): "Fod på frafaldet med indsatsteori", København: EVA.

Implementeringsgrundlag

Titel	Støtte på asfalten
Projektsted	GAME
Problemforståelse	<p>Med støtte fra Sundhedsstyrelsen, har GAME siden 2012 arbejdet med unge med psykiske lidelser i projektet 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge'. Projektet har skabt stærke resultater og ændringer i målgruppens idrætsvaner, og det er lykket at udvikle faglige metoder, der motiverer de unge til at dyrke idræt. Projektet har desuden tydeliggjort, at stærkere involvering og uddannelse af de nære og blivende personer omkring de unge er centralt for at sikre forandringer på den længere bane.</p> <p>Formålet med projektet Støtte på Asfalten er at bygge videre på det succesfulde arbejde med gadeidrætten overfor unge med psykiske lidelser, men med et nyt fokus på at kvalificere pårørende, personale og frivillige til at støtte de unge – alt sammen for at forankre idrætten i de unges hverdag, hjælpe dem med at opbygge netværk og styrke deres inklusion i samfundet.</p> <p>GAME og Bedre Psykiatri oplever, at mange børn og unge fra denne gruppe er fysisk inaktive og lever uden meget berøring med civilsamfundet, hvorfor der er et behov for at bygge broer til aktiviteter udenfor behandlingssystemet. Psykiatriudvalget konkluderer i deres rapport fra 2013, at ”myndighedsfri” relationer og inklusion i f.eks. idrætsforeninger er et vigtigt element i et godt liv, der styrker mulighed for recovery. Rapporten konkluderer endvidere, at inddragelse af pårørende mindsker risikoen for tilbagefald med 45 %. Visionen for Støtte på Asfalten er, at gadeidrætten - der kan dyrkes hvor som helst, når som helst, med hvem som helst - kombineret med inddragelse og støtte fra personer tæt på den unge, kan medvirke til at bygge bro til fritidslivet med et mere aktivt, sundt og socialt liv til følge.</p>
Målgruppe	<p>Den primære målgruppe er 10-17 årige børn og unge med psykiske lidelser. Dette vil både være unge med meget svære psykiske lidelser bosat på døgninstitutioner og unge med lettere psykiske lidelser, der modtager dagbehandling eller ambulante behandling.</p> <p>Den sekundære målgruppe for projektet er de såkaldte gadeidrætsstøtter, der deltager i projektet sammen med den enkelte unge. Dette kan være familiemedlemmer, pårørende, venner, bekendte eller andre personer, som de unge føler sig tryk ved. En gadeidrætsstøtte kan også være en frivillig tilknyttet projektet.</p>
Formål	<p>Målet med Støtte på Asfalten er, at 75 børn og unge med psykiske lidelser får et bedre fysisk helbred, stærkere sociale kompetencer og et mere aktivt fritidsliv.</p> <p>Samtidig er målet at udvikle nyskabende metoder omkring integration af</p>

Evaluering af satspuljen: Sundhedsfremme målrettet mennesker med psykiske lidelser

Indsatsteori

idrætsaktiviteter i hverdagen hos unge med psykiske lidelser samt modeller for brobyggende partnerskab mellem forvaltninger, institutioner, pårørende, frivillige og foreninger

Organisatorisk og ledelsesmæssig forankring

I projektperioden står GAME for projektledelse, økonomi, planlægning, afvikling og evaluering af projektet forestået ved en projektleder, to projektkoordinatorer og fire deltidsansatte projektassistenter. GAME er organiseret som en forening, der overordnet ledes af en bestyrelse.

Københavns Kommune, Esbjerg Kommune og Bedre Psykiatri bidrager til udvikling, rekruttering og forankring. Street Movement bidrager med 10 erfarne instruktører.

Der er nedsat en styregruppe bestående af repræsentanter fra GAME, Københavns Kommune, Esbjerg Kommune, Bedre Psykiatri og Street Movement.

Fremadrettet vil projektet føre til organisatorisk og finansiel forankring på følgende platforme:

Fire GAME faciliteter over hele landet

Igennem projektet udvikles GAME København og GAME Esbjerg til platforme, der indeholder tilbud skræddersyet unge med psykiske lidelser. GAME åbner yderligere to faciliteter inden 2017, sandsynligvis i Aarhus og Aalborg. Derved kan metoderne udviklet i Støtte på Asfalten blive videreført i fire faciliteter, hvis drift er finansieret af de pågældende kommuner.

Videreuddannelse af udvalgte unge

Udvalgte unge fra projektet vil efter projektet få mulighed for at videreudanne sig til GAME Playmakers og derved opbygge kompetencer til at fungere som gadeidrætsrollemodeller i deres netværk.

Gadeidræts-støtter

De 75 uddannede gadeidrætsstøtter er en central brik i forhold til at sikre forankring, da er klædt på til at bygge bro til et aktivt fritidsliv enten i GAME's faciliteter eller andetsteds. For at gøre dette ekstra tilgængeligt vil gadeidrætsstøtterne og de unge modtage 3 års gratis medlemskort til GAME's aktiviteter og faciliteter.

Tilbud til Bedre Psykiatris landsdækkende netværk

Bedre Psykiatri har over 50 lokalafdelinger. Efter endt projekt vil aktiviteter, metoder og platforme blive delt i dette landsdækkende netværk af pårørende.

Kompetencer

GAME har gennem projektet 'Gadeidræt for Psykosocialt udsatte unge' siden 2012 opbygget specialkompetencer i forhold til at arbejde med gadeidræt og unge med psykiske lidelser. Projekt Støtte på Asfalten bygger videre på disse erfaringer.

Faglige antagelser, risici og mulige indikatorer

Faglige antagelser

Indsats:

- Ved at sænke tærsklen til idrætsdeltagelsen får flere mulighed for at deltage
- Fleksible gadeidrætsaktiviteter skræddersyet til de unges særlige behov understøtter deltagelsen
- Ved at blande unge med forskellige grader af psykiske lidelser, skabes mulighed for at den enkelte unge både møder og genkender unge i samme situation, samt kan danne netværk til unge hvis situation er anderledes. At dyrke idræt i en sammensat gruppe, vil træne de unge i at begå sig i forskellige sociale sammenhænge, give dem mulighed for at reflektere over egen situation og vokse derfra.
- Undervisningen præsenterer de unge for et frirum, og det kan virke afstigmatiserende og befriende for de unge

Støtte:

- Visionen for Støtte på Asfalten er, at gadeidrætten – der kan dyrkes hvor som helst, når som helst, med hvem som helst – kombineret med inddragelse og støtte fra personer tæt på den unge, kan medvirke til at bygge bro til fritidslivet med et mere aktivt, sundt og socialt liv til følge.
- En blandet gruppe af pårørende og frivillige vil skabe basis for læring, samarbejde og dialog.

Implementeringsrisici

Risikofaktorer blandt de unge: Svingende helbred, ringe forudsætninger for at deltage, udfordringer ift. at være sammen med andre unge

Risikofaktorer blandt gadeidrætsstøtter: Manglende tid, ressourcer og overskud til at deltage.

Indikatorer

Procesevalueringen vil primært bestå i kvalitative interview, men følgende procesfaktorer vil kunne monitoreres kvantitativt:

- Antal medarbejdere, der har gennemført kompetenceudvikling (og hvilken type kompetenceudvikling)
- Antal børn/unge, som har gennemført aktiviteterne
- Antal pårørende og/eller frivillige, der har gennemført uddannelse som gadeidrætsstøtte

Evaluering af satspuljen: Sundhedsfremme målrettet mennesker med psykiske lidelser

Indsatssteori

Desuden for hver enkelt deltager:

- Hvilke aktiviteter, de har gennemført (og/eller hvor ofte de kommer i huset)
- Har de haft en gadeidrætsstøtte med
- Fremmødere registrering
- Årsag til evt. frafald
- Øvrige indsatser?

Effekten af indsatsen måles ved, at barnet/den unge udfylder et spørgeskema ved baseline samt efterfølgende hvert halve år. Barnet/den unge tilbydes hjælp til at udfylde spørgeskemaet.

Spørgeskemaet måler på både puljespecifikke (tværgående) effekter og projektspecifikke effekter. De tværgående effekter måles vha. et standardiseret spørgeskema (WHO-5). De projektspecifikke effekter måles på skræddersyede spørgsmål. GAME har selv udarbejdet udkast til evalueringsdesign inklusiv konkrete temaer og spørgsmål, som evalueringen med fordel kan lade sig inspirere af – udkastet er vedlagt dette dokument.

Følgende parametre er relevante at måle på i dette projekt:

- Selvomlevet grad af sundhed
- Selvomlevet fysisk form
- Hvor ofte og hvor meget er målgruppen fysisk aktive? (f.eks. spørgsmål om hvor mange minutters motion om dagen)
- Egenvurdering af aktivitetsniveau
- Motivation for at dyrke idræt
- Glæde ved at dyrke idræt
- Hvilke idrætsformer dyrkes?
- Medlemskab af idrætsforeninger
- Reel fysisk form: projektmedarbejdere ved Street Movement planlægger udførelsen af fysiske test, der kan måle progression
- Ikke afklaret: giver det mening at spørge til alkohol, rygning, andet?
- Tro på egen mulighed for at ændre vaner mm
- Netværk – subjektiv vurdering af behov for og tilfredshed med sociale relationer
- Sociale kompetencer: - f.eks. hvor mange nære venner har du? Oplever du mange skændier derhjemme og/eller i skolen? Er du nogen gange alene, hvor du ikke ønsker at være alene?
- Oplevet støtte til forløbet (især betydningen af støtten fra gadeidrætsstøtter)
- Selvvurderet udbytte af at deltage i GAME

Evaluering af satspuljen: Sundhedsfremme målrettet mennesker med psykiske lidelser

Indsatsteori

Opmærksomhedspunkter Dette afsnit samler de forhold og punkter, som arbejdet med insatsteori- en har vist, at projektet sandsynligvis vil have behov for at fokusere på. Nogle af disse punkter beskriver også de forhold, som den kvalitative evaluering med fordel kan rette sig i mod.

- Projektet planlægger afprøvning af forskellige samarbejdsmodeller ift. etablering af henvisnings- og fastholdelsesmekanismer. Projektet opfordres til at indsamle erfaringer med henvisning og samarbejde, så disse kan indgå i den kvalitative evaluering.
- På tidspunktet for udarbejdelsen af insatsteorien er planerne for kompetenceudvikling endnu ikke udspecificeret. Projektet opfordres til at registrere, hvilke medarbejdere, frivillige og pårørende følger hvilke typer kompetenceudvikling, til brug for procesevalueringen.
- På tidspunktet for udarbejdelsen af insatsteorien er indsatsen ikke fuldt tilrettelagt. Projektet planlægger at beskrive indsatsen i form af kompendier og opfordres til at beskrive indsatsens delelementer og variationsmuligheder, så det står klart hvilken konkret indsats projektet afprøver og efterfølgende hvilke elementer vurderes som virkningsfulde og egnede til videre udbredelse.
- Børn/unge er den primære målgruppe for projektet, men afprøvning af brugen af gadeidrætsstøtter bør også evalueres. GAME har beskrevet udkast til evalueringsdesign ift. gadeidrætsstøtter i vedlagte dokument. Designet involverer spørgeskemaundersøgelse og interview blandt gadeidrætsstøtterne for at undersøge dels deres egen udvikling af kompetencer, dels deres reelle indsats som gadeidrætsstøtter.

Logisk model er vedlagt som bilag 1

Logisk model GAME (København/Esbjerg) 220515

