

2021-03-01 till 2023-04-30

Studio Ludum Skövde



STUDIO LUDUM SKÖVDE



Studio Ludum handlar om att använda spel som motivationskraft för att hjälpa unga vuxna som varken arbetar eller studerar att närma sig samhället.

STUDIO LUDUM SKÖVDE drevs mellan mars 2021 och april 2023 i ett samarbete mellan Ludea och Arbetsmarknadsenheten i Skövde kommun. Arbetsförmedlingen, Försäkringskassan och Ung Arena deltog som samverkande parter i arbetet med att förmedla deltagare till projektets verksamhet och genom att erbjuda stöttning via deras egna insatser.

Studio Ludum-verksamheten fungerar som en specialanpassad metod för att nå fram till och arbeta med spelintresserade UVAS med fokus på individens unika behov och förutsättningar. Studio Ludum Skövde blev en fortsättning av den tidigare satsningen "Projekt Studio Ludum" av Högskolan i Skövde. I det projektet undersöktes det ifall spel- och spelkultur kan användas som motivationskraft för att hjälpa spelintresserade unga som varken arbetar eller studerar (UVAS) för att få dem att närma sig samhället.

Ludea startades av tidigare forskningsassistenter från "Projekt Studio Ludum" och har sedan 2021 vidareutvecklat metodpaketet Studio Ludum.



“ Med Ludum känner jag att jag hör hemma någonstans, och jag har fått nära vänner som jag faktiskt kan umgås och prata med. ”

“ Innan Ludum hade jag inget att göra, var själv och mådde skit. Att vara med i Ludum är att vara med i en grupp, det har varit en av de finaste sakerna som hänt mig. ”

MÅLGRUPPEN



Individer i gruppen UVAS med ett spelintresse har ofta någon kombination av dessa förutsättningar och omständigheter som gör att de är i behov av extra individanpassat stöd för att närma sig samhället.

NPF

Neuropsykiatrisk funktionsvariation, som ADHD eller autism.

MAKTLÖSHET

De kan känna ett motstånd till vuxenvärlden samt känna en upplevd maktlöshet gällande att själv kunna förändra sin situation.

ISOLATION

Kan ha en flerårig bakgrund av isolation som har lett till sociala svårigheter eller social fobi.

UTEBLIVET STÖD

Kan ha ofullständiga betyg och ingen arbetslivserfarenhet då de tidigare inte har fått rätt stöd för att kunna ta sig framåt.

SYN PÅ FRAMTIDEN

Kan ha en mörk eller icke-existerande bild av sin framtid som gör att vägen framåt i livet känns svårnavigerad och tung.

MÖTS AV MOTSTÅND

Kan ha upplevt att personer i deras närhet inte förstår sig på spelintresset och ser spelandet som ett problem.



MÅLET MED PROJEKTET



Studio Ludum Skövde fokuserade på deltagarnas stora engagemang och intresse för spel- och spelkultur, som blev nyckeln till en lyckad stöttning och projektets goda resultat.



HUVUDMÅLET FÖR PROJEKTET var att deltagarna efter genomförd insats skulle uppnå bättre upplevd hälsa och en ökad aktivitetsförmåga och på så vis närma sig samhället genom egen försörjning och självständighet. Det kan vara arbete, alternativt steg mot arbete, exempelvis arbetsträning (praktik) eller arbetsökande. Det kan också vara utbildning och studier, eller steg mot studier, såsom att komplettera sina betyg eller att göra studiebesök på skolor.

Studio Ludum Skövde riktade sig till Skövde kommuns unga mellan 16-29 år i UVAS-målgruppen som har ett spelintresse.

“ Sen jag började Ludum har mitt välmående blivit bättre. Jag har träffat nytt folk, jag har vågat testa på nya grejer som jag inte hade vågat testa på förut. ”

“ Jag har kunnat bli en del av en grupp och jag har något att göra om dagarna nu. Ludum betyder väldigt mycket för mig. ”

“ Ludum har räddat mig. Det är hemskt att säga men jag är helt säker på att jag skulle ha tagit mitt liv utan Ludum. Inget gjorde mig glad innan, men nu har jag vänner och mår bättre. I love Ludum. Det låter cheesy, men det är sant. ”

VERKSAMHETEN



Studio Ludum-verksamheten fungerar som en specialanpassad metod för att nå och arbeta med spelintresserade UVAS utefter individens unika behov och förutsättningar.

I VERKSAMHETEN användes spel och spelande som ett verktyg för att deltagarna skulle lära känna varandra och personalen. I verksamheten var deltagarna med på olika aktiviteter och samtal som bygger på deras stora intresse för spel och spelkultur. För att öka deltagarnas välmående så bidrog verksamheten med en meningsfull gemenskap i en trygg miljö där de bland annat kunde skapa nya rutiner, träna på det sociala samspelet och lära sig olika kunskaper för ökad självständighet.

Deltagarna tillhör en målgrupp som är i behov av ett extra flexibelt och individanpassat stöd för att nå sina personliga mål och bli en del av samhället igen. Målet med att stötta och stärka deltagarna till att närma sig samhället skulle uppnås genom att deltagarna bland annat medverkade i projektets individanpassade verksamhet.

I verksamheten kunde deltagarna medverka tre dagar i veckan, där två dagar var digitala och en dag var på plats i lokalerna hos Arbetsmarknadsenheten i Skövde.

ANDRA PROJEKT som använt samma metoder och lyckats med goda resultat:

1

“Projekt Studio Ludum” som genomfördes mellan 2018 och 2021 av Högskolan i Skövde.

2

“Studio Ludum Tibro” som genomfördes mellan 2022 och 2023 av Tibro kompetenscenter och Ludea.

“ Ludum är ett bra ställe att umgås och träffa personer som är som en själv. Det är tryggt att veta att det är okej att göra misstag, och sen jag började har jag blivit mer öppen med andra människor. ”

“ Jag känner mig stabil och stolt över att vara en deltagare i Ludum. Det känns som att jag faktiskt är med i något. ”



13 av 14

deltagare har uppnått

HUVUDMÅLET

att närma sig samhället genom att
bli självförsörjande och
självständiga



OCH MYCKET MER



Vi har fått följa deltagarnas resa genom Studio Ludum Skövde och fått erfara hur värdefullt och viktigt det har varit för dem att få individanpassad stöttning över en längre tid. Deltagarna har gjort stora framsteg och visar tydliga tecken på att må bättre som ett direkt resultat av att ha varit en del av projektets verksamhet. Det har lett till en positiv utveckling för dem med möjlighet och motivation till att kunna påverka sin livssituation och skapa förändring i livet.

För några av deltagarna har det inneburit att gå från att tidigare vara isolerad i sitt hem, och knappt velat gå utanför dörren, till att vara med varje dag i verksamheten. De har funnit sin plats med de andra deltagarna i gruppen och har skapat nya vänskapsrelationer. Många av deltagarna umgås fortfarande med varandra och har tillsammans skapat en stöttande gemenskap som lever vidare efter projektiden.

STUDIER

8 deltagare

Börjat studera eller kompletterat sina betyg.



ARBETE

5 deltagare

Har arbetat/praktiserat, sökt arbete eller gjort arbetsförberedande insatser.



VÅRD

5 deltagare

Vårdkontakt eller medicinering för ökat stöd i vardagen.



ÖVRIGT

5 deltagare

Flyttat hemifrån, tagit körkort, eller andra steg för självständighet.



OM DE SOM SAKNAR RESULTAT

Om det framkommer att en deltagare har ett stödbehov som ligger utanför projektets ramar så justerar vi de förväntningar som finns på personen gällande huvudmål och framsteg.

Om en deltagare kommer in sent i projektet kanske de inte hinner medverka länge nog för att uppnå framsteg inom huvudmålen, men kan fortfarande uppnå framsteg mot huvudmålet och positiva effekter så som ett ökat välmående och en ökad upplevd känsla av meningsfullhet i tillvaron.

Läs mer om oss och våra andra projekt på:
www.ludea.se

Du kan också höra av dig direkt till oss på:
info@ludea.se

