

# Studio Ludum Tibro

2022-02-02 till 2023-12-31



SAMORDNINGS-  
FÖRBUNDET  
*Skaraborg*



LUDEA

**TIBRÖ**  
KOMPETENSCENTER

 ARBETSFÖRMEDLINGEN  
SWEDISH PUBLIC EMPLOYMENT SERVICE

 Försäkringskassan

# OM STUDIO LUDUM TIBRO



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 TIBRO var ett samverkansprojekt mellan parterna Tibro kommun, Försäkringskassan, Arbetsförmedlingen och Samordningsförbundet Skaraborg som pågick mellan februari 2022 till december 2023. Deltagarna i projektet fick möjlighet till stöttning i flera led via verksamheten Studio Ludum Tibro som drevs av Ludea och Tibro kompetenscenter.

Projektet riktade sig till Tibro kommuns unga mellan 16-29 år i UVAS-målgruppen (unga som varken arbetar eller studerar) med ett spelintresse. Studio Ludum som metod är ett specialanpassat verktyg för att nå och arbeta med spelintresserade UVAS med fokus på individens unika behov och förutsättningar, och har varit en viktig satsning i arbetet för att stötta den växande UVAS-målgruppen.



**“Jag har tidigare varit med i andra verksamheter men som inte har känts lika bra som Ludum, men här gör verkligen personalen skillnad.”**

**“Studio Ludum är bra och det är kul att komma hemifrån. Det är överlägset trevligast att umgås i person.”**

# 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 Tibro 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 70% av 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 via arbete, alternativt steg mot arbete, exempelvis arbetsträning eller arbetsökande. Det kan också vara utbildning och studier, eller steg mot studier, såsom att komplettera sina betyg eller att göra studiebesök på skolor.

Målet med att stötta och stärka deltagarna till att närma sig samhället uppnåddes genom att deltagarna bland annat medverkade i projektets individanpassade verksamhet där deltagarna kunde medverka två dagar i veckan. En dag var digital och en dag var på plats i lokalerna på Tibro kompetenscenter.

“Det känns både jobbigt men bra på samma gång att vara med som deltagare då det är utmanande för mig att vara med i en verksamhet.”

“Jag hade rekommenderat Studio Ludum Tibro till en kompis då det känns som att jag får ut något av att vara en deltagare.”

# 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.

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 Skövde” som genomfördes mellan 2021 och 2023 av Skövde kommun och Ludea.



“Studio Ludum Tibro känns bra, och jag tycker att folket här är bra.”

“Personalen är trevlig, och verksamheten gör nytta tror jag - det har den gjort för mig i alla fall.”



3 av 6

deltagare har uppnått

HUVUDMÅLET

5  
av  
6

Har uppnått ett  
eller flera  
**framsteg** mot  
**huvudmålen.**

5  
av  
6

Har fått ett **ökat  
välmående** och en  
ökad **upplevd  
meningsfullhet.**



## OCH MYCKET MER



Vi har sett en positiv utveckling hos flera av de deltagare som varit med i Studio Ludum Tibro. De har gjort väldiga framsteg och visar tydliga tecken på att må bättre av att tillhöra en gemenskap som lyssnar på dem och som kan anpassa sin stöttning efter deras egna mål och behov.

Flera deltagare har fått nytt hopp om sin framtid och en vilja att bli mer självständiga och självförsörjande. Efter deras medverkan i projektet har de fått ett ökat självförtroende och är motiverade till att börja ta steg framåt för att närma sig samhället.

# STUDIER

## 1 deltagare

Börjat studera eller kompletterat sina betyg.



# ARBETE

## 4 deltagare

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



# VÅRD

## 2 deltagare

Vårdkontakt eller medicinering för ökat stöd i vardagen.



# ÖVRIGT

## 1 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](http://www.ludea.se)

Du kan också höra av dig direkt till oss på:  
[info@ludea.se](mailto:info@ludea.se)

