



25-09-2019

Til kamp mod identitetstyveri

- Evaluering af udvikling af læringsbrætspil

Marianne Saxtoft
SAMSKABELSE

Indhold

1.0 Statusrapport vedr. projekt Til kamp mod identitetstyveri	2
2.0 Projektets programteori	2
3.0 Evalueringsaktiviteter og dataindsamling	4
4.0 Projektets udviklingsaktiviteter	5
5.0 Workshops for udviklingsgruppen	7
5.1 Udviklingsgruppens erfaringer	8
6.0 Evaluators analyse af data fra projektet udviklingsarbejde og testforløb	13
7.0 Evalueringsdesign	14
7.1 Projektets succeskriterier	14
7.2 Effekter	15
7.3 Formidling	15
7.4 Aktiviteter	15
7.5 Evalueringens formål	16
7.6 Afgrænsning af evalueringen	16
7.7 Projektets programteori	17
7.8 Evalueringens dataindsamlingsmetode	18

1.0 Statusrapport vedr. projekt Til kamp mod identitetstyveri

Denne statusrapport er udarbejdet ved afslutning af udviklings- og testfaserne i Projekt Til kamp mod identitetstyveri i regi af Unge for Ligeværd (UFL)¹ oktober 2018 – 31. marts 2021. Projektet udvikler et læringsbrætspil målrettet unge med særlige behov og som udsættes for identitetstyveri. Spillet udvikles af udviklingsgruppe bestående af spiludvikler fra Copenhagen Game Lab², projektleder fra Ligeværd og fagprofessionelle fra Ligeværd skoler, uddannelsessteder og klubber (UFL-klubber) for unge med særlige behov. Unge med særlige behov deltager i test af prototyper undervejs i udviklingsforløbet.

Statusrapporten er udarbejdet på baggrund af data fra projektets planer, dokumenter og workshops-programmer, evaluators deltagelse og observationer i workshops for projektets fagprofessionelle udviklingsgruppe, observationer af testforløb med deltagelse af ungemålgruppen samt fokusgruppeinterview af udviklingsgruppen.

2.0 Projektets programteori

Projekt Unge for Ligeværd – til kamp mod identitetstyveri - er et landsdækkende udviklingsprojekt med læringsperspektiv forankret i Ligeværd. Projektet har følgende overordnede formål:

- at udvikle et læringsbrætspil, som støtter unge med særlige behov, når de udsættes for identitetstyveri
- at inddrage den fagprofessionelle viden og erfaring og de unge tilknyttet Ligeværd i udviklingen af læringsbrætspillet
- at organisere udvikling af læringsbrætspillet i en udviklingsgruppe på tværs af projektleder, fagprofessionelle og spiludviklere
- at læringsbrætspillet bliver det fælles tredje³, som på klubaftener/i undervisningssituationen hjælper ofrene for identitetstyveri til at åbne op for deres overgreb

Fagpersoner fra Ligeværds skoler og uddannelsessteder og unge med særlige behov bidrager i fællesskab til at udvikle et læringsbrætspil, hvor spilmekanismen gør, at målgruppen oplever at kunne fortælle om det overgreb, som identitetstyveriet påfører den enkelte. Og at spillet kan afhjælpe følelsen af skam og flovhed, som ofte er en barriere for en konstruktiv dialog om oplevelsen.

Læringsbrætspillet forventes at give ressourcepersoner omkring den unge mulighed for tidligere at støtte ofrene for identitetstyveri, så de minimerer risikoen for og evt. helt undgår gældsætning og psykiske udfordringer som følge af overgrebene.

Læringsbrætspillet vil kunne bidrage til dialog og større selvrefleksion hos unge med særlige behov. Sandsynligheden for at kunne identificere identitetstyveri og hvornår de unge bliver udsat for et overgreb øges. På den måde forventes den unge at blive i stand til at bedre at passe på sig selv.

¹ <https://www.ligevaerd.dk/ung-med-saerlige-behov/>

² <https://cphgamelab.dk/>

³ <https://michaelhusen.dk/det-faelles-tredje/>

Efter afsluttet udviklingsforløb formidles det udviklede læringsbrætspil på landsplan og forventes at blive spillet af ca. 1000 unge med særlige behov i projektets sidste 1½ år.

Læringsbrætspillet forventes ved projektets afslutning at bidrage med generel viden om ofre for identitetstyveri og indsatserne for disse.

3.0 Evalueringsaktiviteter og dataindsamling

Evaluators har observeret udviklingstemaets arbejde og projektets inddragelse af teamets fagprofessionelle viden og erfaring fra arbejdet med unge med særlige behov. Og inddragelse af teamets særlige kendskab til de rammer og den praksis, som spillet vil kunne indgå i.

Evaluators har indsamlet data, som kan belyse, hvordan projektet arbejder med de overordnede formål:

- at udvikle et læringsbrætspil som støtter unge med særlige behov, når de udsættes for identitetstyveri
- at inddrage den fagprofessionelle viden og erfaring og de unge tilknyttet Ligeværd i udviklingen af læringsbrætspillet
- at organisere udvikling af læringsbrætspillet i en udviklingsgruppe på tværs af projektleder, fagprofessionelle og spiludviklere
- at læringsbrætspillet bliver det fælles tredje, som på klubaftener/i undervisningssituationen hjælper ofrene for identitetstyveri til at åbne op for deres overgreb

Og arbejder med projektets succeskriterier:

1. At fagpersoner og unge med særlige behov i fællesskab bidrager til at udvikle et læringsbrætspil, hvor spilmekanismen gør, at målgruppen oplever at kunne fortælle om overgrebet på en måde, hvor følelsen af skam og flovhed ikke bliver en barriere for en konstruktiv dialog
2. At ressourcepersoner omkring den unge, via læringsbrætspillet, får mulighed for tidligere at støtte ofrene for identitetstyveri, så de minimerer risikoen for og evt. helt undgår gældsætning og psykiske udfordringer som følge af overgrebene.
3. At unge med særlige behov via læringsbrætspillet og den dialog, det afstedkommer, vil opnå en større grad af selvrefleksion og større sandsynlighed for at kunne identificere, hvornår de bliver udsat for et overgreb, og at de på den måde bliver i stand til bedre at passe på sig selv.
4. At læringsbrætspillet bliver udbredt på landsplan, og at det vil være blevet spillet af ca. 1000 unge med særlige behov i projektets sidste 1½ år.
5. At det viser sig, at læringsbrætspillet generelt vil styrke viden om og bidrage til en indsats, der støtter ofre for identitetstyveri ved projektets afslutning.

4.0 Projektets udviklingsaktiviteter

Projektet har afholdt kick off workshop og fire workshops med projektets udviklingsgruppe, som består af medarbejdere og ledere fra skoler og uddannelsessteder for unge med særlige behov.

Programmet for kick off workshop omfattede præsentation af projektets udviklingsforløb, spiludviklere og udviklingsgruppe. Samt oplæg om narrative metoder i arbejdet med unge med særlige behov, projektets arbejde med læringsmål og fagfeltets spilterminologi.

Workshop 1, hvor spiludvikler præsenterer indledende tanker og ideer til spillets udvikling. Udviklingsgruppen arbejder med følgende emner:

- I hvilke situationer kan I forstille jer, at spillet vil blive brugt?
- Hvor mange unge skal kunne deltage i spillet?
- Hvor lang tid må spillet tage?
- Hvordan er lærer/pædagog/vejleder med i afvikling af spillet?

Workshop 2, hvor spiludvikler præsenterer oplæg til spilkoncept, som kvalificeres sammen med udviklingsgruppen. Spilgennemgangen fokuserer på de unges oplevelse via spillet. Tror vi, at spillet vil give de unge oplevelse af

- at kunne fortælle om deres oplevelser
- at få sund skepsis
- at vide hvad identitetstyveri er
- at kende deres handlemuligheder

Udviklingsgruppen arbejdede med tekst, spillets kort/kategorier (hvilke farer og hvilke hjælpere). Og med tekst og kort til støtte for frivillige eller undervisere der faciliterer dialog og narrative elementer.

Mellem workshop 2 og 3 bliver prototypen af spillet testet i Unge For Ligeværd Klubberne. De unge bidrager med kommentarer til både indhold og form. Vejlederne i klubberne støtter de unge i at deltage i testen og evaluere spillets dialogskabende effekt med spiludvikler og projektleder.

Workshop 3, hvor 4-6 elever gennemspiller prototype af spillet. Udviklingsgruppen observerer de unges oplevelser af spillet

- at kunne fortælle om deres oplevelser
- at få sund skepsis
- at vide hvad identitetstyveri er
- at kende deres handlemuligheder

Udviklingsgruppen arbejder videre med spillets kort og layout til fortsat udvikling af spillet.

Brætspillet, som nu har fået navnet "Stop identitetstyven", testes på skoler, uddannelsessteder og klubber, hvor deltagere i udviklingsgruppen tester spillet sammen med ungemålgruppen fra deres egen konkrete praksis. Flere lod kollega facilitere spillet og dialogen med de unge, mens de selv observerede og opsamlede data til fortsat udvikling af spillet. Testgrupperne udfylder spørgeskema til kvalificering af endelig version af spillet. Testen filmes, så de unges reaktion og oplevelser opsamles.

Workshop 4 præsenterer de samlede tilbagemeldinger fra testforløbene på skoler, uddannelsessteder og klubber. Udviklingsgruppen drøfter og kvalificerer spilleplade, spilleregler, kort til

støtte af faciliteret dialog. Tekst og systematik med fokus på konkrete spilsituationer gennemarbejdes og rettes til i tæt samspil mellem udviklingsgruppe og spiludvikler.

Spiludvikler og projektledelse arbejder efterfølgende videre med den endelige version af spillet, som sendes ud til sidste kommentar blandt udviklingsgruppen, inden den sættes i produktion. Og der udarbejdes er lille film, som viser, hvordan spillet faciliteres og spilles.

5.0 Workshops for udviklingsgruppen

Efter projektet kick off og første workshop med udviklingsgruppens præsenterede spiludvikler den første prototype. Prototypen er udviklet på baggrund af input fra udviklingsgruppens fagprofessionelle viden og erfaring fra arbejdet med unge med særlige behov. Kick off og workshop blev tilrettelagt og faciliteret gennem et samspil mellem projektleder og spiludvikler.

Efter gennemgang og introduktion af spillepladens opbygning med baner, brikker, kort, opgaver, terning, samspil mellem spildeltagere m.m. gennemspillede fire fagprofessionelle spillet. Deltagerne i den første prototype udvekslede under spillet oplevelser:

- af spillets formuleringer og formidling af begrebet identitetstyveri,
- om spillets fire udvalgte temaer skaber genkendelse hos projektets ungemålgruppe,
- kan de unge relatere disse til egne erfaringer,
- åbner spillet for dialog, refleksion og læring,
- bidrager spillet til indbyrdes hjælp og fællesskab mellem spillerne
- understøtter spillerne hinandens handlemuligheder
- motiverer og underholder spillet de unge
- får de unge lyst til at gentage spillet.

Spiludvikler og projektledelse drøftede under gennemspilningen de forskellige problemstillinger, ideer og forslag, som blev rejst. Der blev udvekslet forskellige forslag til forbedringer og løsninger, som der kan arbejdes videre med, og der blev opsamlet en række ideer til ændringer både til selve spillebrættet og til afvikling af spillet.

Efter gennemspilningen af spillet foretog spiludvikler og projektledelse en systematisk gennemgang af ordlyden for projektets fire overordnede temaer for identitetstyveri, logikken i spillepladens baner, tekster og symboler på spillets hjælpekort, sværhedsgrad og kompleksitet. Hvordan faciliterer spillet sig selv? Hvordan skal spillets layout være?

Udviklingsgruppen drøftede også, hvordan ressourcepersoner som undervisere, frivillige i klubber for målgruppen, forældre og andre skal kunne bruge spillet til dialog, refleksion og læring om identitetstyveri blandt unge med særlige behov. Udviklingsgruppen arbejdede med indholdet til en række kort, som kan understøtte disse ressourcepersoners rolle som facilitator af spillet. De diskuterede den dialog spillet affødte og dialogen med den unge. Hjælper spilfacilitator til fortsat fokus på forebyggelse af skyld og skam, til at åbne op for dialog og til at skabe rum for kritisk refleksion, læring og nye handlemuligheder?

Spiludvikler og projektleder udvikler på baggrund af denne workshop en ny prototype, som efterfølgende skal testes af ungemålgruppen. Udviklingsgruppens fagprofessionelle tester spillet sammen med kolleger og unge på skoler og uddannelsessteder, som de repræsenterer. For også at opsamle erfaringer til brug for formidling af læringsbrætspillet til projektets slutbrugere på landets øvrige skoler, uddannelsessteder og klubber, er det en kollega og kommende ressourceperson, som faciliterer spillet sammen med en gruppe unge. Medlemmet af

udviklingsgruppen filmer forløbet og opsamler erfaringer til den fortsatte udvikling af spillet. Prototypen testes ligeledes hos medlemmer af UFL-klubber og frivillige ressourcepersoner.

De kommende test af de justerede prototyper har fortsat fokus på, om læringsbrætspillet kan hjælpe unge med særlige behov til:

- At fortælle om overgreb uden følelsen af skam og flovhed
- At have større grad af selvrefleksion
- At kunne genkende identitetstyveri, når det sker
- At vide hvad identitetstyveri er

Og om ressourcepersoner med læringsbrætspillet kan give den unge tidlig støtte og minimere gæld og evt. psykiske følger af overgreb.

Opsamlingerne fra ovenstående tests bidrager til fortsat udvikling af læringsbrætspillet, til udvikling af spilleregler og som støtte til facilitering af spillet. Og endelig bidrager opsamlingen til forberedelse af formidling af spillet til slutbrugerne af spillet – landets øvrige skoler, uddannelsessteder og klubber for unge med særlige behov.

5.1 Udviklingsgruppens erfaringer

Efter afholdelse af projektets sidste workshop gennemførte evaluator fokusgruppeinterview med seks af udviklingsgruppens syv deltagere.

Medlemmer af udviklingsgruppen fortæller, at emner, som knytter sig til identitetstyveri, indgår i tilrettelæggelse af undervisning og vejledningspraksis på skoler og uddannelsessteder samt klubber for unge med særlige behov.

Flere har oplevet unge, som har været ofre for identitetstyveri eller kender andre unge, som har været udsat for identitetstyveri. Og som ofte efterlader ofrene med store økonomiske tab, som betyder efterfølgende afvikling af gæld og håndtering af privatøkonomiske forhold.

Teammedlemmerne fortæller, at den unges oplevelse af tillidsbrud og misbrug er meget svær for den unge at håndtere. De har et brændende ønske om venskaber eller kæresteforhold og er ofte lette ofre for snyd og overgreb. De unge tror det bedste om deres veninde eller kæreste og forstår ikke, at han/hun kunne gøre det mod dem.

En vejleder fortæller: *"Vores rolle som vejledere/lærere er at klæde dem så meget på som muligt – forebygge, passe på, have opmærksomhed på emnet. Og at indøve dette som en praktisk forholdsregel. Tillid betyder rigtig meget – hvem kan jeg stole på."*

Andre fortæller om retningslinjer for deres praksis, hvor de som vejleder/lærer er med ind over, når den unge skal taste deres ID og andet ind. De er den ekstra ansvarlighed og sikkerhed.

Teammedlemmerne fortæller, hvordan spillet kan bruges til at sætte emnet på dagsorden i langt højere grad, end man gør i dag.

Et teammedlem fortæller: *"De er godtroende – "det er jo min ven". Det kommer så meget bag på dem. De ved godt, det findes, men "kan det ske for mig? Min kæreste gør det i hvert fald ikke."*

En skoleleder foreslår, at spillet kunne gå på omgang i medborgerskabsgrupperne og kontaktgrupperne på hans skole. Det kunne skabe langt større bevågenhed, end der er i dag. – Gøre det konkret for den unge. Skabe større bevidsthed om i hvor høj grad man skal være opmærksom på det.

Det væsentligste for den unge i identitetstyveriet er i højere grad tillidsbruddet, end det er "tyveriet". De har svært ved at forstå, at det kan ske, hvem man kan have tillid til, "hvordan kan de gøre det mod mig, han var jo min ven". At nogen vinder deres tillid for at misbruge den. De kan blive såret på forhånd over, at der er nogen, der kan finde på det.

De unge er ofte godtroende over for andre mennesker, at man vil hinanden det gode.

Så det vil give rigtig god mening at få emnet til at fylde endnu mere. Og det at blive udsat for tillidsbrud, er også det, som gør, at det er svært at bede om hjælp. De føler sig helt forkert, når deres tillid er blevet svigtet. "Er der noget galt med mig? Hvorfor skal jeg stole på dig, når jeg ikke kunne stole på ham. Hvem kan man så gå til?"

Derfor kan spillet også bruges i vores snakke om det at være en god efterskoleelev, hvor vi snakker med dem om det at være en god ven. Og det her taler lidt imod denne snak – hvordan skelner vi mellem det ene og det andet. Man skal lære at have sin sunde fornuft alligevel, og hvordan gør man det? Spillet bliver genstand for et "fælles tredje" – her sidder 6 personer, og statistisk set vil én af dem forsøge at snyde dig.

Inddragelse af fagprofessionelle viden og erfaring med unge med særlige behov

Udvikling af læringsbrætspillet er tilrettelagt som et samspil mellem projektleder, spiludvikler og udviklingsgruppe af fagprofessionelle med viden og erfaring fra arbejdet med unge med særlige behov.

Udviklingstemaet medlemmer fortæller, hvordan de fra starten blev præsenteret for projektets overordnede formål og hovedmål. Men oplever at de gennem deres arbejde i udviklingsgruppen har opnået større fokus på spillets forebyggende sigte. Så forebyggelse bliver en del af spillet samtidig med et spil, som hjælper ofrene som har været udsat for identitetstyveri. At andre unge kan lære af spillet og undgå at blive ofre.

Et medlem af teamet siger: *"Vi blev fra starten sat rigtig godt ind i projektet. Hvem der stod bag og hvad projektet gik ud på. Hvad vi skulle bruges til, vi havde Lone (underviser i narrative metoder) med til at fokusere på det narrative gennem den unges snak om egne erfaringer. Det har været med til at sætte et fælles udgangspunkt for udviklingsgruppens arbejde med spiludviklingen."*

Teamets medlemmer har oplevet, hvordan arbejdet i udviklingsgruppen har bragt deres forskellige fagligheder sammen og bidraget bredt til udviklingen af spillet. Og alle har oplevet forløbet meget positivt.

Spillet rummer og efterstræber den narrative⁴ tilgang gennem den unges fortællinger. Der er en masse aha-oplevelser for de unge i de fortællinger, som spillet etablerer undervejs. Spillet giver anledning til, at man kan komme med egne eksempler, eller man kan holde igen med det, hvis man er blevet såret følelsesmæssigt. Man kan skabe en historiefortælling og derved

⁴ <https://www.dispuk.dk/om-dispuk/om-det-narrative-perspektiv.aspx>

opnå nogle erkendelser og fornuftstænkning omkring emnet. At man ikke er den eneste i hele verden – det gør det lettere at snakke om.

Ofrene står ofte med oplevelsen af at være den eneste, som det er sket for. Men hvis de har mulighed at spille spillet, vil de helt sikkert opdage, at de ikke er alene med oplevelsen.

De fleste i udviklingsgruppen tænker spillet som et redskab i en forebyggende indsats. Men også: "kom nu ud med det, når du er blevet snydt". Kortene i spillet lægger op til det det: Bed om hjælp, snak om det. Det er ok at blive snydt. Det bliver du i spillet, og det gør du i virkeligheden. Så det er ikke mærkeligt, at du bliver udsat for det. Spillet stiller et rum til rådighed for en snak om, at du er blevet snydt. Nogen ville måske aldrig have fortalt om deres oplevelser, men "nu hører jeg andre fortælle om deres oplevelser. Så nu tør jeg godt fortælle om det". Giver mulighed for, at man godt kan dele, hvis man har været udsat for noget – skaber åbenhed.

Erfaringerne fra testforløbene viser, at spillet giver lejlighed til samtalesessioner, hvor man kan snakke om sine eller andres oplevelser. Måske fortæller man ikke om sine egne oplevelser, men at man kender nogen, som har prøvet det. Og får så snakket om, hvordan man kunne have undgået det eller få reddet sig ud af det. Det kan måske give modet til at henvende sig og få hjælp og få snakket om det.

En vejleder fortæller: *"Det var interessant at overvære de unge spille spillet. Og at høre hvordan deres forestillinger og forslag til hjælp kunne være helt hen i skoven – skræmmende. Hvis der var nogen, der havde hævet penge på deres konto, så skulle man ringe til kommunen. Det er de unges svar på mange ting."*

En anden havde lagt mærke til de unges måde at hjælpe hinanden på. En skulle svare på, at de var blevet snydt, fordi nogen havde ringet og udgivet sig for at være banken. Hvem skal man så snakke med? Og der ville de andre spillere rigtig gerne svare på, hvad han skulle gøre og var meget ivrige. Spillet lægger op til, at man kan hjælpe hinanden, og at man kan bruge hinanden.

Udviklingsgruppens medlemmer har oplevet, at der er blevet lyttet rigtig meget til den arbejdsituation og praksis, som de kommer fra. De situationer de kan forestille sig, at spillet vil blive brugt i. Det er blevet taget meget seriøst. De oplever sig hørt, når de har foreslået et andet ord, eller hvis formuleringer skal drejes lidt, så det bliver mere brugervenligt for ungemålggruppen. Når de har peget på nogle ting, er det blevet taget meget alvorligt. Der bliver vist stor tillid til deres faglighed.

Et udvalgsmedlem siger: *"Vi har oplevet, at det har handlet om at få skåret spillet så skarpt som muligt, så det står så brugervenligt som muligt. Det har været et fremtrædende fokus."*

Styringen og synligheden gennem projektet er blevet formidlet rigtig fint. Udviklingsgruppen har slet ikke været i tvivl om, hvor man var i forløbet, hvad opgaven gik ud på, og hvad næste step ville være. Og der var fra starten lagt en slagplan med datoer for de enkelte faser og aktiviteter i projektet. Og med datoer og mødesteder så man på forhånd har kunnet planlægge sit arbejde og deltagelse i udviklingsgruppens arbejde. Der har været rigtig skarp projektstyring på det.

Projektets prototypetest sammen med de unge

Nogle i udviklingsgruppen havde været noget skeptiske i forhold til testforløb af de allerførste prototyper af spillet. Hvordan skulle de unge kunne forholde sig kvalificeret til spillet?

Men vores testforløb sammen med de unge forløb rigtig fint. Det viste sig at fungere rigtig fint, fordi de unge fik en fornemmelse for, at de var med i udvikling af noget, som ikke var færdigt. De fik hurtig en fornemmelse af, at de faktisk var med i et udviklingsarbejde. Den fortælling, den narrative historie, var god.

Under spillet oplevede man de unge udbryde: Det her fungerer ikke, det skal være på den eller den måde. Det var faktisk rigtig godt, at den var så prototypeagtig, som den var. De fik ide om, at det, de siger, kan have en effekt.

Udviklingsgruppen oplever også, at man fik brugbar erfaring og bidrag til spillets udvikling ved at overvære en kollega uden for udviklingsarbejdet afvikle spillet sammen med en gruppe unge på uddannelsesstedet/skolen. Desuden har udviklingsgruppen fået helt uvildige tilbagemeldinger på spilaterialet og spilafviklingen: Virker det, hænger spillet sammen i praksis, fungerer reglerne, er der sproglige finurligheder osv.

Udviklingsgruppen har oplevet sig inddraget undervejs i udviklingsarbejdet. Spiludvikler og projektleder har bedt teamet læse forskelligt materialer igennem mellem møderne, og de oplever, at deres bidrag er blevet brugt. Der bliver sat pris på deres bidrag og kritiske indspark. Nogle i udviklingsgruppen forudser, at læringsbrætspillet kan anvendes på flere niveauer og med forskelligt udkomme. De unge kan spille spillet på egen hånd, eller spilafviklingen kan foregå med eller uden fagprofessionel facilitering af dialog mellem spillerne. Men opfattelsen er, at jo flere der bruger spillet jo bedre, jo flere er der, der bidrager til at sætte fokus på emnet. Og at det har været sjovt som udvikler at arbejde med flere forskellige modtagere af spillet.

Andre i udviklingsgruppen mener, at de unges udbytte af spillet, vil være anderledes, når de unge afvikler spillet på egen hånd. I nogle tilfælde kan det være nogle af de bedst fungerende i klubberne for de unge, som styrer spillet. Og som dybest set lige så godt selv kunne være blevet ramt af identitetstyveri. Det vil være svært for nogen af dem.

Det er derfor vigtigt med QR-kode på spillet, så der er en livline undervejs i spillet. Især hvis spillet faciliteres af en, som ikke har helt styr på, hvad der er af muligheder.

Men den gennemgående opfattelse er, at spillet lykkes, så snart der sættes fokus på identitetstyveri. Og alt, hvad der kommer oven på af gode snakke, er bonus. Hjælpekortene bliver jo gentaget undervejs i spillet og giver nogle konkrete bud på, hvad man kan gøre i nogle bestemte situationer. De vil fæstne sig, fordi de er gjort så enkle, som de er.

Den unge bliver bevidst om, at der er noget, man skal være på vagt over for. Og at der er noget, man kan spørge om hjælp til, hvis man havner i bestemte situationer. At vedkommende får snakket om det, inden snebolden bare bliver større og større. At man får problemet italesat kan skabe en merværdi. Tal om det, sig det højt. Allerede der lykkes spillet.

Udviklingsgruppens forslag til formidling af spillet

Det er udviklingsgruppens opfattelse, at fænomenet identitetstyveri er nærværende for alle, og at det er en fast del af vores digitale dannelse og praksis. Og at spillet har et potentiale over

for langt flere målgrupper end unge med særlige behov. Ved at brede spillet ud kan man samtidig undgå at udpege unge med særlige behov som målgruppe for identitetstykke.

Udviklingsgruppen foreslår, at formidling af spillet kobler sig på en række begivenheder, som allerede finder sted. Eks. ved:

- Danske Bank – fokus på privatøkonomi
- Kontakt til Ultra News for børn og unge – som kan belyse emne
- Snap Chat
- Følgere på Instagram
- Medborgerskabsuge på efterskolerne – ligesom DigiSafe
- Platforme, hvor lærer søger undervisningsmateriale, CFU – lærermiddelfestival

6.0 Evaluators analyse af data fra projektet udviklingsarbejde og testforløb

Evaluator har analyseret data fra ovenstående evalueringsaktiviteter og har sammenfattet følgende centrale pointer fra det gennemførte udviklingsarbejde og testforløb:

1. Data viser, at projektets spiludvikler og projektleder har haft et tæt og systematisk samarbejde med udviklingsgruppe af fagprofessionelle med viden og erfaring fra arbejdet med unge med særlige behov i projektets udviklingsarbejde.
2. De fagprofessionelle har været med til at kvalificere projektets ide og udgangspunktet for udvikling af læringsbrætspillet og har skærpet spillets forebyggende potentialer.
3. Evaluator har overværet en ligeværdig og gensidig dialog mellem spiludvikler og de fagprofessionelle i udvikling af spilterminologi, spildesign, layout, valg af kategorier, ordvalg og tekstfremstilling, facilitatorstøtte og spilafvikling m.m.
4. Spiludvikler og udviklingsgruppen har i fællesskab omsat resultaterne af de gennemførte prototypetest med bidrag fra ungemålgruppen på uddannelsessteder, skoler og i klubber i udviklingen af spillet og den endelige udformning af spillet.
5. Det er evaluators vurdering, at det fælles udviklingsarbejde har bidraget til gensidig læring, udvikling af spillet, til spillets udformning og til anvendelse af spillet og forståelse af forskellige hensigter med spillet.
6. De fagprofessionelle, spiludvikler og projektleder har gennem prototypetest inddraget ungemålgruppen i udviklingen af spillet. Og de har fået viden og erfaring fra facilitator af spillet og dermed indhentet viden om spilafvikling og om, hvordan spillet kan understøttes.
7. Ungemålgruppen har oplevet, at de kunne bidrage til udvikling af et spil, som både omhandler et meningsfyldt emne, og som giver anledning til gode snakke og gode fælles oplevelser. Spillet viser, hvordan de unge kan hjælpe hinanden og kan lære af hinandens fortællinger og erfaringer. De unge oplever gennem spillet, at de ikke er alene om deres oplevelser, og spillet skaber større åbenhed om forskellige perspektiver af identitetstyveri.
8. Spillet kan anvendes af de unge selv eller sammen med facilitator, som også kan understøtte dialogen mellem de unge under spillet. Udviklingsgruppen understreger behovet for IQ-kode, hvis spillerne får brug for livline under spillet.
9. Projektets udviklingsgruppe roser tilrettelæggelsen og præsentationen af projektets udviklingsarbejde. Der har været en tydelig plan med mødedatoer, procestrin og for udviklingsgruppen roller og opgaver, og for hvordan teamet skulle bidrage til spillets udvikling.
10. Udviklingsgruppen fagprofessionelle anbefaler, at spillet udsættes for bred formidling, som rækker ud over øvrige skoler, uddannelsessteder og klubber i regi af Ligeværd. Dels fordi andre målgrupper kan have glæde af spillet, dels fordi spillet har et forebyggende potentiale. Og endelig kan den brede formidling undgå at udstille unge med særlige behov som målgruppe for identitetstyve.

7.0 Evalueringsdesign

Nærværende evalueringsdesign for projekt Unge for Ligeværd – til kamp mod identitetstyveri i perioden okt. 2018 – 31. marts 2021 angiver projektets aktiviteter og mål, redegør for formål med evalueringen, evalueringsmetode samt opstiller relevante mål for indsamling af data i forbindelse med evalueringen. Evalueringsdesignet skal gøre det muligt at indsamle data til analyse og evaluering af projektets resultater.

Projekt Unge for Ligeværd – til kamp mod identitetstyveri - er et landsdækkende udviklingsprojekt med læringsperspektiv forankret i Ligeværd. Projektet har modtaget støtte fra Offerfonden og har følgende overordnede formål:

- at udvikle et læringsbrætspil, som støtter unge med særlige behov, når de udsættes for identitetstyveri
- at inddrage den fagprofessionelle viden og erfaring og de unge tilknyttet Ligeværd i udviklingen af læringsbrætspillet
- at organisere udvikling af læringsbrætspillet i en udviklingsteam på tværs af projektleder, fagprofessionelle og spiludviklere
- at læringsbrætspillet bliver det fælles tredje, som på klubaftener/i undervisningssituationen hjælper ofrene for identitetstyveri til at åbne op for deres overgreb

7.1 Projektets succeskriterier

- At fagpersoner og unge med særlige behov i fællesskab bidrager til at udvikle et læringsbrætspil, hvor spilmekanismen gør, at målgruppen oplever at kunne fortælle om overgrebet på en måde, hvor følelsen af skam og flovhed ikke bliver en barriere for en konstruktiv dialog
- At ressourcepersoner omkring den unge, via læringsbrætspillet, får mulighed for tidligere at støtte ofrene for identitetstyveri, så de minimerer risikoen for, og evt. helt undgår gældsætning og psykiske udfordringer som følge af overgrebene.
- At unge med særlige behov via læringsbrætspillet og den dialog det afstedkommer, vil opnå en større grad af selvrefleksion, og større sandsynlighed for at kunne identificere, hvornår de bliver udsat for et overgreb, og på den måde bliver i stand til bedre at passe på sig selv.
- At læringsbrætspillet bliver udbredt på landsplan, og at spillet af ca. 1000 unge med særlige behov, i projektets sidste 1½ år.
- At det viser sig, at læringsbrætspillet generelt vil styrke viden om, og bidrage til en indsats, der støtter ofre for identitetstyveri ved projektets afslutning.

7.2 Effekter

Læringsbrætspillet bliver den indsats som gør:

- at ofrene ikke føler skam, flovhed og mindre selvværd
- at ofrene ikke holder oplevelserne for sig selv
- at ofrene undgår gældsætning
- at ofrene undgår psykiske udfordringer
- at læringsbrætspillet bidrager til udvikling af sund skepsis vedr. håndtering af personlige oplysninger
- at læringsbrætspillet generelt forebygger identitetstyveri

Målet er at 1000 unge tilknyttet Ligeværds 50 skoler og uddannelsessteder samt 24 UFL-klubber bruger læringsbrætspillet sammen med undervisere, frivillige og forældre i projektets sidste 1½ år.

7.3 Formidling

Læringsbrætspillet formidles

- Via undervisere, vejledere og frivillige i Ligeværds 50 skoler og uddannelsessteder og 24 UFL-klubber
- Via landsdækkende arrangementer, årskonferencer, årsmøder, Folkemødet m.m.
- Via Ligeværds løbende online formidling, nyhedsbreve, sociale medier, artikler, film
- Via Ligeværds netværk af andre organisationer for unge med særlige behov, ADHD-foreningen, LEV, Autismeforeningen m.fl.

7.4 Aktiviteter

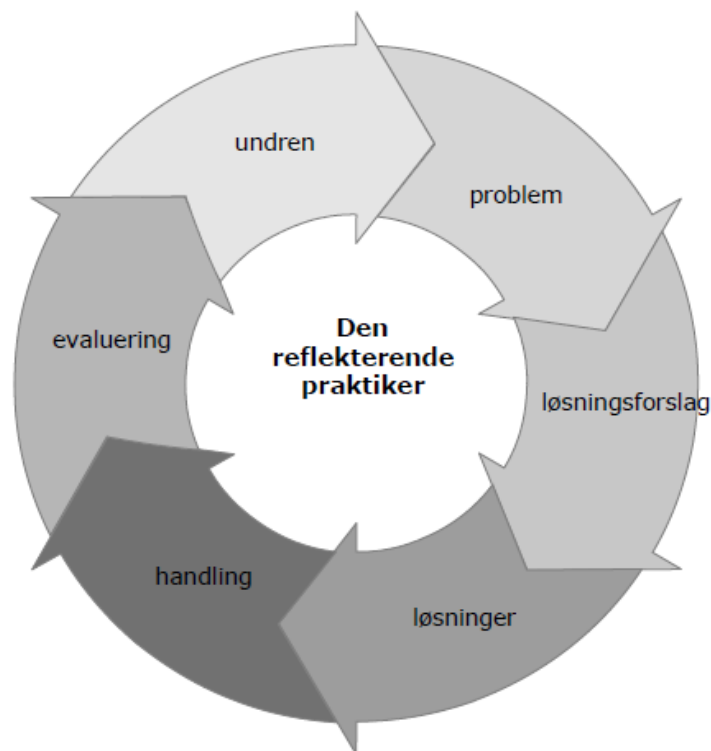
Udvikling af læringsbrætspillet omfatter følgende aktiviteter:

1. Etablering af projektorganisation med udviklingsteam og testgruppe med inddragelse af fagprofessionelle, frivillige og unge med særlige behov
2. Planlægge samarbejde mellem udviklingsgruppen og spiludviklere
3. Planlægning af kickoff for projektets centrale aktører med præsentation af mål, rammer tids- og aktivitetsplan og dokumentation/evaluering samt formidling af projektet
4. Planlægning, afholdelse og dokumentation af udviklingsworkshops
5. Planlægning, gennemførelse og dokumentation af 1-3 testforløb af prototyper
6. Løbende formidling af projektets arbejde
7. Unge og frivillige tester prototype af læringsbrætspillet
8. Prototype justeres efter testforløb
9. Design og produktion af materialer(læringsbrætspil)
10. Udarbejde filmmateriale med "spilleregler"
11. Koordinering og planlægning af formidling af læringsbrætspillet til 50 skoler og uddannelsessteder samt 24 UFL-klubber
12. Facilitere og gennemspille læringsbrætspillet ved større landsdækkende arrangementer
13. Formidle og præsentere læringsbrætspillet i Ligeværds netværk af andre organisationer for unge med særlige behov
14. Frivillige, vejledere og undervisere faciliterer med støtte fra projektleder i brugen af læringsbrætspillet

7.5 Evalueringens formål

Evalueringen har flere formål:

- Den skal dokumentere opnåede resultater over for bevilgende myndighed, projekt-ejer, projektpartnere, aftagere af projektets resultater osv. – statusbeskrivelser og afsluttende afrapportering
- Den skal beskrive projektets metoder og ramme for gennemførelse, og den skal bruges til udvikling og forankring af projektets erfaringer. Dvs. at evalueringen også har et læringsperspektiv illustreret ved nedenstående figur



7.6 Afgrænsning af evalueringen

Evalueringen har følgende hovedspørgsmål:

1. Hvilke faktiske resultater er der af projektet målt i forhold til projektets effektmål?
2. Hvordan arbejder projektet for at nå de ønskede resultater i projektet?
 - beskrivelse af aktiviteter og metoder⁵
 - hvordan inddrages den fagprofessionelle viden i udviklingsarbejdet?
 - hvordan samarbejdes mellem projekts udviklingspartnere?
 - hvordan samarbejder projektet med kommende brugere af læringsbrætspillet?

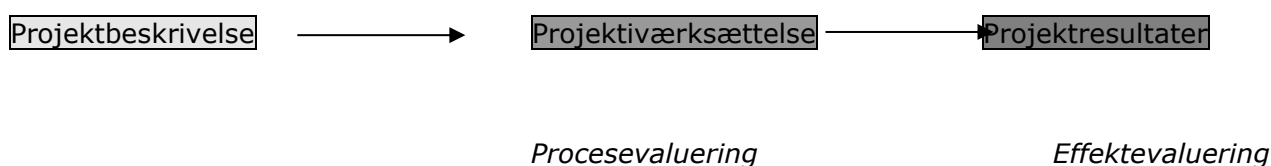
⁵ Metode defineres her som forskellige måder hvorpå mål nås. Se også Sørensen 2001, s. 11

Evalueringen vil således omfatte både en effekt- og en procesevaluering⁶, som dels vurderer, i hvilken grad indsatsen virker og dels vurdere, hvad der virker. Dvs. evalueringen også har et forklarende/lærende aspekt.⁷

Spørgsmål 1 drejer sig om effektevalueringen af projektets effektmål. Her ses der på, om effekterne af projektet lever op til de opstillede effektmål.

Spørgsmål 2 er procesevalueringen, hvor det belyses, hvordan projekter arbejder for at nå sine resultater. Vi antager, at der er en sammenhæng mellem den måde projektet arbejder på, og de resultater projektet skaber; - virker det? - er projektet med til at gøre en forskel?

Opdelingen i henholdsvis proces- og effektevaluering kan skitseres i følgende figur:



7.7 Projektets programteori

Evaluator opstiller projektets programteori, som skal være med til at besvare evalueringens spørgsmål.

Teorien kan dels være med til at give nogle kriterier for, hvornår projektet er en succes samt dels være med til at angive, hvem der skal spørges, og hvad der skal spørges om i interviewene.⁸ Teorien kan også være med til at angive, hvordan de indsamlede data skal tolkes.⁹

Der inddrages to evalueringsperspektiver i denne evaluering:

- Målopfyldelseperspektivet
- Interessentperspektivet¹⁰

Målopfyldelseperspektivet

Dette perspektiv skal være med til at besvare evalueringens spørgsmål 1: "Hvilke faktiske resultater er der af projektet målt i forhold til projektets succeskriterier?"

Målopfyldelseperspektivet angiver, at projektet er en succes, når dets målsætninger er opfyldt.¹¹*Interessentperspektivet*

Dette perspektiv skal være med til at besvare evalueringens spørgsmål 2: "Hvordan arbejder projektet for at nå de ønskede resultater i projektet?" Derudover kan perspektivet også være med til at indkredse evt. sidegevinster i projektet.

⁶ Albæk 1993, s. 10-11

⁷ Vedung 1991, s. 160

⁸ Albæk 1993, s. 19, Foss Hansen 1991, s. 85

⁹ Hansson 1993

¹⁰ Se Dahler-Larsen 1998, bilag 1, for beskrivelse af disse 2 evalueringstyper og Foss Hansen 2001, s. 46-47

¹¹ Rogers and Hough 1995 s. 324-326

Interessentperspektivet betoner, at der er forskellige interesser i og omkring projektet, som kan vurdere resultater og metoder på forskellige måder. Perspektivet antager, at der ikke er enighed om, hvornår et projekt er en succes.¹²

Evaluators identificerer relevante interesser i og omkring projektet¹³:

- Unge med særlige behov
- Projektets udviklingsgruppe
- Projektets testdeltagere
- Kommende/nye brugere af læringsbrætpillet

Disse interesser bliver interviewet for at få deres vurdering af projektets metoder og resultater.

7.8 Evalueringens dataindsamlingsmetode

Projektets kvantitative data

Projektets kvantitative evaluering sker på baggrund af opsamling og bearbejdning af konkret data i forhold unge med særlige behov, som anvender læringsbrætpillet og vil være en såkaldt målopfyldelsesevaluering¹⁴

Anvendelse af målopfyldelseperspektivet er betinget af, at tydelige fælles målsætninger fremgår af projektbeskrivelsen. Og at arbejde ud fra fælles målsætninger må formodes at kunne styrke projektets virke og effektivitet.¹⁵

Følgende data indgår:

- Ligeledes 50 skole- og uddannelsessteder samt 24 UFL-klubber opgør antallet af unge, som anvender læringsbrætpillet.

Projektets kvalitative data

Den kvalitative del af evalueringen vil bygge på:

- Spørgeskemaundersøgelse blandt unge, som anvender spillet
- Fokusgruppeinterview med projektets udviklingsgruppe
- Fokusgruppeinterview med unge, som har gennemført læringsbrætpillet
- Fokusgruppeinterview med kommende/nye brugere af læringsbrætpillet

Den kvalitative metode i form af spørgeskema og interview anvendes for bl.a. at få forskellige interessenters opfattelse af metoden, som anvendes af projektet.

Det kan forventes, at forskellige interesser vurderer metoden på forskellige måder. Dataindsamlingsmetoden er eksplorativ; dvs. at evaluators har en begrænset viden om den metodiske tilgang i projektet, og interessenternes udsagn vil kunne øge denne viden og kvalificere evalueringens udsagn. Den kvalitative metode kan også være med til at supplere

¹² Ibid., s. 327-328, Foss Hansen 1991, s. 86

¹³ Albæk 1988, s. 90

¹⁴ Krogstrup 1997, s. 38

¹⁵ Ahrengot m. fl. 1999

målopfyldelsesperspektivet, idet den kan pege på resultater, som der ikke er taget højde for i projektbeskrivelsens målformulering; indkredsning af sidegevinster eller bi effekter af projektet.¹⁶

Evalueringen vil på baggrund af de opstillede dataindsamlingsmetoder ikke sige noget entydigt om sammenhængen mellem metode og resultat for det samlede projekt, men vil kunne pege på nogle sandsynlige sammenhænge.

¹⁶ Dahler-Larsen 1996

Litteratur

Ahrengot, Niels, Ole Steen Andersen og John Ryding Olsson (1999): Aktiv Projektledelse. Børsen.

Albæk, Erik (1988): Fra sandhed til information. Akademisk forlag.

Albæk, Erik (1993): "Evalueringforskning i Norden", i: Politica, nr. 1, vol. 25.

Albæk, Erik & Søren Winter (1993): "Evaluering i Danmark: Rationalitet eller politisk våben?", i: Politica, nr. 1, vol. 25.

Dahler-Larsen, Peter (1996): "Kvalitative evaluerings-metoder i brugerundersøgelser", i: Nordisk Administrativ Tidsskrift, nr. 2, vol. 77.

Dahler-Larsen, Peter (1998): Den Rituelle Refleksion – om evaluering i organisationer. Odense Universitetsforlag.

Foss Hansen, Hanne (1991): "Programevaluering: Videnskab eller politik?", i: Politica, nr. 1, vol. 23.

Foss Hansen, Hanne (2001): "Evaluering: Teori og praksis i designprocessen", i: Nordiske Organisationsstudier, 3 (3).

Hansson, Finn (1993): "Evalueringforskning og sociologisk teori", i: Dansk Sociologi, nr. 4, vol. 4.

Hogwood, Brian W. And Lewis A. Gunn (1984): Policy Analysis for the Real World. Oxford University Press.

Kristiansen, Søren og Hanne Kathrine Krogstrup (1999): Deltagende observation – Introduktion til en forskningsmetodik. Hans Reitzels Forlag.

Krogstrup, Hanne Kathrine (1997): Brugerinddragelse og organisatorisk læring i den sociale sektor. Systime.

Projekt "Konsulentstøtte til virksomheder" Afsluttende rapport. 29. november 2001. KFUM's Sociale Arbejde.

Rogers, Patricia J. og Gary Hough (1995): "Improving the effectiveness of evaluations: making the link to organizational theory", i: Evaluation and Program Planning, nr. 4, vol. 18.

"Skaber socialt engagement bedre arbejdsliv og øget vækst." en rapport om et udviklingsprojekt i KFUM's Sociale Arbejde i Danmark. 1999.

Sørensen, Torben Berg (2001): Metodebog for projekter – aktivering og forrevalidering. Sociologisk Analyse, Forlaget Gestus.

Tilley, Nick (2000): "Realistic Evaluation: An Overview." Presented at the Founding Conference of the Danish Evaluation Society, September 2000.

Vedung, Evert (1991): Utvärdering i politik och förvaltning. Studentlitteratur.