

Evaluering af 'Fællesskab på Asfalten'

Et udviklingsprojekt i gadeidrætsorganisationen GAME



Helle Hansen, Mette Thorsager Jensen og Sarah Kirstine Maurer

*Evaluering af 'Fællesskab på Asfalten' – Et udviklingsprojekt i
gadeidrætsorganisationen GAME*

© VIVE og forfatterne, 2021

e-ISBN: 978-87-7119-999-4

Forsidefoto: Ole Bo Jensen/VIVE

Projekt: 301362

Finansiering: VELUX FONDEN

VIVE – Viden til Velfærd

Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Herluf Trolles Gade 11, 1052 København K

www.vive.dk

VIVEs publikationer kan frit citeres med tydelig kildeangivelse.

VIVE

DET NATIONALE FORSKNINGS-
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD

Forord

I 2018-2021 gennemførte gadeidrætsorganisationen GAME projektet Fællesskab på Asfalten, hvor børn og unge alderen 8-15 år med psykosociale udfordringer indgår i et idrætsfællesskab omkring parkour. Indsatsen fandt sted i GAME Streetmekka i København, Viborg, Esbjerg og Aalborg, der er asfalterede indendørs gadeidrætshuse, drevet af GAME.

Projektet har tre målgrupper: de deltagende børn og unge i alderen 8-15 år, frivillige i alderen 16-25 år og fagprofessionelle, der til daglig arbejder med deltagerne på specialskoler. Denne rapport beskriver de resultater, som Fællesskab på Asfalten bidrager til. Formålet for deltagerne er, at de opnår en personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter. Derudover er det et mål at reducere skolefraværet. For de frivillige er målet, at de gennemfører en gadeidrætsuddannelse, der styrker deres personlige og sociale kompetencer og gør dem i stand til at understøtte peer-to-peer-indsatser og indgå i positive frivillige fællesskaber i GAME. Endelig er målet for de fagprofessionelle, at de får udviklet deres kompetencer til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for udsatte børn og unge.

Rapporten beskriver også en SØM-potentialeberegning af Fællesskab på Asfalten, som er en beregning af de samfundsøkonomiske gevinster af indsatsen. På baggrund af resultaterne af trivselsmålene i spørgeskemaet og viden fra tidligere interventionsstudier, der undersøger sammenhængen mellem fysisk aktivitet og trivsel eller mentalt helbred, gives der et skøn på effekten af Fællesskab på Asfalten på deltagerne behov for kontakt med psykiatrien.

Rapporten er udarbejdet af senioranalytiker Helle Hansen, forsker Mette Thorsager Jensen og student Sarah Kirstine Maurer.

Projektet er støttet af VELUX FONDEN og Sundhedsstyrelsen samt bidrag fra de implementerende kommuner. Der er foretaget eksternt og internt review af rapporten, og vi takker for konstruktive kommentarer.

Vi vil gerne rette en stor tak til deltagerne, de frivillige og fagprofessionelle, der har deltaget i Fællesskabet på Asfalten og har taget sig tid til at svare på spørgeskemaerne om deres udbytte af indsatsen.

God læselyst!

Carsten Strømbæk

Forsknings- og Analysechef for VIVE Børn og Uddannelse
2021

Indhold

Sammenfatning	5
Centrale fund og resultater	6
Evalueringens design	9
1 Indledning	10
1.1 Beskrivelse af indsatsen og målgrupperne i Fællesskab på Asfalten	11
2 Evalueringens design	14
2.1 Datagrundlag	16
3 Resultater	18
3.1 Deltagernes udbytte	18
3.2 De frivilliges udbytte	36
3.3 De fagprofessionelle	41
4 SØM-beregning	45
4.1 Fastsættelse af målgruppen i SØM	45
4.2 Fastsættelse af omkostning og deltagere	46
4.3 Fastsættelse af effekt	47
4.4 Konsekvenser	49
4.5 Resultater	52
4.6 Opsamling	59
Litteratur	61
Bilag 1 Litteraturgennemgang til fastsættelse af effektstørrelse til SØM- potentialeberegning	64

Sammenfatning

Fællesskab på Asfalten er et treårigt projekt i gadeidrætsorganisationen GAME¹, hvor børn og unge alderen 8-15 år med psykosociale udfordringer indgår i et idrætsfællesskab omkring parkour. Projektet har tre målgrupper: de deltagende børn og unge i alderen 8-15 år, frivillige i alderen 16-25, der uddannes til og støttes i at agere positive rollemodeller, og fagprofessionelle, der til daglig arbejder med deltagerne på specialskoler. De fagprofessionelle uddannes til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for deltagerne til dagligt.

Formålet for deltagerne i Fællesskab på Asfalten er, at de opnår en personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter. For de frivillige er målet, at de gennemfører en gadeidrætsuddannelse, der styrker deres personlige og sociale kompetencer og gør dem i stand til at understøtte peer-to-peer-indsatser og indgå i positive frivillige fællesskaber i GAME. Endelig er målet for de fagprofessionelle, at de får udviklet deres kompetencer til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for udsatte børn og unge.

Fællesskab på Asfalten kørte fra medio 2018 til medio 2021 og afvikles i GAME Streetmekka i København, Viborg, Esbjerg og Aalborg, der er asfalterede indendørs gadeidrætscentre drevet af GAME. Projektet er opdelt i tre moduler, som blev gennemført i to runder i hver af de fire kommuner.

Det første modul var *Klar til Asfalten*. I denne fase var målet at rekruttere 240 deltagere fra kommunale og private skoler og døgntilbud i samarbejde med partnerkommunerne, samt 70 fagprofessionelle, der arbejdede med børnene og de unge til dagligt, som deltagere til projektet og gadeidrætsuddannelsen. Derudover var der et ønske om at rekruttere 80 frivillige.

Andet modul var *På Asfalten*. Dette modul indeholdte et 32 ugers skræddersyet parkourforløb, hvor deltagerne trænede 1 time ugentligt i GAME Streetmekka. Indsatsen var baseret på et specialdesignet træningsprogram, som udover idrætsfaglig viden også byggede på udvalgte redskaber og socialpædagogiske principper: ud med konkurrencen – ind med succesoplevelser for alle; fokus på struktur; genkendelighed og overskuelighed; motivation og støtte og mere end bare fysisk aktivitet.

Det sidste modul var *Fra Asfalt til Forening*. Dette var et otte ugers brobygningsforløb, der havde til formål at sikre, at deltagerne fortsatte og forankrede deres regelmæssige idrætsdeltagelse. De frivillige, der hidtil havde fulgt deltagerne, støtter, motiverer og deltager i denne overgangsfase til fritidsaktiviteter, enten i GAME Streetmekka eller i en anden idrætsforening.

Ud over de tre moduler gennemførte GAME også en *Gadeidrætsuddannelse*. Denne uddannelse har til formål at styrke forankringen af metoderne i Fællesskab på Asfalten i

¹ GAME er en gadeidrætsorganisation, der siden 2002 har arbejdet med at få flere børn og unge til at deltage i idrætsaktiviteter gennem en såkaldt sport for development-tilgang, hvor fokus på sociale færdigheder og rummelighed er afgørende for succesoplevelser og idrættens positive forandringspotentiale.

civilsamfundet og klæde frivillige, instruktører og fagpersoner på til at understøtte børnene og de unge i at gennemføre indsatsen og bruge gadeidrætsaktiviteterne efter indsatsens afslutning.

Centrale fund og resultater

Forskningen peger på, at der er en positiv sammenhæng mellem børns fysiske aktivitet og deres trivsel og læring, fx ses der en positiv effekt på depression og koncentrations-evne som følge af en øget fysisk aktivitet. Derudover peger resultater på, at aktiviteter målrettet børn og unge med psykosociale udfordringer styrker evnen og lysten til at indgå i sociale sammenhænge og knytte relationer (Sundhedsstyrelsen & Socialstyrelsen, 2015). I en litteraturoversigt fremhæver Gatz, Messner & Ball-Rokeach (2002) ligeledes, at sport har en positiv betydning for udvikling af sociale kompetencer, selvværd, normer og værdier. De positive effekter, som forskningen fremhæver, er de samme som dem, GAME ønsker at opnå via Fællesskab på Asfalten, og dem, der har været fokus i evalueringen.

For **deltagerne** i Fællesskab på Asfalten har succesmålet været, at idrætsuvante og udsatte børn og unge med psykosociale udfordringer opnår personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter. Derudover er der også et mål om at reducere skolefravær.

Flere motionerer

Resultaterne viser, at der i begge runder er flere af deltagerne, der, efter indsatsen er afsluttet, motionerer mere end fire gange mere om ugen, end inden de startede. Dog er der samtidig en stigning i andelen af deltagere fra første runde, der sjældent eller aldrig dyrker motion ud over GAME. Da der spørges til motion ud over træningen i GAME, kan det være tilfældet, at parkourtræningen erstatter en del af den træning, deltagerne ellers ville lave, og at det er derfor, der sker dette fald blandt deltagerne i det første runde. Efter indsatsen siger 61 % af deltagerne fra første runde og 53 % af deltagerne fra anden runde, at de har fået lyst til at dyrke mere idræt, og 54 % og 49 % siger, at de er blevet mere aktive. Samtidig vurderer 84 % af de fagprofessionelle, at de er enige i, at deltagerne efter Fællesskab på Asfalten har opnået en større glæde ved fysisk aktivitet.

Hver tredje deltager bliver medlem af en idrætsforening

Et andet mål er, at deltagerne opnår en varig tilknytning til idrætsaktiviteter. Første skridt til dette kan være at melde sig ind i en idrætsforening. I første runde var 30 % af deltagerne medlem af en idrætsforening ved indsatsens start, mens 36 % var medlem af en forening ved indsatsens afslutning. Et lignende billede tegner sig for deltagerne i anden runde. Her var 26 % medlem af en forening inden indsatsen, og 36 % ved indsatsens afslutning.

Deltagerne lærer nye kompetencer og får nye venner

Ud over et øget aktivitetsniveau er det også et mål, at deltagerne opnår personlig og social udvikling i form af styrkede personlige og sociale kompetencer samt en forbedret trivsel. I forhold til deres personlige og sociale kompetencer svarer henholdsvis 63 % i

første runde og 51 % i anden runde, at de er enige i, at de har lært noget, som de kan bruge i andre sammenhænge, som fx i skolen, over for venner eller deres familie. Derudover svarer 47 % af deltagerne i begge runder, at de har fået nye venner i Fællesskab på Asfalten. Samtidig er andelen i første runde, der ofte eller meget ofte føler sig udenfor, faldet fra 15 % til 10 %. I anden runde, der blev afholdt samtidig med covid-19-restriktionerne, stiger andelen, der ofte føler sig udenfor og ofte føler sig ensomme. Samtidig falder andelen, der føler sig som en del af et fællesskab

Deltagernes sociale styrker forbedres, og deres hyperaktivitet mindskes

I forhold til deltagernes trivsel viser resultaterne, at der sker en lille positiv udvikling i deltagernes vurdering af deres eget helbred. Dog er der et lille fald i trivslen målt ved WHO-5 blandt deltagerne. Resultaterne for Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) viser dog en forbedring i forhold til deltagernes sociale styrker og deres hyperaktivitet/opmærksomhedsforstyrrelse, som mindskes. Ændringen i scoren for hyperaktivitet/opmærksomhedsforstyrrelse er statistisk signifikant. Den positive udvikling i deltagernes sociale styrker kan være med til at styrke deltagernes sociale kompetencer, hvilket er et af målene i Fællesskab på Asfalten. For deltagerne i anden runde sker der generelt et fald i trivslen blandt deltagerne målt ved SDQ. Trivsel målt ved SDQ er et af de udfaldsmål, hvor vi kan beregne en statistisk signifikant forskel i udbyttet af indsatsen mellem de to runder. Det er vores fortolkning, at forskellen mellem det udbytte deltagerne har i første og anden runde af Fællesskab i Asfalten kan tilskrives covid-19.

Deltagernes skolefravær reduceres

Der er i projektet også et mål om at reducere skolefravær, og i den forbindelse er det også interessant at se på deltagernes skoletrivsel. Blandt deltagerne i første runde er der flere, der synes, at skolen er nogenlunde, eller at de virkelig godt kan lide den ved afslutningen af indsatsen. Blandt deltagerne i anden runde falder andelen, der virkelig godt kan lide skolen, mens andelen, der synes, den er nogenlunde, stiger. Her skal det holdes for øje, at deltagerne i anden runde har svaret på spørgeskemaet, mens der har været covid-19 restriktioner, og dette kan påvirke deres svar. Blandt fagprofessionelle, der eksempelvis er lærere og pædagoger, er 33 % enige i, at deltagernes konflikthåndteringsevner er forbedret, 20 % er enige i, at skolefraværet er forbedret, og 21 % oplever, at koncentrationsevnen er forbedret. De fagprofessionelle kan svare 'enig' eller 'ikke enig', og hertil skal det bemærkes, at 'ikke enig' ikke betyder, at den fagprofessionelle er uenig og dermed ser en forværring. Det betyder blot, at de ikke har indtryk af en forbedring.

Samlet set peger resultaterne i retning af, at en del af deltagerne i Fællesskab på Asfalten bliver mere fysisk aktive og får en øget motivation for idrætsdeltagelse, samt en øget tilknytning til idrætsforeningerne. Evalueringen finder ikke et entydigt resultat i forhold til deltagernes trivsel, men for deltagerne i første runde er der en positiv udvikling i forhold til deres sociale styrker og deres hyperaktivitet, som mindskes. Dette kan være et udtryk for, at, hvis indsatsen køres som tiltænkt, så kan det være med til at forbedre deltagernes sociale kompetencer og trivsel.

For **de frivillige** er succesmålet, at de gennemfører gadeidrætsuddannelsen og får styrket deres personlige og sociale kompetencer, hvilket gør dem i stand til at understøtte peer-to-peer-indsatser og indgå i positive frivillige fællesskaber i GAME.

De frivillige lærer nye kompetencer og bliver rustet til at støtte og motivere børn og unge i forhold til at dyrke idræt

Blandt de frivillige svarer 88 %, at de er blevet bedre rustet til at støtte og motivere børn og unge i forhold til at dyrke idræt, og 84 % af de frivillige er meget enige eller enige i, at de ser sig selv som en rollemodel for deltagerne. Derudover svarer 91 %, at de har lært noget i GAME, som de kan bruge i andre sammenhænge, og de har oplevet at være en del af et større fællesskab. Der er 77 % af de frivillige, der har fået nye venner. Blandt de frivillige svarer 49 %, at de er enige eller meget enige i, at de er blevet bedre til at løse konflikter, efter de er startet i GAME. Følelsen af at have redskaberne til at løse eventuelle konflikter kan være vigtig for, at den unge føler sig sikker i rollen som frivillig og rollemodel, og derfor kan et øget fokus på dette være et opmærksomhedspunkt fremadrettet.

For **de fagprofessionelle** er succeskriteriet, at de får udviklet deres kompetencer til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for udsatte børn og unge.

De fagprofessionelle oplever, at de kan bruge metoderne

De fagprofessionelle oplever, at de i meget høj grad og med få tilpasninger kan bruge metoderne fra Fællesskab på Asfalten i deres hverdag, hvilket var et af målene for Fællesskab på Asfalten. Derudover oplever de fagprofessionelle, at deres leder og kollegaer bakker op om at prøve de nye metoder af. Dog er der en del af de fagprofessionelle, der tilkendegiver, at de kun i nogen eller lav grad føler sig klædt på til at planlægge idrætsaktiviteter, og relativt få har introduceret metoderne til deres kollegaer enten i undervisningen, på teammøder eller på pædagogiske dage.

Potentialeberegningen i den Socialøkonomiske Investeringsmodel (SØM) er en beregning af de samfundsøkonomiske gevinster af indsatsen Fællesskab på Asfalten. På baggrund af resultaterne af trivselsmålene i spørgeskemaet og viden fra tidligere interventionsstudier, der undersøger sammenhængen mellem fysisk aktivitet og trivsel eller mentalt helbred, gives der et skøn af effekten af Fællesskab på Asfalten på deltagerne behov for kontakt med psykiatrien. Kontakt med psykiatrien som outcome-mål er valgt i samarbejde med GAME. Over en otteårig periode beregner SØM, at der opnås et nettoresultat på cirka 880.000 kr. for 160 deltagere ved indsatsen, svarende til 5.450 pr. deltager (der regnes med en effektstørrelse på 0,2, svarende til en succesrate på 8-10 %). Derudover viser SØM-potentialeberegningen, at der er særligt store økonomiske gevinster i forhold til de 14-17-årige med tidligere psykiatrisk sygehuskontakt. Nettoresultatet for denne målgruppe er på cirka 29.000 kr. pr. deltager, hvilket indikerer, at kommunen (i gennemsnit) kan spare 29.000 kr. for hver deltager. De samfundsøkonomiske nettogevinster skyldes i særlig grad en reduktion af omkostninger til sociale foranstaltninger og sundhedsydelser. Disse gevinster opnås primært i de første fire år efter indsatsen. Validiteten af resultaterne bygger på effekttestimatet samt sammenligneligheden mellem målgruppen i Fællesskab på Asfalten og de målgrupper, der indgår i SØM. Den præcise effektstørrelse er ukendt og bygger på skøn fra de fagprofessionelle i Fællesskab på Asfalten og viden fra tidligere studier, og derfor bør de estimerede nettoresultater fortolkes med en vis varsomhed.

Evalueringens design

Evalueringen består af en før- og efter-måling, hvor deltagerne svarer på et spørgeskema, før og efter de har deltaget i indsatsen. I spørgeskemaet er der fokus på deltageres trivsel, sociale fællesskaber, skolefravær og deltagelse i motions- og idrætsliv. Derudover har de frivillige udfyldt et spørgeskema ved indsatsens afslutning, der fokuserer på deres idrætsvaner, og om de oplever at være rollemodel for deltagerne. De fagprofessionelle har udfyldt et spørgeskema seks måneder efter indsatsens afslutning, der omhandler deltageres skoletrivsel, og hvorvidt de fagprofessionelle bruger redskaberne fra Fællesskab på Asfalten i deres hverdag. Dertil har GAME udarbejdet interviews med deltagere og frivillige, der bidrager med viden om, hvordan deltagerne og de frivillige oplever projektet og de ændringer, der er sket.

Indsatsen har i projektperioden fra 2018-2021 været afholdt to gange i hver af de fire kommuner. I første runde deltog 140 deltagere, og 104 af disse besvarede spørgeskemaet ved indsatsen start. Der var 90 deltagere ved indsatsens afslutning, og heraf besvarede 72 spørgeskemaet. I anden runde startede 158 deltagere på indsatsen, hvoraf 79 svarede på spørgeskemaet. Ved afslutningen besvarede 45 ud af 98 deltagere spørgeskemaet. Den første runde af Fællesskab på Asfalten fandt sted i 2019, men den anden runde blev ramt af nedlukninger som følge af covid-19 og blev derfor forlænget, så der kunne afholdes 32 træningsgange. På en række udfaldsmål kan vi beregne en statistisk signifikant forskel i udbyttet af indsatsen mellem de to runder. Den væsentligste forskel i, hvorledes runderne er blevet afviklet, skyldes covid-19, og det er derfor vores fortolkning, at forskellen mellem det udbytte, deltagerne har af deltagelse i første og andet runde af Fællesskab i Asfalten, kan tilskrives covid-19.

Derudover har 43 frivillige ud af 94 frivillige og 40 ud af 104 fagprofessionelle besvaret spørgeskemaet.

1 Indledning

Fællesskab på Asfalten er et treårigt projekt i gadeidrætsorganisationen GAME², hvor børn og unge i alderen 8-15 år med psykosociale udfordringer indgår i et idrætsfællesskab omkring parkour. Deltagerne støttes af frivillige i alderen 16-25, der også uddannes og støttes i at agere som positive rollemodeller. En del af de frivillige har egne erfaringer med psykosociale udfordringer. De frivillige er projektets anden målgruppe. Som den tredje målgruppe i projektet indgår der fagprofessionelle, der til daglig arbejder med deltagerne på specialskoler. De fagprofessionelle uddannes til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb.

Formålet med Fællesskab på Asfalten er at skabe følgende forandringer for målgrupperne:

- At idrætsuvede og udsatte børn og unge med psykosociale udfordringer opnår personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter
At unge frivillige gennemfører en gadeidrætsuddannelsen, der styrker deres personlige og sociale kompetencer og gør dem i stand til at understøtte peer-to-peer-indsatser og indgå i positive frivillige fællesskaber i GAME
- At fagprofessionelle får udviklet deres kompetencer til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for udsatte børn og unge.

Forskning peger på, at der er en positiv sammenhæng mellem børns niveau af fysisk aktivitet og deres trivsel og læring, fx ses der en positiv effekt på depression og koncentrationsevne. Fysisk aktivitet i idrætsforeninger, der er særligt målrettet børn og unge med psykosociale udfordringer, har ydermere vist sig at styrke evnen og lysten til at indgå i sociale sammenhænge og knytte relationer (Sundhedsstyrelsen & Socialstyrelsen, 2015). I en litteraturoversigt fremhæver Gatz, Messner & Ball-Rokeach (2002), at sport har en positiv betydning for udvikling af sociale kompetencer, selvværd, normer og værdier. Vi ved fra forskningen, at disse ikke-kognitive kompetencer, som også kan opnås og trænes uden for skole- og uddannelsessystemet, er vigtige for, hvordan det går børn og unge i voksenlivet. Blandt andet peger Heckmans forskning på, at det i højere grad er de ikke-kognitive kompetencer, der giver positive langsigtede effekter, fx i form af højere indkomst i voksenlivet (Borghans et al., 2008; Carneiro & Heckman, 2003; Heckman et al., 2006; Heckman, 1999). Deltagelse i fritidsaktiviteter er en vigtig måde at tilegne sig uformel læring og kompetencer, der har betydning for voksenlivet, fx at komme ind på arbejdsmarkedet (Damelang & Kloss, 2013).

Som ovenstående viser, så er der forskningsmæssigt belæg for, at motion og fysisk aktivitet har en lang række positive effekter på børn og unges trivsel og kompetencer. Formålet med Fællesskab på Asfalten bygger netop på denne sammenhæng mellem fysisk

² GAME er en gadeidrætsorganisation, der siden 2002 har arbejdet med at få flere børn og unge til at deltage i idrætsaktiviteter gennem en såkaldt sport for development-tilgang, hvor fokus på sociale færdigheder og rummelighed er afgørende for succesoplevelser og idrættens positive forandringspotentiale.

aktivitet og positive resultater i forhold til trivsel og skole. Denne rapport beskriver resultaterne af Fællesskab på Asfalten for hver af de tre målgrupper på baggrund af spørgeskemadata og kvalitative interviews indsamlet i perioden 2018-2021.

1.1 Beskrivelse af indsatsen og målgrupperne i Fællesskab på Asfalten

Fællesskab på Asfalten løb fra medio 2018 til medio 2021 i fire kommuner: København, Esbjerg, Viborg og Aalborg. Indsatsen er inddelt i tre moduler, som gennemføres i to runder i hver af de fire kommuner. Derudover har projektet en tværgående aktivitet, gadeidrætsuddannelsen, der strækker sig over hele projektperioden.

Table 1.1 Indsatsens moduler

	2018	2019	2020	2021
København	Klar til Asfalt	På Asfalten	Fra As- falt til For- ening	Klar til Asfalt
Esbjerg				
Viborg				
Aalborg				
Tværgå- ende	Gadeidrætsuddannelse			

Kilde: Oversigt fra GAME.

Det første modul var *Klar til Asfalten*. I denne fase var det målet at rekruttere i alt 240 deltagende børn og unge i alderen 8-15 år fra kommunale og private skoler og døgntilbud i samarbejde med partnerkommunerne. Målgruppen for projektet var 8-15-årige. Fællesskab på Asfalten foregik i tæt samarbejde med specialskoler, hvorigennem deltagerne blev rekrutteret. Det var således de fagprofessionelle, der udvalgte, hvilke børn og unge der skulle med i indsatsen. Det var desuden målet at rekruttere 70 fagprofessionelle, der arbejdede med deltagerne til dagligt, og 80 frivillige i alderen 16-25 år.

Andet modul var *På Asfalten*. Dette modul indeholdte et 32 ugers skræddersyet parkour-forløb, hvor deltagerne trænede en time ugentligt i GAME Streetmekka. Holdene havde en normering på 10 børn og dertil to instruktører, fagpersoner og frivillige. Den høje normering skulle sikre rummeligheden og trygheden for børnene. Indsatsen var baseret på et specialdesignet træningsprogram, som udover idrætsfaglig viden også byggede på udvalgte redskaber og socialpædagogiske principper:

- Ud med konkurrencen – ind med succesoplevelser for alle
- Fokus på struktur, genkendelighed og overskuelighed
- Motivation og støtte
- Mere end bare fysisk aktivitet.

Fagpersoner og frivillige deltog aktivt i træningen. De fagprofessionelle havde det pædagogiske ansvar for deltagerne, mens de frivillige bidrog med støttende og motiverende opbakning til deltagerne og hjalp instruktørerne med praktiske opgaver som fx at stille parkourbaner op. Nedenstående boks viser et eksempel på, hvordan en øvelse til en træning i modulet *På Asfalten* kunne se ud.

Eksempel en på øvelse til træning

Samarbejdsleg (slange gennem en bane)

Kompetencer, der trænes:

- Samarbejde
- Empati
- Tillid
- Selvbevidsthed
- Kreativ tænkning
- Problemløsning.

Bane: Et område med forhindringer, som man kan komme over/under/udenom/igennem.

Rekvisitter: Evt. vægge, bokse og rails.

Øvelsesforklaring:

Legen handler i al simpelhed om at komme fra ét punkt til et andet punkt som en gruppe, som alle holder i hånd og danner en slange.

Før legens start udvælges en rute, som deltagerne skal igennem for at komme fra punkt A til punkt B. Deltagerne skal igennem hele banen blive ved med at holde hinanden i hånden, uanset hvilken forhindring de skal igennem. Bliver slangen brudt skal hele gruppen starte forfra.

For at gøre øvelsen sværere kan der opstilles nogle restriktioner:

- Udpeg en-to deltagere, som er de eneste der må tale
- Ingen må tale
- Udpeg en som skal have øjnene lukkede.

Der kan også indsættes nogle livliner, hvis øvelsen viser sig at være for svær. Det kan eksempelvis være, at man må bryde slangen et sted for at komme igennem en forhindring.

Træningen finder sted i GAME Streetmekka i de fire kommuner i gamle industribygninger, der er indrettet, så de komplimenterer den urbane gadekulturarkitektur og understøtter gadeidrætsaktiviteter. At aktiviteterne foregår i GAME Streetmekka med eksterne instruktører og frivillige og ikke i skolesammenhæng, har til formål at styrke deltagernes følelse af at være en del af foreningslivet. Det skal være med til at øge chancen for at fastholde deres aktivitetsniveauet, efter projektet slutter, da GAME Streetmekka tilbyder en bred vifte af aktiviteter både som åbne og let tilgængelige træningsaktiviteter og gennem samarbejde med idrætsforeninger.

Det sidste modul er *Fra Asfalt til Forening*. Det er et otte ugers brobygningsforløb, der har til formål at sikre, at deltagerne fortsætter og forankrer deres regelmæssige idrætsdeltagelse. De frivillige, der har fulgt deltagerne i de første 32 uger, støtter, motiverer og deltager i denne overgangsfase til fritidsaktiviteter enten i GAME Streetmekka eller i en anden idrætsforening.

Gadeidrætsuddannelsen er et tværgående modul, der har til formål, at styrke forankringen af metoderne i Fællesskab på Asfalten i civilsamfundet og klæde frivillige, instruktører og fagpersoner på til at understøtte deltagerne i at bruge gadeidrætsaktiviteterne og metoderne efter indsatsens afslutning i egen praksis.

2 Evalueringens design

Dette kapitel præsenterer evalueringens design og datagrundlag. Evalueringen er bygget op omkring spørgeskemaer til deltagerne, de frivillige og de fagprofessionelle samt interviews med de tre målgrupper. Derudover indgår der også en SØM-potentialeberegning, der er en beregning af de samfundsøkonomiske konsekvenser af indsatsen. Først beskrives indholdet i spørgeskemaerne til de tre målgrupper, og hvordan de er indsamlet. Dernæst beskrives de kvalitative interviews og dataindsamlingen til SØM-potentialeberegningen. Til sidst præsenteres datagrundlaget, som resultaterne i kapitel 4 bygger på.

Deltagerne svarer på et spørgeskema både før og efter indsatsen, mens de frivillige og de fagprofessionelle kun svarer på et spørgeskema efter indsatsen. Tabel 2.1 viser de elementer, som den kvantitative dataindsamling består af. Disse data indsamles én gang i hver runde (se Tabel 2.2 for antal besvarelser i hver runde).

Tabel 2.1 Kvantitativ dataindsamling

	Før	Efter
Deltagerne	X	X
Frivillige		X
Fagprofessionelle		X

I forbindelse med opstarten af indsatsen er deltagerne blevet bedt om at besvare et spørgeskema om deres trivsel, om de oplever at være ensomme og/eller holdt uden for fællesskabet, hvad de synes om skolen, samt deres aktivitetsniveau. Derudover indgår de to validerede redskaber Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) og WHO-5 i spørgeskemaet til deltagene. Måleredskaberne er præsenteret i boks 2.1.

Boks 2.1 Måleredskaber

Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ).

SDQ-skalaen er udviklet i England af R. Goodman og består af 25 spørgsmål, der måler fem forskellige aspekter af barnets eller den unges personlige styrker og svagheder. Skemaet dækker fire problemområder og et styrkeområde:

- Emotionelle problemer
- Adfærdsvanskeligheder
- Hyperaktivitet/uopmærksomhed
- Problemer i forhold til jævnaldrende
- Sociale styrker (prosocial adfærd).

SDQ ses som et samlet mål for sociale og psykiske problemer. Når SDQ'en scores, opnår barnet et pointtal, både inden for hvert område og samlet. Dette pointtal indikerer henholdsvis normal adfærd, adfærd uden for normalområdet eller et grænseområde derimellem (Goodman, 1997)³.

WHO-5

WHO-5 er et trivselsindeks, der består af fem spørgsmål om, hvordan barnet eller den unge har haft det de sidste to uger. Indekset måler graden af positive oplevelser og giver indtryk af kortsigtede trivsel (Bech, 2011; McDowell, 2010)⁴.

Ved indsatsens afslutning udfylder deltagerne igen et spørgeskema, hvor spørgsmålene fra før-skemaet indgår. Derudover bliver deltagerne også spurgt om deres vurdering af indsatsen, fx om de har følt sig om en del af et fællesskab, om de har lært noget, som de kan bruge i andre sammenhænge, og om de har fået nye venner. Derudover bliver deltagerne også spurgt om deres aktivitetsniveau.

De frivillige får udelukkende et spørgeskema til besvarelse, når indsatsen er slut. Der bliver spurgt ind til, hvor ofte de dyrker motion og udbyttet af samt motivationen bag det frivillige arbejde, og hvad de tager med sig fra deres rolle som frivillige i projektet.

De fagprofessionelle, der alle har daglig kontakt med deltagerne, udfylder et spørgeskema, efter indsatsen er afsluttet. Fagprofessionelle, der deltog i det første runde, udfyldte spørgeskemaet seks måneder efter indsatsens afslutning, mens fagprofessionelle, der deltog i det anden runde, udfyldte det umiddelbart efter afslutning, da der på grund af evalueringens afslutning og forsinkelse grundet covid-19-nedlukning ikke var mulighed for at vente seks måneder. De fagprofessionelle er blevet spurgt, hvorvidt de ser ændringer i deltagernes koncentrationsniveau i skolen, fravær, konflikthåndteringsevner, deltagernes tro på sig selv og deres glæde ved fysisk aktivitet. De fagprofessionelle bliver også spurgt, i hvilket omfang de kan bruge metoder fra Fællesskab på Asfalten i den daglige undervisning. Særligt i forhold til om de er blevet rustet til at implementere mere fysisk aktivitet i undervisningen, såvel som til at introducere parkour som en del af legen i frikvartererne. Ved at bede de fagprofessionelle udfylde spørgeskemaet seks

³ Læs mere om SDQ på: <https://www.sdqinfo.org/>

⁴ Læs mere om WHO-5 på: www.who-5.org/

måneder efter afslutningen, hvor de har haft mulighed for at afprøve aktiviteterne i undervisningen, kan man se om eventuelle ændringer i deltagernes adfærd varer ved efter indsatsens afslutning.

Alle spørgeskemaerne er udarbejdet og sat op af VIVE, mens GAME har været ansvarlig for indsamlingen af data.

I evalueringen indgår der også interview med deltagere og frivillige. Interviewene er gennemført og transskriberet af GAME. VIVE har haft adgang til alt det kvalitative materiale og har hørt interviewene igennem. Deltagerne fra begge runder er blevet interviewet i forbindelse med en træning. Alle, der var tilstede og havde lyst til at deltage, er blevet interviewet. I første runde fandt interviewene sted i nov./dec. 2019, og interviewene i forbindelse med anden runde fandt sted i maj/juni 2021. Interviewene fandt sted i alle fire byer: København, Esbjerg, Viborg og Aalborg. De frivillige blev interviewet til frivilligaftener i maj/juni. Her blev alle, der var tilstede og havde lyst, interviewet. Derudover havde de fagprofessionelle mulighed for at skrive kommentarer i spørgeskemaet. Det kvalitative er med til at belyse og nuancere resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen.

Ud over evalueringen af Fællesskab på Asfalten gennemføres der også en potentialeberegning i SØM for projektet. Formålet er at gennemføre en beregning i Den Socialøkonomiske Investeringsmodel (SØM), som belyser de samfundsøkonomiske konsekvenser af projektet. Rapporten indeholder en beskrivelse af opsætningen af SØM til den økonomiske beregning af Fællesskab på Asfalten i form af overvejelser vedrørende målgruppeafgrænsning, effekter, konsekvenser og fortolkning af resultater.

2.1 Datagrundlag

Dataindsamlingen er sket i forbindelse med opstarten og afslutningen af de to runder, der har været i projektperioden. Der er nogle deltagere, der er faldet fra undervejs i hver runde, og derfor har vi kun før-skema for dem, mens andre er startet senere, således at vi kun har et efter-skema på dem. Dette betyder, at antallet af besvarelser vil variere i analyserne, afhængig af om der analyseres på spørgsmål, der kun indgår i før-skemaet, spørgsmål, der kun indgår i efter-skemaet, eller der kun medtages besvarelser fra deltagere, der har besvaret begge spørgeskemaer.

Som konsekvens af covid-19-pandemien var projektet på pause i vinteren 2020/2021, hvor Danmark var lukket ned. I GAME Streetmekka i Viborg og Aalborg blev indsatsen sat på pause d. 11. december 2020, og i GAME Streetmekka Esbjerg og København skete det henholdsvis d. 16. og 8. december 2020. I Aalborg, Esbjerg og København startede indsatsen op igen d. 1. marts 2021, mens GAME Streetmekka i Viborg først startede op igen d. 12. april 2021. Dette betød, at den anden runde og den sidste omgang af dataindsamlingen blev forlænget, således at deltagerne i anden runde kunne tilbydes 38 træningsgange. Forlængelsen betyder, at deltagerne har kunnet træne det antal sessioner, der var tiltænkt, men der har været en længere afbrydelse og restriktioner i forhold til afviklingen af træningen, hvilket kan have betydning for resultaterne. Det har ydermere haft den betydning, at efter-skemaet til deltagerne samt skemaet til de fagprofessionelle falder sammen i 2021 af hensyn til projektets afslutning.

Der har i projektperioden været afholdt to runder, og dataindsamlingen er således sket i to omgange. I første runde er før-skemaet besvaret i februar-marts 2019 og efter-skemaet i november-december 2019. Anden runde startede op i august 2020, men på grund af covid-19 og nedlukning, som er beskrevet ovenfor, så blev efter-skemaerne først besvaret i juni 2021. Tabel 2.2 viser både antallet af besvarelser fordelt på de to runder og det antal deltagere, frivillige og fagprofessionelle, GAME har rekrutteret til de to runder.

Tabel 2.2 Antal rekrutterede deltagere og antal gennemførte besvarelser fordelt på respondenter

	Første runde: opstart i 2019		Anden runde: opstart i 2020	
	Antal rekrutterede	Antal besvarelser	Antal rekrutterede	Antal besvarelser
Før-skema til deltagere	140	104	158	79
Efter-skema til deltagere	90	72	98	45
Frivillige	54	27	40	16
Fagprofessionelle	46	20	58	20
I alt	330	223	352	160

Note: Antallet i cellen 'Efter-skema til deltagere'/Antal rekrutterede angiver, hvor mange deltagere GAME har noteret, gennemførte.

Kilde: Tal for GAME om deltagerantal og spørgeskema er udarbejdet af VIVE for GAME og distribueret af GAME

Som det fremgår af Tabel 2.2, så har svarprocenten særligt i anden runde under covid-19 været lav. Dette skal holdes i mente, når resultaterne læses, da de ikke nødvendigvis er repræsentative for hele gruppen, der har deltaget i projektet. Besvarelserne var ligeligt fordelt på København, Esbjerg, Viborg og Aalborg ved projektets start, men et større frafald efter covid-19 gør at resultaterne ikke fordeles på byerne i analyserne.

2.1.1 Bortfaldsanalyse

Der er udført en bortfaldsanalyse, der undersøger, hvorvidt der er særlige karakteristika, der kendetegner gruppen af deltagere, der *kun* har svaret på før-skemaet, sammenlignet med gruppen af deltagere, der har svaret på *både* før- og efter-skemaet.

For første runde gælder det, at gruppen af deltagere, der kun har besvaret før-skemaet, klarer sig relativt dårligere på trivselsmålene sammenlignet med gruppen af deltagere, der har svaret på både før- og efter-skema. Det kan betyde, at de børn og unge med den dårligste trivsel enten er droppet ud undervejs eller har valgt ikke at svare på efter-skemaet. For anden runde gælder det omvendte. Her har deltagere, der kun har besvaret før-skemaet, klaret sig relativt bedre på trivselsmålene sammenlignet med deltagere, der besvarede både før- og efter-skemaet.

3 Resultater

Dette kapitel beskriver resultaterne af evalueringen af Fællesskab på Asfalten. Først præsenteres resultaterne for deltagerne, dernæst for de frivillige, og til sidst for de fagprofessionelle. På en række udfaldsmål kan vi beregne en statistisk signifikant forskel i udbyttet af indsatsen mellem de to runder. Som udgangspunkt skulle de to runder have været gennemført identisk med hinanden, men på grund baggrund af covid-19 var det ikke en mulighed. Den væsentligste forskel i hvorledes runderne er blevet afviklet skyldes således covid-19. Det er derfor vores fortolkning, at forskellen mellem det udbytte, deltagerne har af deltagelse i henholdsvis første og andet runde af Fællesskab i Asfalten, kan tilskrives covid-19. Derfor rapporteres resultaterne for de to runder særskilt.

I analyserne er det også undersøgt, hvorvidt det påvirker resultaterne, at der kun medtages besvarelser fra de deltagere, der har besvaret både før- og efter-skemaet. Der er få steder, hvor det påvirker resultaterne. I disse tilfælde er det beskrevet umiddelbart efter resultaterne, hvor alle deltagere, der har svaret på kun ét af spørgeskemaerne, indgår.

Derudover indgår der i dette kapitel interviews med deltagerne, frivillige og fagprofessionelle fra begge runder. Deltagerne blev interviewet efter den sidste træning, og de frivillige blev interviewet til den sidste frivilligaftener. Alle de deltagere og frivillige, der var tilstede til træning eller frivilligaftenerne og havde lyst til at blive interviewet, blev det. Interviewene er gennemført i alle fire byer (København, Esbjerg, Viborg og Aalborg). Derudover har de fagprofessionelle haft mulighed for at skrive kommentarer i spørgeskemaet. Det kvalitative er med til at belyse og nuancere resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen. Alle informanter har underskrevet skriftligt samtykke og indgår anonymt i rapporten.

3.1 Deltagernes udbytte

Dette kapitel præsenterer resultaterne fra evalueringen i forhold til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Analysen beror på data fra spørgeskemaerne, der er udfyldt før og efter hver af de to runder. Derudover suppleres der med interviews med deltagerne og de fagprofessionelle.

Ved projektets start var målet at rekruttere 240 deltagere i alderen 8-15 år til Fællesskab på Asfalten. Der blev rekrutteret 298 deltagere i alt. Heraf deltog 140 i første runde og 158 i anden runde. Deltagerne har svaret på et spørgeskema både ved opstarten og ved afslutningen af indsatsen. Tabel 3.1 viser antallet af besvarelser på spørgeskemaerne og andelen af drenge og piger ved opstarten og ved afslutningen af indsatsen. I første runde besvarede 104 deltagere før-skemaet og 72 besvarede efter-skemaet. I anden runde besvarede 79 før-skemaet og 45 efter-skemaet.

Tabel 3.1 Gennemførte besvarelser fordelt på før- og efter-skema, runde og køn

	Runde 1: Opstart i 2019		Runde 2: Opstart i 2020	
	Før	Efter	Før	Efter
Dreng	87	62	68	35
Pige	17	10	11	9
I alt	104	72	79	45

Anm.: I efter-skemaet for runde 2 har en deltager besvaret "andet", og denne besvarelse indgår i tabellens kolonnetotal. Der opdeles ikke på køn i analyserne, og det har derfor ikke betydning for disse.

Kilde: Før- og efter-skema for deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Derudover fremgår det af tabellen, at der er betydeligt flere drenge, der deltager i Fællesskab på Asfalten. Fællesskab på Asfalten foregår i tæt samarbejde med specialskolerne, hvorigennem deltagerne blandt andet rekrutteres. Det er således skolerne, der udvælger, hvilke deltagere der skal med i indsatsen. På skolerne, der samarbejdes med, er der en overvægt af drenge, hvilket kønssammensætningen blandt de rekrutterede afspejler.

Fællesskab på Asfalten har til formål at skabe følgende forandringer for deltagerne:

At idrætsuvante og udsatte børn og unge med psykosociale udfordringer opnår personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter.

Udover ovenstående formål så har projektet også et mål om at reducere skolefraværet blandt deltagerne. I de følgende afsnit præsenteres deltagernes udbytte af indsatsen i forhold til fysisk aktivitet og deltagelse i sport og motion, Socialt fællesskab og kompetencer, trivsel, og endelig hvordan deltagerne trives i skolen, og hvorvidt indsatsen har påvirket deres skolefravær.

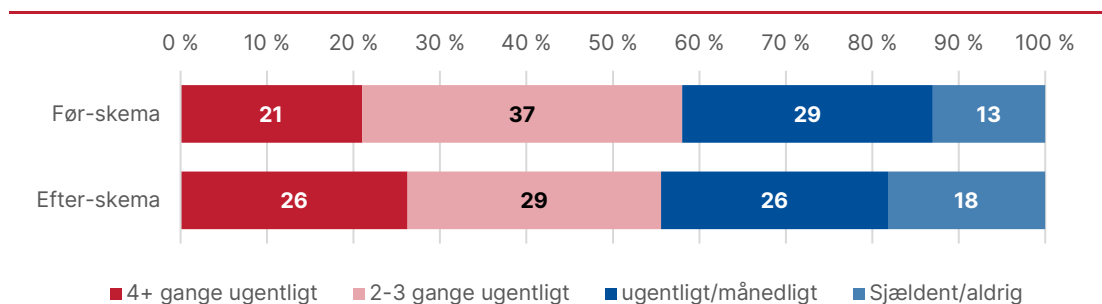
3.1.1 Fysisk aktivitet og deltagelse i sport og motion

Forskning har vist, at der er en positiv sammenhæng mellem børns fysiske aktivitet og deres trivsel og læring (Sundhedsstyrelsen & Socialstyrelsen, 2015). Derfor kan deltagelse i sport eller motion være første skridt mod at øge børnenes og de unges trivsel og læring. Et af formålene med indsatsen er, at deltagerne opnår personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse. Derfor har vi i evalueringen spurgt deltagerne, hvor ofte de dyrker sport eller motion, og om de oplever, at de har mere lyst til at dyrke idræt.

I begge runder svarer over 60 % af deltagerne ved indsatsens opstart, at de gerne vil være mere fysisk aktive. I spørgeskemaet spørges derudover ind til, om deltagerne dyrker sport og motion ud over GAME. Det er defineret i spørgeskemaet, at det enten kan være i klub, forening eller i et fitnesscenter, samt at det også tæller med, hvis de er fysisk aktive i byrummet, i en park eller i naturen. Figur 3.1 og Figur 3.2 viser, hvor hyppigt deltagerne dyrker motion/sport uden for GAME for henholdsvis første og anden runde.

Blandt deltagerne i første runde stiger andelen, der dyrker motion med mere end fire gange om ugen ud over parkour, mens andelen, der dyrker motion to-tre gange om ugen eller en gang om ugen/månedligt, falder. Samtidig er der en stigning i andelen af deltagere, der sjældent eller aldrig dyrker motion ud over træningen i Fællesskab på Asfalten. Det er vigtigt at holde sig for øje, at der er færre besvarelser ved eftermålingen, hvilket kan have betydning andelen. Det kvalitative materiale giver ikke svar på, hvad ændringerne skyldes.

Figur 3.1 Hvor ofte deltagerne i første runde dyrker sport eller motion udover GAME. I procent.



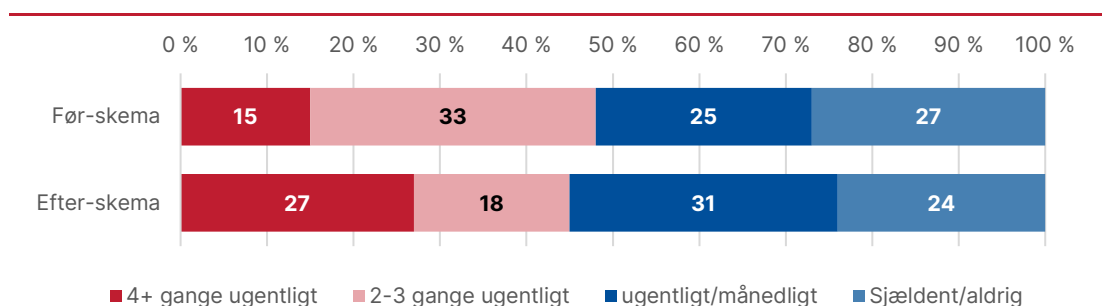
Anm.: Før-skema :N=104, Efter-skema: N=72

Note: En analyse af besvarelserne fra deltagerne, der har udfyldt begge skemaer, viser samme fordeling, og dette ændrer ikke resultaterne.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i første runde.

Blandt deltagerne i anden runde sker der også en stigning i andelen, der dyrker idræt mere end fire gange om ugen, mens andelen, der dyrker motion to-tre gange om ugen, falder. Der er flere, der dyrker idræt ugentligt eller månedligt, og der er et fald i andelen, der sjældent eller aldrig dyrker motion ved siden af GAME. Det skal også her nævnes, at der er færre efter-besvarelser, og det kan betydning for fordelingen.

Figur 3.2 Hvor ofte deltagerne i anden runde dyrker sport eller motion udover GAME. I procent.



Anm.: Før-skema N=79, Efter-skema N=45

Note: En analyse af besvarelserne fra deltagerne, der har udfyldt begge skemaer viser samme fordeling, og dette ændrer ikke resultaterne.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i anden runde.

Resultaterne giver ikke et entydigt billede af, hvorvidt deltagerne bliver mere aktive ud over træningen i Fællesskab på Asfalten. Men, som det fremgår af Tabel 3.2, så svarer 54 % af deltagerne i første runde og 49 % af deltagerne i anden runde, at de er enige i,

at de er mere fysiske aktive, efter de er startet i GAME. Samtidig har 61 % af deltagerne i første runde og 53 % af deltagerne i anden runde fået lyst til at dyrke mere idræt.

Tabel 3.2 Hvorvidt deltagerne oplever, at de har mere lyst til at dyrke idræt, og om de er blevet mere aktive efter Fællesskab på Asfalten. I procent.

		Enig	Hverken eller	Uenig
Jeg er mere fysisk aktiv, efter at jeg er startet i GAME				
	Første runde	54	28	18
	Anden runde	49	29	22
Jeg har fået lyst til at dyrke mere idræt				
	Første runde	61	18	21
	Anden runde	53	20	27

Anm.: Første runde: N=72, Anden runde: N=45

Kilde: Efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

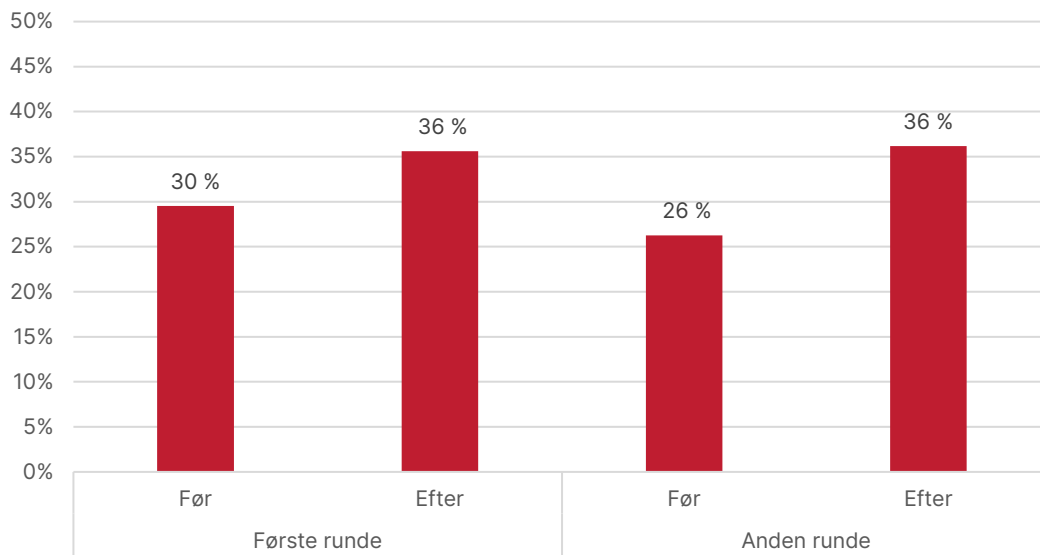
Blandt de fagprofessionelle svarer 84 %, at de er enige i, at de deltagere, som har været en del af indsatsen, har opnået større glæde ved fysisk aktivitet. En fagprofessionel beskriver udviklingen således:

Så lige pludselig havde vi en gut, der normalt ikke rører sig nærmest frivilligt overhovedet, til at løbe op og ned og springe på de her trapper og synes, sådan noget er mega fedt.

I forhold til brobygningsdelen, hvor formålet er at fastholde deltagerne i et positivt idrætsfællesskab, viser resultaterne en positiv udvikling blandt deltagerne i begge runder. En deltager fortæller om, hvorfor pågældende har valgt at melde sig ind i en idrætsforening:

"Det var sjovt at prøve noget nyt og lære noget nyt. Og så er det også sjovt at gå til noget i sin fritid."

Figur 3.3 Andelen, der er medlem af en idrætsforening udover GAME. I procent.



Anm.: Første runde: Før-skema: N=104, Efter-skema: N=72; Anden runde: Før-skema: N=79, Efter-skema: N=45.

Note: En analyse af besvarelserne fra deltagerne, der har udfyldt begge skemaer, viser samme fordeling, og dette ændrer ikke resultaterne.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

I første runde var 30 % af deltagerne medlem af en idrætsforening ved indsatsens start, mens 36 % var medlem af en forening ved indsatsens afslutning. Det samme billede tegner sig for deltagerne i anden runde. Her var 26 % af deltagerne medlem af en forening inden indsatsen mod 36 % ved afslutningen. Det er positivt, at flere deltagere har meldt sig ind i en idrætsforening, da kan være med til at fastholde den positive udvikling, hvor deltagerne er mere aktive.

3.1.2 Sociale relationer og fællesskab

Forskningen har vist, at fysisk aktivitet i idrætsforeninger, der er særligt målrettet børn og unge med psykosociale udfordringer, kan styrke evnen og lysten til at indgå i sociale sammenhænge og knytte relationer (Sundhedsstyrelsen & Socialstyrelsen, 2015). Derfor er der i spørgeskemaet til deltagerne fokus på, hvorvidt de føler sig ensomme, om de oplever, at de er en del af et fællesskab, om de har fået nye venner, og om de er blevet bedre til at løse konflikter, efter de har deltaget i Fællesskab på Asfalten. De nye relationer, fællesskaber og kompetencer kan være medvirkende til, at deltagerne udvikler deres personlige og sociale kompetencer, hvilket er et af målene for projektet.

Tabel 3.3 viser, at der er betydeligt færre deltagere i første runde, der ofte føler sig udenfor efter indsatsen. Andelen, der har svaret nej til, at de føler sig udenfor, stiger fra 55 % til 63 %, og andelen af deltagere, der ofte eller meget ofte føler sig udenfor, falder fra 15 % til 10 %. På spørgsmålet om, hvorvidt deltagerne føler sig ensomme, er der en lille stigning. Ved starten af indsatsen føler 14 %, at de ofte eller meget ofte er ensomme, mens 16 % føler dette ved afslutningen af indsatsen. Andelen, der føler, at de ofte eller meget ofte er en del af et fællesskab uden for skolen og i deres fritid, stiger fra 37 % til 38 %.

Tabel 3.3 Hvor ofte deltagerne i første runde føler sig udenfor, ensomme eller som en del af et fællesskab uden for skolen/i deres fritid. I procent.

		Ja, meget ofte eller ofte	Ja, af og til	Nej
Føler du dig ofte udenfor?	Før	15	30	55
	Efter	10	27	63
Føler du dig ofte ensom?	Før	14	23	63
	Efter	16	22	62
Føler du, at du er en del af et fællesskab uden for skolen/i din fritid?	Før	37	30	33
	Efter	38	30	32

Anm.: Før-skema: N=104, Efter-skema: N=72

Note: En analyse af besvarelserne fra deltagere, der har udfyldt begge skemaer, viser, at der er en betydelig forskel på før-besvarelserne på spørgsmålene: 'Føler du dig ofte udenfor og 'Føler du, at du er en del af et fællesskab uden for skolen/i din fritid?'. I forhold til at føle sig ensom svarer 46 % nej, mens 40 % svarer 'ja, af og til', og 12 % svarer ja. På spørgsmålet 'Føler du, at du er en del af et fællesskab uden for skolen/i din fritid?' svarer 42 % 'nej', 26 % 'ja, af og til', og 32 % svarer 'ja, meget ofte eller ofte'.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagere i første runde.

En analyse af besvarelserne fra deltagere, der har udfyldt *både* før og efter indsatsen, viser, at der er en forskel på, hvordan besvarelserne på spørgsmålene 'Føler du dig ofte udenfor' og 'Føler du, at du er en del af et fællesskab uden for skolen/i din fritid' fordeler sig ved før-målingen. Der er betydelig flere, der af og til føler sig ensomme (40 %), og flere (42 %) føler sig ikke som en del af fællesskabet i skolen, da indsatsen starter blandt de deltagere, der både har svaret på før- og efter-målingen. Da fordelingen ved eftermålingen ligner dem, der præsenteres i Tabel 3.3, ændrer det ikke på de overordnede resultater, at færre føler sig udenfor.

Tabel 3.4 viser, at der i anden runde er flere, der efter indsatsen ofte eller meget ofte føler sig ensomme og udenfor. Andelen, der ofte eller meget ofte føler sig udenfor stiger fra 9 % til 15 %, mens andelen der ofte eller meget ofte føler sig ensomme stiger fra 6 % til 11 %. Samtidig stiger andelen, der ikke føler, de er en del af et fællesskab uden skolen eller i deres fritidsliv, fra 23 % til 38 %. Som nævnt tidligere så blev anden runde afviklet med covid-19-restriktioner, og dette kan have betydning for resultaterne, da deltagerne har været afskåret fra deres venner og ikke har haft mulighed for at indgå i fællesskaberne på samme måde, som de plejede. Ændringerne i

Tabel 3.4 kan derfor ikke tolkes som rene resultater af indsatsen, men skal snarere tolkes som resultater for udsatte børn og unge som følge af strenge covid-19-restriktioner.

Tabel 3.4 Hvor ofte deltagerne i anden runde føler sig udenfor, ensomme eller som en del af et fællesskab uden for skolen/i deres fritid. I procent.

		Ja, meget ofte eller ofte	Ja, af og til	Nej
Føler du dig ofte udenfor?	Før	9	16	75
	Efter	15	23	62
Føler du dig ofte ensom?	Før	6	21	73
	Efter	11	23	66
Føler du, at du er en del af et fællesskab uden for skolen/i din fritid?	Før	43	35	23
	Efter	36	26	38

Anm.: Før-skema: N=79, Efter-skema: N=45

Note: En analyse af besvarelsene fra deltagerne, der har udfyldt begge skemaer, viser samme fordeling, og dette ændrer ikke resultaterne.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagere i anden runde.

Spørgsmålet om ensomhed er også stillet i andre undersøgelser, fx panelundersøgelsen 'Børn og unge i Danmark', hvor der indgår fem aldersgrupper: de 3-, 7-, 11-, 15- og 19-årige. Resultaterne bygger på 7.676 respondenter fordelt på de fem årgange. Her svarer 30 % af de 11-19-årige, at de af og til eller ofte føler sig ensomme (Ottosen et al., 2014). Trivselsundersøgelsen blandt anbragte børn (Lausten, 2016), der bygger på besvarelser fra 2600 børn og unge i alderen 11, 13, 15 og 17 år, viser, at blandt de anbragte føler 40 % sig af og til eller ofte ensomme. I Fællesskab på Asfalten føler 38 % sig af og til eller ofte ensomme ved eftermålingen i første runde, mens andelen efter anden runde er 34 %. Sammenligner vi andelen, der føler sig ensomme, blandt deltagerne i Fællesskab på Asfalten (36 % i første runde og 34 % i anden runde) med andelen blandt børn og unge generelt (30 %) og anbragte børn og unge (40 %), så ligger resultaterne for deltagerne i Fællesskab på Asfalten imellem det, børn og unge generelt svarer, og det, anbragte børn svarer. Dette er med til at indikere, at det er en forholdsvis udsat gruppe, der rekrutteres til projektet.

I forbindelse med afslutningen af indsatsen har deltagerne også svaret på en række spørgsmål, der knytter sig direkte til Fællesskab på Asfalten, og hvordan de har oplevet fællesskabet og de kompetencer, som de undervises i. Som det fremgår af Tabel 3.5, er 78 % af deltagerne i første runde og 53 % i anden runde enige i, at de var del af et større fællesskab, når de er i GAME, og 47 % fra begge runder er enige i, at de har fået nye venner i GAME. Når deltagerne skal fortælle, hvad der har været det bedste ved at deltage i Fællesskab på Asfalten, svarer en deltager:

Det har helt klart været fællesskabet, og så sidde sammen i den der cirkel og så få at vide, at i dag skal vi lave det her, og nogle nye lege, og man kan have det sjovt i fællesskab og træne og så også gå til noget i sin fritid.

En anden deltager nævner også fællesskabet:

Jeg har også lært noget om fællesskabet. Og lært fællesskabet at kende. Det har været en stor oplevelse.

Dette står lidt i kontrast til deltagernes besvarelser om ensomhed, at føle sig udenfor og manglende fællesskab, som er vist i Tabel 3.3 og

Tabel 3.4. Denne kontrast forstærker det positive resultat af Fællesskab på Asfalten, når så mange af deltagerne – især i første runde – angiver, at de føler sig som en del af et større fællesskab.

Tabel 3.5 Deltagernes vurdering af deres udbytte af Fællesskab på Asfalten. I procent.

	Enig	Hverken eller	Uenig
Jeg har lært noget her i GAME, som jeg kan bruge i mange andre sammenhænge (fx i skolen, over for venner eller over for min familie)			
Første runde	63	26	11
Anden runde	51	36	13
Jeg føler mig som en del af et større fællesskab, når jeg er i GAME			
Første runde	78	17	6
Anden runde	53	20	27
Jeg har fået nye venner her i GAME			
Første runde	47	26	26
Anden runde	47	22	31
Jeg føler, at jeg er blevet bedre til at løse konflikter, efter jeg er startet i GAME			
Første runde	36	31	33
Anden runde	31	47	22
I GAME har jeg lært mennesker at kende med en anden baggrund end min egen (fx religion, etnisk baggrund, fysisk handicap eller psykisk sårbarhed)			
Første runde	53	24	24
Anden runde	27	40	33

Anm.: Første runde: N=72, Anden runde: N=45

Kilde: Efter-skema til børn og unge i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Der er 63 % af deltagerne fra første runde og 51 % af deltagerne fra anden runde, der er enige i, at de har lært noget i GAME, som de kan bruge i andre sammenhænge (fx i skolen, over for venner eller over for min familie). I forhold til hvorvidt deltagerne har lært mennesker at kende med en anden baggrund end deres egen (fx religion, etnisk baggrund, fysisk handicap eller psykisk sårbarhed), så svarer 53 % fra første runde, at de er enige, mens kun 27 % fra anden runde er enige i dette.

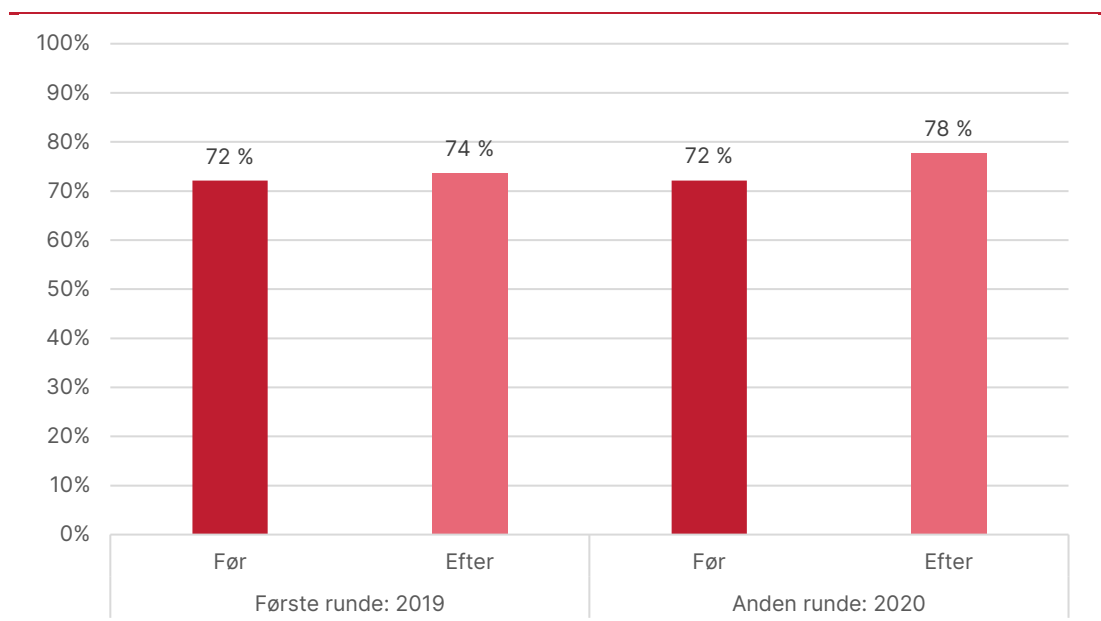
3.1.3 Trivsel og helbred

Et studie finder, at børn, der deltager i holdsport, har højere selvværd end deres jævnaldrende, og det gælder uanset køn og sportsgren (Slutsky & Simpkins, 2009). Et kvantitativt studie af sammenhængen mellem tilfredshed med livet, tilfredshed med fritidslivet og medbestemmelse/frihed i sportsaktiviteter finder, at der en klar positiv sammen-

hæng mellem tilfredshed med ens fritidsinteresser og ens generelle tilfredshed med livet, og at denne sammenhæng er ens uanset køn (Lapa, 2013). Et mål for Fællesskab på Asfalten er, at deltagernes trivsel øges. I evalueringen anvendes der både validerede redskaber som Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) og WHO-5 og spørgsmål fra andre trivselsmålinger til at undersøge, hvorvidt der sker en udvikling i deltagernes helbred og trivsel.

Deltagerne blev både ved indsatsens opstart og afslutning bedt om at vurdere deres helbred ved hjælp af spørgsmålet 'Hvordan synes du selv, dit helbred er'. Spørgsmålet kan besvares med kategorierne 'meget godt', 'godt', 'nogenlunde' og 'dårligt'. Figur 3.4 viser resultaterne for deltagerne fra begge runder, og her fremgår det, at der sker en stigning i andelen, der vurderer, at deres helbred er godt eller meget godt. Særligt deltagerne i anden runde vurderer, at deres helbred er bedre. Der er 78 % af deltagerne i anden runde, der ved indsatsens afslutning svarer godt eller meget godt, mens den tilsvarende andel var 72 % ved starten af indsatsen. Undersøgelsen 'Børn og unge i Danmark' viser, at 83 % af børnene og de unge vurderer deres helbred som godt eller meget godt (Ottosen et al., 2014), og trivselsundersøgelsen blandt anbragte børn viser, at 80 % vurderer, at deres helbred er meget godt eller godt (Lausten & Jørgensen, 2017). Deltagerne i Fællesskab på Asfalten vurderer således deres helbred til at være dårlige end børn generelt og anbragte børn, selvom de har oplevet en forbedring efter indsatsen.

Figur 3.4 Deltagere, der vurderer deres helbred til at være 'godt' eller 'meget godt' før og efter Fællesskab på Asfalten. Fordelt på de to runder. I procent.



Anm.: Første runde: Før: N=104, Efter: N=72; Anden runde: Før: N=79, Efter: N=45

Note1: Kategorierne "Godt" og "meget godt" er blevet lagt sammen, og søjlerne illustrerer andelen af deltagere, der har svaret enten godt eller meget godt. Svarkategorien "ved ikke" svaremuligheden er udeladt, derfor det lavere N.

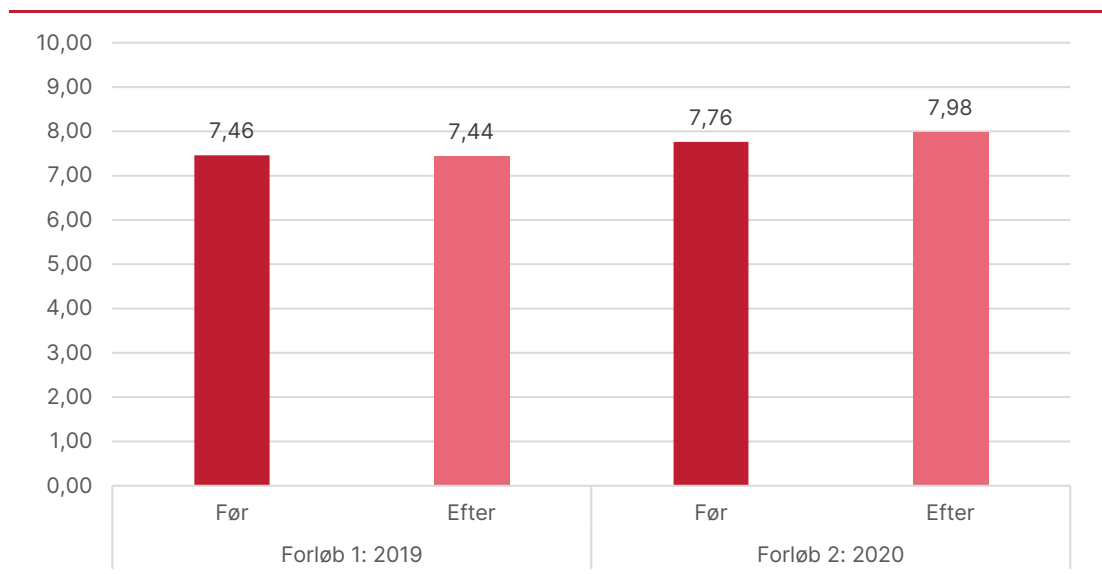
Note2: En analyse af besvarelserne fra deltagere, der har udfyldt begge skemaer viser, at der for deltagerne i første runde er en betydelig forskel, når vi kun ser på denne gruppe. Andelen, der svarer "Godt" og "meget godt" ved før-målingen er 81 %, mens den er faldet til 65 % ved eftermålingen.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

En analyse af besvarelserne fra de deltagere, der har udfyldt begge skemaer viser, at der for deltagerne i anden runde er en betydelig forskel, når vi kun ser på denne gruppe. Andelen, der svarer 'godt' og 'meget godt' ved før-målingen er 81 %, mens den er faldet til 65 % ved eftermålingen. Som nævnt tidligere kan vi beregne en statistisk signifikant forskel i udbyttet af indsatsen mellem de to runder på en række udfaldsmål. Det er vores fortolkning, at forskellen i udbyttet kan tilskrives covid-19. Det kan også være det, der påvirker resultaterne i dette tilfælde. Selvom deltagerne har været en del af Fællesskab på Asfalten, så kan covid-19-restriktionerne have påvirket deres vurdering af deres eget helbred i en negativ retning.

Deltagerne har også svaret på, hvor tilfredse de er med deres liv lige nu. På en skala fra 0-10 bliver deltagerne bedt om at angive deres livstilfredshed, hvor 10 er "det bedst tænkelige liv" og 0 er "det værst tænkelige liv". Figur 3.5 viser gennemsnittet af deltageres svar i før- og efter-skemaet for begge runder. Der er stort set ingen ændring for deltagerne i første runde, mens deltagerne i anden runde i gennemsnit oplever en lille stigning i positiv retning fra 7,76 til 7,98.

Figur 3.5 Deltageres vurdering af deres livstilfredshed, hvor 10 er "det bedst tænkelige liv", og 0 er "det værst tænkelige liv". Fordelt på de runder. I procent.



Anm.: Første runde: Før: N=104, Efter: N=72; Anden runde: Før: N=79, Efter: N=45

Note: En analyse af besvarelserne fra deltagerne, der har udfyldt begge skemaer, viser samme fordeling, og dette ikke ændrer resultaterne.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Blandt de fagprofessionelle angiver 76 %, at de er enige i, at deltagerne får større tro på sig selv efter indsatsen. En af de fagprofessionelle fortæller:

Der var en af drengene, som spurgte den anden en dag: "Tror du godt, jeg kan det her?", og hvor den anden så siger: "Det er jeg sikker på, du kan", og så lykkes han så med det, og så fejrede de det bare sammen. Og det var slet ikke sådan, det var i starten, men det er virkelig det, som det har arbejdet sig hen imod. Det er så stort.

Da et overordnet mål for Fællesskab på Asfalten er øget trivsel blandt deltagerne, indgår der i spørgeskemaet både Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) og WHO-5, der begge er trivselsmål, der opgøres ud fra et alment anerkendt og udbredt pointsystem.

Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) består af 25 spørgsmål, der kan opdeles i de fem underkategorier emotionelle problemer, adfærdsvanskeligheder, hyperaktivitet/uopmærksomhed, problemer i forhold til jævnaldrende og sociale styrker (prosocial adfærd). Til hvert spørgsmål kan man svare passer godt, passer delvist eller passer ikke. De tre forskellige svarmuligheder har tilknyttet et pointsystem på 0-2, der indikerer henholdsvis almindelig, let forhøjet eller høj score. Som den eneste kategori er en høj score i sociale styrkesider positivt, da dette er et styrkeområde. De andre fire kategorier er problemområder, og her indikerer en høj score en større problembelastning. Af samme årsag indgår sociale styrkesider ikke i den samlede score, der lægger scoren for de fire øvrige kategorier sammen.

Tabel 3.6 viser udviklingen for deltagerne i første runde i forhold til deres trivsel målt ved SDQ. Der indgår kun deltagere, der har udfyldt begge skemaer. Det er også disse tal, der bruges som grundlag for SØM-potentialeberegningen i kapitel 4. Resultaterne i Tabel 3.6 viser, at der sker en forbedring, særligt i forhold til deltagerens sociale styrker og deres hyperaktivitet/opmærksomhedsforstyrrelse, som mindskes. Ændringen i scoren for hyperaktivitet/opmærksomhedsforstyrrelse er statistisk signifikant. Tidligere videnskabelige studier har vist, at fysisk aktivitet kan have dæmpende effekter på ADHD-symptomer (Gapin et al., 2011; Reeves & Bailey, 2016; Hoza et al., 2015; Verret et al., 2012). I en lille stikprøve af børn med ADHD viser Verret et al. (2012), at 10 uger med fysisk træning er forbundet med en reduktion i sociale problemer og opmærksomhedsproblemer. Dette er overensstemmende med resultaterne i denne undersøgelse.

Tabel 3.6 Deltagerne fra første runde fordelt efter deres SDQ-score. I procent.

		Almindelig	Let forhøjet (let nedsat for sociale styrker)	Høj (lav for sociale styrker)
Sociale styrkesider	Før	68	16	16
	Efter	73	12	15
Følelsesmæssige problemer	Før	64	20	16
	Efter	60	29	12
Adfærdsmæssige problemer	Før	62	22	16
	Efter	63	23	13
Hyperaktivitet/ opmærksomhedsforstyrrelse*	Før	68	14	18
	Efter	81	10	9
Vanskeligheder ift. jævnaldrende	Før	46	22	32
	Efter	56	12	32
Samlet score	Før	40	30	30
	Efter	54	12	35

Anm.: N=52

Note: * angiver at forskellen er statistisk signifikant.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne fra første runde.

Resultaterne viser et generelt et fald i trivslen blandt deltagerne i anden runde målt ved SDQ. Andelen, der scorer 'almindelig', falder for alle områderne. Som nævnt tidligere kan vi beregne en statistisk signifikant forskel i udbyttet af indsatsen mellem de to runder. Som udgangspunkt skulle de to runder have været gennemført identisk med hinanden, men på grund af COVID19 blev det ikke en mulighed. Det er derfor vores fortolkning, at forskellen i deltagernes udbytte kan tilskrives COVID19, og at ændringerne i trivselsmålene fra før- til efter-skemaet for anden runde er påvirket af denne udefrakommende faktor, der isoleret set nedsætter trivslen.

Tabel 3.7 Deltagerne fra anden runde fordelt efter deres SDQ-score. I procent.

		Almindelig	Let forhøjet (let nedsat for sociale styrker)	Høj (lav for sociale styrker)
Sociale styrkesider	Før	79	7	14
	Efter	72	16	12
Følelsesmæssige problemer*	Før	68	21	11
	Efter	56	16	28
Adfærdsmæssige problemer	Før	61	11	29
	Efter	56	28	16
Hyperaktivitet/ Opmærksomhedsforstyrrelse*	Før	79	14	7
	Efter	64	24	12
Vanskeligheder ift. jævnaldrende	Før	71	11	18
	Efter	64	28	8
Samlet score*	Før	57	14	29
	Efter	52	8	40

Anm.: N=28.

Note: *angiver at statistisk test med COVID19-dummy er statistisk signifikant.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne fra andet runde.

SDQ bruges en lang række undersøgelser, blandt andet VIVEs Børneforløbsundersøgelse (BFU), som er en forløbsundersøgelse, der følger et repræsentativt udsnit af børn født i 1995 fra fødslen frem til ungdoms- og voksenlivet. Også forløbsundersøgelsen af anbragte børn født i 1995 (AFU), som er en forløbsundersøgelse for anbragte børn og unge fra årgang 1995, der er eller har været anbragt uden for hjemmet, bruger SDQ. Derved bliver det muligt at sammenligne deltagerne i Fællesskab på Asfalten med danske børn generelt, udsatte børn og anbragte børn i 15 års alderen (Lausten et al., 2013). Tabel 3.8 viser SDQ-scoren for disse undersøgelser og resultaterne for deltagerne i dette projekt.

Tabel 3.8 Deltagerne fra Fællesskab på Asfalten samt 15-årige fra AFU- og BFU-undersøgelserne fordelt efter deres score på SDQ-skalaen. I procent.

	Fællesskab på Asfalten: Første runde	Fællesskab på Asfalten: Anden runde	BFU: Andre 15-årige	BFU: Udsatte 15-årige	AFU: Anbragte 15-årige
<i>Samlet SDQ</i>					
Almindelig	54	52	93	62	46
Let forhøjet	12	8	4	17	17
Høj	35	40	3	21	37
<i>Følelsesmæssige problemer</i>					
Almindelig	60	56	88	60	60
Let forhøjet	29	16	6	16	12
Høj	12	28	4	11	25
<i>Adfærdsproblemer</i>					
Almindelig	63	56	91	73	60
Let forhøjet	23	28	5	16	15
Høj	12	16	4	11	25
<i>Hyperaktivitet</i>					
Almindelig	81	64	93	70	57
Let forhøjet	10	24	3	14	15
Høj	9	12	4	17	28
<i>Vanskeligheder ift. jævnaldrende</i>					
Almindelig	65	64	84	52	56
Let forhøjet	12	28	7	11	13
Høj	32	8	9	36	31
<i>Sociale styrker</i>					
Almindelig	73	72	94	85	68
Let forhøjet	12	16	4	7	11
Høj	15	12	2	7	21

Kilde: Forløbsundersøgelse af anbragte børn (AFU), Forløbsundersøgelse af børn født i 1995 og spørgeskema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten (første runde: N=52, anden runde: N=28)

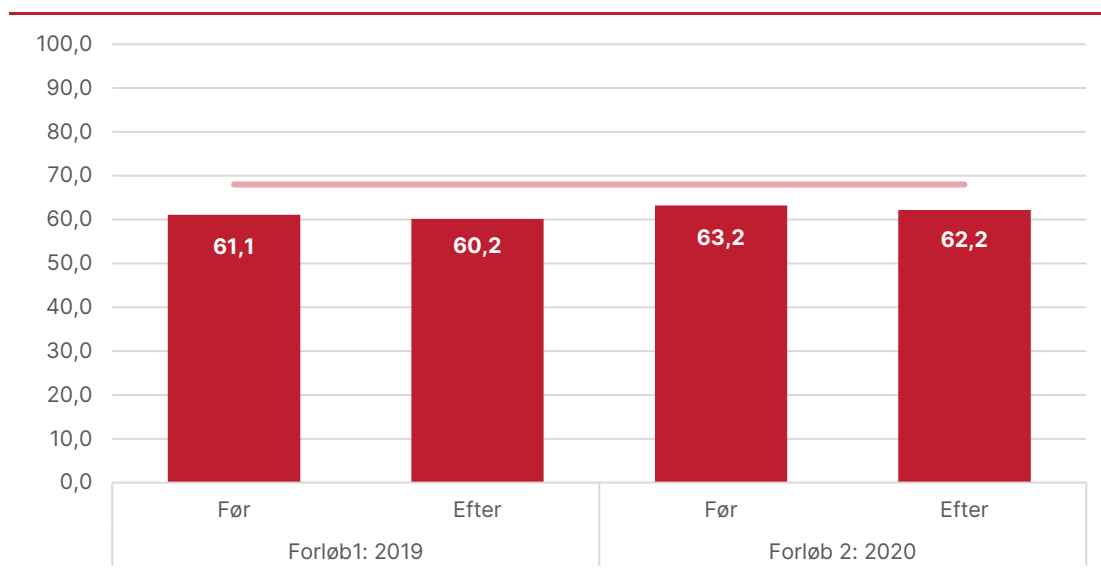
Tabel 3.8 viser, at andelen af deltagerne fra Fællesskab på Asfalten, der scorer 'høj' på den samlede SDQ-score, generelt svarer til andelen blandt anbragte børn, hvilket indikerer en forholdsvis stor problemtyngde blandt deltagerne, hvorved selv små ændringer kan have en stor betydning – dog med undtagelse af hyperaktivitet og opmærksomhedsforstyrrelse, hvor deltagerne i Fællesskab på Asfalten scorer lavere efter indsatsen sammenlignet med udsatte og anbragte børn. Der er dog stadig flere i kategorien 'høj' sammenlignet med børn generelt.

WHO-5 er ligeledes et trivselsmål og består af fem spørgsmål, der fokuserer på trivslen de seneste to uger. Besvarelserne på disse spørgsmål evalueres ud fra et pointsystem med skalaen 0-5, hvor 0 gives for svarmuligheden "på intet tidspunkt", og 5 for svarmuligheden "hele tiden". Pointene lægges sammen for hvert af de fem spørgsmål, og summen ganges med fire. Det er muligt at få en score mellem 0 og 100, hvor flere point indikerer bedre trivsel. WHO-5 ikke er et diagnoseredskab, men kan give en indikation

af deltagerens trivsel i den tidsperiode, hvor projekt Fællesskab på Asfalten har varet. WHO-5 spørgsmålene indgår i både før- og efterspørgeskemaet, og indsatsens varighed lever op til de anbefalinger, der er fastsat af Sundhedsstyrelse om forebyggende indsatser.

Figur 3.6 viser den gennemsnitlige score på WHO-5 for besvarelserne af både før- og efterspørgeskemaet for begge runder. Det fremgår, at trivslen generelt er højere for deltagerne i anden runde sammenlignet med deltagerne i første runde. Men der sker et lille fald i trivslen for alle deltagerne. Fælles for alle fire gennemsnit er, at de ligger under befolkningens gennemsnit på 68, som i figuren er markeret ved den vandrette linje. Det indikerer, at deltagerne, der er med i Fællesskab på Asfalten, trives dårligere end befolkningen generelt, hvilket giver god mening, da deltagerne er en udsat målgruppe af børn henvist til specialskole grundet psykosociale problemer. Derfor er det forventeligt, at deres trivsel ligger lavere end landsgennemsnittet.

Figur 3.6 Samlet WHO-5 score på en skala fra 0-100 for deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Fordelt på runder.



Anm.: Første runde: Før: N=104, Efter: N=71; anden runde: Før: N=79, Efter: N=46.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Som nævnt indledningsvist har tilstedeværelsen af COVID19 haft en statistisk signifikant betydning for trivselsmålene for deltagerne i anden runde. Det må derfor forventes, at en del af forklaringen for faldet i trivslen blandt deltagerne i anden runde kan tilskrives COVID19.

3.1.4 Skoletrivsel og skolefravær

Et af målene for projektet er at nedbringe skolefravær. Derfor er deltagerne blevet spurgt om skoletrivsel, og de fagprofessionelle er blevet spurgt om deltageres skolefravær. Deltagerne er blevet bedt om at vurdere, hvad de synes om skolen lige nu. Resultaterne fremgår af Tabel 3.9. Deltagerne i første runde kan i større omfang godt lide skolen, idet der er en stigning i både andelen, der synes, den er nogenlunde, og andelen, som virkelig godt kan lide skolen. Blandt deltagerne i anden runde falder andelen, der virkelig godt

kan lide skolen, hvilket udmønter sig i en stigning i andelen af deltagere, der synes, skolen er nogenlunde. Dette kan skyldes, at der i forbindelse med covid-19 har været betydelige ændringer i deltagernes skolegang, og dette kan have haft betydning for deres svar.

Tablet 3.9 Hvad deltagerne fra begge runder synes om skolen i øjeblikket. Målt før og efter indsatsen. I procent.

	Første runde: 2019		Anden runde: 2020	
	Før	Efter	Før	Efter
Jeg kan ikke lide den	12	7	10	11
Jeg synes, den er nogenlunde	50	52	48	51
Jeg kan virkelig godt lide den	38	41	42	38

Anm.: Første runde: før-skema: N=104, efter-skema: N=69; Anden runde: før-skema: N=79, efter-skema: N=45, "ved ikke" svarmuligheden er udeladt, derfor det lavere N.

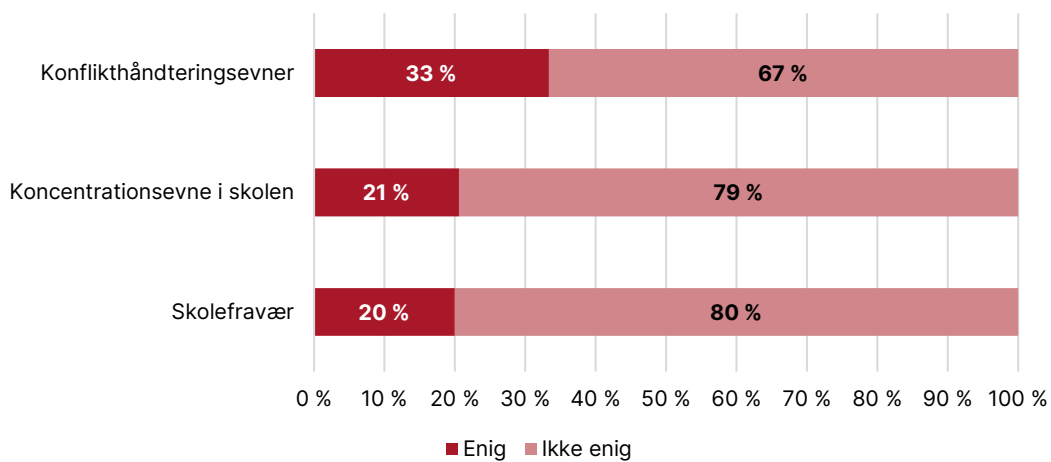
Note: Svarmuligheden "ved ikke" er udeladt, derfor det lavere N.

Kilde: Før- og efter-skema til deltagerne i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

De fagprofessionelle er tilknyttet de skoler, som deltagerne går på, og har derfor direkte adgang til og mulighed for at observere ændringer i deltagernes daglige trivsel. Derfor er de fagprofessionelle blevet spurgt om deres oplevelse af deltagernes udbytte af indsatsen. Af Figur 3.7 fremgår det, at de fagprofessionelle oplever en forbedring i forhold til deltagernes evne til at håndtere konflikter og deres koncentrationsevne samt et fald i deltagernes fravær. Det skal hertil bemærkes, at svarkategorien "ikke enig" ikke nødvendigvis betyder, at den fagprofessionelle er uenig og dermed ser en forværring. Det betyder blot, at de ikke har indtryk af en forbedring.

Forskningen viser, at højt fravær har en negativ betydning for fagligt standpunkt. Det gælder både blandt dygtige og mindre dygtige elever, men effekten pr. fraværsdag er størst for de elever, der ligger i den lave ende af karakterfordelingen. Fraværet er samtidig også størst for elever, der ligger i den lave ende af karakterfordelingen. Den samlede effekt af skolefravær på fagligt standpunkt er derfor markant større for elever, der i forvejen klarer sig dårligt (Kristensen et al., 2020). De fagprofessionelles besvarelser viser, at 20 % er enige i at indsatsen har hjulpet på deltagernes skolefravær. Denne positive indvirkning på deltagernes skolefravær er vigtig, da fravær jf. ovenstående forskning har stor betydning for elevernes faglige niveau.

Figur 3.7 De fagprofessionelles indtryk af deltagernes udbytte i forhold til skoletrivsel og skolefravær. I procent



Anm.: N=36.

Note: Da der er få, der har svaret "ved ikke", indgår denne kategori ikke i beregningen.

Kilde: Spørgeskema til fagprofessionelle.

Figur 3.7 viser ligeledes, at de fagprofessionelle også oplever, at indsatsen har hjulpet på deltagernes koncentrationsevne. En fagprofessionel beskriver, hvordan han har oplevet, at der er kommet flere legeaftaler og færre konflikter i skolen:

"Min elev skal til at have legeaftale med en af de andre drenge fra parkourholdet. De har fået udvekslet telefonnummer og skal egentlig have sat det i gang, og det har han ikke rigtig haft på den måde før. I skolen har det mange gange før også været, at så prøver man at ville, men så ender man i en konflikt i stedet, fordi man ikke lige får lavet de aftaler. Men nu har han faktisk vist, at han også kan være med til at lave de aftaler omkring det uden at ende i en konflikt."

Der er 21 % af de fagprofessionelle, der er enige i, at indsatsen har hjulpet på deltagernes koncentrationsevne, og 33 % oplever, at det forbedret deltagernes konflikthåndteringsevner.

3.2 De frivilliges udbytte

De 16-25-årige udgør projektets anden målgruppe igennem deres frivillige engagement. Målet var at rekruttere 80 frivillige til projektet, der blev i alt rekrutteret 94. I første runde var der 54 frivillige og i anden runde 40 frivillige. Heraf har henholdsvis 27 frivillige i første runde og 16 frivillige i anden runde besvaret spørgeskemaet. De frivillige får udelukkende et spørgeskema til besvarelse, når indsatsen er slut, og frivillige i første runde har således svaret på spørgeskemaet i november-december 2019, og frivillige i anden runde har svaret på spørgeskemaet i juni 2021. Dette afsnit præsenterer resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen og interviews.

Målet for Fælleskab på Asfalten var at skabe følgende forandring for de frivillige:

At unge frivillige gennemfører en gadeidrætsuddannelsen, der styrker deres personlige og socialkompetencer og gør dem i stand til at understøtte peer-to-peer-indsatser og indgå i positive frivillige fællesskaber i GAME.

I uddannelsen af de frivillige er der fokus på, at de klædes på til at kunne støtte og være rollemodeller for deltagerne. I spørgeskemaet blev de frivillige spurgt om en række forhold omkring det at være frivillig, og hvorvidt de ser sig selv som en rollemodel for deltagerne. Resultaterne fremgår af Tabel 3.10.

Tabel 3.10 De frivilliges oplevelse af at være frivillig og rollemodel for deltagerne. I procent.

	Enig og meget enig	Hverken enig eller uenig, uenig eller meget uenig
Efter jeg er blevet frivillig i GAME, er jeg blevet bedre rustet til at støtte og motivere børn og unge i forhold til at dyrke idræt	88	12
Jeg ser mig selv som en rollemodel for deltagerne	84	16
Jeg føler, at jeg er blevet bedre til at løse konflikter, efter jeg er startet i GAME	49	51
Jeg har snakket med en eller flere af de andre frivillige uden for træningerne	63	37
Jeg synes, der er et godt fællesskab mellem de frivillige	91	9
Jeg er mere motiveret for at deltage i frivilligt arbejde eller være aktiv i mit lokalområde, efter jeg er startet i GAME	71	29

Anm.: N=43.

Note: Da der indgår relativt få frivillige i evalueringen, er kategorierne: 'hverken enig eller uenig', 'uenig' eller 'meget uenig' slået sammen for at kunne afrapportere resultaterne.

Kilde: Spørgeskema til de frivillige i Fællesskab på Asfalten. Begge runder

Det fremgår af Tabel 3.10, at 88 % af de frivillige svarer, at de er blevet bedre rustet til at støtte og motivere børn og unge i forhold til at dyrke idræt, og 84 % af de frivillige er meget enige eller enige i, at de ser sig selv som en rollemodel for deltagerne. En frivillig, der selv har oplevet udfordringer i sin skoletid, siger følgende om, hvordan det har været at være en rollemodel:

"Det har været en fed opgave. Det at [jeg] kan hjælpe børn og unge, der er i det usunde miljø. Det synes jeg, giver rigtig meget mening for mig. Da jeg selv ikke fik meget hjælp, da jeg havde det skidt i starten af min skoletid. Jeg synes bare, det giver virkelig god mening at kunne hjælpe til med, at andre ikke har samme dårlige oplevelser, som jeg har haft."

Der er 51 %, der svarer hverken enig eller uenig, uenig eller meget uenig i, at de er blevet bedre til at løse konflikter, efter de er startet i GAME. Følelsen af at have redskaberne til at løse eventuelle konflikter kan være vigtig for, at den unge føler sig sikker i rollen som frivillig og rollemodel, og derfor kan et øget fokus på dette være et opmærksomhedspunkt fremadrettet.

GAME ligger i sin uddannelse af i frivillige rollemodeller stor vægt på værdier om lighed blandt køn, og 98 % af de frivillige er enige i udsagnet om, at lige fokus på lige netop kønslighed er vigtigt. Derudover svarer 91 %, at de har lært noget i GAME, som de kan bruge i andre sammenhænge, og at de har oplevet at være en del af et større fællesskab. Der er 77 % af de frivillige, der har fået nye venner. Mens 58 % ønsker at være mere fysisk aktive, og 44 % af de frivillige allerede er blevet det. At 56 % svarer, at de ikke er blevet mere fysiske aktive, efter de er startet i GAME, kan skyldes, at parkour har erstattet en anden form for fysisk aktivitet. Men det kan være et opmærksomhedspunkt fremadrettet, hvorvidt de frivillige også fastholdes i aktiviteterne.

Tabel 3.11 De frivilliges oplevelse af deres udbytte ved at deltage i Fællesskab på Asfalten. I procent.

	Enig og meget enig	Hverken enig eller uenig, uenig eller meget uenig
Jeg har lært noget her i GAME, som jeg kan bruge i mange andre sammenhænge	91	9
Jeg føler mig som en del af et større fællesskab i GAME	91	9
Jeg har fået nye venner her i GAME	77	23
Jeg er mere fysisk aktiv, efter at jeg er startet i GAME	44	56
Jeg har fået lyst til at dyrke mere idræt	58	32
Jeg synes, det vigtigt at have fokus på, at piger og drenge har lige muligheder	98	2
I GAME har jeg lært mennesker at kende med en anden baggrund end min egen	91	9

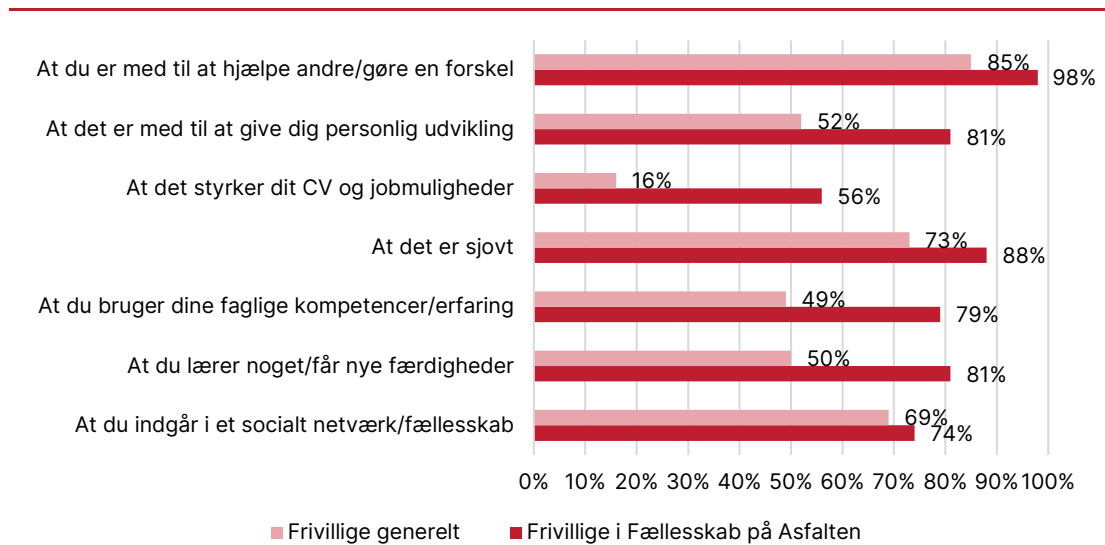
Anm.: N=43.

Note: Da der indgår relativt få frivillige i evalueringen, er kategorierne: 'hverken enig eller uenig', 'uenig' eller 'meget uenig' slået sammen for at kunne afrapportere resultaterne.

Kilde: Spørgeskema til de frivillige i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Der er forskellige faktorer, der motiverer folk til at indgå i et frivilligt fællesskab. Center for Frivilligt Socialt Arbejde undersøger løbende danskernes frivillige engagement. I rapporten 'Tal om frivillighed i Danmark. Frivilligrapporten 2016-2018' (2018) finder de, at for 85 % af de frivillige har det stor betydning, at de er med til at hjælpe andre og gøre en forskel, når de udfører frivilligt arbejde, mens 73 % svarer, at det, at aktiviteten er sjov, er motiverende. For 69 % er det sociale netværk og fællesskab afgørende for deres motivation for frivilligt arbejde. Resultaterne af kortlægningen bygger på i alt 6.431 observationer af et repræsentativt udsnit af frivillige i alderen 16-94 år. De frivillige i Fællesskab på Asfalten er blevet stillet de samme spørgsmål. Resultaterne i Figur 3.8 viser, at 98 % af de frivillige i dette projekt bliver motiverede af at kunne gøre en forskel, 88 % finder det motiverende, at det er sjovt, og 83 % bliver motiverede af, at de kan lære nye færdigheder.

Figur 3.8 Hvad der har meget stor og stor betydning for de frivilliges motivation i deres frivillige arbejde. I procent.



Anm.: Frivillige i 'Tal om frivillighed i Danmark': N=4066; Frivillige i 'Fællesskab på Asfalten': N=43
 Kilde: 'Tal om frivillighed i Danmark. Frivilligrapporten 2016-2018' og spørgeskema til de frivillige i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

En del af GAMEs metode for Fællesskab på Asfalten er, at det skal være sjovt, og at alle skal have succesoplevelser. Dette formål stemmer godt overens med, at størstedelen af de frivillige er motiverede af, at det skal være sjovt. Dette kommer også til udtryk i dette citat fra en frivillig:

Vi træner for at få en god oplevelse og for at have det sjovt. Det er ikke, fordi de SKAL lave parkour, og der er særlige krav og mål. Det er meget vigtigt, at det er afslappet.

Den største forskel mellem resultaterne for de to frivilligrupper i Figur 3.8 er i forhold til, hvorvidt de motiveres af, at det frivillige arbejde styrker deres CV og jobmuligheder. Her er der betydeligt flere, af de frivillige fra 'Fællesskab på Asfalten', der motiveres af, at det styrker deres CV og jobmuligheder. Forskellen kan skyldes, at de frivillige i dette projekt i gennemsnit er 24 år, og at kortlægningen dækker et repræsentativt udsnit af frivillige i alderen 16-94 år, og at de frivillige i Fællesskab på Asfalten får en uddannelse ved at være frivillige, der både kan styrke deres CV og kan bruges til en eventuel kvote to-ansøgning.

GAME afholder månedlige events så som Friday Jams, hvor frivillige og deltagerne i Fællesskab på Asfalten kan deltage i forskellige gadeidrætsaktiviteter og workshops. Derudover afholdes der gadeidrætsevents såsom GAME Finals, hvor både deltagere og frivillige fra Fællesskab På Asfalten også kan deltage. Åbne GAME events kan alle frivillige og aktive i GAME deltage i, bortset fra frivillig arrangementer, som udelukkende er for de frivillige. Næsten 77 % af de frivillige har deltaget i minimum ét arrangement. Der er flest frivillige, der har deltaget i frivilligaftenerne. I alt 30 ud af de 43 frivillige har deltaget minimum én gang. En frivillig fortæller om frivilligaftnerne:

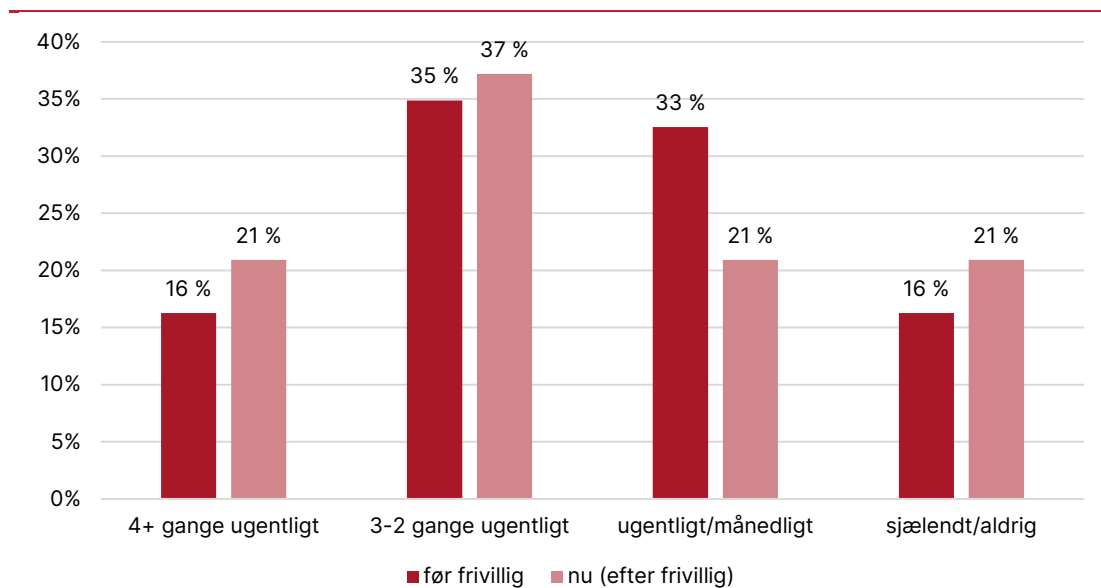
Det (frivilligaftener, red.) synes jeg har været noget af det fedeste i projektet i forhold til frivillige, men ikke sådan generelt, men i forhold til frivillige. Det er der, hvor vi har kunnet mødes uden for træningerne og har følt os hjemme i det.

Resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen og interviewene tyder på, at de månedlige events og frivilligarangementerne er vigtige for de frivillige, der i høj grad deltager i disse, og dette også er med til at give de frivillige følelsen af at være del af et fællesskab.

3.2.1 De frivilliges motionsvaner

Det er ikke et succeskriterie, at de frivillige skal motionere mere som følge af deres deltagelse i projektet, men det er alligevel undersøgt, hvorvidt det faktisk har betydning for deres motionsvaner. Figur 3.9 viser, hvor ofte de frivillige dyrker motion eller sport henholdsvis før og efter, de startede som frivillig i projektet. Motion skal her forstås både som sportsaktiviteter, der foregår organiseret i en klub og/eller forening, og fysisk aktivitet i forbindelse med leg og boldspil i og uden for skoleregi.

Figur 3.9 Hvor mange gange om ugen dyrker de frivillige dyrker motion eller sport udover parkour. I procent.



Anm.: N=43.

Kilde: Spørgeskema til de frivillige i Fællesskab på Asfalten. Begge runder.

Der er en stigning i andelen af frivillige, der dyrker motion mere end to gange ugentligt. Andelen, der sjældent eller aldrig motionerer, er steget, hvilket skal ses i perspektiv af, at de frivillige er spurgt om, hvor ofte de dyrker sport og motion ud over GAME. Parkour kan således være en substitut for en anden type motion, som de frivillige dyrkede, før de indgik i projektet.

3.3 De fagprofessionelle

Dette afsnit fokuserer på de fagprofessionelle og deres faglige udbytte af projektet. De fagprofessionelle arbejder på en skole, hvor der går børn eller unge, der deltager i Fællesskab på Asfalten. Ved projektets opstart var der en målsætning om at rekruttere 70 fagprofessionelle. Der er i alt rekrutteret 104, heraf har 40 besvaret spørgeskemaet. Disse er fordelt på 20 besvarelser i første runde og 20 besvarelser i anden runde. Der er 14 af de fagprofessionelle, der er uddannet lærere, 22 er pædagoger, og 4 har svaret 'anden profession'. Blandt de 40 fagprofessionelle er 31 mænd og 9 kvinder.

Fællesskab på Asfalten har, jf. projektbeskrivelsen, følgende formål i forhold til de fagprofessionelle:

At fagprofessionelle får udviklet deres kompetencer til at kunne facilitere specialtilrettelagte idrætsforløb for udsatte børn og unge.

I spørgeskemaet til de fagprofessionelle er der fokus på det faglige udbytte og anvendeligheden af de metoder, de har lært i forbindelse med projekt Fællesskab på Asfalten. Boks 3.1 viser et eksempel på en af de øvelser, som de fagprofessionelle lærer. Øvelsen er én af flere, der er beskrevet i en inspirationsguide til 'Fællesskab på Asfalten'.

Boks 3.1 Eksempel på øvelse, som de fagprofessionelle lærer

FORHOLDSORDSPARKOUR

Sammensæt forskellige bevægelser til en forhindringsbane

Læringsmål:

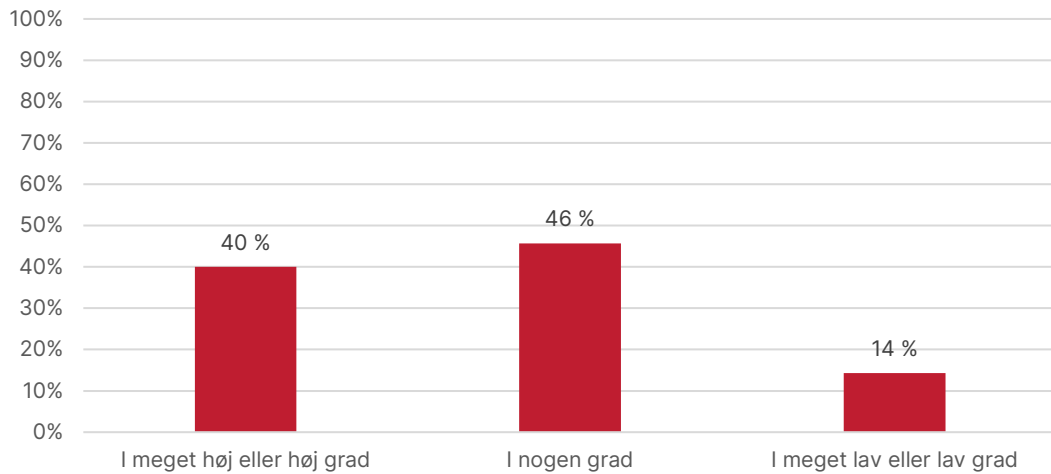
- Eleven får kendskab til lokalområdets idrætsmuligheder
- Eleven kan indgå konstruktivt i løsning af idrætslige opgaver med andre
- Eleven kan samarbejde i idrætsaktiviteter i par eller mindre grupper
- Kobling til dansk og sprogundervisning.

Øvelsesforklaring:

Deltagerne skaber i små grupper en forhindringsbane i fx skolens uderum, hvor de skal bruge 5-10 forholdsord pr. gruppe. Fx kravt *under* gyngen, løb *mellem* keglerne. Deltagerne kan bruge ordkort med forholdsord som støtte. Ordkortene kan udarbejdes i grupperne før øvelsen, og grupperne bytter kort, inden øvelsen begynder. Når hver gruppe har dannet en bane, skal de andre grupper afprøve den. Efterfølgende skal gruppen, der har prøvet banen, fortælle, hvilke forholdsord der er brugt undervejs. Kan også laves på engelsk.

Af de 40 adspurgte svarer 40 %, at de i meget høj eller høj grad kan anvende det, som de har lært, mens 46 % svarer, at de i nogen grad kan anvende det, de har lært på Fællesskab på Asfalten i forbindelse med deres undervisning.

Figur 3.10 De fagprofessionelles vurdering af, i hvilken grad de kan anvende det, som de har lært i forbindelse med 'Fællesskab på Asfalten' i deres undervisning. I procent.

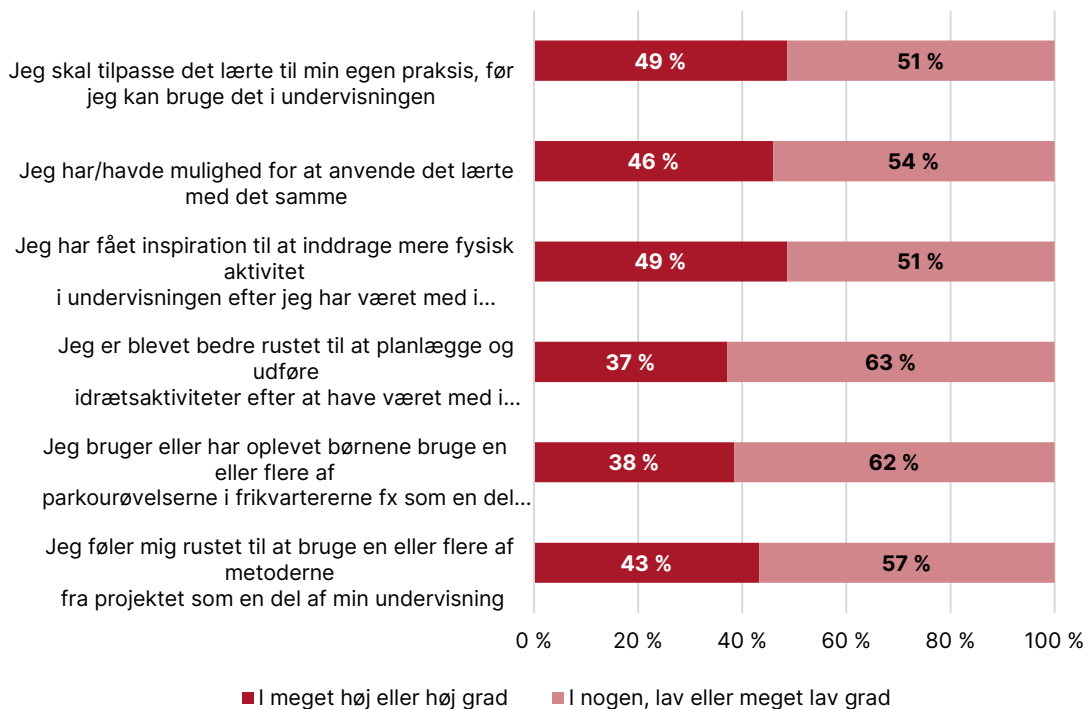


Anm.: N=40.

Kilde: Spørgeskema til de fagprofessionelle.

I Figur 3.11 er det uddybet, hvordan og i hvilket omfang de fagprofessionelle kan anvende metoderne i deres undervisning. Da der er relativt få besvarelser, er kategorierne 'i meget høj grad' og 'i høj grad' lagt sammen. Det samme er 'i nogen grad', 'i lav grad' og 'i meget lav grad'.

Figur 3.11 De fagprofessionelles vurdering af, i hvilken grad de kan bruge de metoder, de har lært i forbindelse med Fællesskab på Asfalten. I procent.



Anm.: N=40.

Kilde: Spørgeskema til de fagprofessionelle.

Der er 49 % af de fagprofessionelle, der vurderer, at de i meget høj eller høj grad har fået inspiration til at inddrage fysisk aktivitet i undervisningen, og 46 % svarer, at de i meget høj grad eller høj grad havde mulighed for at anvende det lærte med det samme. Samtidig er der 51 %, der svarer, at de kun i nogen, lav eller meget lav grad skal tilpasse det, de har lært, til deres egen praksis, før de kan bruge det i undervisningen, hvilket kunne tyde på, at de fagprofessionelle oplever, at metoderne er let tilgængelige. Dog er der kun 37 %, der oplever, at de i meget høj eller i høj grad er blevet bedre rustet til at planlægge og udføre idrætsaktiviteter efter at have været med i projektet, og 43 % svarer, at de i meget høj grad eller i høj grad er blevet bedre rustet til at bruge en eller flere af metoderne fra projektet som en del af deres undervisning. Dette kan være et opmærksomhedspunkt fremadrettet, hvordan de fagprofessionelle kan blive bedre rustet til at bruge det, de har lært gennem indsatsen. Endelig er der 38 % af de fagprofessionelle, der i meget høj grad eller i høj grad har oplevet deltagerne bruge en eller flere af parkourøvelserne i frikvartererne, fx som en del af en leg.

En anden vigtig faktor for både implementeringen og udbredelsen af metoderne er, hvorvidt den fagprofessionelle oplever, at der er nysgerrighed og opbakning fra ledelse og kollegaer til at bruge parkourøvelserne i hverdagen. Af Tabel 3.12 fremgår det, at henholdsvis 71 % og 61 % af de fagprofessionelle oplever opbakning fra kollegaer og ledelse til at prøve øvelserne af. Det fremgår, at kun 18 % i meget høj grad eller i høj grad har fået feedback fra ledelse eller kollegaer på det lærte, og 14 % har i meget høj grad eller høj grad introduceret en eller flere kollegaer for en eller flere af parkourøvelserne til brug i deres undervisning. Her skal det holdes i mente, at en del af de fagprofessionelle har svaret på spørgeskemaet lige efter en periode med omfattende COVID19-restriktioner, og dette har højst sandsynligt påvirket deres mulighed for at introducere øvelserne til kollegaerne i undervisningen eller præsentere metoderne på en pædagogisk dag, fx.

Tabel 3.12 De fagprofessionelles vurdering af opbakningen og muligheden for at anvende metoderne fra Fællesskab på Asfalten i hverdagen. I procent.

	I meget høj eller høj grad	I nogen, lav eller meget lav grad
Jeg har introduceret en eller flere kollegaer for en eller flere af parkourøvelserne til brug i deres undervisning	14	86
Der er opbakning fra min ledelse til, at jeg kan prøve det lærte af	61	39
Der er opbakning fra mine kollegaer til, at jeg kan prøve det lærte af	71	29
Der er stor interesse på skolen for at høre mere om projektet	53	47
Min ledelse viser interesse for det lærte og min undervisning	25	75
Jeg får feedback fra ledelse eller kollegaer på det lærte	18	82
Jeg deler det lærte med mine kollegaer, fx på et teammøde eller til pædagogisk dag	24	76

Anm.: N=40.

Kilde: Spørgeskema til de fagprofessionelle.

Samlet set peger resultaterne på, at de fagprofessionelle oplever, at de med få tilpasninger kan bruge metoderne fra Fællesskab på Asfalten i deres hverdag, og at de har

stor opbakning til at prøve det lærte af, men at der derudover er begrænset interesse og involvering fra kollegaer og ledelse. Dette tyder på, at hvis metoderne fra Fællesskab på Asfalten i højere grad skal anvendes i skolen, så skal der sikres en bedre understøttelse fra kollegaer og ledere. Andre studier af idrætsindsatser i skolen finder ligeledes, at der er et behov for understøttelse, hvis de skal bruges af flere end dem, der har deltaget i uddannelsen (Oxford, 2020).

4 SØM-beregning

I dette kapitel præsenteres en SØM potentialeberegning af Fællesskab på Asfalten. Formålet er at gennemføre en beregning i Den Socialøkonomiske Investeringsmodel (SØM), som belyser de samfundsøkonomiske gevinster af indsatsen Fællesskab på Asfalten.

SØM blev i 2016-2017 udviklet af VIVE og Incentive for Socialstyrelsen. Den første modelversion blev offentliggjort i januar 2018, og for nuværende er version 2.3 tilgængelig til download på Socialstyrelsens hjemmeside.

Formålet med SØM-potentialeberegningen er at give et bud på de primære økonomiske gevinster af sociale indsatser over tid over for afgrænsede målgrupper af socialt udsatte børn, unge eller voksne. De estimater, der kommer ud af SØM potentialeberegningen, udgør et overordnet skøn baseret på en række generelle forudsætninger og antagelser. Selve beregningerne bygger på en række specifikke input om den enkelte sociale indsats – fx effektstørrelse, konsekvensområder og tidshorisont – og disse danner grundlaget for beregningen af det budgetøkonomiske nettoresultat for det offentlige. Nettoresultatet skal forstås som de samlede budgetøkonomiske besparelser, der opnås af det offentlige ved den angivne succesrate – i dette tilfælde ved at mindske deltagerens behov for kontakt med psykiatrien

Dette kapitel beskriver de overvejelser og valg, der træffes vedrørende målgruppeafgrænsning (afsnit 5.1), driftsomkostninger pr. deltager (afsnit 5.2), de forventede effekter (afsnit 5.3), de forventede gevinster af indsatsen (afsnit 5.4) og fortolkning af resultater (afsnit 5.5), der tilsammen ligger til grund for den økonomiske beregning af Fællesskab på Asfalten.

4.1 Fastsættelse af målgruppen i SØM

I det første trin af opsætningen til potentialeberegningen vælges den målgruppe i SØMs vidensdatabase, som mest ligner målgruppen i Fællesskab på Asfalten. Der findes i SØM syv målgrupper for udsatte børn og unge (Jakobsen & Beuchert, 2018). Den målgruppe, der kommer tættest på deltagerne i Fællesskab på Asfalten, er målgruppen "børn og unge med psykiske vanskeligheder". Derfor vælger vi denne målgruppe. Denne SØM-målgruppe omfatter børn og unge, der opfylder mindst én af følgende tre betingelser:

- Har været indlagt på psykiatrisk hospital (med minimum en indlæggelse eller to ambulante/skadebesøg)
- Er blevet henvist til psykiater af egen læge og har været der mindst to gange i løbet af et år
- Har en psykisk diagnose i forbindelse med somatisk behandling (med minimum en indlæggelse eller to ambulante/skadebesøg).

Gruppen af børn og unge inkluderet i SØM-målgruppen er derfor karakteriseret ved en varierende grad af psykisk og social sårbarhed, som har indflydelse på deres funktionsniveau i hverdagen. Denne målgruppe i SØM kan inddeles i yderligere fire submålgrupper opdelt på alder, og på hvorvidt de tidligere har haft kontakt med psykiatrisk sygehus.

Subgrupperne er: 6-13-årige med psykiatrisk sygehuskontakt; 14-17-årige med psykiatrisk sygehuskontakt; 6-13-årige uden psykiatrisk sygehuskontakt; og 14-17-årige uden psykiatrisk sygehuskontakt. Målgruppen i Fællesskab på Asfalten overlapper alle fire subgrupper.

For at kunne sammensætte en målgruppe i SØM på tværs af de fire subgrupper, der ligner målgruppen i Fællesskab på Asfalten, har GAME indsamlet information om kontakt med psykiatrisk sygehus for deltagerne i projektet. På baggrund af disse oplysninger sammensættes målgruppen under antagelse af 160 deltagere, hvoraf 82,5 % er i alderen 6-13 år (17,5 % i alderen 14-17 år), og 78 % har haft psykiatrisk sygehuskontakt.

4.2 Fastsættelse af omkostning og deltagere

I det andet trin af modelopsætningen angives antallet af deltagere i indsatsen og eventuelle omkostninger ved at drive indsatsen. GAME har indsamlet driftsomkostninger som grundlag for beregningen. I Tabel 4.1 angives omkostningerne ved at drive Fællesskab på Asfalten i én runde på fire lokationer med 160 børn samlet set. De samlede driftsomkostninger ved at afholde en runde udgør cirka 2 mio. kr., hvilket dækker personaleomkostninger, aflønning af instruktører, indkøb af materialer samt diverse udgifter til bl.a. uddannelse, træningstøj, kommunikation og administration. Omkostningerne ved at drive en runde med 160 børn svarer derfor til cirka 12.800 kr. pr. deltagende barn.

Tabel 4.1 Omkostninger til at drive Fællesskab på Asfalten på fire lokationer og med 160 børn

Omkostninger	
<i>Personale</i>	Kr.
Projektledelse	400.000
Projektkoordinering	400.000
Deltidsmedarbejdere GAME Streetmekka (x4)	424.000
<i>Instruktører</i>	
Instruktører (x4)	307.200
<i>Materialer</i>	
Parkoursæt og bokse (x4)	120.000
Undervisningsmateriale (x4)	40.000
<i>Diverse</i>	
Medlemsskaber (x4)	48.000
Uddannelse (x4)	120.000
Transport (x4)	20.000
Træningstøj (x4)	20.000
Kommunikation	20.000
Administration	134.344
<i>Samlede omkostninger</i>	<i>2.053.544</i>

Kilde: GAME driftsbudget.

I SØM-beregningen kan det desuden angives, om indsatsen medfører sparede omkostninger, hvis indsatsen erstatter en anden indsats til samme målgruppe. Da mange kommuner ikke har et tilbud til målgruppen i forvejen, inddrages dette ikke. Det betyder, at omkostningerne til driften af indsatsen skal betragtes som en meromkostning for kommunerne.

4.3 Fastsættelse af effekt

Hvorvidt en indsats har afledte økonomiske gevinster afhænger af, om indsatsen har nogen effekt eller målbar forbedring for deltagerne. I opsætningen af SØM skal der gives et skøn af, hvilken effekt Fællesskab på Asfalten har haft på deltagerne. Målgruppen er defineret som 'børn og unge med psykiske vanskeligheder', og den tilhørende effekt, også kaldet SØM-succesmålet, er 'mindre kontakt med psykiatrien året efter'. Beregningerne i SØM baseres på, hvilken effekt indsatsen har på deltageres kontakt med psykiatrien. Denne effekt angives i SØM som en succesrate⁵, der måler den procentmæssige andel af deltagerne, som opnår SØM-succesmålet – færre kontakter med psykiatrien – som følge af indsatsen.

I spørgeskemaundersøgelsen af indsatsen spørges der ikke til deltageres tidligere eller nuværende kontakt med psykiatrien, og derfor har vi ikke direkte viden om succesraten af indsatsen. Evalueringen undersøger derimod, om der sker ændringer i deltageres trivsel (målt ved WHO-5), samt sociale styrker og vanskeligheder (målt ved SDQ). Selvom disse mål ikke er direkte overensstemmende med SØM-succesmålet, er begge mål dog stærke forløbere for at reducere behovet for kontakt med psykiatrien. Vi kan derfor bruge begge disse mål som indikatorer for ændringer i behovet for kontakt med psykiatrien. Succesraten, der skal angives i SØM, skal dog måle en årsagssammenhæng med indsatsen. Da evalueringen af denne indsats er gennemført som en før- og eftermåling uden kontrolgruppe, viser resultaterne af WHO5 og SDQ ikke nødvendigvis en kausal effekt af indsatsen. Når der ikke er en kontrolgruppe til sammenligning, er det uvist, hvilken udvikling/forbedring deltagerne ville have oplevet uden indsatsen. Det betyder, at den ændring, der måles i evalueringsperioden ikke nødvendigvis alene kan tilskrives deltagelse i Fællesskab på Asfalten. Eksempelvis har anden runde af Fællesskab på Asfalten været gennemført i perioden med COVID19-nedlukninger og restriktioner, hvilket meget vel kan have betydning for det trivselsniveau deltagerne har angivet i spørgeskemaerne. Dette giver en vis usikkerhed, hvis succesraten alene baseres på resultaterne af WHO-5 og SDQ fra spørgeskemaundersøgelsen. Derfor bruger vi både resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen og viden fra tidligere videnskabelige effektstudier, som undersøger sammenhængen mellem sportsaktiviteter/fysisk aktivitet og social og psykisk trivsel eller mentalt helbred til at fastsætte effekten i SØM potentialeberegningen.

I afsnit 3.1.3 fremgik det af analyserne af WHO-5 og SDQ, at deltagerne kun oplever små og ikke statistisk signifikante ændringer under indsatsen. Den eneste undtagelse er hyperaktive vanskeligheder for første runde. Umiddelbart kan resultaterne fra evalueringen

⁵ I SØM defineres forskellen imellem personer med et succesfuldt resultat og personer uden succesfuldt resultat ud fra kontakten med psykiatrien. Denne fordeling er defineret sådan, at personer, der opnår mindre kontakt med psykiatrien, siges at have et succesfuldt resultat, mens personer, der ikke opnår dette, ikke siges at have et succesfuldt resultat.

tyde på meget små effekter af Fællesskab på Asfalten, men da vi ikke kender den alternative udvikling, hvis den unge ikke havde deltaget i indsatsen, kan det ikke udelukkes at, mereffekten hverken er positiv eller negativ. Hvis den unge før indsatsen havde en nedadgående udvikling i trivsel, er det at kunne stoppe denne udvikling en positiv mereffekt. Og omvendt, hvis barnet havde en opadgående trivselsudvikling før indsatsen, vil det betyde en negativ mereffekt af indsatsen, da deres udvikling heller ikke ændrer sig.

For deltagerne i første runde, som deltog i Fællesskab på Asfalten før COVID19 nedlukningen, observeres en statistisk signifikant reduktion i hyperaktive vanskeligheder samt mindre reduktioner af følelsesmæssige problemer og vanskeligheder i forhold til jævnaldrende. For at finde et estimat på effektstørrelsen kan vi beregne den standardiserede gennemsnitlige forskel⁶ mellem før og efter. På baggrund af SDQ-scoren for hyperaktive vanskeligheder kan vi beregne den standardiserede gennemsnitlige forskel til 0,33 på baggrund af deltagere i første runde, der *både* har besvaret både før- og efter-målingen. Den standardiserede gennemsnitlige forskel er cirka halv størrelse, hvis der medtages deltagere, som kun har besvaret *enten* før- eller eftermålingen. Bortfaldsanalysen viste, at deltagere med flere sociale og psykiske vanskeligheder har en større tendens til ikke at besvare begge skemaer, så derfor vurderer vi 0,33 som et øvre estimat for effektstørrelsen.

Den videnskabelige litteratur studierne peger dog på, at fysisk aktivitet kan have afhjælpende effekter på angst, depression og hyperaktivitet blandt børn og unge, samt medvirke til bedre selvværd og selvpfattelse, men der er stor variation i den effektstørrelse, som studierne finder. Effektstørrelsen i studierne er på mellem 0,16 og 0,78 (se bilag 1 for gennemgang af inddraget litteratur). I spørgeskemaundersøgelsen til Fællesskab på Asfalten fandt vi en effektstørrelse på 0,33. De videnskabelige studier finder både effektstørrelser, som er større og mindre end 0,33 for både hyperaktiv adfærd og på andre relaterede udfaldsmål som angst, depression og selvværd. Vi vurderer derfor, at et øvre estimat 0,33 er realistisk, men da det kun bygger på et enkelt mål (hyperaktivitet), giver det anledning til yderligere forbehold.

I SØM skal effektstørrelsen vælges i forhold til succesmålet 'mindre kontakt med psykiatrien'. De ovennævnte effektstørrelser fra spørgeskemaundersøgelsen og videnskabelige studier er baseret på udfaldsmål relateret til, men ikke direkte i overensstemmelse med SØM-succesmålet. Ændringer i sværhedsgraden af angst, depression, ADHD og selvværdsproblemer kan være forudsættende for ændringer i behovet for kontakt med psykiatrien, men ikke nødvendigvis en en-til-en sammenhæng. Med dette in mente og med udgangspunkt i, at spørgeskemaundersøgelsen peger på et øvre estimat for effektstørrelsen på 0,33, vælger vi i SØM at anvende en effektstørrelse på 0,2. Vi har valgt at nedjustere effektstørrelsen i forhold til resultaterne fra videnskabelige studier for at tage højde for at en effekt på barnets trivsel eller angst, depression og ADHD ikke nødvendigvis medfører en tilsvarende reduktion i behovet for kontakt med psykiatrien. Da valget af effektstørrelsen indebærer en del usikkerhed, laver vi desuden en sensitivitetanalyse, der viser resultater for effektstørrelser på hhv. 0,1 og 0,3.

⁶ Den standardiserede gennemsnitlige forskel er et mål for en effektstørrelse i sammenligninger uden en kontrolgruppe. Dette mål beregnes som forskellen i gennemsnitsværdier fra før- og eftermålingen divideret med standardafvigelsen af udfaldsmålet for alle besvarelser (både før- og efter-måling).

Nogle få studier indikerer derudover, at effekten potentielt er større blandt børn og unge med diagnoser eller i risikogruppe. Da det ikke er muligt at konkludere dette sikkert på baggrund af litteraturen, vælger vi dog at antage, at effekten af Fællesskab på Asfalten i gennemsnit er ens for børn og unge med kontakt med psykiatrien og børn og unge uden kontakt til psykiatrien.

Vi anvender omregneren i SØM til at omdanne effektstørrelsen til en succesrate. Da succesraten afhænger af SØM-målgruppen, beregnes den for hver af de fire målgrupper blandt børn og unge med psykiske vanskeligheder: 6-13-årige med psykiatrisk kontakt, 14-17-årige med psykiatrisk kontakt, 6-13-årige uden psykiatrisk kontakt og 14-17-årige uden psykiatrisk kontakt. Succesraterne beregnet for en effektstørrelse på 0,2 er angivet i Tabel 4.2. I tabellen angives desuden succesraterne for effektstørrelserne på hhv. 0,3 og 0,1 til anvendelse i sensitivitetanalyse.

Tabel 4.2 Succesrater, beregnet ved hjælp af SØMs automatiske omregner fra effektmål til succesrate

Succesrater				
	Med psykiatrisk kontakt		Uden psykiatrisk kontakt	
	6-13 år	14-17 år	6-13 år	14-17 år
<i>Grundkørsel</i>				
Effektstørrelse = 0,2	8 %	9 %	10 %	10 %
<i>Sensitivitetsanalyse</i>				
Effektstørrelse = 0,3	12 %	14 %	15 %	14 %
Effektstørrelse = 0,1	4 %	5 %	5 %	5 %
<i>Baseniveau</i>				
Andel, der når succesmål	80,0 %	71,0 %	59,6 %	64,4 %

Kilde: Egne beregninger i SØM-modellen.

I grundkørslen anvendes succesrater i niveauet 8-10 %. Disse værdier skal fortolkes sådan, at 8-10 % af deltagerne i Fællesskab på Asfalten oplever en reduktion i kontakt med psykiatrien som følge af deltagelsen, som de derfor ikke ville have oplevet uden deltagelsen. Af SØM-vidensdatabasen fremgår det, at 64-80 % af børn og unge i SØM-målgruppen som udgangspunkt opnår SØM-succesmålet, hvilket kaldes for baseniveauet. Succesraten skal således forstås som en mereffekt i forhold til baseniveauet. Baseniveauet er ligeledes angivet i Tabel 4.2.

4.4 Konsekvenser

4.4.1 Forskelle i målgruppe og effektmål

SØM-potentialeberegningen foretages på baggrund af en række konsekvenser, der baseres på oplysningerne i SØMs vidensdatabase. De konsekvenser, der anvendes til potentialeberegningen af Fællesskab på Asfalten, er derfor baseret på registerafgrænsede målgrupper, der er opdelt i grupper efter, hvorvidt de opnår SØM-succesmålet. Derfor

er det vigtigt at tage stilling til, om målgruppen og effektmålet for Fællesskab på Asfalten er sammenlignelig med SØM-målgruppen og succesmålet for konsekvensestimaterne.

Ligner målgruppen for Fællesskab på Asfalten den valgte målgruppe i SØM?

Målgruppen for Fællesskab på Asfalten er børn i alderen 8-15 år med psykosociale udfordringer. De deltagende børn har et bredt spektrum af psykiske og adfærdsmæssige diagnoser og vil typisk være rekrutteret fra specialskoleforløb. Da kønsfordelingen på specialskoleområdet er meget skæv, er der en overvægt af drenge blandt deltagerne. SØM-målgruppen 'Børn og unge med psykiske vanskeligheder' er registerafgrænset ved at have tidligere kontakt med psykiatrisk hospital, psykiater eller har en psykisk diagnose. SØM-målgruppen er yderligere opdelt efter alder, og hvorvidt der tidligere har været kontakt med psykiatrisk hospital. Blandt den yngre SØM-målgruppe af 6-13-årige er gennemsnitsalderen 10 år, og andelen af drenge 62-71 %. Blandt deltagerne i Fællesskab på Asfalten er der deltagere helt ned til 6-7-årsalderen, mens gennemsnitsalderen er cirka 11 år. Andelen af drenge er 85 %. Aldersmæssigt er målgruppen i Fællesskab på Asfalten og i SØM-modellem således nogenlunde sammenlignelige, mens andelen af drenge er lidt højere i gruppen af deltagere i Fællesskab på Asfalten. En tilsvarende sammenligning med den ældre SØM-målgruppe af 14-17-årige viser en sammenlignelighed på alder, men en væsentlig større andel af drenge blandt deltagerne af Fællesskab på Asfalten. I SØM-målgruppen udgør drenge 40-44 %, hvorimod Fællesskab på Asfalten har 83 % drenge blandt de 14-17 årige.

Det vurderes, at målgruppen for Fællesskab på Asfalten og SØM-målgruppen 'Børn og unge med psykiske vanskeligheder' ligner hinanden tilstrækkeligt, til at det er realistisk at foretage SØM-potentialeberegningen på, om Fællesskab på Asfalten har økonomisk potentiale over tid. Forskellen i kønsfordelingen skal holdes for øje i fortolkningen af resultaterne, men da der ikke er entydig evidens for, at drenge og piger påvirkes forskelligt af indsatsen, vurderes det ikke nødvendigt at foretage justeringer af estimaterne i SØM.

Ligner effektmålet for Fællesskab på Asfalten succesmålet for SØMs estimer?

Succesmålet for målgruppen 'Børn og unge med psykiske vanskeligheder' er, at børnene har 'mindre kontakt med psykiatrien'. Dette succesmål stemmer indirekte overens med målsætningen i den interne projektbeskrivelse for Fællesskab på Asfalten, der lyder som følger: 'At idrætsuvante og udsatte børn og unge med psykosociale udfordringer opnår personlig og social udvikling i form af øget fysisk aktivitetsniveau og øget motivation for idrætsdeltagelse, styrkede personlige og sociale kompetencer, forbedret trivsel samt varig tilknytning til idrætsaktiviteter.' I afsnit 4.3 diskuteres valg af effektstørrelsen, og her har vi valgt at nedjustere effektstørrelsen i forhold til resultaterne fra videnskabelige studier for at tage højde for, at en effekt på barnets trivsel eller angst, depression og ADHD ikke nødvendigvis medfører en tilsvarende reduktion i behovet for kontakt med psykiatrien.

4.4.2 Valg af konsekvenser

I opsætningen af SØM skal man tage stilling til, hvilke områder der forventes at blive påvirket af indsatsen, og dermed bør medtages i beregningen. I SØM-beregningen for Fællesskab på Asfalten medregnes samtlige områder inkluderet i SØM, da alle områder,

som deltagelse i indsatsen kan have indflydelse. Selvom de i SØM-modellen kaldes konsekvenser, så er en del af disse konsekvenser reelt gevinster for deltagerne og kommunerne. Det er eksempelvis en gevinst for deltagerne, hvis de på sigt kommer i ordinær ungdomsuddannelse, men dette øger samtidig det offentlige udgifter til ungdomsuddannelse, hvis flere studerer. En oversigt over de inkluderede konsekvenser fremgår af Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Konsekvenser fordelt på hovedområder

Sociale foranstaltninger	Efterværn	Grundskole
De inkluderede foranstaltninger omfatter: Forebyggende indsatser (§11, stk. 3) Hjemmebaserede foranstaltninger Anbringelse i slægt eller netværk Anbringelse i familiepleje Anbringelse på institution	De inkluderede foranstaltninger inkluderer: Hjemmebaserede foranstaltninger, efterværn Anbringelse i slægt eller netværk, efterværn Anbringelse i familiepleje, efterværn Anbringelse på institution, efterværn	Konsekvenser for grundskole omfatter: Grundskole 0.-9. almen Specialundervisninger inkluderet i almenklasse Specialundervisning i specialklasse Specialskeole Grundskole 10. klasse almen
Ungdomsuddannelse	Indkomstoverførsler	Beskæftigelsesindsats
Konsekvenser for ungdomsuddannelse omfatter: Forberedende uddannelses tilbud Særligt tilrettelagt ungdomsuddannelse (STU) Ordinær ungdomsuddannelse	De inkluderede ydelser omfatter: Kontanthjælp Førtidspension Uddannelseshjælp Øvrige overførsler	Den aktive beskæftigelsesindsats indeholder: Vejledning og opkvalificering
Skat af indkomst	Sundhedsydelser	Politi, retsvæsen og kriminalforsorg
Konsekvens for skatteindkomsten opgøres ud fra: Beskæftigelse	Forbrug af sundhedsydelser omfatter: Sygesikringskontakter, almen praksis Sygesikringskontakter, andre Somatisk sygehusindlæggelse Somatisk ambulante behandling Somatisk skadestue Psykiatrisk sygehusindlæggelse Psykiatrisk ambulante forløb Psykiatrisk skadestue	Konsekvenser inden for politi, retsvæsen og kriminalforsorg omfatter: Fængselsdage Dom for volds- og sædelighedsforbrydelser Dom for indbrud, tyveri og hærværk Dom for overtrædelse af færdselsloven og andre særlove
Sociale serviceydelser		
Forbrug af sociale serviceydelser omfatter: Alkoholmisbrugsbehandling Stofmisbrugsbehandling, døgn Stofmisbrugsbehandling, dag Herberg og forsorg		

Succesmålet for SØM-potentialeberegningen er, at målgruppen har 'mindre kontakt med psykiatrien'. Den økonomiske konsekvens af dette vil være færre udgifter i sundhedsvæsenet og således en gevinst.

4.5 Resultater

I det foregående afsnit har vi vist og diskuteret opsætningen af SØM til beregningen af de økonomiske gevinster af Fællesskab på Asfalten. Da målgruppen, som nævnt, dækker over fire SØM-målgrupper, foretages SØM-beregningen for hver af disse målgrupper. Beregningen foretages under antagelse af 160 deltagere, hvoraf 82,5 % er i alderen 6-13 år (17,5 % i alderen 14-17 år), samt at 78 % har haft psykiatrisk sygehuskontakt. Tabel 4.4 viser de antagelser, der ligger til grund for SØM-potentialeberegningen, og som resultaterne bygger på.

Tabel 4.4 Beskrivelse af målgruppe og antagelser til SØM potentialeberegning

	Med psykiatrisk kontakt		Uden psykiatrisk kontakt	
	6-13 år	14-17 år	6-13 år	14-17 år
Antal deltagere	103	22	29	6
Succesrate i år 1 (%)	8	9	10	10
Tidshorisont	8	8	8	8
Omkostninger pr. deltager (indfries i år 1)	12.835	12.835	12.835	12.835

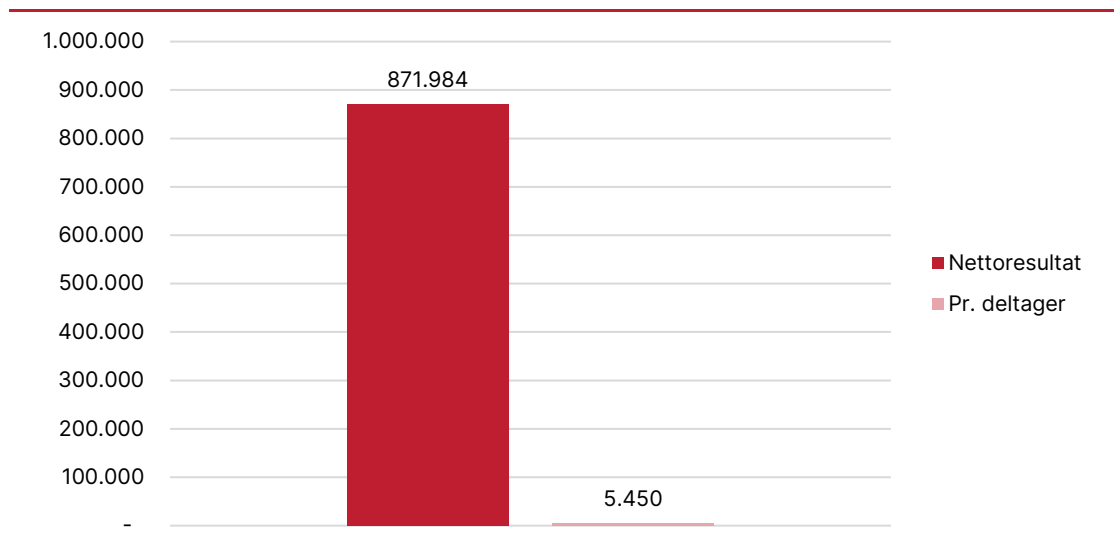
Vi benytter en tidshorisont på 8 år, hvilket tillader, at effekten ikke kun har betydning for det første år efter indsatsen, men faktisk har betydning for de følgende otte år efter indsatsen. Efter otte år er effekterne minimale og ændrer ikke væsentligt ved resultaterne.

Som diskuteret i afsnit 4.3 er der en del usikkerhed behæftet ved den angivne succesrate. Resultaterne af grundkørslen sammenlignes derfor efterfølgende med tilsvarende beregninger, hvor effektstørrelsen antages hhv. på 0,3 og 0,1 med tilhørende succesrater som angivet i Tabel 4.2.

4.5.1 Grundkørsel

Figur 4.1 viser SØM-beregningens resultater af Fællesskab på Asfalten med de givne specifikationer for grundkørslen, hvor nettoresultatet pr. deltager er beregnet som et vægtet gennemsnit på tværs af de fire målgrupper. Når omkostningerne ved indsatsen fratrækkes de samlede gevinster over en 8-årig periode, opnås et nettoresultat på cirka 870.000 kr., der fordeler sig på 5.450 kr. pr. deltager. Nettoresultatet skal forstås som de samlede budgetøkonomiske besparelser, der opnås af det offentlige ved den angivne succesrate for at mindske behovet kontakt med psykiatrien. SØM-beregningen giver kun et estimat på de økonomiske gevinster, og de præcise resultatbeløb skal derfor tolkes med en vis varsomhed, særligt i lyset af de nævnte usikkerheder i forhold til succesraten.

Figur 4.1 Nettoresultat, nutidsværdi 2020, kr.

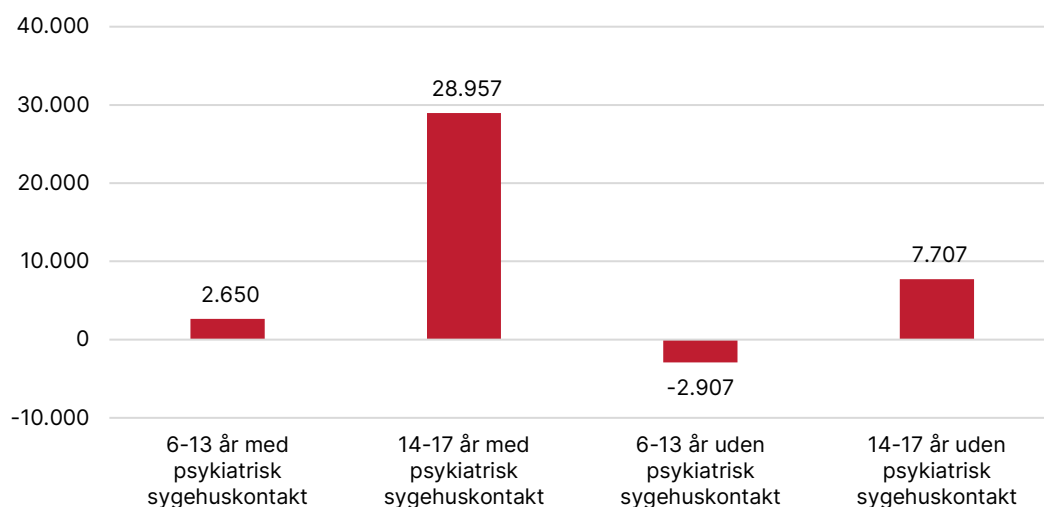


Kilde: Egen beregning på SØM.

Figur 4.2 viser, hvordan nettoresultatet pr. deltager varierer mellem de forskellige målgrupper. Her fremgår det, at der er særligt store økonomiske gevinster for kommunen i forhold til de 14-17-årige med tidligere psykiatrisk sygehuskontakt. Nettoresultatet for denne målgruppe er på cirka 29.000 kr. pr. deltager, hvilket indikerer, at kommunen (i gennemsnit) kan spare 29.000kr. ved at give de 14-17-årige med tidligere psykiatrisk sygehuskontakt denne indsats. Omvendt ses det, at målgruppen af 6-13-årige uden tidligere kontakt med et psykiatrisk sygehus har et nettoresultat på -2.900 kr. pr. deltager, hvilket betyder, at omkostningerne pr. deltager ved indsatsen for denne gruppe overstiger de økonomiske besparelser, der opnås ved deltagelsen. Derudover viser beregningerne, at 14-17-årige uden kontakt til psykiatrisk sygehus opnår et nettoresultat på 7.700 kr. pr. deltager, og at 6-13-årige med kontakt til psykiatrisk sygehus har et nettoresultat på 2.700 pr. deltager. Men da gruppen af 6-13-årige med tidligere kontakt til psykiatrisk sygehus udgør langt den største andel af alle deltagerne, udgør nettoresultaterne for denne gruppe en substantiel andel af det samlede resultat.

Årsagen til forskellen i nettoresultaterne på tværs af målgrupperne skyldes i høj grad variation i de konsekvensestimater, som SØM anvender i beregningen. For gruppen af børn i alderen 6-13 år uden tidligere psykiatrisk sygehuskontakt anvender SØM generelt små konsekvensestimater sammenlignet med de andre målgrupper, hvilket forklarer, at lige netop denne gruppe oplever et nettotab af indsatsen.

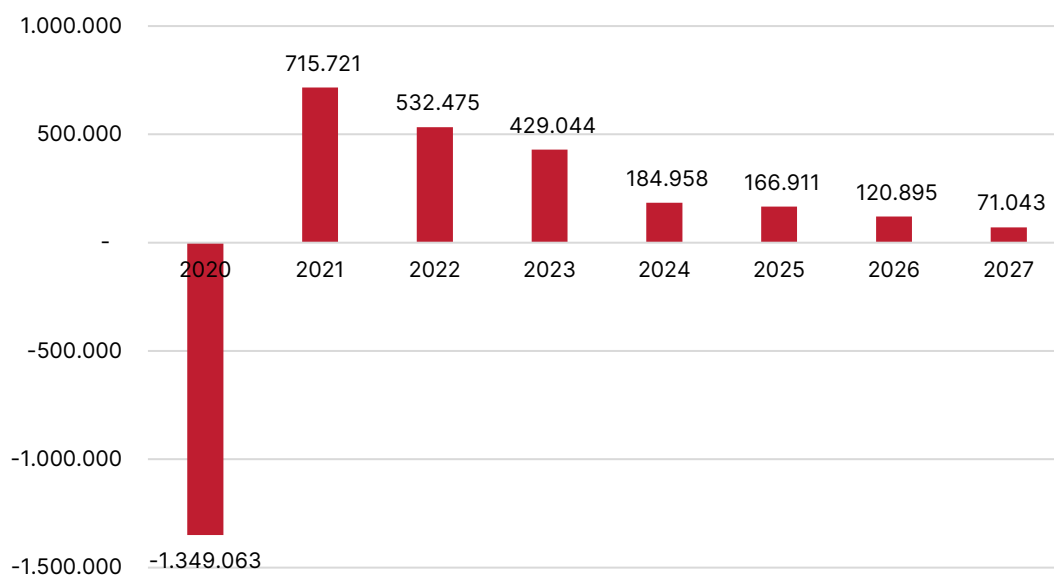
Figur 4.2 Nettoresultat pr. deltager fordelt på målgrupper, nutidsværdi 2020, kr.



Kilde: Egen beregning på SØM.

Nettoresultaterne i Figur 4.1 og Figur 4.2 er baseret på de summerede økonomiske gevinster over en 8-årig periode. Figur 4.3 viser tidsprofilen for de samlede nettoresultater. I år 1 opnås økonomiske gevinster på 705.000 kr., men da omkostningerne på cirka 2 mio. kr. også er afholdt i år 1, giver det et samlet nettoresultat på -1.3 mio. I de efterfølgende år generer indsatsen positive nettoresultater. Tidsprofilen viser, at de væsentligste gevinster opnås i de første fire år. Herefter aftager størrelsen på gevinsterne væsentligt.

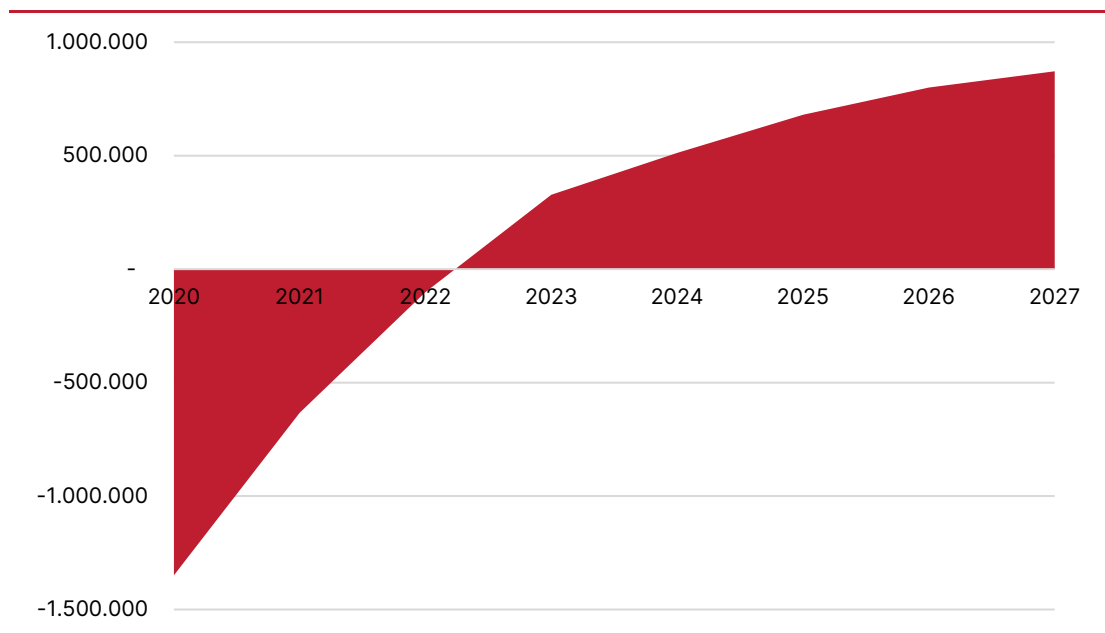
Figur 4.3 Resultat pr. år, nutidsværdi 2020, kr.



Kilde: Egen beregning på SØM.

Figur 4.4 nuancerer tidsprofilen for nettoresultaterne ved at vise de akkumulerede nettoresultater år for år. Af figuren fremgår det, at nettotabet i år 1 først vendes til samlede positive gevinster i år 4. Herefter vokser det samlede nettoresultatet med aftagende hastighed i år 5-8. Den store enkeltudgift er således tjent hjem i år 4.

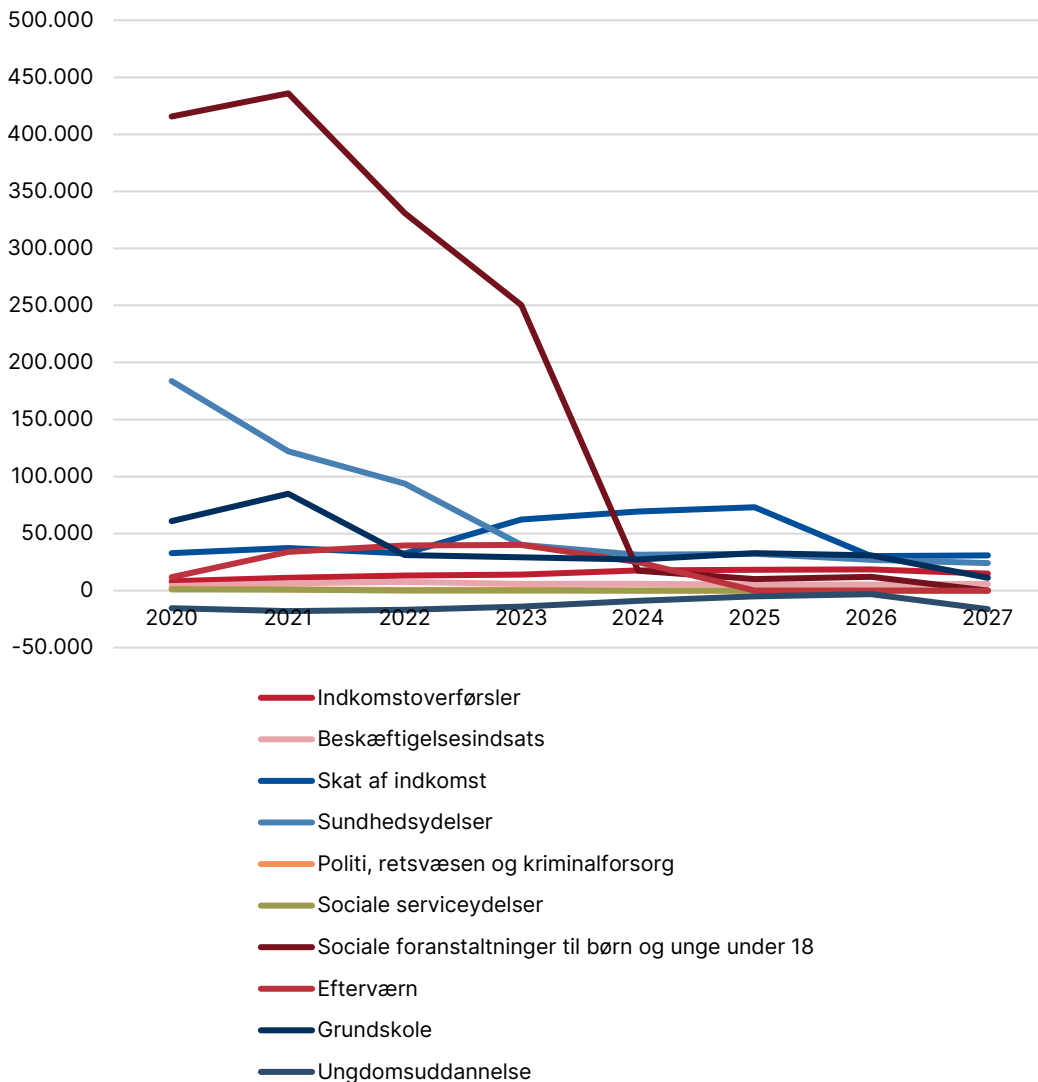
Figur 4.4 Akkumuleret nettoresultat pr. år, nutidsværdi 2020, kr., summeret



Kilde: Egen beregning på SØM.

Figur 4.5 viser fordelingen af økonomiske gevinster pr. år fordelt på de forskellige hovedområder af konsekvenser inkluderet i beregningen. Det fremgår tydeligt, at de primære økonomiske gevinster af indsatsen opnås ved sparede omkostninger til sociale foranstaltninger til børn og unge under 18 år. Disse gevinster er dog kun markante i de første 4 år efter indsatsen, hvorefter de ikke har særlig betydning for nettoresultatet. I de første år efter indsatsen beregnes der desuden væsentlige konsekvenser for sundhedsydelser, hvilket primært skyldes sparede omkostninger til indlæggelser på psykiatrisk hospital og psykiatriske ambulante forløb.

Figur 4.5 Økonomiske konsekvenser pr. år, fordelt på hovedgrupper, nutidsværdi 2020, kr.



Kilde: Egen beregning på SØM.

Tabel 4.5 præciserer de økonomiske gevinster observeret i Figur 4.5. Her angives fordelingen af det samlede resultat på hovedområder. Det fremgår af tabellen, at sparede omkostninger til sociale foranstaltninger til børn og unge under 18 år er den væsentligste økonomiske gevinst for nettoresultatet. Derudover er der væsentlige sparede omkostninger til sundhedsydelse og grundskolen samt forøgede skatteindtægter. Sparede omkostninger til grundskolen skyldes særligt en reduktion af omkostninger til specialundervisning enten på specialskole eller i specialklasse. Selvom beløbene er forholdsvis små, så stiger udgifterne til ungdomsuddannelse, hvilket må skyldes, at reduktionen i behovet for psykiatrisk behandling giver børn og unge bedre muligheder for at påbegynde og eventuel gennemføre en ungdomsuddannelse.

Tabel 4.5 Økonomiske konsekvenser pr. år, fordelt på hovedgrupper, nutidsværdi 2020, kr.

	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	I alt
Indkomstoverførsler	8.204	11.110	13.212	14.090	17.641	18.379	18.586	14.904	116.127
Beskæftigelsesindsats	3.959	6.574	7.622	5.944	5.942	5.241	5.438	6.028	46.748
Skat af indkomst	32.818	37.324	32.568	62.366	69.228	73.064	30.225	30.993	368.586
Sundhedsydelse	183.723	121.972	93.713	40.229	31.521	32.264	27.069	24.127	554.618
Politi, retsvæsen og kriminalforsorg	1.663	1.146	428	880	0	0	0	0	4.117
Sociale serviceydelser	1.031	921	0	0	0	0	0	0	1.952
Sociale foranstaltninger til børn og unge under 18 år	415.615	435.925	330.968	250.399	17.506	10.212	11.944	0	1.472.569
Efterværn	11.859	33.837	39.689	40.032	24.974	0	0	0	150.392
Grundskole	60.945	84.902	31.222	29.119	27.101	32.716	30.769	11.216	307.991
Ungdomsuddannelse	-15.336	-17.991	-16.946	-14.018	-8.955	-4.964	-3.136	-16.225	-97.571

Kilde: Egen beregning på SØM.

4.5.2 Sammenligning af succesrater

Specifikationen af succesraten har væsentlig betydning for de beregnede økonomiske konsekvenser og eventuelle gevinster. Som diskuteret i Afsnit 4.3, er det sande niveau af succesraten ukendt, og estimatet deraf indbefatter en del usikkerheder. I Tabel 4.6 vises nettoresultatet, hvis effektstørrelsen ændres til hhv. 0,3 og 0,1. De tilhørende succesrater for de forskellige målgrupper er angivet i Tabel 4.2.

Ved en effektstørrelse på 0,3 varierer succesraten mellem 12 og 15 %, jf. tabel 5.2, og dette giver væsentlig større nettoresultater. Det fremgik af resultaterne i kapitel 4, at en effektstørrelse på 0,3 var et øvre estimat for effekten. Hvis dette var den generelle effekt for alle deltagere, ville der opnås betydeligt større økonomiske nettogevinster af indsatsen. Nettoresultatet vil i dette tilfælde være på 2,4 mio., som fordeler sig på cirka 15.000 kr. i nettogevinst pr. deltager over en periode på otte år. Nettogevinsten er således cirka 10.000 kr. større pr. deltager ved en effektstørrelse på 0,3, end hvis effektstørrelsen er på 0,2.

I Figur 3.6, hvor deltagernes gennemsnitlige trivsel målt ved WHO-5 sammenlignes før og efter indsatsen, ser vi ikke en markant ændring i trivsel efter indsatsen. Resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen peger derfor ikke entydigt på væsentlige effekter af indsatsen. Derfor kan der argumenteres for, at effektstørrelsen ikke skal være 0,2, men i stedet skal sættes til 0,1. Hvis effekttestimatet sænkes til 0,1, hvilket svarer til en succesrate på 4-5 % (vist i Tabel 4.2), genereres der et nettotab ved indsatsen. Med et effekttestimat på 0,1 er nettoresultaterne samlet på -500.000 kr., hvilket svarer til et økonomisk tab på cirka 3.400 kr. pr. deltager.

Hvis effektstørrelsen af indsatsen sænkes yderligere til 0,0, vil der ikke være nogen budgetøkonomiske gevinster af indsatsen. Nettoresultatet i dette tilfælde vil svare til omkostningerne ved indsatsen, -12.800 kr. pr. deltager.

Tabel 4.6 Sammenligning af succesrater

	Effektstørrelse = 0,3	Effektstørrelse = 0,1
Nettoresultat i alt	2.373.501	-539.701
Nettoresultat pr. deltager	14.834	-3.373

Kilde: Egen beregning på SØM.

4.5.3 Kravanalyse

Af Tabel 4.6 blev det tydeliggjort, at effektstørrelsen for indsatsen har afgørende betydning for nettoresultatet af indsatsen. I SØM er det muligt at lave en kravanalyse, hvor man kan beregne en break even-succesrate under den givne opsætning ved forskellige omkostningsniveauer. En break even-succesrate er den succesrate, hvorved de økonomiske gevinster er lig de samlede omkostninger. Disse beregninger belyser minimumskravet til succesraten for at skabe ligevægt mellem de økonomiske gevinster og omkostningerne (12.835 kr. pr. deltager) ved Fællesskab på Asfalten. I Tabel 4.7 er den beregnede break even-succesrate for en 8-årig periode angivet for hver af målgrupperne. Ikke overra-

skende er break even-succesraten forholdsvis lav for målgruppen af 14-17-årige med tidligere kontakt til psykiatrisk sygehus. Dette var også den målgruppe, hvor vi så de væsentligste nettogevinster.

I betragtning af usikkerheden omkring effektstørrelsen og dermed nettoresultaterne er det relevant at sammenligne niveauerne af break even-succesraterne med de anvendte niveauer i grundkørslen. Gruppen af 6-13-årige med tidligere kontakt til psykiatrisk sygehus udgør langt den største andel af alle deltagerne, og nettoresultaterne for denne gruppe udgør derfor en substantiel andel af det samlede resultat. I grundkørslen anvendte vi en succesrate på 8 % for denne gruppe, og break even-niveauet kræver en succesrate på 7 %. Hvis effektstørrelsen på 0,2 overestimerer de sande effekter for denne målgruppe, kan dette ændre nettoresultatet negativt i væsentlig grad, som det også fremgår af Tabel 4.6.

Tabel 4.7 Break even-succesrate fordelt på målgrupper

	6-13 år med psykiatrisk sygehus kontakt	14-17 år med psykiatrisk sygehus kontakt	6-13 år uden psykiatrisk sygehus kontakt	14-17 år uden psykiatrisk sygehus kontakt
Break even-succesrate	7 %	3 %	13 %	6 %

Kilde: Egen beregning på SØM.

4.6 Opsamling

I dette kapitel har vi i SØM gennemført en potentialeberegning af samfundsøkonomiske konsekvenser af indsatsen Fællesskab på Asfalten.

I grundkørslen beregnes de samfundsøkonomiske gevinster under antagelse af en runde med 160 deltagere og samlede omkostninger på cirka 2. mio. kr. Over en otteårig periode beregner SØM, at der opnås et nettoresultat på cirka 880.000 kr., der fordeler sig på 5.450 kr. pr. deltager. De samfundsøkonomiske nettogevinster skyldes i særlig grad en reduktion af omkostninger til sociale foranstaltninger og sundhedsydelse, og disse opnås primært i de første fire år efter indsatsen.

SØM-beregningen er baseret på fire forskellige målgrupper, hvor nettoresultatet af indsatsen afviger i høj grad. Målgruppen af 14-17-årige med tidligere psykiatrisk sygehuskontakt opnår særligt store samfundsøkonomiske nettogevinster af indsatser på 29.000 kr. pr. deltager. Omvendt estimeres et nettotab pr. deltager for målgruppen af 6-13-årige uden tidligere kontakt med psykiatrisk sygehus. Denne forskel skyldes, at SØM har forskellige konsekvensestimater for de enkelte målgrupper, og for 6-13-årige børn med psykiske vanskeligheder uden tidligere psykiatrisk sygehus er disse konsekvensestimater relativt små sammenlignet med dem for andre børn og unge med psykiske vanskeligheder.

SØM-beregningen af de samfundsøkonomiske gevinster er baseret på antagelsen om en effektstørrelse på 0,2 af deltagelse i Fællesskabet på Asfalten på succesmålet "mindre kontakt med psykiatrien". Denne antagelse indebærer dog en del usikkerhed, da den sande effektstørrelse er ukendt. På baggrund af før- og efter-målingen for deltagere før COVID19-nedlukningen marts 2020 observeres en ændring i hyperaktive vanskeligheder

under indsatsen svarende til en standardiseret gennemsnitlig forskel på 0,33. Da analysen er foretaget uden kontrolgruppe, kender vi dog ikke udviklingen, som deltagerne ville have oplevet, hvis de ikke havde deltaget. En effektstørrelse på 0,33 må derfor betragtes som et øvre estimat for effektstørrelsen. Vi finder desuden ikke lignende effektstørrelser på andre mål for trivsel eller sociale og emotionelle vanskeligheder inkluderet i spørgeskemaundersøgelsen. I flere tilfælde observeres der kun små og ikke statistisk signifikante ændringer. Det er derfor også muligt, at den sande effektstørrelse er væsentlig mindre end 0,2. I valget af effektstørrelse har vi derudover søgt viden fra tidligere videnskabelige studier af effekten af sportsaktiviteter/fysisk aktivitet og social og psykisk trivsel eller mentalt helbred. Generelt ses der en positiv sammenhæng, men der findes studier med effektstørrelser både større og mindre end 0,3.

For at vurdere sensitivitet af nettoresultaterne i forhold til valget af effektstørrelsen har vi gennemført beregninger af nettoresultaterne ved forskellige niveauer af effektstørrelsen i en følsomhedsanalyse. Ved en effektstørrelse på 0,1 (succesrate på 4-5 %), hvilket også betragtes som en lille effekt, beregnes der et samlet nettoresultat for indsatsen på cirka -3.400 kr. pr. deltager. Der beregnes derimod markante samfundsøkonomiske gevinster ved en effektstørrelse på 0,3 (succesrate på 12-15 %), svarende til cirka 15.000 kr. pr. deltager. Følsomhedsanalysen viser dermed, at valget af effektstørrelsen er afgørende for, om der kan konkluderes positive samfundsøkonomiske konsekvenser af indsatsen. I forhold til den videnskabelige litteratur er en effektstørrelse på 0,2 dog et rimeligt estimat at antage. Derudover har vi beregnet break even-succesraten for hver af målgrupperne. Niveauet af break even-succesraten er rimelig i forhold til at forvente, at der kan være samfundsøkonomiske nettogevinster ved Fællesskab på Asfalten, særligt i lyset af, at tidligere interventionsstudier af idrætsaktivitet har fundet væsentligt højere effektstørrelse/succesrater.

Validiteten af nettoresultaterne for budgetøkonomiske gevinster fra Fællesskab på Asfalten beror i høj grad på sammenligneligheden mellem SØM-målgruppen og deltagerne samt valget af effektstørrelse. Man bør derfor fortolke de beregnede nettoresultater med en vis varsomhed. Derudover er konsekvenserne i SØM udelukkende baseret på budgetøkonomiske analyser af indtægter og udgifter for det offentlige. SØM medregner ikke andre potentielle positive konsekvenser såsom den øget livskvalitet ved et større socialt netværk, øget fysisk velvære eller styrkede personlige kompetencer. Sådanne betragtninger er vigtige at medtage i konklusionen af de samlede samfundsøkonomiske konsekvenser af indsatsen.

Litteratur

- Ahn, S., & Fedewa, A. L. (2011). A meta-analysis of the relationship between children's physical activity and mental health. *Journal of Pediatric Psychology, 36*(4), 385-397.
- Bech, P. (2011): *Klinisk psykometri*. København: Munksgaard Danmark
- Biddle, S. J., Ciaccioni, S., Thomas, G., & Vergeer, I. (2019). Physical activity and mental health in children and adolescents: An updated review of reviews and an analysis of causality. *Psychology of Sport and Exercise, 42*, 146-155.
- Bonhauser, M., Fernandez, G., Püschel, K., Yañez, F., Montero, J., Thompson, B., & Coronado, G. (2005). Improving physical fitness and emotional well-being in adolescents of low socioeconomic status in Chile: Results of a school-based controlled trial. *Health Promotion International, 20*(2), 113-122.
- Borghans, L., Duckworth, A.L., Heckman, J.J. & Weel, B.T. (2008). The economics and psychology of personality traits. *Journal of Human Resources, 43*(4), 972-1059.
- Carneiro, P. & Heckman, J. (2003). *Human capital policy*. IZA – Institute of Labor Economics.
- Center for Frivilligt Socialt Arbejde (2018): *Tal om det frivillige Danmark. Frivilligrapporten 2016-2018*. Odense: Center for Frivilligt Socialt Arbejde
- Damelang, A. & Kloss, G. (2013). Poverty and the social participation of young people – an analysis of poverty-related withdrawal mechanisms. *Journal of Labour Market Resources, 46*(4), 321-333.
- Eather, N., Morgan, P. J., & Lubans, D. R. (2016). Effects of exercise on mental health outcomes in adolescents: Findings from the CrossFit™ teens randomized controlled trial. *Psychology of Sport and Exercise, 26*, 14-23.
- Gapin, J. I., Labban, J. D., & Etnier, J. L. (2011). The effects of physical activity on attention deficit hyperactivity disorder symptoms: The evidence. *Preventive Medicine, 52*, S70-S74.
- Gatz, M., Messner, M.A. & Ball-Rokeach, S.J. (Eds.). (2002). *Paradoxes of Youth and Sport*. New York: State University of New York Press.
- Goodman, R. (1997): The Strengths and Difficulties Questionnaire: A Research Note. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 38*, s. 581-586.
- Hale, G. E., Colquhoun, L., Lancaster, D., Lewis, N., & Tyson, P. J. (2021). Physical activity interventions for the mental health and well-being of adolescents—a systematic review. *Child and Adolescent Mental Health, 26*(4):357-368

- Heckman, J., Stixrud, J., & Urzua, S. (2006). The effects of cognitive and noncognitive abilities on labor market outcomes and social behavior. *Journal of Labor Economics*, 24(3), 411-482.
- Heckman, J. (1999). *The policies to foster human capital*. National Bureau of Economic Research.
- Hoza, B., Smith, A. L., Shoulberg, E. K., Linnea, K. S., Dorsch, T. E., Blazo, J. A., Alerding, C.M., McCabe, G. P. (2015). A randomized trial examining the effects of aerobic physical activity on attention-deficit/hyperactivity disorder symptoms in young children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43(4), 655-667.
- Jacobsen, R.H. & Beuchert L. (2018): Den Socialøkonomiske Investeringsmodel: Udvikelse med udsatte børn og unge. København: VIVE – Det Nationale Forsknings og Analysecenter for Velfærd.
- Kristensen, N., Jensen, V.M. & Krassel, K.F. (2020). *Panelanalyse af bekymrende skolefravær*. VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.
- Lapa, T.Y. (2013). Life satisfaction, leisure satisfaction and perceived freedom of park recreation participants. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 96, 1985-1993.
- Lausten, M., Andersen, D., Skov, P.R & Nielsen A.A. (2013): *Anbragte 15-årige hverdagsliv og udfordringer*. København: VIVE – Det Nationale Forsknings og Analysecenter for Velfærd.
- Lausten, M. & Jørgensen, T. (2017): *Anbragte børn og unges trivsel 2016*. København: VIVE – Det Nationale Forsknings og Analysecenter for Velfærd.
- Lindwall, M., & Lindgren, E. (2005). The effects of a 6-month exercise intervention programme on physical self-perceptions and social physique anxiety in non-physically active adolescent swedish girls. *Psychology of Sport and Exercise*, 6(6), 643-658.
- Liu, M., Wu, L., & Ming, Q. (2015). How does physical activity intervention improve self-esteem and self-concept in children and adolescents? Evidence from a meta-analysis. *PloS One*, 10(8), e0134804.
- Lubans, D. R., Smith, J. J., Morgan, P. J., Beauchamp, M. R., Miller, A., Lonsdale, C., . . . Dally, K. (2016). Mediators of psychological well-being in adolescent boys. *Journal of Adolescent Health*, 58(2), 230-236.
- McDowell, I. (2010): Measures of self-perceived well-being. *Journal of Psychosomatic Research*, 69(1), s. 69-79
- Ottosen, M.H., Andersen, D., Dahl, K.M., Hansen, A.T., Lausten, M. & Østergaard, S. V. (2014). *Børn og unge i Danmark: Velfærd og trivsel 2014*. VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.
- Oxford Research (2010): *Sunde Børn Bevæger Skolen – Slutrapport*. København: Oxford Research

- Pate, R.R., Tro st, S.L. & Dowda, M. (2000). Sports Participation and Health-Related Behaviours Among US Youth. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 154(9), 904-911.
- Pilgaard, Maja & Marianne Kjær (2020): *Evaluering af den nationale platform for gadeidræt*. København: Active research.
- Radovic, S., Gordon, M. S., & Melvin, G. A. (2017). Should we recommend exercise to adolescents with depressive symptoms? A meta-analysis. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 53(3), 214-220.
- Reeves, M. J., & Bailey, R. P. (2016). The effects of physical activity on children diagnosed with attention deficit hyperactivity disorder: A review. *Education 3-13*, 44(6), 591-603.
- Rodriguez-Ayllon, M., Cadenas-Sánchez, C., Estévez-López, F., Muñoz, N. E., Mora-Gonzalez, J., Migueles, J. H., . . . Martínez-Vizcaíno, V. (2019). Role of physical activity and sedentary behavior in the mental health of preschoolers, children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Sports Medicine*, 49(9), 1383-1410.
- Slutzky, C.B. & Simpkins, S.D. (2009). The link between children's sport participation and self-esteem: Exploring the mediating role of sport self-concept. *Psychology of Sport and Exercise*, 10(3), 381-389.
- Spruit, A., Assink, M., van Vugt, E., van der Put, C., & Stams, G. J. (2016). The effects of physical activity interventions on psychosocial outcomes in adolescents: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review*, 45, 56-71.
- Sundhedsstyrelsen og Socialstyrelsen (2015): *Tilbud der gør en forskel – Idræt til børn og unge med særlige behov*. København: Sundhedsstyrelsen og Socialstyrelsen.
- Verret, C., Guay, M., Berthiaume, C., Gardiner, P., & Béliveau, L. (2012). A physical activity program improves behavior and cognitive functions in children with ADHD: An exploratory study. *Journal of Attention Disorders*, 16(1), 71-80.

Bilag 1 Litteraturgennemgang til fastsættelse af effektstørrelse til SØM-potentialeberegning

Tidligere videnskabelige studier har vist, at fysisk aktivitet kan have dæmpende effekter på ADHD-symptomer (Gapin, Labban & Etnier, 2011, Reeves, Bailey, 2016, Hoza et al., 2015, Verret et al., 2012). I en lille stikprøve af børn med ADHD viser Verret et al. (2012), at 10 uger med fysisk træning er forbundet med en reduktion i sociale problemer og opmærksomhedsproblemer. Dette er overensstemmende med resultaterne af spørgeskemaundersøgelsen fra Fællesskab på Asfalten. Spruit et al. (2016) har undersøgt effekten af fysisk aktivitet på adfærdsproblemer og finder en reduktion i udadreagerende adfærd med en effektstørrelse på 0,35 og en reduktion af indadreagerende adfærd med en effektstørrelse på 0,32.

Biddle et al. (2019) har foretaget et review af systematiske reviews og meta-analyser vedrørende fysisk aktivitet og mentalt helbred blandt børn og unge. Blandt interventionsstudier finder de meta-analytiske effektstørrelser varierende mellem 0,41 og 0,61 (og et enkelt review med en effektstørrelse på 0,26) på depressionssymptomer af øget fysisk aktivitet. Biddle et al. (2019) konkluderer, at der er delvis evidens for en kausal sammenhæng.

Blandt interventionsstudier af fysisk aktivitet og angst findes der lidt mindre angstreducerende effekter i den generelle population af børn og unge (0,36). RCT-studier af børn og unge med en ADHD-diagnose finder en meta-analytisk effektstørrelse på 0,66 på angstsymptomer fra idrætsaktiviteter, og endelig findes der ikke signifikante effekter af yoga på angst. Et nyere review af Hale et al. (2021) inkluderer ligeledes studier, som peger på en reducerende effekt af fysisk aktivitet på angstsymptomer (Lindwall, Lindgren, 2005, Bonhauser et al., 2005).

Rodriguez-Ayllon et al. (2019) har foretaget et systematisk review af studier, der undersøger effekten af fysisk aktivitet og stillesiddende adfærd på mentalt helbred. I metaanalysen foretaget på tværs af alle inkluderede studier estimeres en effektstørrelse på 0,17 på samlet mental helbred (både psykiske lidelser og trivsel) fra fysisk aktivitet. Denne forholdsvis lille effekt er beregnet på tværs af en lang række forskellige aktivitetsindsatser og udfaldsmål med stor variation i resultaterne. For eksempel har Eather et al. (2016) evalueret effekten af indsatsen *CrossFit Teens*. Effekten af indsatsen på SDQ-målet i den generelle stikprøve har en moderat effektstørrelse på 0,36 (dog ikke statistisk signifikant), hvorimod effekten på egen opfattelse af udseende er 0,01. Hvis der derimod fokuseres på gruppen af kategoriseret som "i risikogruppe", findes der generelt større effekter af *CrossFit Teens* med blandt andet en effekt på SDQ-målet på 0,70.

Biddle et al. (2019) gennemgår desuden en række reviews af interventionsstudier på sammenhængen mellem fysisk aktivitet og selvopfattelse/selvverd. Størrelsesordenen for effekterne varierer mellem 0,12 og 0,78 og afspejler heterogeniteten af interventionsstudierne i forhold til selvværdskoncepter og indsatsaktiviteten. En stor del af interventionsstudierne estimerer dog effekter af moderat størrelse. Liu et al. (2015) estimerer

en effektstørrelse på 0,29 af fysisk aktivitet på et generaliseret selvværds mål, Spruit et al. (2016) finder en effektstørrelse på 0,30 for udfaldsmålet selvpfattelse, og Ahn & Fedewa (2011) målte i RCT-studier en effektstørrelse på 0,29 for selvværd og 0,16 for selvpfattelse.

VIVÉ

DET NATIONALE FORSKNINGS-
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD