

GAM3 • We Love Asphalt

Evaluering af Your GAM3



..... KORT FORTALT

GADEIDRÆT I UDSATTE BOLIGOMRÅDER

GADEIDRÆT I UDSATTE BOLIGOMRÅDER EVALUERING AF YOUR GAM3 – KORT FORTALT

Opsamlingshæftet er udarbejdet af Michael Fehsenfeldt, Peter Mindegaard og Bjarne Ibsen, Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC), og Ditte Toft, Idrættens Analyseinstitut, med afsæt i evalueringsrapporten 'Gadeidræt i udsatte boligområder – Evaluering af Your GAM3'.

Udgivet af: Institut for Idræt og Biomekanik,
Syddansk Universitet, 2013
ISBN: 978-87-92646-70-5
Fotos: GAM3
Layout: Anne von Holck, Tegnestuen Trojka
Rekvireret af: GAM3

Download den samlede evalueringsrapport på
www.sdu.dk/cisc og læs mere om GAM3 på
www.GAM3.dk

Indledning

Integrationsprogrammet Your GAM3 skal i årene 2011-2014 skabe aktiviteter for børn og unge i udsatte boligområder i Danmark med afsæt i gadeidræt. I evalueringsperioden i 2012 deltog 17 boligområder. Organisationen GAM3, der arbejder med at planlægge og arrangere streetkulturelle aktiviteter for børn og unge, står for at gennemføre programmet.

Dette hæfte præsenterer de væsentligste resultater og hovedkonklusioner af midtvejsevalueringen 'Gadeidræt i udsatte boligområder – Evaluering af Your GAM3', som er udarbejdet af Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC) ved Syddansk Universitet.

Evalueringen belyser:

- I hvilken grad programmets mål er nået.
- Hvilke dele af programmet, der har bidraget til at nå målene.
- Hvad der kan bidrage til udvikling og kvalificering af programmet i fremtiden.

Evalueringen er udarbejdet af CISC med afsæt i etnografiske feltobservationer og interviews i otte udvalgte boligområder suppleret af spørgeskemaundersøgelser blandt deltagere i aktiviteter og såkaldte 'PlayMakers' (hjælpetrænere). Desuden gør evalueringen brug af de lokale træneres registrering af deltagere på programmets aktiviteter.



YOUR GAM3

Your GAM3 er et integrationsprogram udviklet af organisationen GAM3.

Formålet med Your GAM3 er:

- At bruge former for gadeidræt, som er særligt brugbare for nydanske unge, og som styrker dem i at tage medansvar for fremtidens samfund.
- At udsatte boligområder over en flerårig periode opnår integrationsmæssige og sociale forandringer gennem gadeidrætten.
- At der sker en udvikling og udvidelse af sunde idrætsvaner, foreningstyper og frivillighedsformer, som tilgodeser både de unges værdier og samfundets behov.

Your GAM3 tager udgangspunkt i fire typer gadeidræt: Street Basket, Street Soccer, Street Dance og Street Fit. Hen over sommerhalvåret, i månederne april til september, gennemfører Your GAM3 aktiviteter én til to gange om ugen i hver idrætsgren i de medvirkende boligområder – eller zoner, som GAM3 betegner dem.

Hvert boligområde har en styregruppe, som er ansvarlig for aktiviteterne. Derudover står en lønnet coach for afviklingen af aktiviteterne, og coachen får i de fleste tilfælde hjælp af 'PlayMakers' (se side 8) og andre frivillige.

Foruden idrætsaktiviteterne har Your GAM3 som delmål, at deltagerne i aktiviteterne også tager del i såkaldt almennyttige projekter til gavn for det lokale boligområde.



YOUR GAM3 BOLIGOMRÅDER/ZONER

Your GAM3's aktiviteter fandt i 2012 sted i 17 boligområder i Danmark. GAM3 betegner hvert af boligområderne med aktiviteter som en zone. De 17 deltagende zoner i Your GAM3 i 2012 var:

2200 Mjølnerparken, København
2200 Haraldsgade, København
2605 Brøndby Nord
2610 Kærene, Rødovre
2650 Avedøre, Hvidovre
2750 Hedegården, Ballerup
2980 Kokkedal
4000 Æblehaven, Roskilde
4200 Ringparken, Slagelse
4700 Sydbyen, Næstved
5240 Vøllsmose, Odense
6400 Søgræsvej, Sønderborg
7400 Holtbjerg, Herning
8700 Sundparken, Horsens
9220 Aalborg Øst
9400 Nord, Nørresundby
9700 Niels Bohrs Plads, Brønderslev

GAM3 etablerede i løbet af 2012 særlige gadeidrætsfaciliteter rettet mod især parkour og street basket i seks af zonerne. Faciliteterne er finansieret af Realdania.



GAM3

Siden 2002 har non-profitorganisationen GAM3 arbejdet med at gøre gadeidræt og streetkultur tilgængelig for børn og unge. Aktiviteterne har som målsætning at fremme sundhed, integration og medborgerskab for at modvirke marginalisering af nydanske børn og unge i udsatte boligområder.

GAM3 har base i København og har i alt otte fuldtidsansatte, to på Your GAM3, men aktiviteterne i regi af GAM3 er i stor udstrækning baseret på frivillige.

3-tallet i GAM3 henviser til organisationens afsæt i 3-mod-3-basketball, men er samtidig et forsøg på at gøre navnet mere urbant og hipt i fremtoningen. Navnet udtales 'game'.

Læs mere om GAM3 og Your GAM3 programmet på www.GAM3.dk.



Streetkulturen – Your GAM3's urbane arena

Som integrationsprogram er Your GAM3 overfladisk betragtet et modsætningsfyldt projekt: Programmet søger at integrere marginaliserede unge gennem gadeidræt – en idrætskultur, som har sin oprindelse 'på gaden', udenfor og som opposition til det etablerede.

Oprindeligt er streetkulturen kendetegnet ved anarkistisk, antiautoritær og spontan kreativitet, ligesom den forsøger at skabe frirum fra de normer, traditioner, regler og love, som regulerer det etablerede. Herved forsøger kulturen i udgangspunktet at bryde med de gængse sociale normer.

Men Your GAM3's formål er at integrere og engagere ekskluderede, eller eksklusionstruede, børn og unge i det etablerede samfund. Ideen bag Your GAM3 og brugen af streetkultur er at tilbyde børn og unge en identitet som medlemmer af en subkultur. Herved opbygger de gennem fællesskabet selvværd og ansvarsfølelse for gruppen. Ved at etablere gruppeidentifikation søger programmet altså at præsentere og eksemplificere værdier, der har samfundsmæssig relevans og kvalitet, samt at skabe ejerskab for aktiviteterne.

Fællesskaber af denne art inkluderer og ekskluderer på én og samme tid. For at skabe en tryk og fælles identitet er det nødvendigt at definere identiteten i forhold til noget andet – altså definerer Your GAM3 ikke kun identiteten med udgangspunkt i positive værdier i kulturen, men også i forhold til modsætninger i kulturen.

Evalueringen viser, at GAM3 har succes med at skabe identifikationsfaktorer for de unge. I de undersøgte boligområder er vurderingen, at programmet gør en forskel ved



at skabe en kultur, der har positiv indvirkning på børn og unges negative adfærd i området.

At børn og unge kan identificere sig med aktiviteterne skaber større sandsynlighed for at fastholde dem som deltagere. Identifikationen øger ligeledes muligheden for brugerinddragelse af lokale kræfter gennem ejerskabsfølelse. Dog har det stor betydning, at GAM3 arbejder proaktivt med:

- At etablere og fasttømre det lokale engagement og ejerskabsfølelsen blandt lokale beboere og deltagere. Ikke nødvendigvis kun i forhold til de projekterede aktiviteter, men også ved at undersøge og understøtte andre lokale ønsker og behov for aktiviteter.
- At udvide det nu eksklusive GAM3-fællesskab, så det omkringliggende samfund kan bruge fællesskabet og omvendt. Det kan eksempelvis gøres ved at øge fokus på almennyttige sociale projekter, som Your GAM3 har intentioner om. Derigennem udvider programmet den afgrænsede sociale kapital i fællesskabet til brobyggende social kapital.



GAM3 I SPROG OG UDTRYK

Your GAM3 er ikke alene 'street' i kraft af selve idrætsaktiviteterne. Også iscenesættelsen af rammerne omkring aktiviteterne spiller en vigtig rolle.

Et eksempel er sproget, hvor GAM3 gør brug af 'street-retorik'. Ved at låne fra engelsk og amerikansk streetkultur adskiller sproget knyttet til GAM3-aktiviteterne sig fra kendte udtryk fra f.eks. foreningsidrætten. Eksempler på den særlige sprogbrug er, at trænerne hedder 'Coach' eller 'Headcoach', boligområdet er en 'Zone', og musikafspilleren er en 'Block rocker'.

Derudover fungerer en række symboler i udtrykket som vigtige identifikationsfaktorer for GAM3. Blandt andet kommer det visuelt til udtryk gennem grafisk design, som henter inspiration fra street-art og såkaldte 'tags'.

En måde at anvende symbolsk kommunikation er desuden musikken, som trænerne bl.a. bruger aktivt i forbindelse med træning ved f.eks. at lade musikken indikere, at træningen er i gang.

GAM3 bruger desuden symbolske ritualer, der har til formål at anerkende præstationen og tilhørsforholdet. De årlige lokale 'Street GAM3' og 'GAM3 Finals' er eksempler, hvor eventene på den ene side giver mulighed for at skille sig ud ved at kvalificere sig eller at vinde pokalen, mens det på den anden side også handler om at manifestere den fælles GAM3-identitet. Tilsammen er de visuelle, sproglige, lyd-mæssige og symbolske koder vigtige i bestræbelserne på at skabe identitetsfaktorer.

Organisering af aktiviteterne

GAM3-programmet oplever udfordringer i arbejdet med at organisere idrætsaktiviteterne i zonerne. Evalueringen peger på en række konkrete problematikker:

For det første er programmet meget afhængigt af de personer, som er tilknyttet den enkelte zone: Coaches, Play-Makers, frivillige projektledere og andre frivillige.

Inden sæsonstart deltager disse personer i en såkaldt 'Boot Camp', hvor GAM3 over to dage introducerer dem til den rolle, som GAM3 forventer, at de tager i forbindelse med aktiviteterne og i arbejdet med socialt udsatte unge. Selvom programmet komprimerer meget viden, er spørgsmålet, om introduktionen er tilstrækkelig til, at de mange unge frivillige har de nødvendige kvalifikationer og erfaringer til at tage ansvar for at skabe sociale forandringer i udsatte boligområder.

For det andet har de forskellige typer af frivillige betydning. De frivillige kommer hovedsageligt fra uddannelsesinstitutioner, og der er overordnet to grupper. Mange i den første gruppe har netop færdiggjort en længerevarende uddannelse, og titlen som frivillig projektleder er brugbar at have på cv'et og at bruge i et videre karriereforløb. Den anden gruppe har et mere naturligt 'drive' og brænder for typen af arbejde, som GAM3 udfører. Typisk har gruppen tilknytning til boligområdet eller er i gang med en pædagogisk eller en anden socialt relateret uddannelse.

Indsatsen fra den første frivillige gruppe er sværere at fastholde sammenlignet med den anden gruppe, som har et større personligt eller fagligt engagement i arbejdet med socialt udsatte grupper. Når GAM3 og andre lignende projekter er stærkt afhængige af frivillig arbejdskraft, er



det derfor vigtigt at være opmærksom på rekrutteringen af de forskellige typer af frivillige.

For det tredje viser GAM3's erfaringer, at der er et relativt stort frafald blandt de tilknyttede frivillige. I alle former for socialt arbejde er stabilitet og kontinuitet væsentlig, men særligt i arbejdet med udsatte børn og unge har det afgørende betydning. I den forbindelse er det relevant at spørge, om så omfattende forandringer – øget social kapital, større samfundsansvar m.m. – som Your GAM3 har til hensigt at skabe, i praksis er mulige at gennemføre med frivillig arbejdskraft som det bærende element.

For det fjerde mangler de frivillige generelt socialfaglige kvalifikationer sammenholdt med det ansvar, der påhviler dem i arbejdet med større grupper af socialt udsatte børn og unge. Det er hverken muligt at sammenligne Your GAM3 med traditionelt foreningsarbejde (for trænerens vedkommende) eller traditionelt projektarbejde (for de frivilliges vedkommende). Derfor er programmet afhængigt af både faglig viden og personligt engagement.

Socialfaglig viden sikrer en forståelse for forskellige normer og sociale baggrunde, der i udgangspunktet adskiller de unge fra de traditionelt foreningsaktive unge. Når der er problemer, som trænere eller frivillige ikke kan løse,

træder lokale styregruppemedlemmer, hvoraf mange har en socialfaglig baggrund, ofte til.

Your GAM3's 'sport først-tilgang', som bevidst flytter fokus fra problemerne, kan forhindre deltageres oplevelse af stigmatisering, men kan også betyde, at de ansatte og frivilliges faglige grundlag for at håndtere komplekse sociale udfordringer er mangelfuld.

Your GAM3's ambitiøse målsætninger om at styrke målgruppens sociale kapital og samfundsansvar fordrer sandsynligvis en større integrering af socialfaglig viden i arbejdet med de unge. Forskellige løsninger kan være:

- Et større lokalt engagement ved evt. at skabe relationer til eksisterende lokale initiativer, f.eks. religiøse, kulturelle eller lignende. GAM3 kunne inddrage gatekeepere eller andre personer med lokal autoritet i arbejdet.
- GAM3 kunne i højere grad rekruttere fra socialfaglige uddannelsesinstitutioner, der f.eks. uddanner lærere, pædagoger og socialrådgivere, frem for de uddannelser, hvor de unge har større fokus på projekterfaring og cv.
- GAM3 kunne i større udstrækning etablere mere formaliserede samarbejder mellem aktiviteterne og allerede eksisterende socialfaglige tiltag for i større omfang at inddrage eksisterende viden på området.
- De lokale styregrupper, hvor mange har viden og erfaring på området og socialfaglige kompetencer, kunne involvere sig mere aktivt i aktiviteterne.
- Mange projekter indeholder elementer af flere af metoderne, men på baggrund af evalueringen er det ikke muligt at sige, hvilke metoder der virker bedst. Med stor sandsynlighed kræver den brede målgruppe forskellige metoder til de enkelte projekter.



TILGÆNGELIGHED ER VIGTIG

Tidligere undersøgelser viser, at en afgørende forudsætning for at få mange børn og unge fra udsatte boligområder til at være aktive i gadeidræt er, at der er let tilgang til aktiviteterne. Ifølge evalueringen lever Your GAM3 i stor udstrækning op til den forudsætning.

Programmet gør meget for at reklamere for aktiviteterne på lokale skoler, aktiviteterne foregår synligt i områder i boligkvartererne, som alle har let adgang til, og prisen for at deltage er lav.

Alligevel oplever GAM3 nogle steder udfordringer med organiseringen i bestræbelserne på at skabe et succesfuldt program.



De aktive deltagere i Your GAM3

I alt deltog over 2.000 børn og unge i 2012 i Your GAM3's aktiviteter i de 17 zoner. Af tallene fremgår, at gennemsnitsalderen er 13,6 år, at syv ud af ti deltagere har en anden etnisk baggrund end dansk, og at to ud af tre er drenge. Når en tredjedel alligevel er piger, skyldes det, at Street Dance i modsætning til de andre tre discipliner appellerer mest til pigerne.

Blandt aktiviteterne var Street Basket mest populær. Næsten halvdelen af alle fremmødte til aktiviteter har deltaget i Street Basket, og aktiviteten har i gennemsnit haft 11 deltagere pr. træning. Resten af deltagerne fordeler sig ligeligt mellem Street Dance og Street Soccer, hvor henholdsvis 10 og 12 deltagere i gennemsnit pr. gang. Street Fit er endnu ikke så udbredt og har kun trukket fire deltagere i gennemsnit.

Næsten alle deltagere i Your GAM3 går i grundskole eller har påbegyndt en ungdomsuddannelse. For næsten halvdelen af deltagere gælder, at de har klassekammerater, som også deltager, ligesom ni ud af ti svarer, at de har venner, der deltager.

Flertallet af deltagere, 66 pct., bor i området, hvor GAM3's aktiviteter foregår, og hver tredje svarer, at andre fra deres boligblok er aktive. 26 pct. af deltagere bor uden for området, men i samme by, mens 8 pct. kommer fra en anden by.

For deltagernes forældre gælder, at flere er uden arbejde end landsgennemsnittet for forældre med børn i aldersgruppen, og GAM3 har derigennem fat i en del børn og unge, som ud fra det kriterium er socialt udsatte.

Deltagernes tilfredshed med aktiviteterne er høj. Samlet set synes 72 pct. 'super godt' om aktiviteterne, mens kun ganske få ikke kan lide dem. 59 pct. af deltagere til Street Soccer synes 'super godt' om aktiviteten, og Street Soccer har dermed den laveste tilfredshed.



PLAYMAKERS

PlayMakers er unge frivillige, som uddanner sig til at tage aktiv del i udbredelsen og afholdelsen af GAM3's aktiviteter lokalt. For at blive PlayMaker har de unge i alderen 16-23 år deltaget på en uddannelse, som består af tre camps og en praktikperiode i en af zonerne.

PlayMakers er i gennemsnit 19 år, og de fleste er drenge. Lidt over halvdelen er bosat i en anden by, end hvor Your GAM3-aktiviteterne foregår.

Blandt de medvirkende PlayMakers i undersøgelsen har fire været aktive i GAM3 i mindre end et år, mens ni har været aktive i et år eller mere – af dem har seks være aktive i over to år. De unge synes, det er sjovt at være PlayMakers, og tilkendegiver, at de lærer meget på uddannelsesweekenderne.

Målgruppe versus deltagere

Et vigtigt element i arbejdet med et projekt som Your GAM3 er, at de ansvarlige er klar over, hvem projektet henvender sig til. En tydelig afgrænsning af målgruppen og specifikke karakteristika for den har stor betydning.

Den primære målgruppe i Your GAM3's programaktiviteter er ifølge projektbeskrivelsen "nydanske børn i alderen 10-18 år", og målgruppen beskrives som unge, der ikke har "for vane fast at dyrke en idrætsgren. Hverken på egen hånd eller i forening". Af evalueringen fremgår det dog, at flertallet af deltagerne i Your GAM3 har været eller sideløbende med deltagelse i projektet er idrætsaktive i andre sammenhænge.

I praksis er der en uoverensstemmelse mellem forståelsen af den tilsigtede målgruppe og den reelle deltagergruppe. Risikoen er fejlfortolkning af deltagergruppens handlemønstre og motivationsfaktorer. F.eks. tager den lokale forankring afsæt i, at de unge ikke er villige til at tage til aktiviteter uden for boligområdet, men evalueringen dokumenterer, at en række af de unge gerne tager andre steder hen for at være idrætsaktive, ligesom en væsentlig del af deltagerne kommer fra andre områder eller byer.

Problematikken med målgruppen og de faktiske deltageres forskellighed er dog ikke unik for Your GAM3. I mange tilfælde beskriver integrationsprojekter 'den hårde kerne' af unge med anden etnisk baggrund som deres målgruppe, mens de i virkeligheden ofte appellerer mere til de ressourcestærke unge i de udsatte områder. Men problematikken fører til forskellige opfattelser blandt frivillige og styregruppemedlemmer: Nogle trænere og frivillige oplever det som et problem, at de ikke får fat i den tilsigtede målgruppe, hvorimod mange styregruppemedlemmer ikke ser det som et problem. De tror alligevel ikke, de kan få fat i den hårde kerne, ligesom denne gruppe kan ødelægge det for de mere velfungerende unge, som projekterne reelt har fat i.



TRE GRADER AF FORENINGSPARATHED

Ser man på, hvor foreningsparate de unge i boligområderne er, kan man skelne mellem tre grupper af unge:

- Foreningsaktive
- Foreningsparate, som ikke er foreningsaktive
- Ikke-foreningsparate

Evalueringen viser, at de aktive i Your GAM3 primært har været foreningsaktive eller foreningsparate unge. Inden de startede i Your GAM3's aktiviteter, var 71 pct. idrætsaktive andre steder, og blandt deltagerne er 66 pct. også idrætsaktive i andre sammenhænge.

Især deltagere, som var aktive, inden de begyndte at deltage i Your GAM3's aktiviteter, var stadig aktive, mens de deltog i Your GAM3. 75 pct. af de allerede idrætsaktive dyrkede idræt i andre sammenhænge, da de besvarede spørgeskemaet, mens det alene gjaldt 41 pct. af deltagerne, som forud for Your GAM3's aktiviteter ikke var aktive.

Når målgruppen for GAM3 beskrives som "markant mindre fysisk aktiv", opstår der en uoverensstemmelse mellem den tilsigtede og den faktiske deltagergruppe.

■ Målsætning

Integrationsprogrammet Your GAM3 indeholder mange og ambitiøse målsætninger. Flere af målsætningerne er også i overensstemmelse med anbefalinger fra den videnskabelige litteratur ved bl.a.:

- At målrette og tilpasse aktiviteterne efter målgruppen
- At engagere lokale beboere i ansvaret for aktiviteterne
- At skabe relationer til det omgivende lokalsamfund
- At tilbyde kulturelle identifikationsfaktorer

På trods af at Your GAM3 følger retningslinjerne fra den etablerede viden på området, kan det høje ambitionsniveau og omfanget af målsætninger betyde, at det er svært at opnå de ønskede mål.

For det første er de forventede ambitiøse effekter på både kort og lang sigt svære at indfri, viser erfaringerne.

For det andet forudsætter realiseringen af målene, at der er overensstemmelse mellem mål og midler, og at målgruppen opfatter midlerne som acceptable.

Your GAM3's udgangspunkt med at etablere aktiviteter i øjenhøjde med deltagerne og det generelle fokus på brugerinddragelse og -ansvar er i princippet en rigtig strategi til at sikre, at deltagerne accepterer aktiviteterne. Men i flere af boligområderne er der usikkerhed om prioriteringen af målene, og hvilke mål programmet betragter som vigtigst.

Især gælder det i forhold til at kanalisere de unge ud i det etablerede foreningsliv. I tråd med mange danske integrations- og inklusionsprojekter på idræts- og fritidsområdet indgår udslusning til foreningslivet som en del af Your GAM3. Men evalueringen viser, at der er en vis usikkerhed om, hvor vigtigt formålet er. Nogle zoner tillægger det stor værdi, mens andre zoner tillægger det mindre betydning og fokuserer i stedet på lokal forankring af aktiviteterne og de lokale unges medansvar for såvel aktiviteter som det omgivende samfund.

Det er afgørende for Your GAM3's succes, at alle trækker i samme retning, og at der er de samme mål. Derfor anbefales:

- At GAM3 sikrer sig, at personalet og de frivillige forstår prioriteringer i både kort- og langsigtede mål og forstår forbindelsen mellem de kvantificerbare kortsigtede mål og de mere abstrakte langsigtede mål, så relevansen og vigtigheden af praksis er tydelig og klar i operationaliseringen.



Konklusion og forslag til udvikling af Your GAM3

Vurderingen af Your GAM3 midtvejs i projektføreløbet er forskellig alt efter, hvilke mål man lægger vægt på.

- Vurderer man på antallet af zoner, styregrupper og aktiviteter, er delmålene opfyldt.
- Vurderer man på antal deltagere, antal fremmøder til aktiviteter samt antal uddannede frivillige og Play-Makers, er delmålene delvist opfyldt.
- Vurderer man derimod på programmets evne til at rekruttere de mest socialt udsatte børn og unge, så lykkes dette i nogen grad, om end deltagerne er mere idrætsaktive end målsætningen.
- Vurderer man på baggrund af 2012-tallene på gennemførelsen af almennyttige lokale projekter, er der lang vej til at opfylde delmålene.

Imidlertid viser evalueringen også, at Your GAM3 på en række områder gør det rigtige, som på længere sigt giver forhåbninger om, at projektet kan nå flere af sine mål:

- Såvel den fysiske som mentale tilgængelighed er prioriteret højt i projektet, ligesom den økonomiske tilgængelighed også er tæt på optimal
- Ved at bestrebe sig på at etablere aktiviteter i øjenhøjde med brugerne sikrer programmet, at brugerne i høj grad accepterer aktiviteterne som relevante og meningsfulde.
- De forskellige kommunikationsredskaber med afsæt i streetkulturen (f.eks. musik, sprog, symboler, fælles fortællinger) er med til at sikre, at de unge kan identificere sig med det etablerede eksklusive fællesskab for at kunne udvikle og etablere bredere fællesskaber.



Evalueringen giver dog også grund til at tro, at følgende vil kunne bidrage til at styrke og udvikle programmet og opnå målene:

- Større fokus på lokalt engagement og på at inddrage lokale beboere i planlægning, forberedelse og afvikling af aktiviteterne.
- Inddragelse af mere relevant socialfaglig viden om de sociale dynamikker i det enkelte boligområde.
- Brug af tydelig og klar kommunikation om de centrale mål til de involverede aktører: Kort- og langsigtede mål, men også hvilke grupper af børn og unge programmet retter sig mod.
- Mere proaktiv indsats for, at de eksklusive GAM3-fællesskaber udvikler sig til bredere fællesskaber, der bygger bro til andre dele af boligområdet og samfundet generelt. Your GAM3 kan gøre dette ved mere målrettet at engagere deltagerne i meningsfulde almennyttige sociale projekter og ved i større udstrækning at inddrage lokale beboere i planlægning og udførelse af aktiviteterne.

..... KORT FORTALT

GADEIDRÆT I UDSATTE BOLIGOMRÅDER

Evaluering af Your GAM3



SOCIAL- OG INTEGRATIONS MINISTERIET

GAM3 • We Love Asphalt