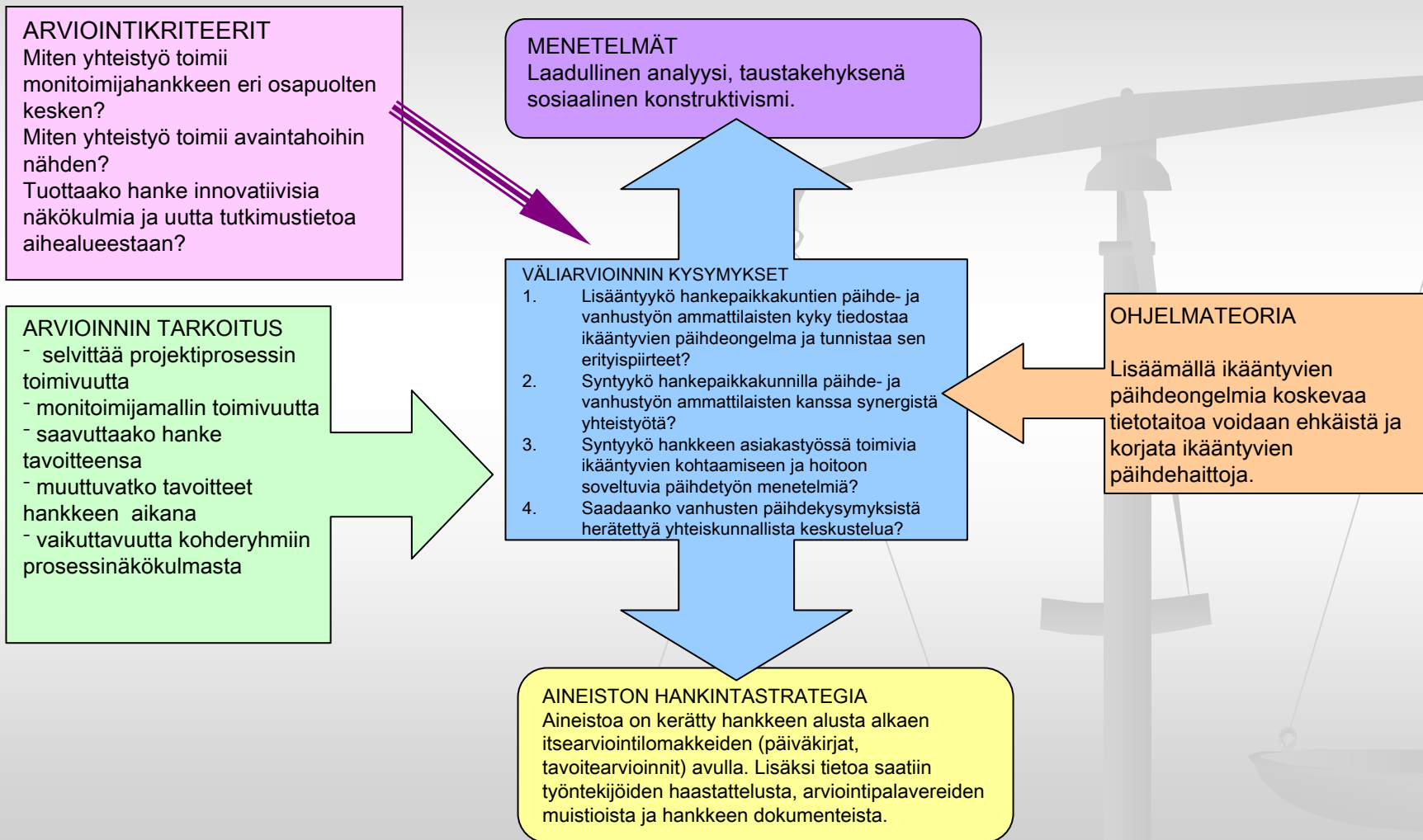




LOL-hankkeen arviointiseminaari 9.3.2007

Nina K. Hyttinen
Sininauhaliitto

LOL-projektin arviointiasetelma



Hankeprosessi



Yhteistyö ja innovatiivisuus arviointikriteereinä

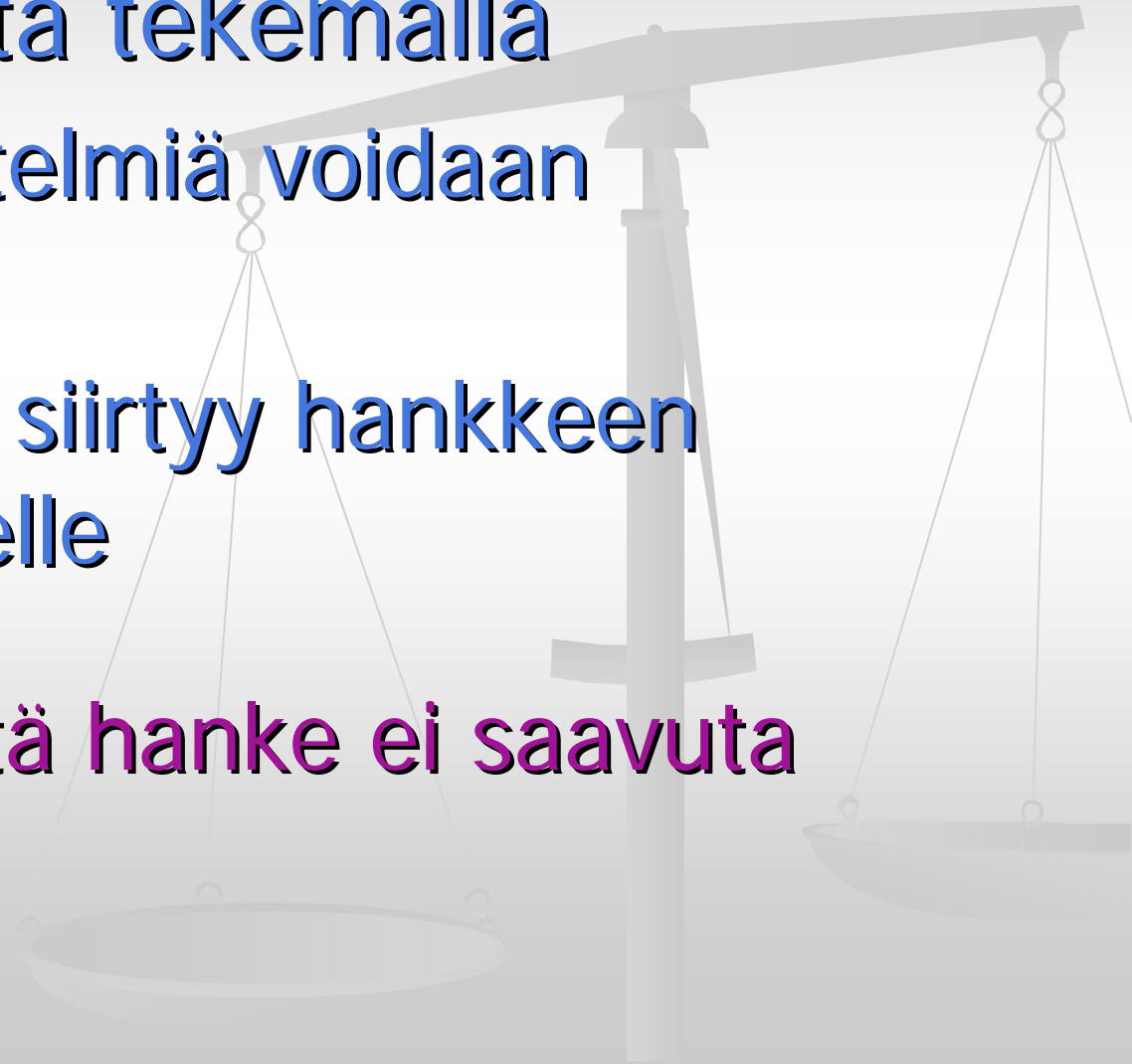


1. Yhteistyö

Vain yhteistyötä tekemällä

- työmenetelmiä voidaan kehittää
- tietotaito siirtyy hankkeen ulkopuolelle

Ilman yhteistyötä hanke ei saavuta tavoitteitaan

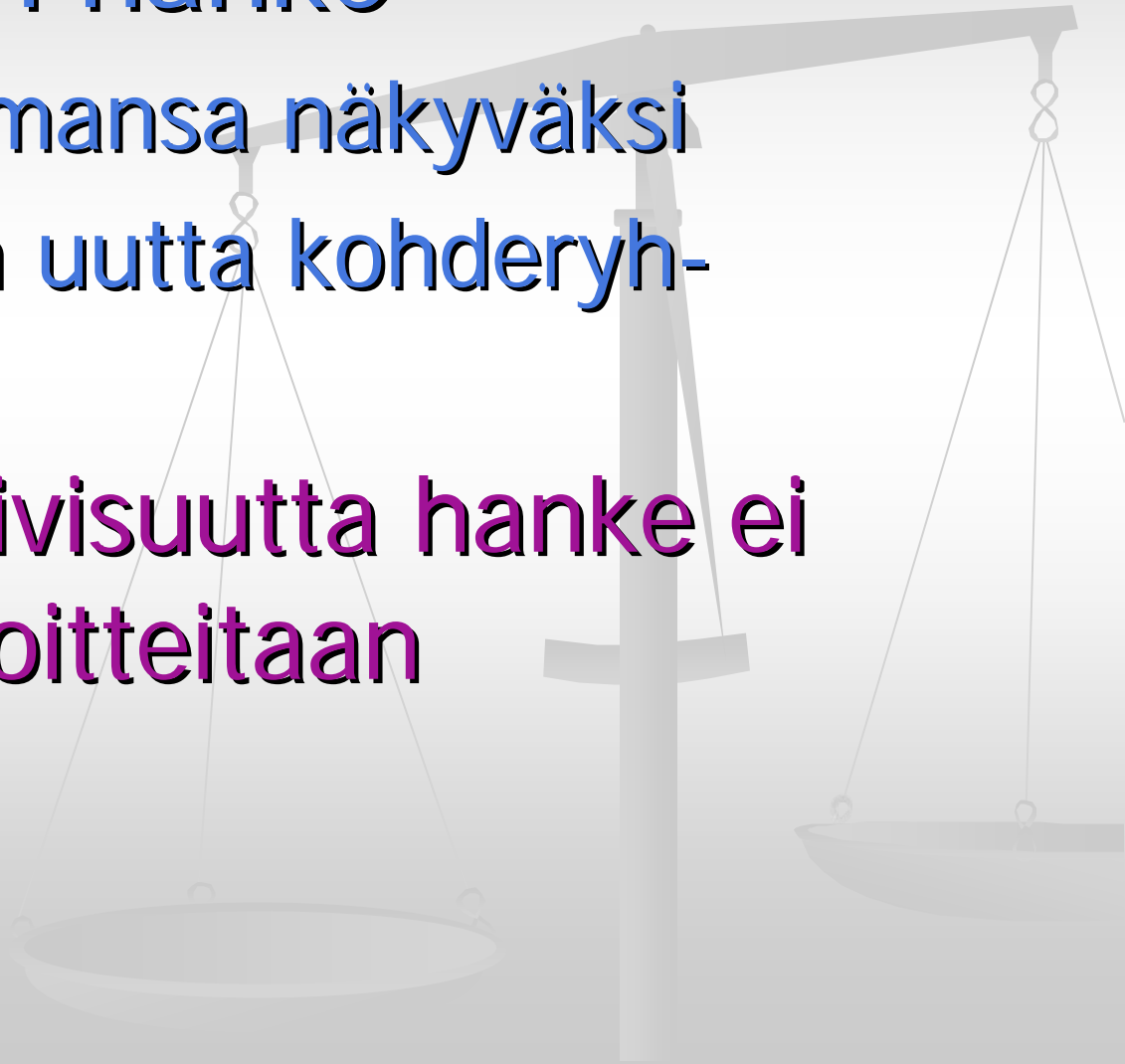


2. Innovatiivisuus

Innovatiivinen hanke

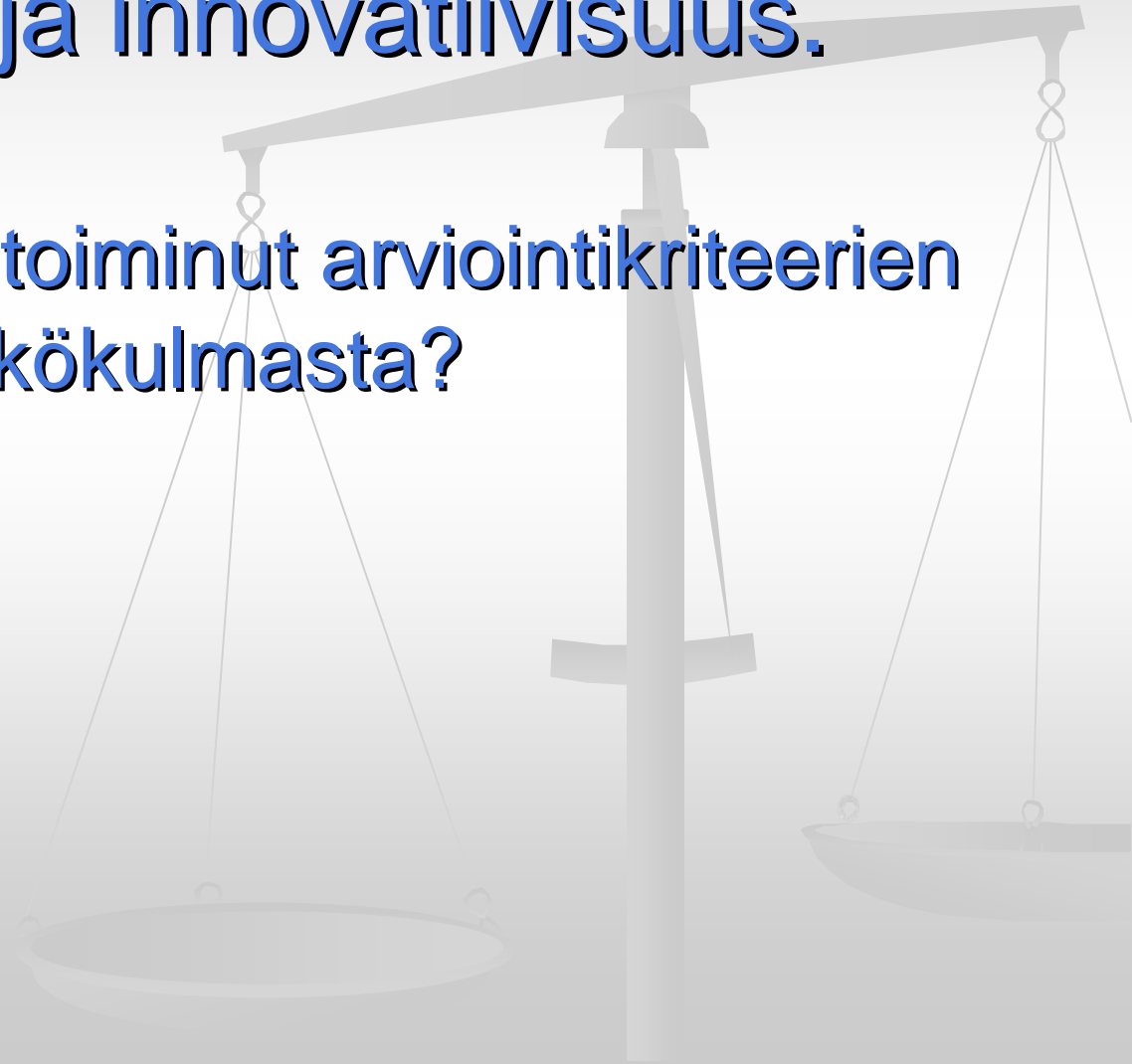
- saa sanomansa näkyväksi
- tuo jotain uutta kohderyhmilleen

Ilman innovatiivisuutta hanke ei saavuta tavoitteitaan



Yhteistyö ja innovatiivisuus.

Miten hanke on toiminut arviointikriteerien näkökulmasta?



Yhteistyön ulottuvuudet

- hankkeen sisäinen yhteistyö
 - koordinaatio – osahankkeet
 - koordinaation sisällä
- hanke – taustajärjestöt
- hanke – kunta, muut vanhus- ja päihdetoimijat

Hankeprosessissa on voitu edetä kohti tavoitteita

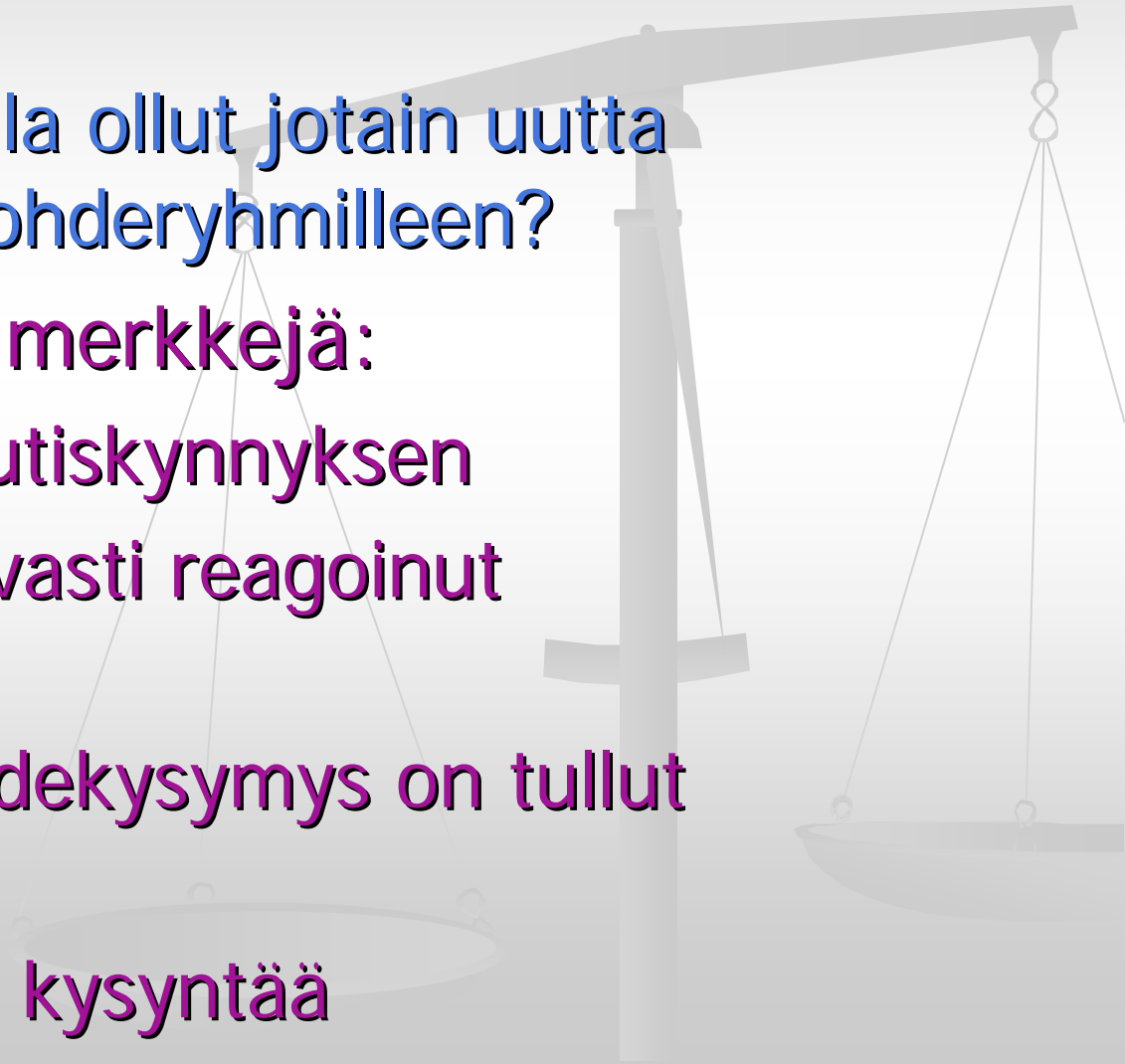
Joiltain osin yhteistyötä palvelujärjestelmän kanssa voitaisiin parantaa

Innovatiivisuus

- onko hanke tuottanut uusia näkökulmia?
- onko projektilla ollut jotain uutta annettavaa kohderyhmilleen?

Innovatiivisuuden merkkejä:

- Hanke läpäisi uutiskynnyksen
- Media on toistuvasti reagoanut hankkeeseen
- Vanhusten päihdekysymys on tullut näkyväksi
- Koulutuksille on kysyntää



Vaikuttavuus



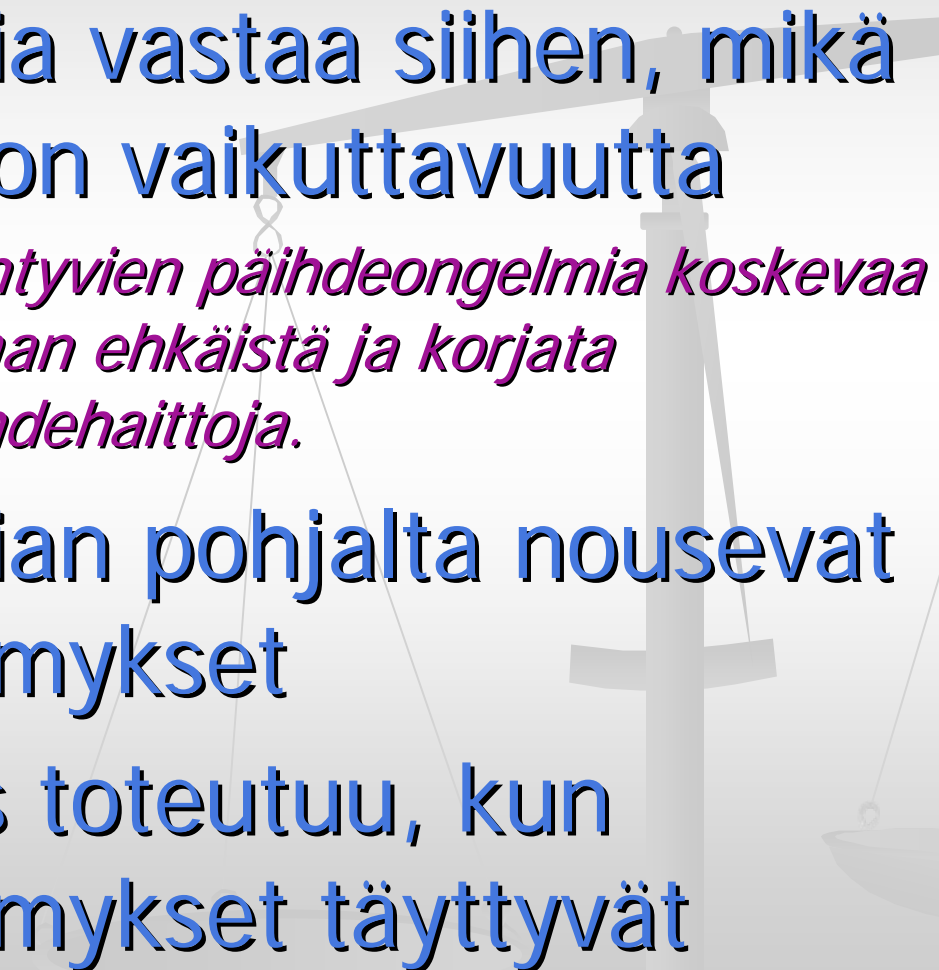
Mitä on vaikuttavuus?

- vaikuttavuus tarkoittaa haluttua muutosta kohderyhmässä
- kohderyhmät
 - suuri yleisö
 - vanhus- ja päihdetyön ammattilaiset
 - ikääntyneet riskiryhmät ja ongelmakäyttäjät

Kerrannaisvaikutukset tuottavat lisää vaikuttavuutta

Miten vaikuttavuutta on selvitetty

LOL-projektissa?

- Ohjelmateoria vastaa siihen, mikä hankkeessa on vaikuttavuutta
 - *Lisäämällä ikääntyvien päihdeongelmia koskevaa tietotaitoa voidaan ehkäistä ja korjata ikääntyvien päihdehaittoja.*
 - Ohjelmateorian pohjalta nousevat arviointikysymykset
 - Vaikuttavuus toteutuu, kun arviointikysymykset täyttyvät
- 

Arviointikysymykset

1. Lisääntyykö hankepaikkakuntien päihde- ja vanhustyön ammattilaisten kyky tiedostaa ikääntyvien päihdeongelma ja tunnistaa sen erityispiirteet?

- palautteet ja kysynnän kasvu osoittaa, että koulutukset ovat vastanneet osallistujien tarpeisiin
- asiakastyössä tietotaitoa on siirretty työparityöskentelyn kautta palvelujärjestelmään
- alueelliset verkostopalaverit siirtävät tietotaitoa eteenpäin

=> ammattilaisten tietotaito on lisääntynyt hankkeen vaikutuspiirissä

Vaikuttavuus

2. Syntyykö hankepaikkakunnilla päihde- ja vanhustyön ammattilaisten kanssa synergistä yhteistyötä?

- kaikilla paikkakunnilla yhteistyötahot ovat lähettäneet asiakkaita hankkeelle
 - yhteistyötä tehdään kolmen palvelutalon kanssa
 - kaikissa osahankkeissa myös kunta on saanut uusia eväitä työhönsä
 - tavoitteena on saada käytännöt leviämään palvelujärjestelmään kaikissa interventiokohteissa
- => yhteistyö on pääosin hyödyttänyt sekä hanketta että yhteistyökumppaneita

Vaikuttavuus

3. Syntyykö asiakastyössä toimivia ikääntyvien kohtaamiseen ja hoitoon soveltuvia päihdetyön menetelmiä?

- ollaan kehittämässä: Pilke-porukat, Seniorin päihdeongelman kohtaamiskäytäntö, korjaavan yksilötyön käytännöt
- juurruttamista kaivataan
- tiedon siirtyminen palvelujärjestelmässä eteenpäin on haaste
 - ei projektin suorassa vaikutuspiirissä

= > on toteutumassa projektin resurssien puitteissa

Vaikuttavuus

4. Saadaanko vanhusten päihdekysymyksistä herätettyä yhteiskunnallista keskustelua?

- hanke sai heti julkisuutta
- yleisönosastot, Helsingin Sanomien pääkirjoitus, tv, paikallisradio ja paikallislehdet
- on syntynyt tahtotila tehdä asialle jotakin
- aihe elää ammattipiireissä ja mediassa itsenäistä elämää

=> tavoite on toteutunut kiitettävästi

Tavoitteiden toteutuminen

LOL-hanke on edennyt tavoitteita kohti

- saavutettu tavoite: yhteiskunnallinen näkyvyys

Tavoitteiden muuttuminen

- kehitetään jäykkien mallien sijasta käytäntöjä
- koulutus on tullut ehkäisevän päihdetyön suunnittelun sijaan keskeiseksi tavoitteiden saavuttamisen keinoksi

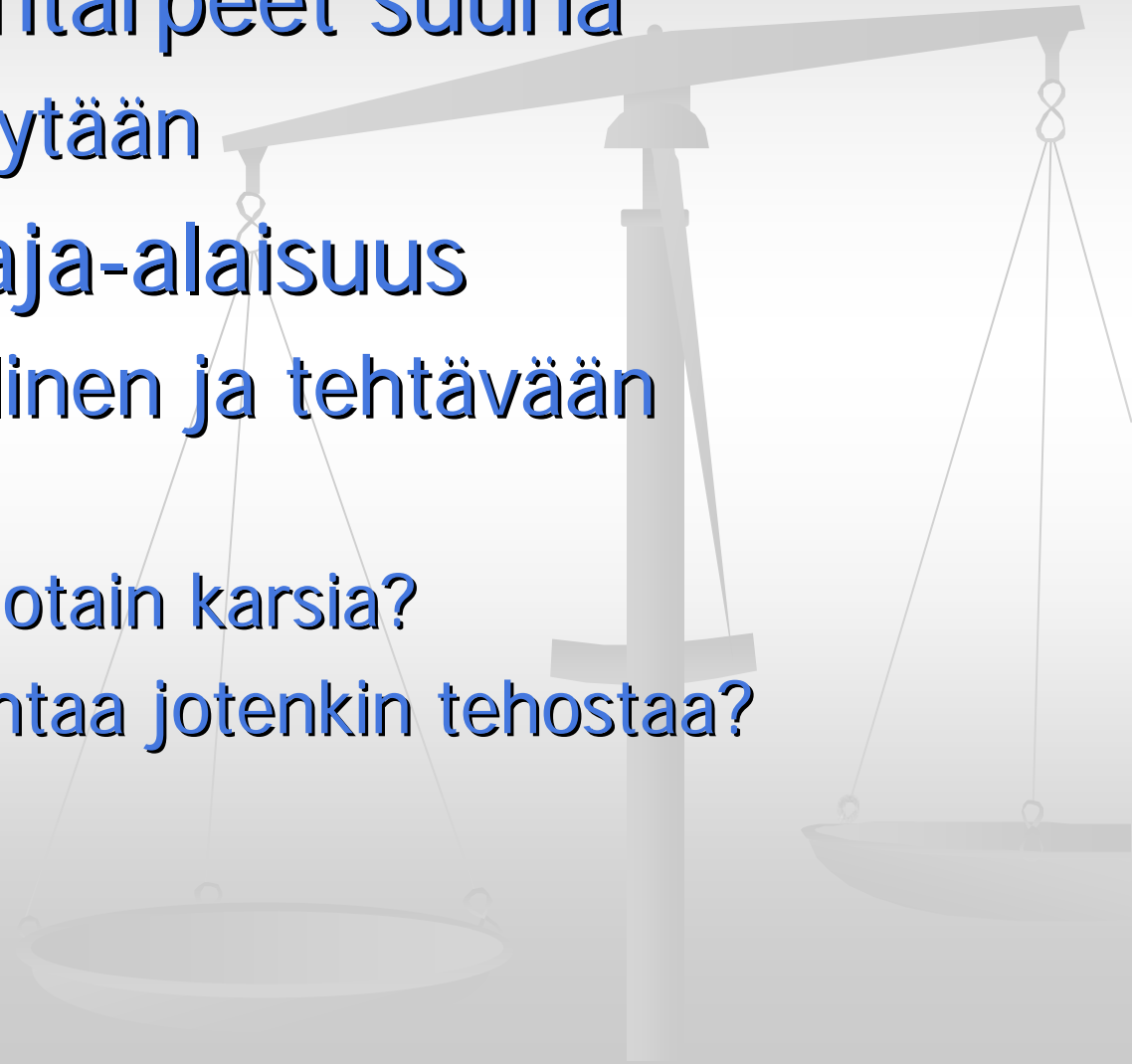
LOL-projektin haasteet

1. Kentän tiedontarpeet suuria

- mihin keskitytään

2. Hankkeen laaja-alaisuus

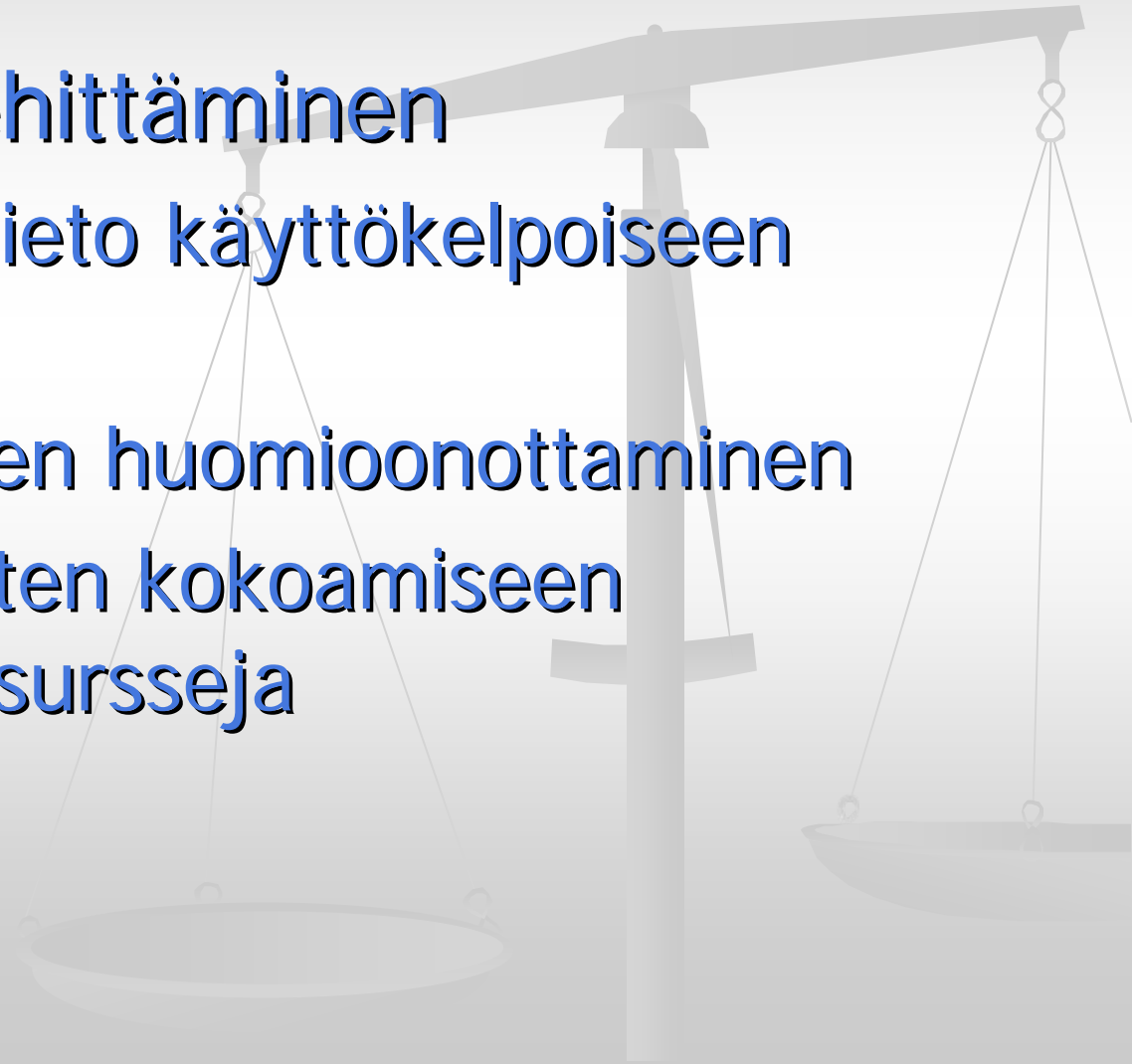
- maantieteellinen ja tehtävään liittyvä
 - voidaanko jotain karsia?
 - voiko toimintaa jotenkin tehostaa?



LOL-projektin haasteet

3. Tuotosten kehittäminen

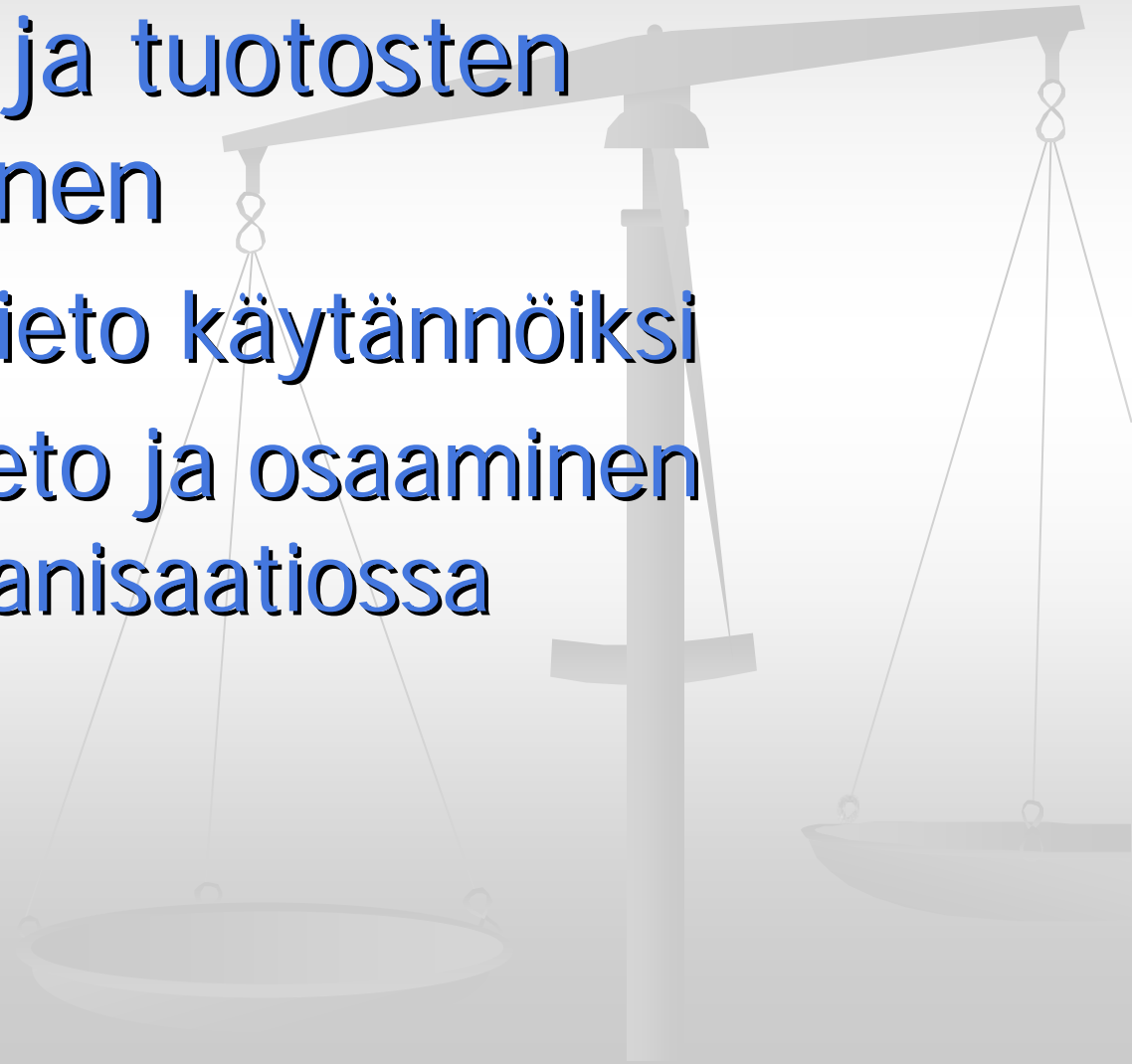
- saadaanko tieto käyttökelpoiseen muotoon
- kohderyhmien huomioonottaminen
- onko tuotosten kokoamiseen riittävästi resursseja



LOL-projektin haasteet

4. Tietotaidon ja tuotosten juurruttaminen

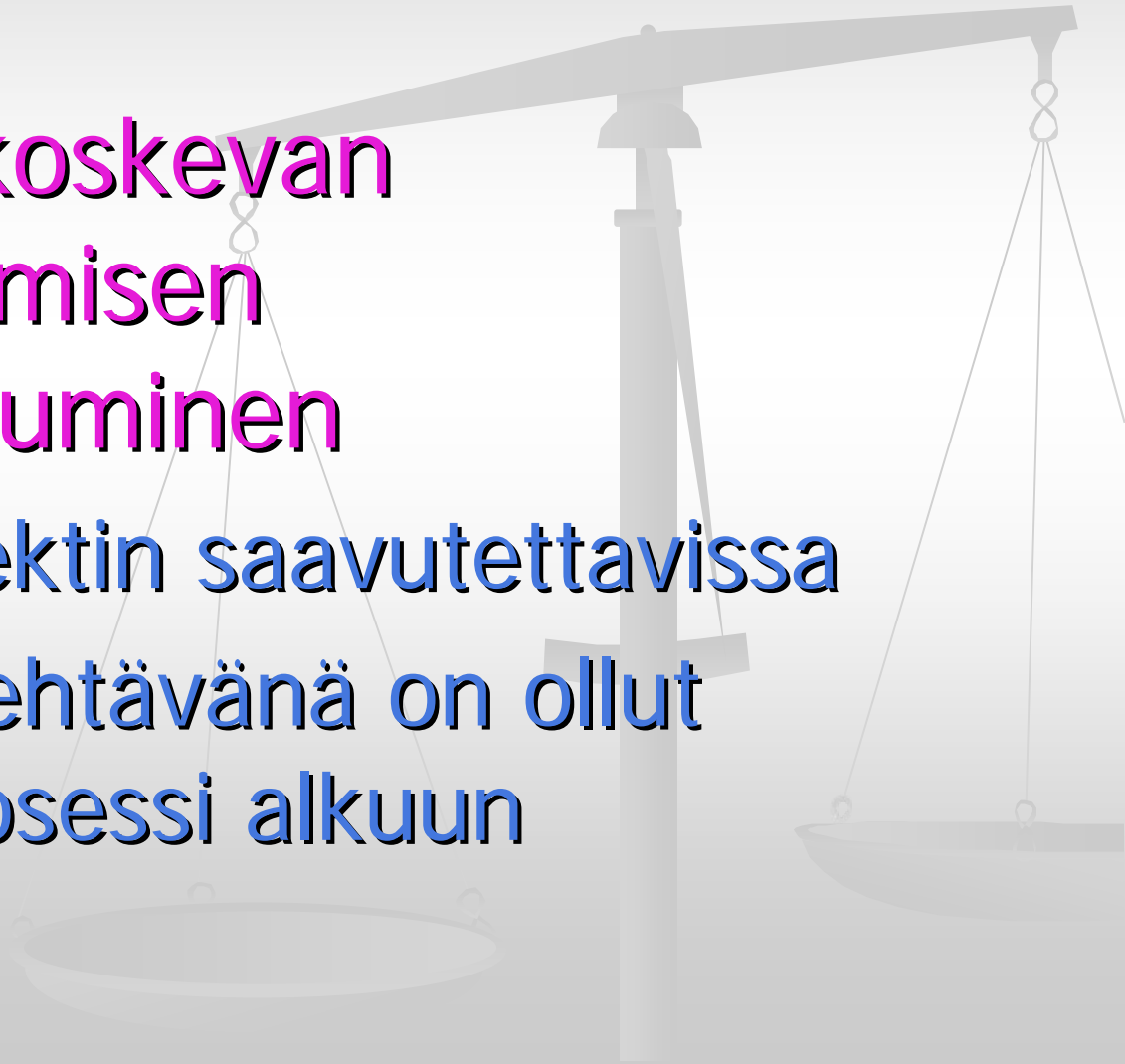
- eteneekö tieto käytännöiksi
- siirtyykö tieto ja osaaminen palveluorganisaatiossa eteenpäin



Pitkän ajan vaikutukset ja vaikuttavuus

1. Ikääntyviä koskevan päihdeosaamisen valtavirtaistuminen

- ei ole projektin saavutettavissa
- projektin tehtävänä on ollut saattaa prosessi alkuun



Pitkän ajan vaikutukset ja vaikuttavuus

2. Palvelujärjestelmän muuttuminen

- toteutuu päihdeosaamisen valtavirtaistumisen kautta



Pitkän ajan vaikutukset ja vaikuttavuus

3. Ikääntyneiden päihdehaittojen väheneminen

- voi toteutua välillisesti palvelujärjestelmän muuttumisen kautta
- muutkin tekijät vaikuttavat
 - myötävaikuttavat ja estävät tekijät

Miten tästä eteenpäin?

LOL-projektilla on 1 ½ vuotta aikaa toteuttaa missionsa.

Koko järjestelmää ei voida muuttaa.

Miten tavoitteita painotetaan?

Pitäisikö tavoitteita tarkistaa saatujen kokemusten pohjalta?

Mihin LOL-projektin kannattaa nyt panostaa?

Missä olemme?

