



## Högt SPeL på Högskolan

### Processtöd för lärande och strategisk påverkan i EU-projekt

**Hur ska enskilda EU-projekt bli lärande miljöer som utövar strategisk påverkan? Ett sätt är att anlita Spel vid Högskolan i Halmstad. Ett processtöd som några av Sveriges främsta forskare och konsulter på området är knutna till.**

**– Det här är en utmaning för det finns inga givna recept eller quickfix, säger Mats Holmquist, operativt ansvarig för Spel i södra Sverige.**

För en tid sedan vann Högskolan en upphandling värd ungefär 45 miljoner kronor tillsammans med Luleå tekniska universitet och Apel, ett utvecklingsbolag som ägs av Lindesbergs kommun. Utlysningen kom från Europeiska socialfonden (ESF) och uppdraget var att stödja ESF:s egna projekt med att blir lärande miljöer som utövar strategisk påverkan.



Spel är högskoleövergripande och förlagt på EKS. Mats Holmquist, lärare och forskare på Högskolan, är operativt ansvarig för Spel i södra Sverige som vänder sig till EU-projekt i Väst- och sydsverige samt Småland med öarna.  
Bild: IDA FRIDVALL

Erfarenheter från tidigare programperioder som har finansierats med strukturfondsmedel visade nämligen att projekten i allmänhet hade svårt att ta tillvara sitt eget lärande och få hållbara resultat. Många gånger var projekten bra, nyskapande och utvecklande, men de bestående effekterna var små och de långsiktiga, strukturaupåverkande, förändringarna som var syftet med projekten uteblev oftast.

### Behovet styr

För att uppnå bättre hållbarhet upprättade ESF flera processtöd där projekt kan få extra stöd. En utlysning skulle arbeta med lärande och strategisk påverkan och den tog konsortiet Spel hem i konkurrens med ett par andra aktörer.

På Högskolan var det främst Max Lundberg, EKS och SET, och Mats Holmquist, SET, som arbetade med att ta fram det vinnande offertförslaget.

I Spel ska man i huvudsak arbeta med metodstöd för att utveckla lärande i och av projekten, men också med samverkan med lokala och regionala aktörer för att ta vara på resultat, goda idéer och nyttiga erfarenheter. Uppdraget innebär även att arbeta med resultatspridning för att nå viktiga intressenter som har möjlighet att påverka strukturer som finns i samhället.

– Tanken är att arbetet ska vara behovsstyrt. Projekt som känner behov av stöd i de här frågorna ska höra av sig till mig och jag ska försöka ringa in vilket som är det bästa sättet att stödja dem. Det kan vara genom lärande seminarium, strategisk workshop, utvärderande nätverk eller genom att koppla in någon av de 40-tal konsulter som är knutna till Spel. Vi har tillgång till några av de främsta forskarna och konsulterna i Sverige på det här området, berättar Mats Holmquist.

Spel är ännu i inledningsstadiet där fokus ligger på att sprida kunskap och information om det stöd som erbjuds. Kompetensen tycks vara efterfrågad och antal EU-projekt som kontaktar Mats Holmquist ökar.

### **Nya sätt att jobba**

Mats Holmquist poängterar dock att det inte finns några färdiga recept eller snabba lösningar som passar alla projekt. I stället handlar det mycket att experimentera och hitta nya sätt att arbeta.

– Det är väldigt processtyrkt och vi prövar oss fram. Vägen formas medan vi vandrar, vilket är utmanande. Spel-teamet är erfaret och kompetent så förutsättningarna är goda, säger Mats Holmquist. Men det är inte bara EU-projekt som har nytta av Spel. Max Lundberg poängterar att även Högskolan har mycket att vinna på att driva den här typen av projekt.

### **Nyttgörande**

– Dels handlar det om att nyttogöra den forskning som finns inom akademien, dels om att våra lärare och forskare får möjlighet att möta vardagens problem. Genom Spel blir det en tydlig koppling mellan nätverk, organisation och utveckling. Ambitionen är att vi ska använda hela Högskolans kompetens och de nätverk som våra lärare och forskare har, säger Max Lundberg.

Det finns också möjlighet att nyttogöra kunskaper från Spel-projektet i Högskolans egen forskning, något som i förlängningen kan påverka innehåll i kurser och program vid Högskolan.

– Ytterligare en aspekt är att Spel kommer att ge möjlighet till spännande studentprojekt. Studenter kan vara med och både lära och omsätta sina teoretiska kunskaper i problemställningar som vi möter i EU-projekten, säger Max Lundberg.

NATHALIE SJÖGREN TÖRHAGEN

**Fotnot.** Förkortningen SPeL står för strategisk påverkan och lärande, bokstaven e för efterfrågastyrkt.