



Prosjektbeskrivelse

Nærmiljøprosjekt Marker kommune

Gode nærmiljø og lokalsamfunn som fremmer folkehelse.

Samarbeidsprosjekt med Østfoldhelse

1. Formål:

Marker kommune skal i prosjektet kartlegge og identifisere forhold som kan bidra til gode oppvekstvilkår og som kan fremme eller hemme ungdoms psykiske helse.

Gjennom bredt samarbeid skape bærekraftige nærmiljøer som bidrar til å redusere sosiale ulikheter og øke kunnskap om styrker og svakheter i egen kommune

2. Målgruppe:

Alle kommunens ungdommer fra 7 -10 klassetrinn nås på Marker skole.

3. Hovedmål

Hovedmål 1:

Ved involvering av ungdom på forskjellige arenaer bidra til å kartlegge kvantitative data om hvilke forhold og faktorer i nærmiljøet som har positiv eller negativ innvirkning på folkehelse og livskvalitet i ungdomsgruppen.

Hovedmål 2:

Kvalitative data innarbeides i helseoversikten for Marker kommune og være viktig innspill mtp tiltak, læring og politiske beslutninger.

Hovedmål 3:

Utprøve ulike metoder for medvirkning i løpet av prosjektperioden som skal sikre et større ansvar for utvikling av nærmiljøet.

4. Delmål:

Delmål 1:

Økt innsikt om hva som kan gi kommunen oversikt over hva som hemmer eller fremmer ungdoms psykiske helse og som kan legges til grunn i planleggingen av samfunnsutviklingen og tjenesteytingen. Innsikt vil bidra til å utvikle helsefremmende arenaer i nærmiljøet.

Delmål 2:

Ungdommen skal bidra til at Marker blir et bærekraftig og attraktivt lokalsamfunn, hvor de ønsker å bosette seg etter endt utdanning.

Delmål 3:

Videreutvikle helsefremmende arenaer for ungdom, som f.eks skolen og ulike fritidsaktiviteter

Delmål 4:

Det skal utvikles eller videreutvikles tverrsektorielle løsninger som sikrer at den kvalitative kunnskapen som fremskaffes spres og aktivt blir brukt i kommuneplanlegging og i kommuneorganisasjonen.

Delmål 5:

Ungdommen skal kunne få enkel hjelp til å tilegne seg positive mestringstrategier.

Delmål 6:

Marker kommune må ha en politisk diskusjon "hva skal til for at Markers ungdommer vil bli boende i bygda". Kvalitative data i helseoversikten kan berede grunnen for mer kunnskapsbaserte politiske diskusjoner om hvordan vi kan utvikle attraktive nærmiljøer i kommunen.

Delmål 7:

Lærdom fra prosjektet skal kunne spres til alle Østfolds kommuner løpende i prosjektperioden.

5. Finansiering

Prosjektmidler: 400 000 pr år i **3 år** – til sammen 1,2 mill N kr . (midler for 2015 blir overført 2016) .

Prosjektmidler brukes primært til lønn, og vises til foreløpig budsjett senere i prosjektbeskrivelsen.

6. Organisering

Ungdomsmedarbeider ansettes i 40% -primært med arbeidstid ettermiddag/kveld (etter skoletid). Stillingen lyses ut i løpet av februar

Stillingen organiseres innen virksomhet «kultur og fritid»

Stillingen knyttes mot eksisterende ungdomstilbud, men skal være for alle – i målgruppen.

Det velges en fast base, slik at ungdommen til enhver tid vet hvor og når ungdomsarbeideren kan treffes.

Ungdomsmedarbeider deltar i MOT arbeidet og SLT nettverket.

Prosjektgruppe:

- Ungdomsmedarbeider,(prosjektlederr),
- Ungdomskoordinator
- Kommuneoverlege (prosjektansvarlig)

Styringsgruppe:

- Ungdomsmedarbeider,(prosjektlederr),
- Ungdomskoordinator
- Virksomhetsleder Marker Skole
- Helsesøster
- Leder psyk helseteam
- Virksomhetsleder Familie og helse
- Virksomhetsleder Kultur og fritid
- Kommuneoverlege (prosjektansvarlig)

7. Tidsplan

2016:

- Gjennomføre spørreundersøkelse på skolen i 7-10 klasse (feb)
- Lyse ut og ansette i stilling som prosjektansvarlig (mars-mai)
- Innrapportering og regnskap

2017

- Videreføring av prosjektet – mulig ny undersøkelse blant ungdomskoleelever
- Oppfølging og evaluering
- Innrapportering og regnskap

2018

- Videreføring av prosjektet – mulig ny undersøkelse blant ungdomskoleelever
- Evaluering og sluttrapport

8. Budsjett:

Foreløpig budsjett første år: 600 000 (400 000 + 200 000)

- | | |
|--|---------|
| • Lønnsutgifter med sosiale utg: | 550.000 |
| • Arrangement, møter og konferanser: | 30.000 |
| • Driftsutgifter; telefon, pc, reise, trykkekostnader osv. | 20.000 |