

# VERKTØYKASSE FOR MEDVIRKNING I UTVIKLINGS PROSESSER



**HEDMARK**  
FYLKESKOMMUNE

# INNHOILDSFORTEGNELSE

1. PLAN- OG BYGNINGSLOVEN – Barn og unges interesser .....	4
2. INTRODUKSJON .....	6
3. OPPVARMING – «Bli kjent øvelser» .....	7
4. OPPSTART AV PROSESSER – «TRANSFER – IN» .....	10
5. KLARNE HODET – «ENERGIZERS» .....	12
6. PLANLEGGJE MØTER OG PROSESSER .....	13
7. STORE UTVIKLINGSPROSESSER .....	20
8. LITT KORTERE PROSESSER .....	30
9. ARGUMENTASJON .....	33
10. EVALUERINGSMETODER .....	34
11. ERFARINGER OG FORUTSETNINGER FOR GOD UNGDOMSMEDVIRKNING .....	36
12. KURSBEVIS OG BEKREFTELSER .....	39
12 GODE RÅD FRA GENERASJON Y (WHY) .....	40
LITTERATUR/HENVISNINGER: .....	41

# FORORD

Både plan- og bygningsloven og FNs barnekonvensjon sier at barn og ungdom skal uttale seg i alle saker som vedrører dem. Det skal legges til rette for at de kan medvirke, og deres syn skal også tillegges vekt. I barnekonvensjonens artikkel 12 heter det:

- 1. Partene skal garantere et barn som er i stand til å gjøre/ danne seg egne synspunkter, retten til fritt å gi uttrykk for disse synspunkter i alle forhold som vedrører barnet, og tillegge barnets synspunkter behørig vekt i samsvar med dets alder og modenhet.*
- 2. For dette formål skal barnet særlig gis anledning til å bli hørt i enhver rettslig og administrativ saksbehandling som angår barnet, enten direkte eller gjennom en representant eller et egnet organ, på en måte som er i samsvar med saksbehandlingsreglene i nasjonal rett.*

Et minimum for å oppfylle plan og bygningslovens krav om medvirkning i kommunale plansaker, er formelle høringssvar, og at barn og unges interesser er synliggjort i saken. Men reell medvirkning krever mer. Derfor heter det i plan- og bygningsloven av 2008 at «kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge» (§ 5-1.).

Medvirkning fra barn og ungdom bør være sentralt i alt lokalt plan- og utviklingsarbeid i kommunene. Barn og unge representerer framtida og ser ofte ting med andre øyne enn voksne. Derfor er de ofte framhevet særskilt i statlige satsinger som en egen viktig målgruppe og ressurs i kommunenes arbeid med å skape framtidas lokalsamfunn. Men det kreves konkret tilrettelegging for å sikre aktiv deltakelse; - gjerne også gjennom tillit og ansvar for gjennomføring av ulike tiltak og arrangement i etterkant av prosessen. Det er viktig for videre motivasjon at det er mulig å se konkrete resultat av det de er med på.

Hedmark fylkeskommune har gjennom mange år søkt å bedre ungdomsmedvirkningen både på fylkeskommunalt og kommunalt nivå. Vi har forsøkt å ta et ansvar for kompetanseutvikling i kommunene på dette området. Vi har sett at velfungerende ungdomsråd (og elevråd) i kommunene er det beste fundamentet for Ungdommens fylkesting. Samtidig er det nødvendig for framtida i fylket vårt at vi rekrutterer nye generasjoner frivillige og ildsjeler som brenner for sine lokalmiljø. Gjennom mange års samarbeid

med kommunene om stedsutvikling har dette vært vektlagt.

Vi har sett at kommunene ikke alltid er like flinke til å trekke de unge med. Det kan skyldes holdninger og prioriteringer, men kanskje også mangel på kunnskap. Hvordan kan vi få det til? Hvilke gode medvirkningsmetoder finnes?

Tone Gerd Bratland har stått sentralt i dette arbeidet gjennom mange år; - først gjennom Hedmarksprosjektet, så i Stiftelsen Agora og de siste årene som ansatt i Hedmark fylkeskommune. Denne Verktøykassa for medvirkning er resultatet av dette engasjementet. Gjennom ulike program og satsinger, for eksempel innenfor stedsutvikling og i arbeidet med Ungdommens fylkesting, er ulike metoder utprøvd og forenklet. Erfaringene er nå samlet og videreutviklet med ei kursrekke finansiert av LUK- midler (lokalsamfunnsutvikling i kommunene) fra Kommunal- og regionaldepartementet. I denne kursrekke har vi hatt flere samlinger med ungdom fra ungdomsrådene i de 10 LUK kommunene Eidskog, Kongsvinger, Åsnes, Nord-Odal, Hamar, Trysil, Engerdal, Rendalen, Alvdal og Tolga. Medvirkningsmetodene vi har brukt, er nedskrevet her, sammen med andre vi har erfaring med. Mange av bildene er også fra disse samlingene, og derfor vil flere ansikter gå igjen.

Vi håper at metodene er beskrevet på en så enkel måte at hvem som helst kan gjennomføre dem, både ungdom og voksne. Derfor er det også lagt ved noen «dreiebøker» der opplegget er detaljert nedskrevet med faser og tidsbruk for hvert enkelt opplegg. Ikke alt er tatt med i den trykte versjonen, men det foreligger i en mer omfattende elektronisk versjon. Det finnes også linker til konkrete eksempler, teori og litteratur som det er mulig å fordype seg i.

Vi vil takke alle som på ulike måter har bidratt både som prosessledere og som deltakere. Uten dere ville vi ikke fått dette til.

Hedmark fylkeskommune vil takke Tone Gerd for innsatsen for barn og unges interesser gjennom mange år. Som ansvarlig for dette heftet, håper vi at hun får videreformidlet noe av all sin oppsamlede kunnskap og erfaring.

Lykke til med bruken av heftet!

# 1. PLAN- OG BYGNINGSLOVEN – Barn og unges interesser

Planlegging i en kommune eller fylkeskommune foregår etter plan- og bygningsloven. Det er utviklet Rikspolitiske retningslinjer for å ivareta barn og unges interesser i planleggingen. <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kld/dok/rundskriv/2008/t-2-08.html?id=516949>

I plan- og bygningslovens formål §1-1 femte ledd står det: «Prinsippet om universell utforming skal ivaretas i planleggingen og kravene i de enkelte byggetiltak. Det samme gjelder hensynet til barn og unges oppvekstvilkår og estetisk utforming av omgivelsene»

I §5 -1 Medvirkning står det:

*«Enhver som fremmer planforslag, skal legge til rette for medvirkning»*

*«Kommunen skal påse at dette er oppfylt i planprosesser som utføres av andre offentlige organer og private»*

*«Kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge»*

For å ivareta barn og unges interesser, skal kommunen etablere en særskilt ordning. Kommunene i Hedmark har valgt å utpeke en barnerepresentant med barnefaglig kompetanse til dette arbeidet. Flere av dem er i tillegg sekretærer for ungdomsrådet og/eller SLT – koordinator.

Les mer i veilederen «Barn og unge og planlegging etter plan- og bygningsloven».

<http://www.regjeringen.no/pages/36739118/T-1513.pdf>

Planhierarkiet kan illustreres slik:



**Forklaring og utdyping av modellen ovenfor med tanke på medvirkning fra barn og ungdom og hva barnerepresentanten må passe på:**

## Planprogram:

Det skal utvikles planprogram til alle kommuneplaner og til kommunedelplaner, områdeplaner og reguleringsplaner. Barnerepresentanten kan se på dette og komme med innspill. Her er mulighet til tidlig påvirkning!

## Oppstartvarsel:

Til oppstart av en hver plan skal det foreligge et oppstartvarsel. Det kan komme samtidig med høring av planprogrammet. Her må barnerepresentanten være obs. Innspill til planen (særlig reguleringsplan) og forslag om medvirkning i planprosessen må komme her. Det er for seint når planen er ute på høring. (Man kan eventuelt ha en standardformulering om at en har sett planen og har ingen ting å bemerke).

## Planstrategi:

Det skal utarbeides en oversikt over kommunale planer, hvilke som må lages/fornyes og hvilke som kan rulleres. Barnerepresentanten kan delta her. Egen plan for informasjon, kommunikasjon og medvirkning (også fra barn og ungdom) kan foreslås her.

## Samfunnsdel:

Det er kommunens langsiktige strategi på alle samfunnsområder. Barnerepresentanten må medvirke. Barn og unge må få delta aktivt i utformingen av de utviklingsområdene som de synes er viktige.

## Handlingsdel:

Til samfunnsdelen skal det følge en handlingsdel. Handlingsdelen kan være del av kommunens økonomiplan (årlig rullering). Barnerepresentanten må involveres.

## Arealdel:

I denne bestemmes hvordan kommunen skal utvikle seg når det gjelder boliger, næringsareal, skoler/barnehager, grøntområder, lekeplasser og torg. Her kan en med fordel legge inn barnetråkkregistrering og kart for grøntstruktur.

Barnerepresentanten må involveres. Barn og unge deltar i barnetråkk og andre medvirkningsopplegg som for eksempel utvikling av møteplasser, torg, gater, sykkel og gangveger osv.

## Reguleringsplan:

Denne regulerer et område. Et stort område – område-regulering. Et mindre område – detaljregulering. Det er som oftest private tiltakshavere som fremmer detaljregulering planen. Barnerepresentanten må være

involvert. Ofte er utvikling av lekeområder aktuelt. Private har like stort ansvar for å legge til rette for medvirkning som kommunen.

Barn og unge må involveres når lekeområdet skal «møbleres». Det er for enkelt bare med sandkasse og huske. Det er mye annet som må til for å lage attraktive lekeområder på de unges premisser.

Utbygging/endring av skoler og skoleområde vil ofte ikke fremmes som reguleringsplan. Dette kreves særlig oppmerksomhet med tanke på barn og unges medvirkning.

**Dispensasjoner:**

Private utbyggere kan søke om dispensasjon fra kommuneplanen eller reguleringsplanen. Det kan for eksempel være fradeling av tomt i LNF områder eller nedbygging av friområder. Angår dette område der barn og unge

er berørt, må barnas talsperson få uttale seg. Må det fremmes krav om erstatningsareal? Et erstatningsareal skal ha minst like god standard som det tidligere arealet.

**Plandialog:**

Dette er en digital oversikt over kommunens planer som ligger på kommunens nettsider i de kommunene som har etablert et slikt system. Her finner du planer som er startet opp med tidsfrister for prosessen framover. Her ligger også relevante dokumenter og kart, og en åpning for å sende inn innspill per e-post. Dette er en medvirkningsmetode som åpner for at alle som ønsker det kan gi innspill til planer.

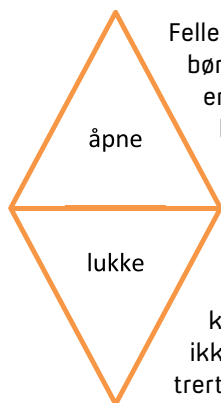
**Rekkefølgebestemmelser:**

Kommunens rekkefølgebestemmelser er juridisk bindende. Her kan det stå at et utbyggingsområde ikke kan tas i bruk før lekeplass er opparbeidet.



## 2. INTRODUKSJON

Det finnes mange ulike metoder/verktøy som kan brukes for å sikre deltakelse og medvirkning. Målet er at alle er likeverdige deltakere i en åpen dialog som skal føre fram til noen konkrete resultat/handlinger. Derfor omfatter eksempelsamlingen alt fra små tips for å få til et bedre møte, til fullstendige oppskrifter på et verksted (workshop). Både Framtidsverksted og Open space er metoder som noen har «patent» på, men i vår verktøykasse er metodene forenklet så alle kan bruke dem.



Felles for alle utviklingsprosesser er at den bør følge «sirupsnipprinsippet», ikke bare en, men gjerne flere ganger i et prosessløp. Det betyr:

først åpne opp, tenke bredt og kaste fram ideer, og så lukke gjennom å snevre inn og gjøre valg og prioriteringer. Vi glemmer ofte det siste. I møtet kastes det fram ideer, men hvis disse ikke konkretiseres, vil deltakerne gå frustrerte hjem og lite eller ingenting skjer.

I starten, for at alle skal bli med, trengs noen innledende «Bli- kjent-øvelser» som er skissert i kapittel 3. Noen

ganger kan det være viktig og riktig med en felles introduksjon til temaet slik det er skissert i kapittel 4. Alle prosesser bør avsluttes med en evalueringsrunde og en avslutning med takk for innsatsen.

Der er det også tatt med noen få øvelser for å «klarne hodet» (energizers) underveis.

Vil du lære mer, kan du lese «Verksted som verktøy» av Asle Farner (Kommuneforlaget). Det er en lærebok som, både teoretisk og praktisk, viser hvordan workshops kan planlegges, ledes og gjennomføres. Se ellers litteraturliste og lenker bakerst i heftet.

### Innhold i den fysiske verktøykasse.

Når en skal kjøre prosesser og verksted, må en ha en innholdsrik verktøykasse. Den bør inneholde:

- Mange tusjer i flere farger og ulike størrelser.
- Post it lapper i mange farger og i ulike størrelser og former (firkantet, hjerteformet osv.)
- «Plopper» - små rundinger som kan brukes til avstemming eller prioriteringer.
- Noen sakser
- Noen taperuller
- Tusjer til overheadark
- En liten myk ball, evt. en liten bjelle



Jan Platander introduserer et verksted.

# 3. OPPVARMING – «Bli kjent øvelser»

*Hvem er du? Hvem er jeg?  
Bli kjent med hverandre.  
Bli tryggere på hverandre*

## 3.1 ULIKE BLI KJENT ØVELSER

Når ukjente mennesker møtes for å jobbe prosessrettet, må vi vite litt om hverandre. Det er mange måter å bli kjent på. Her kommer et lite utvalg av øvelser som kan gjøres ved starten av slike samlinger.

### A. Walk and talk – Gå og snakk.

To og to går sammen og forteller om seg selv. Kan legge inn noe jeg har gjort som er litt uvanlig, eller noe ingen skulle tro om meg osv. 5-6-min på hver. Tilbake til plenum.

Den ene presenterer den andre for resten av gruppa. Denne metoden kan en også gjøre mens et tema er oppe til diskusjon. Gå to og to og finn den beste løsningen som dere presenterer for de andre.

På slutten av en samling kan også to og to ut og gå. Hva har jeg likt? Hva har jeg lært? Kunne noe vært annerledes? Slik kan en få en god evaluering.

### B. Beskrive en tegning

Må ha tegneark og tusj/penn/blyant.

Individuelt: Lag en enkel tegning. Gå sammen to og to rygg mot rygg. Den ene beskriver sin tegning for den andre som så skal prøve å tegne den. Den som skal tegne kan ikke stille spørsmål.

Bytt. Hvordan ble resultatet?

Hva var vanskelig? Hvordan bruker vi ord når vi beskriver noe. Er vi konkrete nok? Kan vi lære noe av en slik øvelse?

### C. Bli kjent via et bilde

Det ligger mange ulike bilder rundt på gulvet. Alle deltakerne plukker ut ett bilde. Hver og en skal fortelle hvorfor de valgte dette bildet og hva det bildet sier om deltakeren som person.

### D. Mitt skip er lastet med.

Ha en liten ball eller noe du kan kaste.

Oppgaven kan være:

Mitt skip er lastet med frukt. Den som får ballen må si navnet på en frukt og sende ballen videre. Kan du ikke svare, må du gå ut av ringen.

Mitt skip er lastet med navn på «P», osv.osv.

### E. Avisleken

Alle står i en sirkel og en står i midten. Den som står i midten, skal forsøke å slå en i sirkelen med en avis. Den som «står for hugg» må si navnet til en annen i sirkelen for å unngå å bli slått. Vedkommende må raskt si et annet navn. Den som blir slått, må inn i midten.

### F. Stolleken

En ring av stoler, men en mindre enn antall deltakere. En person i midten, de andre sitter på en stol. Personen

i midten sier navnet sitt og en ting om seg selv, for eksempel «Jeg har olabukse». Alle som har olabukse, reiser seg og må finne en ny plass. ( De som blir sittende, må flytte seg til høyre om det er ledig der). Den som ikke får noen stol, må i midten.



Foto: Marit Thobiassen Strande

### G. Fruksalat

En ring av stoler, men en mindre enn antall deltakere. Den som står i midten, bestemmer seg for tre forskjellige frukter og tildeler en frukt hver til deltakerne og seg selv. Så sier den i midten en frukt og alle som er den frukten, må reise seg og finne en ny stol. Den som ikke har noen stol, er i midten og sier en ny frukt. Hvis den som er i midten sier «Fruksalat», må alle reise seg og bytte plass.

### H. Lappeleken

Alle sitter i en ring og klapper i takt. En begynner ved å si sitt eget navn og deretter en annens (i takt med klappingen). Den som nevnes, må fortsette ved først å si sitt eget navn og så en annens. Klapperytmen økes etter hvert som leken skrider fram. Sier man feil, er man ute.

### I. Ringen rundt

Send en ball eller en gjenstand til en i ringen. Den skal si navnet sitt, hvor man er fra, hvilken skole/en går på/hvor en jobber. Gå ringen rundt.

Leder tar ballen og sender den til en. Hvem er dette? Den sender ballen videre når svaret er riktig. De som er fra samme sted, må ikke svare først.

Gjør dette noen ganger og få med sted, skole/jobb til alle er kjent. Kan også legge på flere opplysninger.

### J. «Ting ved meg selv»

Alle skriver en ting om seg selv som de andre ikke vet på en lapp. Lappene blandes og det trekkes en og en lapp. Alle gjetter på hvem som har skrevet lappen.

### K. Gjett hva som ikke er sant om meg

Hver person sier to sanne utsagn og et usant om seg selv. De andre på gruppen gjetter på hva som ikke er sant og argumenterer gjerne for hvorfor de ikke tror på det.

Sett sammen personer som ikke kjenner hverandre for å bli bedre kjent hvis det er en stor forsamling.

### L. Molekylleken

En gruppe på gulvet. En person står og roper et antall. Deretter skal de gruppere seg i det antallet som er ropt ut. Hvis det er 15 stykker og lederen sier sju, blir det en igjen uten gruppe. Den må da gå ut av leken.

### M. Speeddating

Hver deltaker får 30 sekunder til å bli kjent med en annen: Navn, alder andre spesielle ting. Alle skal snakke med alle.

Dette kan avsluttes ved at alle står i en ring der hver enkelt blir spurt om hva man husker om den som tilfeldigvis står ved siden av seg eller overfor seg. Hvis man for eksempel ikke husker navnet, ryker man ut av ringen.

### N. Bli kjent og få og gi tillit

Alle i gruppa forteller:

- det beste
- det verste
- det flaueste som de har opplevd.

### O. Grip mikrofonen

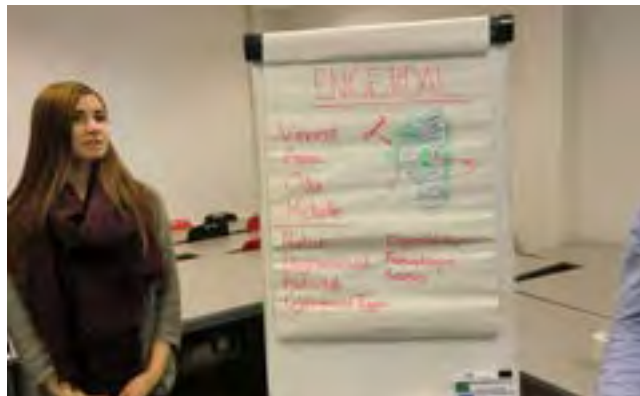
Del i grupper, gruppene lager en ring. Leder av spillet sier et ord. Den første som kommer på en sang, griper mikrofonen og synger sangen. (Det kan være en fiktiv mikrofon).

## 3.2 Flere bli kjent – øvelser som er satt sammen

Dette opplegget ble designet av Synne og Jan Platander Samspill og utvikling da vi skulle ha et kreativt verksted med LUK kommunene. Her var det mange som ikke kjente hverandre.

- Alle står i en stor ring. Plasser dere etter alfabetet. A ens plass pekes ut. Da alle har plassert seg, sier de navnene sine. Stemmer rekkefølgen?
- Del dere inn i grupper ut fra hvor mange takter det er i fornavnet. Hver gruppe sier sitt navn i kor. Utfordringene er der det er tre takter.
- Still dere etter fødselsmåned og dato. Dette skal gjøres uten muntlig kommunikasjon. Gå runden rundt på dato og måned. Ble det riktig?
- Del dere opp i de fire årstidene ut fra fødselsmåned. Se på fordelingen. Gå så til den årstiden dere liker best. Hvordan er fordelingen nå?
- Del dere inn i for eksempel ungdomsskolegruppe, videregående og voksen gruppe. Gå sammen i tre- eller firergrupper det alle tre gruppene skal være representert. Finn tre ting som er likt for alle. Vis i plenum. Hvis det er flere kommuner til stede, fortsett med dette:

- Bli kjent med kommunen min. Gå i kommunegrupper. Gi dem tusj og flippoverark. Skrive ned hva dere er stolte av i kommunen din. Dette presenteres i plenum.



Leder i Ungdomsrådet i Engerdal presenterer sin kommune

Still dere kommunevis etter fylkeskartet. Her er det interessant å se hvor godt de kjenner kommunegrensene.

Etter alle disse øvelsene kan man ta en refleksjon i plenum. NB! Ta bort tomme stoler! (Dette gjøres fordi for mange stoler kan virke forstyrrende).

Hvorfor bruker vi slike øvelser? Her er noen svar fra deltakerne:

- God måte å bli kjent på
- Blir tryggere på hverandre
- Lærer mer om hverandre
- Alle må delta
- Alle blir synlige
- Uhøytidelig
- Ufarlig, men effektivt
- Faktisk morsomt også

## 3.3 BLI KJENT BINGO

Å spille bingo kan være en måte å bli kjent på. På dette eksemplet må det være minst 16 deltakere. Alle får et bingoark og en penn. Så skal de gå rundt i rommet og spørre de andre om «Er du en som har godt humør?» for eksempel. Hvis vedkommende sier ja, spør du etter fornavnet og skriver det inn i ruta. Alle rutene skal fylles, men det er ikke lov å bruke samme person to ganger.

En som har godt humør	En som har vært i alle verdensdeler	En som er medlem av et idrettslag	En som er flink til å diskutere	En som har vært i Sverige
En som liker å lage mat	En som er god på data	En som liker å danse	En som spiller fotball	En som har vært på kino siste måneden
En som har god fantasi	En som spiller i band	En som spiller håndball	En som har to søsken	En som er flink til å skate



I bingospillet er det viktig å ha en vanskelig rute slik at ikke alle roper «Bingo» med en gang. Her er ruten «En som har vært i alle verdensdeler» den vanskeligste.

Når en har fått «Bingo», eller når spillet har gått en tid, ca 15 -20 minutter, møtes alle i en ring. Lederen spør en av deltakerne: «Hvem har godt humør?» Vedkommende svarer navnet i ruta. Så kan man spørre – «Er der flere som har godt humør?». Da kan de som har det, rekke opp handa. Slik fortsetter man. Da alle ruter er gjennomgått, kan man spørre «Hvem hadde godt humør?» osv for å repetere navnene, og man kan også stille oppfølgende spørsmål.

Denne bingoen er fra et elevråds kurs. Etter denne malen kan man lage spørsmål som kan brukes i ulike sammenhenger, det kan være spørsmål rundt et sted, om en kommune osv. Bare fantasien begrenser dette. Erfaringen med elevbingo er at dette er en artig måte å bli kjent med hverandre på, men den tar litt tid, ca 30 minutter.



### 3.4 BLI KJENT VED Å TEGNE HVERANDRE

- Alle tar en tusj og går ut på gulvet. Del gruppen i passende smågrupper for eksempel fem og fem.
- Fem setter seg ned på gulvet med ryggen mot hverandre. Fem står foran en av de som sitter. De som står har en tusj og et ark.
- Prosessleder klapper i hendene og sier at de som står, skal tegne den personen de står foran.
- Etter et par minutter klapper prosessleder «Legg fra deg tusjen og tegningen. Gå ett hakk til venstre. Tegn videre på tegningen som ligger der. Fortsett slik til du er nesten tilbake til startpunkt. Gjør ferdig tegningen der og skriv navn på den du tegnet til slutt .
- Bytt slik at de som satt tegner. Gjør samme øvelsen.
- Heng opp resultatet.

Evalueringen viste at dette var en morsom måte å bli kjent på.



# 4. OPPSTART AV PROSESSER – «TRANSFER – IN»

Hvordan kan en få fokus på dagens tema?

Når en skal gå i gang med en prosess som er litt omfattende, kan det være greit å starte med en øvelse der deltakerne blir ledet inn på dagens tema. Det kan være flere innganger til dette. Hva ønsker jeg at vi har fått ut av arbeidet ved dagens slutt? Hvilke tanker gjør jeg meg nå om... (tema for dagen) Deltakerne kan også bli invitert til å tenke i historier og framtidsbilder.



## 4.1 TRANSFER IN – FOKUSERING

Oppvarming før en prosess.

Når en skal nærme seg tema for dagen/prosessen, kan denne øvelsen være en fin inngang:

- Deltakerne sitter i en ring. Det legges ut mange kort, eller en samling gjenstander på gulvet. Hver velger seg et motiv eller en gjenstand. Prosessleder gir så en felles oppgave for eksempel: «Når du ser på dette kortet/gjenstanden - Hvilke tanker eller ønsker gjør du deg om den jobben du skal gjøre i forhold til ungdommene i kommunen?»
- Alle tenker noen minutter, så forteller hver og en i ringen om sine assosiasjoner/tanker de fikk om tema ut fra bildet/gjenstanden.
- Målet med denne metoden er å få deltakerne til å rette fokus mot tema for den videre prosessjobbinga.
- Etter at dagens prosess er ferdig, kan en godt sette seg i ring igjen og dvele ved om det ble bli slik man tenkte i starten. Det er viktig at en har mange kort eller gjenstander å velge i ved starten.

## 4.2 HISTORIEFORTELLING/VISJONSREISE

Som inngang til en prosess kan en bruke historiefortelling eller en visjonsreise.

Hensikten med en visjonsreise kan være å beskrive en framtidig situasjon eller et sted for eksempel 20 – 30 år fram i tid.

Deltakerne inviteres med på en reise til dette stedet/ denne spesielle situasjonen med fly/helikopter/bil/tog. Deltakerne blir instruert til å slappe av/lukke øynene og tenke/være med på reisen. Med «nøytrale» termer ledes deltakerne til å gjøre noen tanker for seg selv gjennom å se, høre, føle stedet/situasjonen. Deretter skriver alle ned sin egen opplevelse og deler den med en annen. Så kan de viktigste fellestillingene deles med alle. Det er viktig at den som introduserer ikke "maler ut" for mye. Da kan kreativiteten drepes. Men det er mulig å si at alle sanser kan brukes.

Et eksempel på dette er starten på Plansmieprosessen på Tangen i Stange kommune. Der fikk alle deltakerne beskjed om å lage en fortelling om dette:

Du kommer kjørende gjennom Tangen om 20 år. Det er en stund siden du har vært her nå. Det har skjedd mye siden sist. Hva ser du? Det er fint om du kan bruke flere av sansene dine. Fortell til de andre.

Et annet eksempel er hentet fra en prosess om hvordan en ny skole kan se ut:

1. Tenk tilbake til din egen skoletid. Hva husker du spesielt godt fra ute – eller innemiljøet på skolen. Det er det positive og fine du skal hente fram. Fortell til gruppa di. Noter ned, eller bruk post it lapper.
2. Hva vektlegger de ulike gruppene? Finnes noen tydelige fellessignaler?
3. Tenk deg at om 10 år flyr du over en nybygd skole med et flott uteområde. Hva er det du ser? Kan du tegne det? Kanskje kan noen annen tegne mens du forteller.

Er det mulig å sammenfatte gruppas tegninger til en tegning? Heng opp tegningen slik at alle kan få se den.

Dette er en metode som kan brukes i mange planprosesser både med barn, ungdom og voksne.

### 4.3 FRAMTIDSBILDER

En måte å starte en utviklingsprosess, kan være gjennom å lage tenkte framtidsbilder. Disse bildene/ beskrivelsene kan vi bruke til å tenke gjennom hva som må gjøres for å komme dit.

Nedenfor ser dere forslag på et opplegg med ungdommer fra Ungdomsråd og Ungdommens fylkesting sammen med deres sekretærer og noen politikere. Hensikten her var å forbedre arbeidet og samarbeidet med kommunen/fylkeskommunen.

### PROSESS – DE UNGE STEMMENE

#### 15.15: Fortell om hverdagen deres i UR eller UFT

Hva sliter dere med?

Hva synes dere at dere får til?

#### 15. 40: Vitnesbyrd fra bordene.

#### 16.05. Framtidsbilder. Dele ungdommer, sekretærer, politikere

Tenk dere fire år fram i tid. Hvordan er hverdagen deres da?

Hva har dere fått til av endringer?

Hvordan inviterer kommunen ungdom til å bosette seg der?

Hvilke tiltak har de?

#### 16. 30: Bordene presenterer sine framtidsbilder

Dette kan skje ved flippover, rap, framtidsfortelling osv.

#### 17.00: Hvordan få dette til?

Forslag fra hvert bord henges opp, kommenteres og ideer kan stjeles.

#### 17.20: Handlinger

Hver kommune og UFT med sine støttespillere ser på det som er kommet fram og lager sin konkrete handlingsplan som de tar med hjem for videre bearbeiding.

#### 18.00: Slutt

### 4.4. ROLLESPILL

Rollespill kan brukes i mange sammenhenger, også som introduksjon til et tema.

Det lages en case med noen få personer som spilles i noen minutter for å

- Sette fokus på et tema
- Gi en konkret problemstilling til deltakerne
- Gi en konkret oppgave som skal løses av deltakerne
- Vise ulike innganger til et tema eller en problemstilling

Rollespill kan brukes i arbeidet med tale og debattteknikk.

Rollespill kan brukes til å vise en aktuell situasjon, en framtidsdrøm eller være avslutningen på en oppgave.

Rollespill kan brukes for å trigge kreativiteten ved å lage en fortelling der deltakerne ikke vet hvilke roller de skal spille eller hvilke situasjoner de kan komme opp i.

Det er mange opplevelser og erfaringer knyttet til å delta i et rollespill. Man blir veldig engasjert i det man står oppe i der og da. Prosessleder må være klar over at alle ikke er bekvem med å delta i rollespill og legge det opp deretter.



*Hva prøver hun å fortelle her?*



*Rollespill på «Se hva vi kan» seminaret*

# 5. KLARNE HODET – «ENERGIZERS»

*Hjelp! Nå er det «fullt» i hodet mitt. Jeg koker!*

Det er slitsomt å jobbe med prosesser. Forholdene i rommet der man jobber kan påvirke prosessen. Det samme kan oppgavens art, konflikter som kommer opp oss.

Hvis engasjementet daler i gruppa, må prosesslederen tenke gjennom hva som er grunnen og om en kan gjøre noen grep for å få opp engasjementet. Det å ta pauser, ikke bare kaffepauser, er et viktig grep. Det er viktig å tenke over om

- gruppa faktisk må struktureres om
- prosessen må redesignes
- må legge inn et konkurranseelement
- det legges inn tidspress
- det legges inn en morsom lek eller aktivitet
- deltakerne plasseres inn i en annen setting – de er på gamlehjemmet, de er i barnehagen, i kommunestyret osv.

Etterpå kan en gå en runde med deltakerne der de forteller om hva som skjedde ved at det ble tatt et nytt grep.

Nedenfor er et par eksempler som ungdommene har lært oss:

## A. Shanghai

1. Alle deltagerne lager en tett sirkel med hendene sine i midten
2. Deltagerne roper «Shanghai!» og hopper bakover og lager en større sirkel
3. Deltagerne skal forsøke å slå andre deltagere på hendene, men man kan kun utføre én bevegelse per gang. Man slår etter tur.
4. Om en deltager blir slått etter av en annen deltager, kan han/hun utføre én forsvarsbevegelse, hvor han/hun kan unngå å bli slått.
5. Spillet er over når det kun er én spiller igjen.



## B. Sheriff

Roller:

- 1 sheriff
- Borgere (personene i ringen)

1. Deltakerne står i en ring med hendene langs siden (evt. på ryggen), sheriffen står i midten
2. Sheriffens oppgave er å peke på personer i ringen med «pistolen» sin. (Viktig at dette blir gjort tydelig.)
3. Når noen blir pekt på, skal vedkommende dukke. Gjør han/hun ikke det, er personen ute av leken.
4. Dersom vedkommende dukker, skal personene som står på hver sin side av den påpekte personen konkurrere hvor det er om å gjøre å skyte den andre først. Det skytes ved at man former hendene som en pistol og sier/roper høyløyt "PANG».
5. Den av de to som blir skutt først er ute av leken
6. Slik holdes det på helt til det er to igjen. Da skal det gjennomføres en duell. Dette skjer ved at de to kandidatene først står med ryggen mot hverandre. Sheriffen lager en regel, f.eks. tallrekka og at tallet 3 er sentralt. Kandidatene tar så ett skritt fra hverandre når et tall utenom 3 blir sgt. Når Sheriffen sier et tall som inneholder tallet 3, er det førstemann til å skyte den andre. Den som skøyt først har vunnet, og blir så sheriff.
7. Sheriff er alltid dommer, og har siste ordet ved uenighet om resultat.



*Til ettertanke:* Dette er en morsom lek. Dersom det skal rettes kritikk til denne leken, må det være at det åpner for lite dialog. Du blir ofte ikke godt kjent med gruppa, mange blir sittende å se på etter hvert som de er ute av leken. Men leken bidrar til å løsne på stemningen, klarne hodet og er morsomt både for små og store. Slik gir den ny energi i prosessjobbingen.



# 6. PLANLEGGE MØTER OG PROSESSER

Å, alle disse kjedelige møtene med prat, prat, prat, prat.

Å få til gode møter og prosesser er ikke gjort i en fei. Det er mye som skal planlegges, alt fra invitasjonen, møteinnholdet eller prosessdesignet og møblering av rommet. De ytre faktorene er svært avgjørende for utviklingen av et møte eller en samling. Møtestedet må også bestemmes med omhu. Skal en ha flere samlinger med samme målgruppe, må en tenke over om møtestedet skal være det samme, eller om en skal flytte rundt. Prosessleder eller møteleder må være tidlig ute for å sjekke ut at alt er møblert som det skal og alle hjelpemidler er på plass. Skal det være gruppejobbing, er maks antalle seks på hver gruppe. Da holder alle fokus og deltar aktivt.

## 6.1 RAMMER OG INNHOLD



*Hvordan skal vi planlegge neste ungdomsrådsmøte i Nord – Odal?*

Ulike møter og prosesser trenger ulik planlegging. Noen må planlegges nesten fra minutt til minutt, andre trenger bare en grovplanlegging. Vi må alltid bestrebe oss på å arrangere et så godt møte som mulig ut fra den målgruppa som skal være til stede. Vi spurte ungdomsdeltakerne om hva som var viktige møteingredienser for dem. Og dette svarte de:

- Må være et sted hvor alle har mulighet til å komme
- Profesjonell møteledelse
- Engasjerte møteledere
- God møteplan som gir en fin flyt gjennom møtet
- God stemning og god mat
- Kvalitet og godt humør
- Humor
- Toveiskommunikasjon
- Lytte til hverandre
- Når det er demokratisk
- Et godt møte tar opp saker som interesserer ungdommen
- Alle bidrar og er jevnbyrdige
- En følelse av å gjøre noe meningsfylt
- Å ha muligheten til å komme med en fornuftig

mening i en sak man interesserer seg for  
Et godt møte er der nye ideer dyrkes og brytes  
Når jeg får ny kunnskap og ser nye løsninger på ulike problemer

- Mobilfritt
- Variasjon og pauser
- Takhøyde

**Når en skal fasilitere/designe/planlegge et møte må en tenke over:**

- Hva slags tema skal møte ha?
- Hvem skal delta?
- Når skal vi ha dette møte? Hva er passende møtested? Lengden på møtet?
- Metoder – hvilke metoder skal vi bruke for at alle skal få sagt sin mening ?
- Skal det være et sosialt innslag? Hvem har ansvaret for det?
- Mat?
- Program?
- Egen tidsplan for gjennomføring – hvem er ansvarlig for hva? Hvem er møteleder? Sekretær? Tar bilder?
- Må vi ha presentasjon av deltagerne?
- Må vi ha «Bli kjent- øvelser» eller «Ice breakers»? Hvem har ansvar for det?
- Skal møtet evalueres? Hvordan?
- Andre ting



*Hvordan kan vi planlegge ungdomstiltak i forbindelse med ungdoms OL?*

## 6.2 HVORDAN KAN VI INVITERE TIL MØTE?

Det er mange måter å invitere til et møte på avhengig av om det er et formelt møte i Ungdomsrådet, et åpent idemøte eller en temasamling. Hvilke møteinvitasjoner gir dere lyst til å møte? Det kan være viktig å tenke over. Når en skal lage møteinvitasjon må en tenke over:

- Hvem skal ha den?
- Hvordan få ungdommene til å møte?
- Lokkemiddel?
- Stedsvalg – er det viktig?



- Hvilke kanaler kan brukes for å spre invitasjonen
- Andre ting?
- Musikk (sang, rap, konsert, band, musikkvideo)
- Utstilling på et synlig sted
- Demonstrasjon
- Aksjon
- Veggaviser/plakater
- Lovlig tagging
- Ring en politiker, lobbyvirksomhet
- Brosjyre
- Kalender med bilder av budskapet
- Ring en journalist

Her er et eksempel på en prosess for å lage en møteinvitasjon:

Deltakerne deles inn i grupper på fem og fem.

1. Lag en vanlig møteinvitasjon på flipover med tid, sted og innhold. Vis den fram. 10 min.
2. Tenk at det er barnehagebarna som inviterer. Hvordan ser invitasjonen ut da? Del forslagene i plenum. Syng så en barnesang ved bordet. 10 min.
3. Men hvis presten inviterer? 6 min.
4. Eller sjefertispa? 5 min
5. Eller ordføreren 5 min
6. Eller bakeren?
7. Eller MC-klubben/Friskis og svettis/fotballgruppa/Thomas og Harald? 5 min
8. Vis eksemplene for hverandre hver gang, men fem – seks eksempler holder.
9. Til slutt lager dere en ny invitasjon. 5 min. Ble den annerledes enn den første?? Hvorfor? Hvis det er mange forslag, kan hver gruppe få fem små lapper. Disse bruker de til å prioritere gode momenter fra invitasjonene som kan brukes for den/de som skal utforme den endelige invitasjonen. 10 min.

Proessen tar ca en time.

Dette er en prosess der en stadig skifter fokus. Man må ut av den vante tenkningen og sette seg inn i andres tankegang. Det er morsomt å se på den aller første møteinvitasjonen, som også tar lengst tid å lage, og den siste som blir mye mer spenstig. Den siste pleier gruppene å lage mye raskere enn den første.

Det fins mange kanaler å spre en møteinvitasjon på. Ta en gjerne en runde på det også.

Finn ut hvilke kanaler dere vil bruke, både sosiale medier og andre kanaler. Er det nødvendig med påmelding? Når? Til hvem?

### 6.3 FRAMFØRING AV BUDSKAPET.

Når dere har hatt et møte, enten det er temamøte eller et vanlig møte i ungdomsrådet, har dere behov for å dele med andre hva dere har tenkt og hva dere mener. Nedenfor er innspillene som kom fra ungdommene på hvordan dette kan gjøres:

- Bruke media, kommunens informasjonsblad, nettsider, egen eller kommunens/skolens, facebook, twitter, lokalradio, kronikker/innlegg, livesending fra Ungdomsrådet (u-stream.tv)
- I kommunestyret ved personlig frammmøte
- Ta det opp med Ungdommens fylkesting
- Lage film eller en digital fortelling
- Tegne
- Fotoserie

Ved slutten av hvert møte kan det være nyttig å sette av tid til hva dere vil informere om, til hvem og hvordan.



*Olov Grøtting, daværende ordfører i Alvdal får presentert innspill fra elever i Alvdal om kommuneplanen.*

### 6.4 Å MØBLERE ET KURS – ELLER MØTELOKALE



*Bord i vifteform.*

Når agendaen for dagen er avklart og hvem som skal innkalles til møtet/kurset/samlingen, må en tenke gjennom hva slags lokale en skal ha og hvordan det skal møbleres. Skal en ha et rent **informasjonsmøte**, kan en godt sitte på rekke og se framover (bussformasjon) eller i amfi. Da er det liten eller ingen medvirkning.

Skal det være et formelt møte med møteleder, talerstol og avstemning, må en møblere etter det. Da kan en sitte «i buss», altså etter hverandre.

**Hestesko** er et fint møteoppsett. Da ser en hverandre i øynene. Hestesko passer for dialogmøter.

Skal det jobbes i grupper, må en lage **gruppebord**. De skal helst stå i **vifteform** slik at deltakerne kan se hvis noe skal framføres foran. Bordene settes i en vifte fra midten og utover mot sidene.

Skal det jobbes både i grupper og i ring eller med «Ice breakers», må det avsettes en plass til dette bakerst. Felles for ulike idemøter er god veggplass der en kan henge opp flippoverark, plakater, post - it eller lignende.



*God veggplass er viktig for god prosessjobbing*

Noen ganger er det behov for **Rundebordskonferanser**. Denne formen kan brukes hvis politikerne vil møte ungdommene eller hvis lærere/foreldre eller planleggere vil møte de unge. Da sitter ungdommene rundt et bord og så kommer de voksne til dem. Det vil som oftest være ulike tema rundt bordene, derfor må de voksne flytte på seg for å få tak i de ulike innspillene. Det kan også være samme tema der den voksne får ulike innspill fra hvert av bordene. Den voksne har ansvar for å gi en oppsummering. Kan hende noen av de unge vil utdype noe av det som er kommet fram.

«**World Cafe**» eller «**Dialogkafe**» trenger gruppebord der det er god plass til å bevege seg mellom bordene. Her vil det sitte en kafevert ved hvert bord som tar i mot så mange gjester som det er stoler til, eller det ligger et flippoverark og tusjer på bordene der de som er innom kan skrive ned sine ideer. Da trenger en kanskje ikke stoler i det hele tatt. Bordbytte må styres litt mer enn om deltakerne går innom de bordene de selv vil.

Denne metoden er nærmere beskrevet under Framtidsverksted.

Noen ganger må en bruke gangen eller et annet rom til en pauseaktivitet for å bryte opp eller å få friskere luft. Det kan også hende at det er en stor forsamling som må deles i mindre grupper med en aktivitet som gjør at de må være for seg selv. Man vanligvis jobber alle gruppene i samme rom.

## LÆRINGSTORG ELLER ET UTVIKLINGSTORG

Bakgrunnen for begrepet er at på et torg møtes ulike typer mennesker og mennesker i alle aldre. Her kan en finne noen en vil snakke med, men det kan også være noe en vil kjøpe eller selge. "Salgsvaren" kan være gode ideer, nye tanker, nye utfordringer, utveksling av forslag og planer m.m. Dette kan "selges" ved at rommet møbleres med "salgsboder"/stands der det er naturlig.

På torget kan vi finne Speakers Corner og derfra kan det holdes innlegg av ulike slag og av ulik lengde.

Inn til torget kan det finnes "gater". I disse «gatene» kan spesielle grupper møtes. I ei gate er ungdommen, i ei annen gate er politikerne/foresatte, i en tredje gate finner vi administrativt ansatte/pedagoger, for eksempel. I gaten jobbes det med felles utfordringer og så møtes alle på torget for å utveksle sine forslag. Gjennom det lages nye sammensatte grupper som lager nye løsninger eller nye planer. Resultatet av arbeidet kunngjøres fra Speakers Corner.

## 6.5 Å PLANLEGGE ET SEMINAR/ARRANGEMENT

Vi skulle ha avslutning på medvirkningskurset for de ti LUK kommunene. To fra hvert ungdomsråd og sekretæren ble invitert til en planleggingssamling der målgruppen var ungdom, politikere og administrativt ansatte. Ikke alle kom, men de som kom, var aktive. Her er «dreieboka» som ble laget for denne dagen:

### PROSESSLEDERS DREIEBOK FOR PLANLEGGING AV 4. APRIL 2014, et eksempel

#### 10.00: Arbeidsverkstedet starter.

Litt om hvorfor dere er her:

«Vi har hatt en kursrekke om medvirkningsmetoder gående i ett og et halvt år. Det har vært deltakere fra alle LUK kommunene, men ikke de samme personene hver gang. Som en avslutning på kurset, skal vi ha et seminar fredag 4. april. På kvelden 4. april starter fylkesmønstringa av UKM med en konsert i Hamar kulturhus. Hamarungdommer er sammen med voksne ansvarlige for gjennomføringa av UKM.

Seminaret tenker vi oss er fra 09.30 – 17.00 på Scandic Hotel Hamar. I dag skal dere planlegge dette seminaret. Hva ønsker dere det skal inneholde? Det kan være flere parallellsesjoner, så vi har plass til mange ideer. Skal vi ha underholdning? Vi må tenke på at målgruppa er både voksne og ungdom.

Ikke alle har møtt hverandre før, så først må vi vite litt om hvem vi er – en liten «Bli kjent» sekvens». (Siden vi ikke var flere enn 12, valgte jeg en enkel metode): «Jeg sender en ball til en i ringen. Den som får ballen, skal si navnet sitt, hvor du er fra, hvilken skole du går på/hvor du jobber. Gå ringen rundt».

Leder tar ballen og sender den til en. Hvem er dette? Den sender ballen videre til en annen når svaret er riktig. De som er fra samme sted, må ikke svare først.

Gjør dette noen ganger og få med sted, skole/jobb til vi er kjent. Kan også legge på flere opplysninger som for eksempel: Kan du si noe vi ikke vet om deg?

### Idemyldring

«Nå tenkte jeg vi kunne idemyldre ved hjelp av metoden vi brukte da vi starta kursrekke i Kongsvinger og Alvdal. Vi deler oss i grupper og setter oss ved tildelt bord. Der ligger det et flippoverark og bunker med post it lapper. Oppgaven er:

**SE HVA VI KAN! Hva vil dere presentere? Hvordan kan vi få dette til å bli en artig og lærerik dag for ungdommer og voksne?»**



«Se hva vi kan» skal få et innhold.

«Tenk litt for deg selv, skriv så et forslag på hver post it lapp. Det kan være tema, metoder, ting dere har gjort som dere vil vise, pauseaktiviteter, underholdning osv. Ikke snakk sammen før jeg sier fra. Da tar vi runden rundt bordet og legger lappene på flippover. Like lapper settes sammen (sorterer). Kanskje dere kommer på flere forslag underveis som dere legger på. Vi presenterer forslagene for hverandre».

Hva kan den enkelte kommune bidra med?



Her er resultatet av idemyldringa

**11.30: Lunsj**

**12.15: Konkretisering og prioritering av forslagene.**

- Hva kan vi bidra med sammen gjennom å bruke metoder vi har vært innom.
- Ansvar for de ulike verkstedene, møteledere, innledere, trekkplaster?
- Dokumentasjon? Hvordan? Hvem?



Vi lager en tidslinje på gråpapir og fyller inn forslagene. Slik ble dagens resultat.

### 13.30: Vi lager invitasjon ved hjelp av en spesiell metode.

Hvordan skal vi få laget en invitasjon som skiller seg litt ut?

1. Lag forslag til en invitasjon gruppevis på flippover. Vis den fram.
2. Tenk om seksåringene inviterte? Hvordan ville det se ut? Vis fram.
3. Syng en barnesang ved bordet.
4. Hva om rockebandet inviterer
5. Eller ordføreren
6. Eller Thomas og Harald (Senkveld)
7. Lag til slutt en ny invitasjon.

Gå og se på de ulike invitasjonene. Hver gruppe får seks stemmer. Plasser stemmene på de utsagn/setninger/tegninger dere synes bør være med på invitasjonen. Dette jobber de ansvarlige med videre. Hvorfor denne metoden? Fordi her starter man med seg selv og det hver enkelt tenker. Ved å få andre roller, kommer andre tanker og ideer. Man må ut av det vante og tenke annerledes. Det gir et helt annet sluttprodukt.

Slik ble den endelige invitasjonen:





Her er kommunevåpnene og ordene som ble foreslått kommet med. Etter sekvensen med Harald og Thomas, kom også forslaget om Camp LUK. Et godt forslag, men vi fikk ikke plass...

Ut fra gråpapirversjonen vår ble det endelige programmet slik som vist på neste side.

Dere kan lese mer om seminaret her:

<http://www.hedmark.org/Hedmark-fylkeskommune/Om-fylkeskommunen/Fag-stab-og-serviceenheter/Strategisk-stab/Lokal-samfunnsutvikling-i-kommunene/SE-HVA-VI-KAN-UNGDOM-SOM-RESSURS-OG-BIDRAGSYTERE-I-SAMFUNNSBYGGINGA2>

## 6.6 BRUK INSPIRASJONSORD OG LAG ET MØTE, ARRANGEMENT ELLER FEST.

Stigostein har laget oppskrift på hvordan man kan lage et møte eller et arrangement ved hjelp av inspirasjonsord. Eksemplet er en kollegafest, men det kan like gjerne være en ungdomsfest.

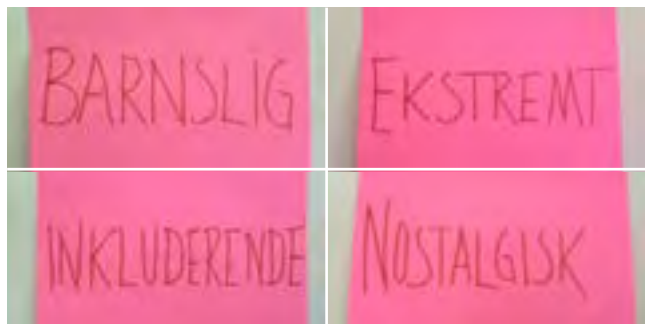
Her har du oppskriften:

1. Samle en liten gjeng til et idémøte
2. Presenter problemstillingen
3. Bli enige om fire, fem inspirasjonsord som dere skal ta utgangspunkt i når dere skal lage ideene
4. Sett i gang med å lage ideer!

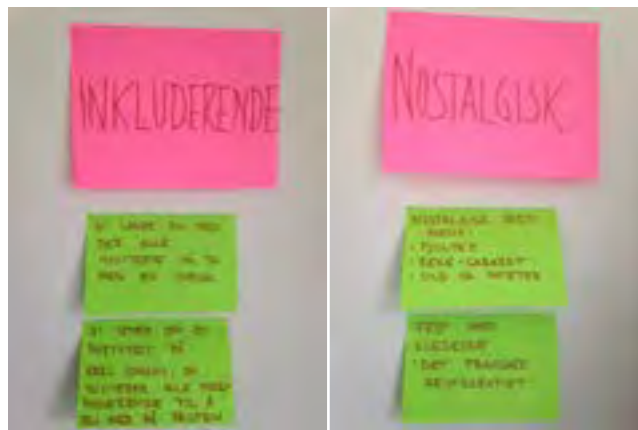
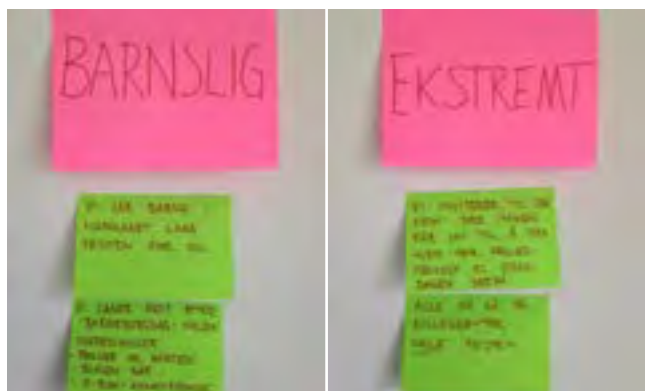
La oss si at problemstillingen din er: Hva kan vi gjøre for å skape en annerledes og morsom fest for våre kolleger?

Ut fra enten Stig og Steins eller en egenprodusert inspirasjonsliste, plukker dere ut noen inspirasjonsord, for eksempel disse:

Deretter lager dere ideer basert på inspirasjonsordene.



Da kan det for eksempel dukke opp slike ideer:



Ser du hvor ulike ideene blir? Test det ut, du også, neste gang du trenger ideer med bredde. Bruk gjerne ord fra inspirasjonsordlista vår nedenfor:

annerledes	barnslig	behagelig	beregrende
dristig	ekstraordinært	flott	frekt
Inkluderende	internasjonalt	korrekt	brutalt
billedlig	krevende	kunstnerisk	ledende
friskt	imponerende	impulsivt	miljømessig
lekent	listig	logisk	mektig
måltrett	morsomt	målbart	naturlig
overlegent	nostalgisk	overraskende	populært
provoserende	raskt	risikovillig	sjokkerende
sosialt	sporty	stilig	stolt
synlig	strategisk	taktisk	tydelig
innovativt	underholdende	ærlig	ekstremt

Takk til Stigostein for en inspirerende måte å jobbe med inspirasjonsord på. Du kan få kontakt med Stig og Steins Idélab her: [post@stigogstein.no](mailto:post@stigogstein.no)

## 6.7 IDEMØTER – «BRAINSTORMINGSMØTER».

Hvorfor idemøter?

Flere hoder tenker bedre enn ett. Ideene som kommer fram blir flere, bedre og annerledes enn om bare en skal tenke for seg selv.

Under ideproduksjonen må ingen ideer forkastes, alle er like viktige. Man trenger mange ideer for å komme fram til en knallgod.

Når ideer presenteres bruk «Ja, og ...» for å kunne bygge på hverandres ideer.

**NB! Ideprosesser må ha en struktur, og ideer må landes, jamfør «Sirupsnippen» s6**

Problemstillingen må være:

- Motiverende (gjør gjerne morsom, ha litt snert)
- Relevant. Problemstillingen må ha et mandat.
- Må være lett å lage ideer/forslag på.

## «SE HVA VI KAN» - program for seminar om ungdomsmedvirkning 4. april 2014.

### 10.15 ÅPNING

Kunstnerisk innslag fra Kongsvinger kommune

LUK kommunene presenterer seg.

**Velkommen til festdag** v/ Ingeborg Myrvang, Hamar Ungdomsråd og Reem Al Jumali, Kongsvinger Ungdomsråd og Ungdommens fylkesting

**Om verktøykassa for medvirkning** v/Tone Gerd Bratland

### 10.45 SE HVA VI KAN!

LUK kommunene Engerdal, Eidskog, Kongsvinger og Åsnes viser hva de har gjort.

### 12.00 DA ER DET LUNSJTID...

### 13.00 SEMINARDEL I STORSALEN

---

#### 1. DEMOKRATI/UNGDOMSRÅD

**Hvorfor er demokrati og ungdomsmedvirkning viktig for en kommunes utvikling?** v/Ragnhild Aashaug, Ordfører i Tolga

**Hvordan står det til med ungdomsdemokratiet i kommunenorge?** v/ Inga Marie Skavhaug, Kompetansesenter for distriktsutvikling.

Gruppedialog og plenum

#### PARALLELLE VERKSTEDER

**Teater** v/dramapedagog Heidi Hagesveen Hagen, Alvdal kommune

**Hip hop** v/Mada (Mohamed Aly)

**Billedkunst** v/Trine Kampmann Jensen

**Nye aktiviteter – Parkour, longboard og BMX** v/Morten C. Rustad, Norges Idrettshøgskole

**Forelesning om å holde gode foredrag/innlegg** v/Bernt Torp (del 1)

**Vi undersøker stedets egenskaper -Postkort fra Hamar** v/ Geir Egilsson, Asplan Viak

---

### 14.30 PAUSE

### 15.00 SEMINARDEL I STORSALEN

---

#### 2. UNGDOMSAKTIVITETER

**Nye ungdomsaktiviteter** v/Morten C. Rustad, Norges Idrettshøgskole

**«Get out» i Trysilfjellet** v/ Trysil Ungdomsråd

**«Down hill» i Kongsvinger** v/ Jørgen Jømne, Kongsvinger Ungdomsråd

Gruppedialog og plenum

#### PARALLELLE VERKSTEDER

**Teater** v/Heidi Hagesveen Hagen

**Hip hop** v/Mada (Mohamed Aly)

**Billedkunst** v/Trine Kampmann Jensen

**Øve på å lage gode foredrag/innlegg** v/Bernt Torp (del 2)

**Postkort fra Hamar fortsetter** v/Geir Egilsson, Asplan Viak

---

### 16.30 PAUSE MED OMVISNING, RIGGING OG QUIZ

### 17.00 SE HVA VI KAN!

Ulike innslag fra dagens arbeid vises

---



- Bare ett spørsmål i samme problemstilling
- Tydelig og konsis uten faguttrykk

**Eks: Hvilke aktiviteter og tiltak kan Ungdomsrådet sette i gang slik at ungdommene i kommunen blir mer synlige og hørt.**

Deltakerne sitter rundt et bord, ikke flere enn seks. På bordet ligger en bunke post it lapper. Deltakerne tenker på problemstillingen individuelt og skriver en ide på hver lapp. Når de føler at de har tømt seg, leser de opp en og en lapp om gangen bordet rundt og legger den på et flippoverark. Kommer noen på noe mer under veis, er det bare å fortsette påleggingen.



Når alle lapper er lagt på, må de sorteres etter like tema. Gi temaene et navn. Heng opp flippoverarket. Nå kan hver gruppe presentere sine forslag, eller alle kan gå rundt og se på hverandres forslag. Kanskje noen gode ideer ble fanget opp?

Prioriter forslagene og lag en handlingsplan for hvordan ett eller flere temaer kan gjennomføres. Viktig å si hvem som er ansvarlig for at de ulike tingene skal skje og når det skal skje.

En oppskrift for dette kan være denne:

## TILTAKSPLAN /HANDLINGSPLAN

1. Hva er temaet/tiltaket?
2. Hvorfor er dette viktig å få til? (Viktig med god grunnleggelse for å få gjennomslag).
3. Hva kan vi gjøre for å få det til? (List opp alle forslag dere kan komme på).
4. Hvem kan gjøre det? (Ungdomsrådet, elevrådet, kommuneadministrasjonen, politikerne, foreldrene, grendeutvalget, idrettslaget osv).
5. Når kan det gjøres?
6. Hvem har ansvar for at det blir gjort?
7. Kan noe bli vanskelig?
8. Hvordan kan vi overvinne vanskene?

List opp alle forslag på flippover.

Stig og Stein har et forslag på bruk av ulike roller som ideverktøy:



## Roller som idéverktøy

For å komme på én god idé, må du lage mange av dem. En god idéprosess er der det jaskes på mange svar, og hvor det flommer over av gode ideer. Men hvordan får man til det?

For å produsere mange og gode ideer, trengs det en verktøykasse full av kreative teknikker. Ett av våre idéverktøy heter 'Roller'. Den finnes også som en app, og nå kan du laste den ned gratis ved å klikke på denne linken. Deretter er det bare å kalle inn til idémøte for å teste ditt nye idéverktøy!

Og om du og kollegene dine vil ha flere tips til hvordan et idémøte kan gjennomføres, ligger løsningen her!

Kurs for Ungdomsrådet «Lær å lede idémøter»  
<http://stigogstein.no/idelaboratorium/idelab/>

# 7. STORE UTVIKLINGSPROSESSER

*Bruk framtidswerkstedmetoden når du skal starte en utviklingsprosess som for eksempel kommuneplanens samfunnsdel.*

## 7.1 FRAMTIDSVKSTED

Fremtidswerkstedet ble utviklet av den tyske fremtidsforskeren Robert Jungk i slutten av 50-årene i Tyskland. Det var et ledd i å forny demokratiet. Han ville forsøke å gi «demos» (folket) en mulighet for å ta del i den politiske prosessen på en mer intensiv og fantasifull måte.

Fremtidswerkstedet spredte seg i løpet av 70- og 80-årene til Danmark og seinere Norge og Sverige. Fremtidswerkstedet ble en spesiell og demokratisk læreprosess som setter ønsketenkning i sentrum for utviklingen.

### Hensikt.

Fremtidswerkstedets hensikt er å la mennesker komme til orde som normalt ikke er med i viktige beslutningsprosesser, som for eksempel barn og ungdom. Det er et redskap til fornyelse og forandring av demokratiet: en «nedefra»-prosess. Fremtidswerkstedet er forankret i deltakernes hverdagserfaringer.

Det spesielle med framtidswerkstedet er at det begynner med en kritikkfase, Gjennom den skal alt det negative komme fram, all gruff skal ut og så skal framtidsideene fram.

Et Framtidswerksted er et «forandringsverktøy» der en ved hjelp av kreative arbeidsmetoder søker å skape en forandring innenfor et temaområde som defineres av en oppdragsgiver eller av deltakerne selv. Framtidswerksted egner seg for oppstart av et tiltak, en plan som for eksempel kommunedelens samfunnsdel, en områdeplan, skolens uteområde og lignende.

Fremtidswerkstedet har en arbeidsform der alle deltakerne blir delaktige i en prosess fra start til mål. Alles innspill blir hørt på og verdsatt. Erfaringene og tankene den enkelte har med seg, er like verdifulle uansett alder, yrkesbakgrunn eller tilhørighet. Arbeidsformen veksler mellom individuelt og kollektivt arbeid. Man kan ha egne verksteder for ungdom, men man kan også ha verksted der ungdom og voksne møtes og kommer fram til løsninger sammen. Da bør det være separate bord slik at de voksne ikke blir så dominerende.

### FASER I ET FRAMTIDSVKSTED:

1. Oppstartfasen. Hvem er vi og hvorfor er vi her? Tema for verkstedet er:... fordi..
2. Kritikkfasen. Her skal alt det negative komme fram.
3. Positiv fase. Her trekkes alt positivt ved et sted eller tiltak fram. Denne fasen hører egentlig ikke med i et

framtidswerksted, men for planleggere for eksempel, er det viktig å vite mye om et steds positive kvalitet slik at dette ikke ødelegges.

4. Drømmefasen. «Hvis jeg kunne bestemt, ville jeg at...». «Om ti år er det blitt...»
5. Konkretiseringsfasen. Prioritering av noen oppgaver/tiltak som det lages en handlingsplan for. Se egen side om tiltaksplan/handlingsplan.
6. Avslutningsfasen. En egen seremoni for avslutningen der deltakerne presenterer sine forslag for oppdragsgiver/ordfører/rektor og det skisseres plan for oppfølging og tilbakemelding. Tildel deltakerne et bevis på at de har deltatt på framtidswerksted.

### UTSTYR TIL ET FRAMTIDSVKSTED:

Det trengs god gulvplass slik at en har plass til å bevege seg. Deltakerne sitter ved gruppebord. Det må være bra med veggplass, og det må være mulig å henge opp flippoverark.

Tusjer i flere farger, post it lapper i ulike farger og størrelser, tape, flippoverark, om mulig transparente og tusjer til å skrive med, eller pc er ved hver bord. Hvis en skal ha litt ulike aktiviteter, trengs digitale kameraer til «fotosafari», videokamera for ulike opptak, speakers corner, eller scene for framføringer hvis det er ønskelig.

### VARIGHET

Er du dreven prosessleder, kan mye gjøres på fire effektive timer. Lunsj og pauser er utenom. Det er også gode erfaringer med en fredags ettermiddag og lørdag formiddag, spesielt hvis en har ungdomswerksted og voksenverksted hver for seg første dag og sammen neste dag. Skal det være kreative framføringer, må en sette av ekstra tid til det. Det er imidlertid viktig at alle er med fra start til mål.

Når deltakerne har prioritert forslagene som er kommet fram i framtidswerkstedet, lager prosessleder nye grupper. Det kan gjøres ved:

- a) Forslagene, så mange som mulig ut fra antall deltakere, skrives på flippoverark). Disse kan legges på et bord, det kan være de voksne hjelperne som holder hver sitt ark, eller de kan henges opp. Deltakerne fordeler seg på det tiltaket hver enkelt har lyst til å jobbe med. Forhåpentlig blir gruppene ganske så like store. Kanskje må noen overtales til å flytte på seg.
- a) Prosessleder legger ark med tema på så mange bord som skal brukes og fordeler deltakerne slik at de blir like mange.

### Handlingsplan (se også s. 17)

Først må temaet skrives opp. Så er det viktig å begrunne hvorfor dette temaet er viktig. De skal jo ofte argumentere for sine saker overfor for eksempel politikere.

Ellers er det viktig både å liste opp alt som de ser kan gjøres for å få gjennomført tiltaket og hvem som er viktig ansvarsperson å ha kontakt med. Av og til kan det være et tiltak Ungdomsrådet/elevrådet selv kan ta ansvar for.

Dette å reflektere over utfordringene/hva som kan bli vanskelig, er viktig. De får ofte høre om alle problemene, så det er viktig å være forberedt. Da er det lurt å ha motargumentasjonen klar.

Når gruppa har jobbet seg gjennom punktene i handlingsplanen, kan en gjerne ta en kafedialog. En fra gruppa sitter igjen, de andre fordeler seg på andre bord. Ingen stoler skal flyttes, så det er bare å fylle opp. Kafeverten som sitter igjen, går kjapt gjennom hva gruppa har kommet fram til og ber om flere innspill. De nye innspillene skrives med en annen farge. En får ta så mange bordskifte som en har tid til, i alle fall to er fint.

Så kommer deltakerne hjem igjen til sitt bord og får presentert hva som har kommet inn av nye ting. Hvis dette aksepteres av gruppeeierne, presenteres dette i plenum.

[Mer utfyllende om framtidswerksted i heftet «Framtidswerksted» fra Hedmarksprosjektet.](#)

[Eksempler på framtidswerksted i Grue der 100 unge fra 6.–9. klasse deltok for å komme med innspill til samfunnsdelen.](#)

[Rapport fra framtidswerksted i Løten, sentrumsutvikling.](#)

[Rapport fra framtidswerksted i Stange, utvikling av Romedal krets.](#)

## 7.2 OPEN SPACE

Open Space er en metode som egner seg i forandrings- og utviklingsarbeid, og for erfaringsutveksling og refleksjon.

Open Space metoden er utviklet av Harrison Owen etter en ide han fikk i 1983. Dette kan dere lese mer om her: [www.openspaceworldmap.org](http://www.openspaceworldmap.org)

### Hvordan skiller Open Space-metoden seg fra andre metoder egnet for store grupper?

I Open Space gis deltakerne hele ansvaret for både innhold og organisering av møtet/konferansen. Handlingsrommet er definert gjennom de forutsetningene som utarbeides i forberedelsene, i samarbeid med oppdragsgiver. Selve møtet eller konferansen har en klar struktur og tydelige spilleregler. Som deltaker i et Open Space-møte, får du oppleve hvordan det er å arbeide i et selvorganisert system med delt lederskap, selvstyrte grupper og hvor samarbeidet skaper et godt arbeidsklima.

Antall medlemmer kan variere fra fem til tusen deltakere.



Illustrasjon av møte/konferanseoppsett

Et Open Space-møte resulterer i at: spørsmål som er viktige for deltakerne, kommer opp på bordet

- hvert spørsmål diskuteres så mye deltakerne ønsker
- alt dokumenteres i et kompendium som alle får kopi av
- spørsmålene ordnes i prioritert rekkefølge
- beslektede spørsmål grupperes sammen
- ansvar tas for aktiviteter i neste skritt

### Fire prinsipper og en lov

På alle Open Space-møter gjelder fire prinsipper og en lov. Disse understreker at nøkkelen til utbytte av å delta i en slik konferans er eget engasjement og vilje til å ta ansvar. De **fire prinsippene** er:

- De som kommer, er de rette personene (visdommen finnes i rommet)
- Hva som enn skjer, er det eneste som kunne skje (fokus på best mulig innsats her og nå; ikke bekymre seg for «hva vi skulle gjort dersom ...»)
- Når det begynner, er det riktige tidspunktet (kreativitet kan ikke styres)
- Når det er slutt, så er det slutt (minner deltakerne om at alt har en slutt, men at vi ikke kan vite det eksakte sluttidspunktet. Et emne kan således behandles på kortere eller lengre tid enn avsatt)

**Loven:** Bruk føttene! (loven om bevegelse)

Dersom du som deltaker oppdager at du befinner deg i en situasjon hvor du verken lærer noe eller har noe å bidra med, har du selv ansvar for å flytte deg til et annet sted, for eksempel til en annen arbeidsgruppe.

### Open Space-metoden er mest egnet ved et eller flere av følgende forhold når :

- et spesielt viktig spørsmål skal behandles
- det er et mangfold av deltakere
- det er komplekse faktorer
- det finnes engasjement (konflikt er en form for engasjement)
- det er aktuelt å beslutte noe

Ovenstående informasjon er basert på et utdrag fra [www.openspaceconsulting.com](http://www.openspaceconsulting.com), hvor det finnes ytterligere informasjon om The Genuine Contact™ program og Open Space-metoden. Nettsiden har også bilder som illustrerer møtemiljøet.

Vi brukte Open Space metoden på en liten gruppe av sekretærer for ungdomsråd og kulturarbeidere som jobbet med ungdom i LUK kommunene. De skulle lære metoden, derfor måtte de lage utstyr og de fikk også «dreieboken» for møtet. I tillegg fikk de utdelt innledningen jeg holdt slik at de kan bruke alt dette i sin kommune.

### UTSTYR TIL OPEN SPACE

A: Lag plansje over de fire prinsippene. Bruk et helt kartongark.

1. Uansett hvem som kommer er det de rette som kommer
2. Uansett når du starter, er det den rette tiden
3. Det som skjer, er det eneste som kunne skje
4. Når det er over, er det over

B: Loven – bruk føttene. Bruk et helt kartongark. Lag tegning av to føtter

C: Mobilitet Bruk halvt kartongark/A4. Tegn en bie og eventuelt en sommerfugl

D: Lag tre overskrifter: ( ca 50 x 15)

1. Tema for dagen. 2. Agenda. 3. Nyheter

Tema for dagen skrives stort og henges opp så det er synlig for alle. Under agenda skriver du tidspunkt for drøftingene. Hvis det er tid, kan det være to økter. Du setter også opp en vanlig post it med tall ut fra hvor mange bordgrupper du skal ha.

Under nyheter kommer det opp flippoverark etter gruppedrøftingene.

E: Lag kort med tall for hvor mange bord du har.

F: Lag flippoverark til så mange bord du har. Her står:

TEMA:

Initiativtaker:

Deltakere:

Det snakket vi om:

Flippoverarkene henges opp på nyhetsveggen og ses på i fellesskap.

G: Har dere tid, velger dere tema dere vil gå videre med. Da kan dere velge nye grupper. Nå bruker dere nye flippoverark:

TEMA

Dette vil vi gjøre

Hvorfor er dette viktig?

Hvem kan gjøre det?

Når kan det gjøres?

Kan noe bli vanskelig?

Hvordan overvinne hindringene?

H: Ha i tillegg vanlige A4 ark, tusjer + en gjenstand til ringen.

### NOEN KOMMUNIKASJONSREGLER: DET ER VIKTIG AT ALLE FÅR KOMME TIL ORDE

- DET ER VIKTIG Å LYTTETIL HVERANDRE
- SPØR HVIS NOE ER UKLART
- SKRIV NED DET VIKTIGSTE I SAMTALEN
- SJEKK AT DET ER ENIGHET I GRUPPA
- SKRIV SLIK AT EN UTENFORSTÅENDE FORSTÅR DET SOM STÅR DER

### PROSESSDESIGN OPEN SPACE for sekretærene i ungdomsrådene

**12.00:** Sitt i ring. Transfer in ved hjelp av bilder for å få fokus på tema om ungdomsarbeidet i kommunen. Hvilken drøm har dere om dette arbeidet?

**12.30:** Open Space intro i ringen. A4 ark og tusjer ligger midt i ringen.

**12.40:** Prosessen starter. Diskusjonstemaer foreslås og argumenteres for

**13.00 -13.45:**

**1. økt - Bordvalg og diskusjoner. Si noe om kommunikasjonsregler.**

**13.45:** Kaffepause

**14.00 – 14.30**

**2. økt – Bordvalg og diskusjoner. Nye temaer og grupper.**

**14.35 – 15.00: Plenum.** Vi samles foran nyhetsveggen. Hva har gruppene vært opptatt av.

**15.15: Gruppediskusjoner.** Vi prøver å lage en handlingsplan (Mal) for noen av områdene.

**15.45: Plenumsoppsummeringer** på handlingsplanene.

**15.55: Ringen settes igjen.** Evaluering av dagen ved en gjenstand som sendes rundt. Ikke alle behøver å si noe.

*Dette ble en kort Open Space der hensikten var at deltakerne skulle prøve den slik at de kunne bruke den hjemme. Bedre tid er ønskelig. Når det er så kort tid kan man bruke bare en bordøkt, eller la være å lage handlingsplan.*



## OPEN SPACE FOR LUK – KOMMUNENE 09.01.13:



### Innledning fra prosessleder:

«Nå skal vi praktisere Open Space slik at dere kan bruke metoden hjemme – det behøver ikke bare være i forhold til ungdommene. Dette er en arbeidsform utviklet av Harrison Owen i 1983. Han utviklet denne metoden etter at han hadde brukt et år på å arrangere et stort internasjonalt symposium der tilbakemeldingen fra deltakerne var at de likte best kaffepausene. Da fikk de endelig snakket sammen. Kjenner noen igjen denne erfaringen? I alle fall, Harrison Owen var enig med deltakerne og utviklet Open Space, en konferanseform der deltakerne selv utformer programmet og organiserer dagen. Denne arbeidsmetoden brukes på grupper med fra 5 til 1000 deltakere og benyttes i 70 land. I dag skal dere bli kjent med den og lære å bruke den.

Agendaen for prosessen er satt og henger på veggen:

### HVILKE UTFORDRINGER MØTER JEG I JOBBEN JEG SKAL GJØRE FOR OG MED DE UNGE?

Det er opp til dere alle å være med og bidra til å komme med løsninger på de utfordringene dere har slik at dere får en bedre arbeidssituasjon og kan gjøre en bedre jobb for kommunen og de dere skal veilede.

Dere som sitter i denne ringen, representerer til sammen mye kompetanse. Den kreativitet, kunnskap og kraft som ligger i denne sirkelen er enorm. Dere er alle likeverdige. Det du mener, det du kan, det du kan skape, er viktig for fellesskapet. Samtidig er det viktig for deg selv at du er her, for du kan som enkeltperson også få noe påfyll til din hverdag.

Kjenn litt på fellesskapet og visdommen i denne sirkelen. Se rundt dere, lukk så øynene, trekk pusten dypt og pust ut igjen. Vi gjør det en gang til. Kjenner dere kraften og energien?

Da går vi til temaet:

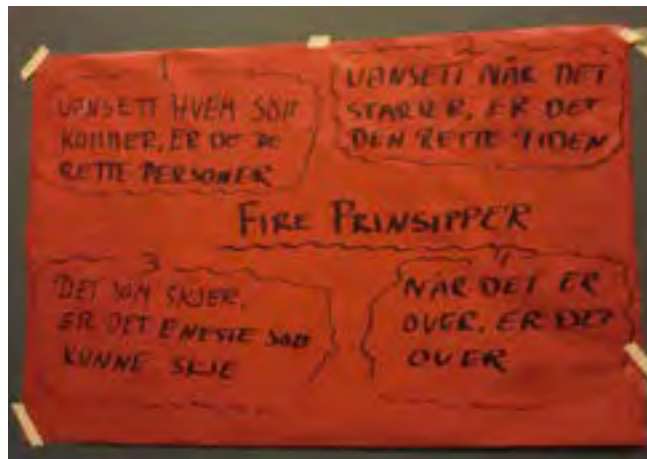
### HVILKE UTFORDRINGER MØTER JEG I JOBBEN JEG SKAL GJØRE FOR OG MED DE UNGE?

Dere har fått temaet på innkallingen, så noen har kanskje allerede gjort seg noen tanker. Her finnes ingen

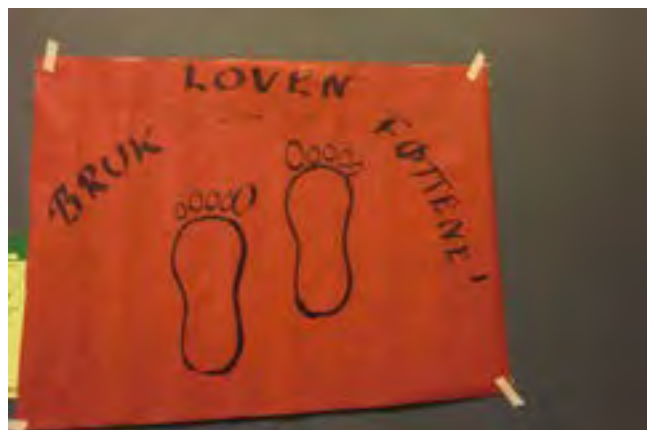
føringer for hva dere vil snakke om. Alt er åpent, alt kan tas opp. Det er dere som bestemmer agendaen ut fra den hverdagen hver og en av dere har. Det er den enkeltes ståsted, den enkeltes tanker, meninger og ideer som skal gjelde i dag i forhold til temaet

### HVILKE UTFORDRINGER MØTER JEG I JOBBEN JEG SKAL GJØRE FOR OG MED DE UNGE?

I tillegg er det de fire prinsippene som fins i Open Space:



1. Uansett hvem som kommer er det de rette som kommer. (Snakk ikke om de som ikke er til stede, synd for dem, men.)
2. Uansett når du starter, er det den rette tiden
3. Det som skjer, er det eneste som kunne skje. (Dere bestemmer. Kreativitet kan ikke styres.)
4. Når det er over, er det over. (Gruppen bruker den tiden de trenger.)



### Så finnes det en lov – loven om bevegelse.

Den er svært viktig. Du skal bruke føttene. Det er enkelt – flytt en foran den andre. Dette skal du gjøre for å finne den gruppa du vil bidra i. Syns du ikke du har noe mer å bidra med i gruppa, flytt deg. Din energi og din kompetanse er for dyrbar til at du skal være i en situasjon der du hverken bidrar eller lærer noe. Til det er du for verdifull som menneske.

Derfor henger det bier og sommerfugler. Det betyr at hvis du vil kan du flagre fra sted til sted – eller du kan innom og stikke litt.





Så ser dere en agendavegg eller en møteplass. Nå er veggene tomme, men den skal snart fylles med det dere ønsker å ta opp. Det skal dere gjøre på følgende måte: Når jeg har snakket ferdig, åpnes Spasen. Dere ser det ligger ark og tusjer på gulvet her. Etter hvert som dere kommer på tema dere vil ta opp og diskutere med andre i forhold til

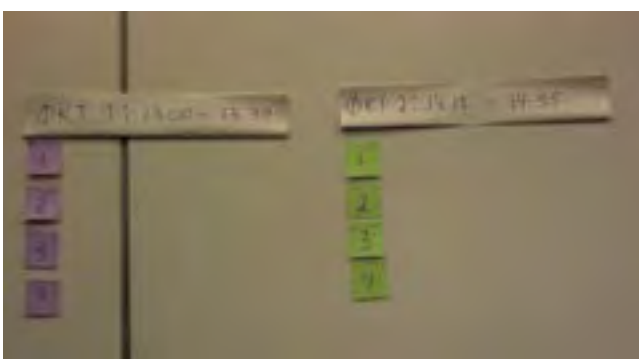
### HVILKE UTFORDRINGER MØTER JEG I JOBBEN JEG SKAL GJØRE FOR OG MED DE UNGE?

Går dere fram og henter et ark og en tusj. Skriv ned temaet dere vil diskutere på arket, sitt eller stå på plassen din og si til oss alle hva du vil snakke om. Selg inn temaet.

Så går du på agendaveggen og velger når (hvis vi har to økter) du vil diskutere det og ved hvilket bord. Skriv ditt navn under.

Vi håper på mange tema, men ikke alle trenger å skrive ned. Har det allerede kommet opp et tema du også vil diskutere, er det kanskje nok for deg.

Den som har meldt inn tema har følgende oppgave:



Hent et flippoverark og en tusj, gå bort til bordet med det nummeret du har valgt for denne økta. På arket skrives tema, hvem som var initiativtaker, deltakere i gruppa og hva dere snakket om i stikkordsform. Skriv så vi andre skjønner det. Når dere er ferdige, henges det opp på nyhetsveggen. Er det tid kan dere gå til andre grupper. Forstått?

Vi ser litt på tiden. Jeg håper vi kan utdype noen av temaene gjennom handlingsplaner til slutt. Disse legges fram i plenum.

Helt til slutt tar vi en liten oppsummering på prosessen i ringen.

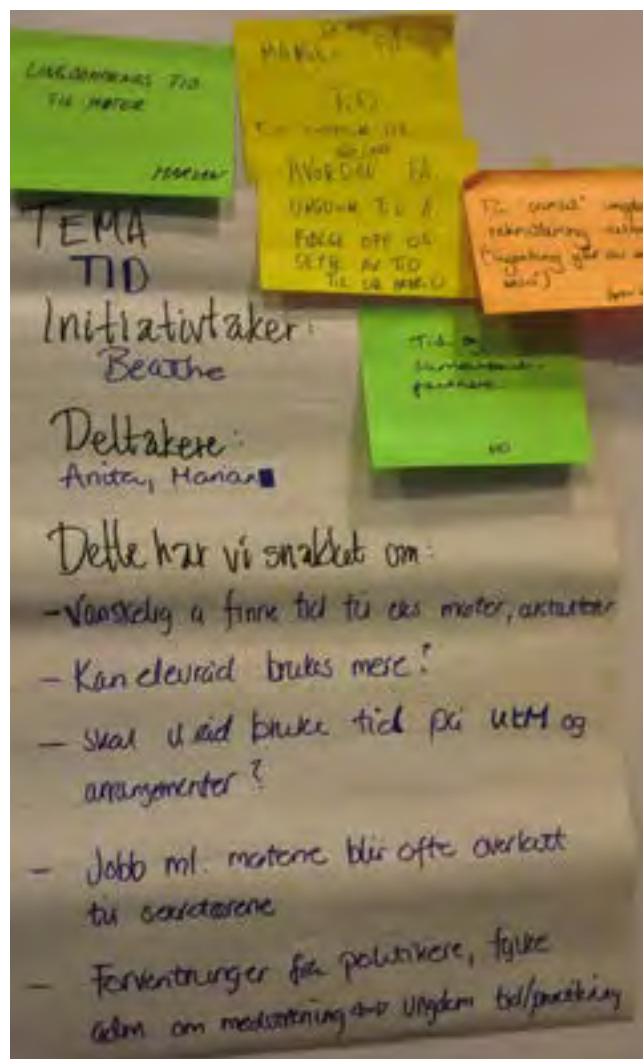
Da erklærer jeg Open Space for åpnet. Vær så god, kom med temaer dere vil ta opp».

Det kom inn mange forslag, og noen av dem kunne slås sammen. Deltakerne satte seg ved det bordet der de synes temaet var mest interessant, og så var diskusjonen i gang.



Samtalen er i gang.

Her er ett av resultatene fra gruppene:



Eksempel på temavalg/samtalevalg: Ungdommens tid til møter, erfaringer med LUK og ungdomsmedvirkning, organisering av arbeidet og hvordan skape engasjement utenfor gruppa.

Temaene formidles og diskuteres



Framføring av tema.



Til slutt samles vi i ringen for en evaluering av prosessen.

Hvis tid kan en ta fatt i ett tema og lage en handlingsplan for hvordan en kan jobbe med det. (Vi rakk ikke det, men hadde mange gode diskusjoner...)

### 7.3 PLANSMIE

Teksten nedenfor er hentet fra Stange kommunes invitasjon til plansmie på Tangen i april 2013.

#### Hva er en plansmie?

En plansmie er en metode for medvirkningsarbeid i planleggingsprosesser. Den består av tradisjonelle elementer som innspill, forslag, høring og dialog. Det som gjør plansmie spesielt, er først og fremst at hele prosessen fra åpning til avslutning, foregår i løpet av en svært kort periode. Det gir en intensiv og dynamisk prosess. Hensikten med plansmie er at det skal være et direkte medvirkningsarbeid hvor muligheter og konflikter blir belyst og tatt opp til vurdering. Slik blir det kort vei fra forslag til eventuelt å bli nedfelt i en plan, eller synliggjort som konfliktområde. Motsetninger kommer tidlig til syne og det kan skapes forståelse for de kompromisser og valg som gjøres. Målet er at alle som har

vært med i prosessen vil "godkjenne" et ferdig planforslag, eventuelt med synliggjorte konfliktområder.

Plansmie er et forum som skal være åpent for alle, det hersker en positiv, konstruktiv og tolerant stemning, det foregår viktig arbeid under kyndig ledelse. Respekt for hverandre, for plansmias form og innhold og for arbeidet som foregår, er en forutsetning.

#### Hva er ikke en plansmie

Det er ikke et forum hvor det gjøres formelle, bindende vedtak. Det gjør politikerne senere.

Det er ikke her det lages kommunedelplan, reguleringsplan eller bebyggelsesplaner, men et grunnlag som peker ut en retning for utvikling.

Det er ikke et sted man behøver å si alt man mener om alt og alle.

#### Plansmia på Tangen, Stange kommune

På Tangen er det oppstart den 4.april, det er intensive arbeidsdager fra 9.-12. april og avslutning den 17. april. Det er allerede mobilisert til deltakelse gjennom oppstart av kommunedelplanarbeidet og åpne møter og informasjon i den forbindelse. Også offentlige myndigheter uttalte seg til planprogrammet og kom med mange nyttige og relevante innspill til utvikling på Tangen. Alle disse innspillene er med i plansmiearbeidet.

I midten av februar ble det i forbindelse med åpent møte etablert arbeidsgrupper og noen av disse har fortsatt arbeidet. Disse blir viktige bidragsyttere til plansmien og blir invitert til egne møter. Også foreninger og organisasjoner er interessante å få innspill ifra. Andre som ønsker og har behov kan også avtale møte med plansmiekonsulentene. Også offentlige myndigheter og relevante private aktører inviteres til egne møter.

I tillegg til disse forhåndsavtale møtene, blir det åpent plankontor hvor man kan snakke med plansmiearkitektene eller kommunens representant, det blir flere åpne møter og verksteder med eget opplegg for innspill, diskusjon og presentasjon av foreløpig planforslag, eventuelt alternativer og interessekonflikter.

Les mer om plansmia på Tangen her:

<http://www.stange.kommune.no/category3340.html?categoryID=3340&q=Plansmie+Tangen>

Du kan lese mer om plansmier her:

<http://www.allgronn.org/hva-er-en-plansmie.html>

### 7.4 GRÜNDERCAMP

*En metode for kreativitet og nyskaping*

Gründercamp er en treningsleir i kreativitet og nyskaping. Elevene får et reelt oppdrag med en definert problemstilling som de skal presentere en løsning på innen

et avgrenset tidsrom, ofte en stor del av en skoledag. Oppdraget blir gitt av kommunen, en bedrift eller organisasjon fra privat eller offentlig sektor. Elevene jobber med oppdraget i grupper på 3-6 elever og presenterer løsningen for en jury som kårer en vinner ut fra gitte kriterier.

Opplegget passer best for ungdomsskolen, men kan brukes i klasser på barneskolen også.

#### Eksempler på oppgaver:

«**Skogen inn i framtida**» - en oppgave gitt til 600 8.klassinger i Glåmdalsregionen. Oppdragsgiver Glåmdalen regionråd og Hedmark kunnskapspark i samarbeid med Ungt Entreprenørskap.

«**Hvordan skal byen Brumunddal se ut i framtida?**» - en oppgave gitt av Ringsaker kommune i samarbeid med Ungt Entreprenørskap til to ungdomsskoler. Den tredje ungdomsskolen fikk utviklingen av **Moelv** som by som case.

I Fjellregionen ble det avholdt en virtuell Gründercamp mellom ungdomsskolene i Nord – Østerdal der oppdraget er å utvikle Femundsløpet.

#### Gangen i en Gründercamp:

1. Elevgruppene får presentert oppgaven eller forretningsideen av oppdragsgiver. Viktig at alle forstår oppgaven.
2. Elevene starter arbeidet. De har fått beskjed om at der er veiledere eller folk de kan forespørre på et gitt sted på en gitt tid. De har også fått oppgitt hvor lang tid de har til rådighet.
3. Når elevene har funnet sin løsning, må de jobbe med presentasjonen. Den er viktig, og de har bare noen minutter på denne sekvensen. De må derfor være veldig tydelige og få fram de viktigste i forretningsideen.
4. Gruppene holder presentasjonen sin foran en jury.
5. Juryen plukker ut de beste forretningsideene som blir presentert i plenum (og for media).



Elever fra en ungdomsskole i Ringsaker kommune diskuterer.

#### Hva kjennetegner en Gründercamp?

- Samarbeid skole- næringsliv/ lokalsamfunn
- Fokus på kreativitet og nytenking
- Motivasjon og engasjement
- Konsentrert og fokusert
- Samarbeid og fellesskap
- Tverrfaglig. Bygge på deltakernes kunnskap
- Aktiv elevmedvirkning
- Oppdragsgiver får svar på oppdraget
- Konkurransen som motivasjon

Ungt Entreprenørskap har utviklet denne metoden. Hvis dere vil prøve dette, ta kontakt med Ungt Entreprenørskap i ditt fylke. <http://www.ue.no/Hedmark>

## 7.5 BARNETRÅKK

Barnetråkk er en metode for medvirkning og bedre planlegging for barn og unge. Her registrerer barn og unge selv sine skole- og fritidsveier, områder for opphold og lek, steder de liker og misliker og hvilke fysiske forandringer de ønsker seg i nærområdene. Dette kan gi kommuner oppdatert kunnskap for bedre planlegging, samtidig som barn og unge kan få en reell mulighet for medvirkning i utvikling og forbedring av egne omgivelser. Metoden er videreutviklet gjennom forskning ved Universitetet for miljø- og biovitenskap og Norsk form.

Barnetråkk trenger noe forarbeid. Den aktuelle skole skal kontaktes ved rektor og elevrådsleder. Det må sendes en forespørsel til foreldrene om barnets deltakelse.

Forarbeidet med elevene blir å forklare dem hva planleggerne er ute etter og hvordan dette skal registreres digitalt. Viktig med en god gjennomgang av det aktuelle kartet.

<http://kartiskolen.no/innhold/barnetrakk>

[http://kartiskolen.no/sites/files/kartiskolen/veileder\\_barnetrakk\\_2010.pdf](http://kartiskolen.no/sites/files/kartiskolen/veileder_barnetrakk_2010.pdf)

Her ligger veilederen utarbeidet av Norsk Form. Les den i forkant, gi den gjerne til skolen og elevrådet også.

Hvem er med på registreringen? Plankontoret og barnas talsperson er de viktigste. Dere kan diskutere om noen fra skolen skal være med. Kanskje lurt at en lærer fra klassen deltar. Registreringen tar som regel ikke mer en 15 minutter per elev.

Når all registreringen er plottet inn, bør både skolen og helsetjenesten være med og diskutere funnene. NB! Elevene kommer med tilleggsopplysninger. Noen av dem kan være av en slik karakter at de bør unntas for offentligheten.



## GODE TIPS OM BARNETRÅKK FRA DE SOM HAR GJORT DET:

- HA EN REFERANSEGRUPPE DER ELEVRÅDSREPRESENTANTER ER MED FRA STARTEN.
- Å FÅ INNPASS I FORHOLD TIL SKOLENS PLANER TAR TID. Begynn tidlig med rektor og kontaktlærer
- SJEKK NETTILGANGEN! Brukernavn og passord. Håndholdt mus.
- VIKTIG AT ELEVENE FÅR ØVE PÅ PAPIRKART FØRST. Da kjenner de det igjen digitalt.
- LEGG INN OMRÅDENE SOM BLIR BRUKT I UNDERVISNINGSSAMMENHENG OGSÅ.
- BRUK BARE TO FARGER. DET FORENKLER.
- VIKTIG MED VEILEDNING TIL HVER ENKLET ELEV
- BESKRIVE HVA SOM ER FARLIG OG HVOR DET ER FARLIG
- KARTPORTALEN «KART I SKOLEN» ER NYTTIG FOR SKOLEN
- BARNETRÅKKREGISTREINGA ER VIKTIG FOR FLERE ETATER, FRIVILLIGE ORGANISASJONER OG POLITIKERENE.
- LAG EN KOMMUNAL PLAN FOR BRUK AV BARNETRÅKK SLIK AT DETTE ER NOE SOM SKJER MED VISSE MELLOMROM KNYTTET TIL SPESIELLE KLASSETRINN. Da kan skolene legge dette inn i sine planer.

Les mer om barnetråkk her:

<http://www.hamar.kommune.no/getfile.php/Filer/Barnetr%C3%A5kk%20rapport%281%29.pdf>

Og digitalt fra Stange:

[http://www.stange.kommune.no/getfile.php/Filer/Stange/PDF/barnetr%C3%A5kk\\_2013.pdf](http://www.stange.kommune.no/getfile.php/Filer/Stange/PDF/barnetr%C3%A5kk_2013.pdf)



Resirkulering av tanker. Koppang mai 2000. Foto: Tove Krattebøl

## 7.6 MODELLERING OG KUNSTNERISKE UTTRYKKSFORMER

*1:1 arbeid er en måte å se på omgivelsene med nye øyne*

Hva er modellering og kunstnerisk utsmykking i full målestokk?

Arbeid med modellering og kunstnerisk utsmykking i full målestokk, kan også kalles 1:1- arbeid. Det handler om å bygge/lage et «kunstverk» i full skala (1.1) inne eller ute som et ledd en offentlig debatt. Det kan også handle om å vise møblering av et møtested, som for eksempel badeplassen Bæreia som er case under «Tidslinja», s. 32 Hedmark fylkeskommune brukte denne modellen som innspill i en sentrumsutviklingsprosess i fire av kommunene. Hensikten var at ungdommene skulle komme med synlige innspill til debatten om utforming av sentrum. Vi erfarte at de unge også vil fokusere på andre ting de er opptatt av, som for eksempel rus.

Forut for dette hadde ungdommer vært med i et framtidswerksted der utformingen av sentrum var hovedtema. Der ble det jobbet mye med ord, kart og tegninger, og da kan det være en viktig tilleggserfaring å få bygge noe konkret i full målestokk og i tre dimensjoner. Gjennom dette ønsker vi at ungdommene skal sette fokus på steder, på tema og på uttrykk de er opptatt av, gjennom en «estetisk kommunikasjon» med kommunen/innbyggerne.



## 1:1- ARBEID KAN VÆRE

- en ytring i samfunnsdebatten
- en ytring overfor lokalpolitikere/lokalbefolkning
- et forslag til hvor og hvordan et møtested kan være
- et bidrag til å integrere kunstnerisk utsmykking i en planprosess
- en start på en prosess for å lage en visuell handlingsplan

Viktige forutsetninger for å lykkes med modellering og kunstnerisk utsmykking:

- må ha en kunstnerisk ledelse
- må ha fokus på det visuelle
- må tørre å bruke det offentlige rom
- må kunne se hvilke muligheter dette gir slik at det ikke bare blir en «happening»
- må ha mulighet til å investere tid
- må være vilje og evne i støtteapparatet rundt prosjektet
- må være interessert i resultatet
- må lage en oppfølgingsplan

Forutsetningene for slikt arbeid kan være ulike. Det kan gå på

- valg av materiale
- valg av sted (ett eller flere)
- valg av aldersgruppe
- størrelse på gruppa

Dere kan lese mer om dette i heftet «Modellering og kunstneriske uttrykksformer»

## 7.7. KUNST OG MEDVIRKNING

Vedlagt ligger en rapport om «Kunst som katalysator i barn og unges medvirkning i samfunnsutviklingen». Rapporten er del av oppsummeringen av prosjektet «Kunst som katalysator i barn og unges medvirkning i samfunnsutvikling» gjennomført i regi av Smia grafisk verksted AS v/Roald Andersen og Citiplan AS v/Gunnar Ridderström. Prosjektet er gjennomført med VRI-midler. Kontaktperson har vært Kirsti Mathiesen Hjemdahl ved Agderforskning.

Rapporten beskriver ulike medvirkningsnivå, ulike strategier for å oppnå god medvirkning og omtaler medvirkningsprosjekt i Hamar, Holmestrand, Buskerudbyen og Kristiansand.

<http://www.hedmark.org/Hedmark-fylkeskommune/Om-fylkeskommunen/Fag-stab-og-serviceenheter/Samferdsel-kulturminner-og-plan/Plan/Barn-og-unges-medvirkning-i-planlegging/Metoder-for-medvirkning>

## 7.8 Medvirkning i byplanlegging. Eksempler fra Hamar.

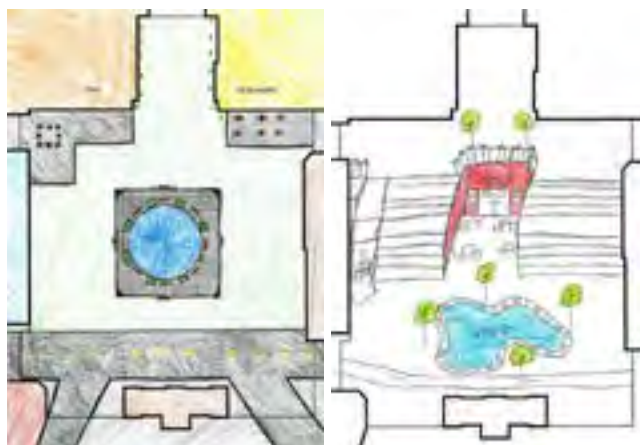
Stortorget – et prosjekt i samarbeid med Dream Hamar, den kulturelle skolesekken og de spanske arkitektene

i Ecosistema Urbano. Les mer på <http://www.dream-hamar.org/about/>



Foto: Cristoffer Horsfjord Nilsen

Elevene fra ungdomsskolene og de eldste i barneskolene ble invitert til arbeidsdager om utviklingen av Stortorget. Arkitektene var med dem hele tida. De brukte ulike metoder for å få fram sine tanker. Her er noen eksempler:



Analyse av 953 tegninger viste følgende fordeling: Vann 77%, lek/idrett/skøyteis 39%, grønt 53%, kafe/butikker 53%, sitteplasser 63%, scene/amfi 22%, Lys-design 11,5%, digital teknologi 4%, annet 33%.

### Prosjekt Håkonsgate.

Dette var et prosjekt i 2012 – 2013 med støtte fra Den kulturelle skolesekken. Kunstnerisk ansvarlige var Esther Helèn Slagsvold og Kine Lillestrøm. Prosjektet involverte alle byens 9. klassinger. De hadde workshops på alle ungdomsskolene, og alle elever laget sjabloner og spraymalte på asfalten i Håkonsgate. Håkonsgate ble valgt fordi den er bindeleddet mellom Stortorget med kulturhuset og det nye CC Stadion kjøpesenter.

Høsten 2013 var det idemyldring på skolene med elevene på 9. trinn. Det kom fram 352 ideer. I juni 2013 var det Streetart med de samme elevene.

De laget sjabloner som ble spraymalte i asfalten.



Bildet viser Håkonsgate før noe ble gjort.



Etterpå full av fargerike sjabloner.

### 10 på topp ideer:

- Lys i bakken/lyskunst i ulike farger
- Gågate
- Kafeer (for eksempel Starbucks)
- Lekeplass i parken
- Sitteplasser/benker i gate og park
- Gatekunst/3D bilder og grafittivegg
- Beskjæring/hogst i parken. Mer åpenhet.
- Nye butikker (Applestore, Ben&Jerry, rap og godterisjappe)
- Pusse opp bygningene/rive.
- Blomster, trær

### Kreative ideer:

- Hengekøyer i parken
- Jentenes gate – alt rosa – rosa sløyfe gate.
- Akvarium under bakken m/glasstak i hele gate.
- Kjærlighetskrok i parken.
- Male Hamars våpenskjold i asfalten. Farge gata med Bob Marley grafitti.
- Bygge gaten som en glasstunnell.
- Lage en romantisk inngang med blomster – kjærlighetstrapp
- Bilbane i parken som på Hunderfossen.
- Bekk under glass i gata
- Rullebånd i hele gata.
- Lage sydenstemning, varme i bakken, sans og palmer.
- Bro mellom to kafeer.
- Statue (for eksempel Justin Bieber)

### Utekino

- Dam med bro, park og kanal i gata.
- Råne plass. Verksted i parken.
- Hundepark.
- Berg og dalbane, pariserhjul/Hamarhjulet
- Elektriske vogner
- Tunnel med bilder, tegninger, lys og varme. Bilder fra Hamar, minnebilder.
- Klatrepark

Det er ikke skjedd noe i gata ennå, da det er en annen gate som skal bygges ut først.

### Prosjekt «Ungdom for Hamar»

Dette er et nytt tiltak av året, og her skal ungdom mellom 13 og 19 år tilbys medvirkning og aktiviteter på fritida knyttet til sentrale offentlige byrom i Hamar. Aktivitetstilbudet skal være inkluderende og gratis for de som deltar, og prosjektet skal bidra til positiv byutvikling og skape nye, sosiale møteplasser for ungdom.

Hamar kommune har fått statlige storbymidler i perioden 2014 - 2016 til å gjennomføre disse aktivitetene. Prosjektet involverer Ungdomsrådet spesielt, men de ønsker å få med seg flere engasjerte ungdommer, enten som arrangører eller deltagere.

Målet med prosjektet er å stimulere ungdom både kreativt, sosialt og fysisk. Aktivitetene skal gi noe til ungdommene som deltar, men også til innbyggerne, byen og de offentlige plassene.



### Ungdom vil invitere til quiz på Stortorget flere lørdager utover våren.

Lørdag 22. mars og 12. april hadde prosjekt «Ungdom for Hamar» sine første arrangementer med lørdagsquiz for barn, ungdom og familier på Stortorget.

Sist gang deltok hele 45 stykker!

Nye quiz-dager er nå satt opp

Dette stoffet er hentet fra Hamar kommunes hjemmesider.

# 8. LITT KORTERE PROSESSER

## 8.1 HVA KJENNETEGNER EN PROSESS?

En prosess har en start og en avslutning, jmfør «Sirupsnippen».

Den kan ha ulik lengde.

Den har et tema/problemstilling

Deltakerne er aktive under hele prosessen.

Det er viktig å delta fra start til målgang!

En prosess må planlegges godt.

De enkelte elementene må tidfestes. Likevel må en prosessleder kunne «snu seg litt rundt» om det er nødvendig.

Å lede prosesser er en treningssak – det er bare å begynne med treninga.

Det er ofte lurt å være sammen med en erfaren prosessleder første gangen.

Det er heller ikke dumt å være to når en kjører prosesser. Det er mye tilrettelegging av tusjer, post it lapper, flippoverark, ommøbleringer osv. En vet ikke hva som kan skje, derfor kan det ofte være fint å ha en "sparringpartner" å diskutere med underveis. Må noe endres i prosessdesignet, er det behov for pause, luft eller energizer?

### Viktig å tenke gjennom:

- Hva ønsker vi å oppnå med denne prosessen
- Hvem skal delta?
- Hvilke metoder skal vi bruke?
- Hvordan komme fra prosess til synlige resultat?



*Har dere en ide dere vil ha gjennomført, kan «Akvariemetoden» brukes for å få innspill.*

## 8.2 AKVARIEMETODEN

En gruppe sitter i en ring i midten med stolene vendt mot hverandre. De samtaler med hverandre om en aktuell problemstilling. Refleksjon og eventuelle spørsmål. Den ytre ringen lytter og observerer.

- Noen fra den ytre ringen tar plass i midten. Snakker om det de har hørt og bygger videre på det. Den første gruppa setter seg i den ytre sirkelen, lytter og observerer.
- Den første gruppa går tilbake i akvariet og får kommentere det de har hørt. Hva kan de bruke? Hva tar de med seg videre?
- Til slutt inviteres den ytre sirkelen til å komme med sine kommentarer.
- Obs! Vær konstruktiv og bygg videre på det dere har hørt i stedet for å kritisere eller gå inn i debatt og argumentasjon.
- Hensikten er å få tilgang til et mangfold av tanker og perspektiv, slik at vi lettere kan ta noen kloke valg for veien videre!

### AKVARIEMETODEN – BRUKT PÅ UNGDOMSHUS. Ett eksempel.

Nord-Odal var casekommunen. De fra Nord-Odal skulle sette seg i en ring i sentrum sammen med prosessleder. De andre sitter i en stor ring rundt.



Nord – Odal begynner å snakke om sitt prosjekt så langt de har kommet. Hva har de gjort, hva har de tenkt, hva ønsker de innspill på. Prosessleder leder denne samtalen. Så går de bak stolen sin og andre som vil gi dem innspill, rykker inn i ringen. Prosjekteierne setter seg så i den store ringen.

Nå kommer innspill og tanker om ungdomshus fra de nye i den innerste ringen. Prosessleder leder fortsatt samtalen. Her kan man gjøre flere grep:

Den som har snakket går ut av ringen og en annen som har noe å bidra med, kommer inn. Man kan også bytte



ut alle etter en stund. Vi gjorde bare en runde, men det kom innspill etterpå at flere burde fått bidratt.

Til slutt tok man noen ord med sidemannen om hvordan dette hadde vært. Hadde man fått nye ideer? Hadde man fått bidra?

Nord – Odal gikk så inn i ringen igjen. Ved hjelp av en ball som ble sendt rundt, skulle de si det de hadde å si eller bare sende ballen videre. Dette er en fin teknikk for å la alle få muligheten til å si noe i en styrt rekkefølge.



Vidar gir sin tilbakemelding på prosessen

### Evaluering av øvelsen:

Alle reiser seg, setter seg så på en annen stol, hilser på ny samtalepartner og tar en kort evalueringsrunde på akvarieøvelsen.

### Konklusjon:

En fin øvelse. Må passe på at 1. sekvens ikke blir for lang. Kan med fordel gjøre flere bytter. Fikk mange nye tanker og ideer. Måtte lytte og vente, positivt. Runden med ballen var bra. Størrelsen på gruppa bør ikke være flere enn ca 30 stykker, men den kan godt kjøres i mindre grupper.

## 8.3 DE BONOS TENKENDE HATTER

*En annen måte å drøfte en ide eller et tema, er å gå inn i ulike roller for å få like perspektiv.*



Trysil var casekommunen med «Get out», en aktivitetsskveld i Trysilfjellet.

Tryslingene satte seg i en halvsirkel foran forsamlingen som ble delt i seks grupper. Alle fikk utdelt et ark der Bonos tenkende hatter ble beskrevet. Prosessleder ga litt mer detaljer til de ulike fargene. Hver gruppe fikk så en farge. De måtte bruke noe tid på å sette seg inn i hvilken rolle de skulle ta når det gjaldt spørsmål og kommentarer ut fra hattefargen.

Trysil presentert sitt prosjekt så langt de hadde kommet. Gruppene skulle snu seg mot hverandre og diskutere hva de skulle si ut fra hattefargen sin. Så gikk runden med innspill og kommentarer.



Gruppa setter seg inn i sin «hatterolle»

Dette er en metode som tvinger deltakerne inn i en bestemt tankegang som kan være ganske fremmed for hvordan de selv er. Å se ting i ulike perspektiv, gjør at en må ut av sitt vanne mønster. Hvis vi hadde hatt mer tid, kunne gruppene prøve flere farger på flere case. En gruppe på seks kan også få hver sin hattefarge og diskutere ett gitt case/situasjon ut fra det. Det er mange muligheter for variasjon. Her får man kjenne på hvordan det er å være utenfor sin egen «comfortsone».



Trysil Ungdomsråd sitter og avventer deltakernes forslag.

**Mer om De Bonos tenkehatter:**  
Hentet fra Metodebanken NTNU's Idélaboratorium Oasen





# 9. ARGUMENTASJON

## 9.1 Tenk motsatt!

En måte å komme ut av den vante tankegangen kan være denne metode som heter «Tenk motsatt». Ideen er hentet fra den svenske boka «Bryt».

Hensikten med metoden er å få kreativiteten til å sprudle og finne nye veier til forandring.

Materiale: Tavle/flippover og tusj.

Be deltakerne idemyldre/brainstorme om alt de kan gjøre for at målet mislykkes, for at det for eksempel skal bli så lite likestilling som mulig i organisasjonen/kommunen/samfunnet. Det kan være alt av forslag, realistiske eller ikke. Man kan for eksempel «forby kvinner å være medlemmer», «bare reklamere for medlemskap i samme aviser som tidligere», «nekte menn å ta foreldrepermisjon», «bare velge norske menn til styret», «inspirere jenter til «jentefag».

Be deltagerne velge ut de tre verste/«beste» forslagene som virkelig skulle gjøre at dere mislykkes med visjonen.

Deretter snur dere forslagene og «gjør de motsatt». Formuler de tre forslagene slik at de blir praktiske, positive og konkrete tiltak som man kan løse selv.

### Metoden brukt i forhold til ungdomsengasjement.

Formuler en visjon som er motsatt av det vi ønsker, for eksempel «Mindre ungdomsengasjement».

Ha en brainstorming på «gode» tiltak for å nå visjonen/målet, for eksempel «Forby all ungdomsdeltakelse». Alle

deltakerne kan velge 1-3 tiltak som får poeng. De tiltakene som får flest poeng, jobbes det videre med i grupper. Argumentasjon, begrunnelse presenteres i plenum.

Deretter snus tiltakene til det vi faktisk vil, for eksempel her «Legge til rette for god ungdomsdeltakelse», «Lovfeste ungdomsråd» og skriv argumentasjonen for dette.

Metoden kan også brukes ved at en tenker seg at forskjellige typer kommer med innspill slik som 6-åringen, 16-åringen, 100-åringen, ordføreren, presten, bulldoserkjører osv. Hva ville de sagt ut fra sitt ståsted.

## 9.2 ARGUMENTER MOT DET DU ER FOR

Konstruer et debattforum og sett opp et tema. Plukk ut noen debattanter som skal debattere dagens tema, men med beskjed om å argumentere motsatt av egne meninger. Det settes av tid til å samle argumenter/fakta.

Debattleder må ha spørsmål i sakens anledning, være forberedt for å kunne utfordre. Det er også mulig å trekke inn publikum.

Kjør debatt.

Reflekter over hva som skjedde etterpå.

Det å komme ut av sin vante tankegang og få et helt annet fokus, gjør at en vil få et helt annet perspektiv og ta med seg andre argument/tema inn i en diskusjon/presentasjon.

# 10. EVALUERINGSMETODER

Det er viktig å evaluere prosesser, men ofte har man lite tid til det. Her er forslag til noen metoder som ikke tar lang tid:

## 10.1 EVALUERING PÅ FLIPPOVER

- Ta en flippover. Skriv øverst hvilken samling og eventuelt hvor og når.
- På arket skal du legge inn de ulike temaene på samlingen. Ha en rangering fra 1-10. Legg inn mulighet for kommentarer.
- Legg inn under: Hva var bra. Hva kunne vært bedre.
- Lag en flipp til hvis du vil ha ønsker for neste samling.
- Alle fyller ut individuelt!

Dette er evaluering fra første ungdomsrådsamlingen i Kongsvinger

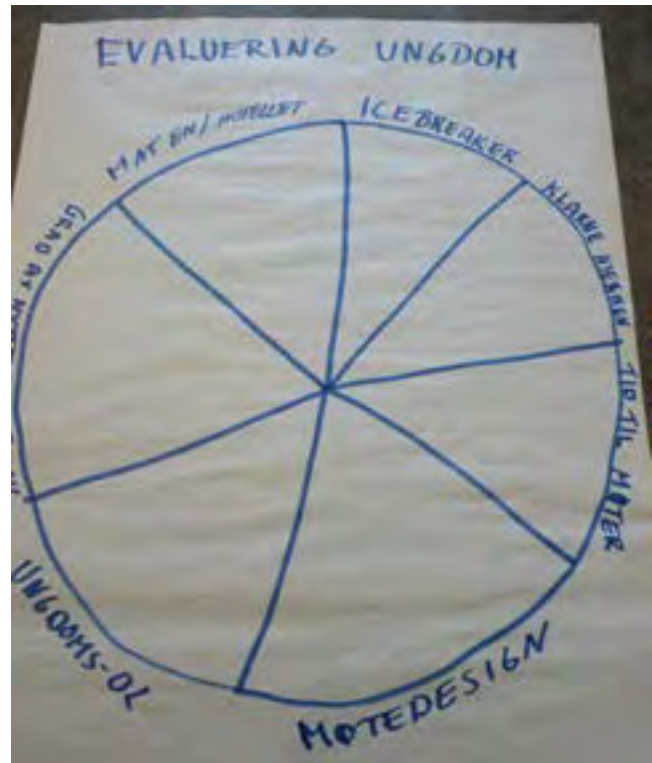
EVALUERING AV 1. SAMLING	
ICEBREAKER	X
STIL & STEIN	X
MØTEBOK	X
HAT	X
SOSIALT	X
OVERNATTING	X
LIKTE SPESIFIK BOD	X

Her er det gitt mulighet for utdypning og å komme med innspill for senere samlinger.

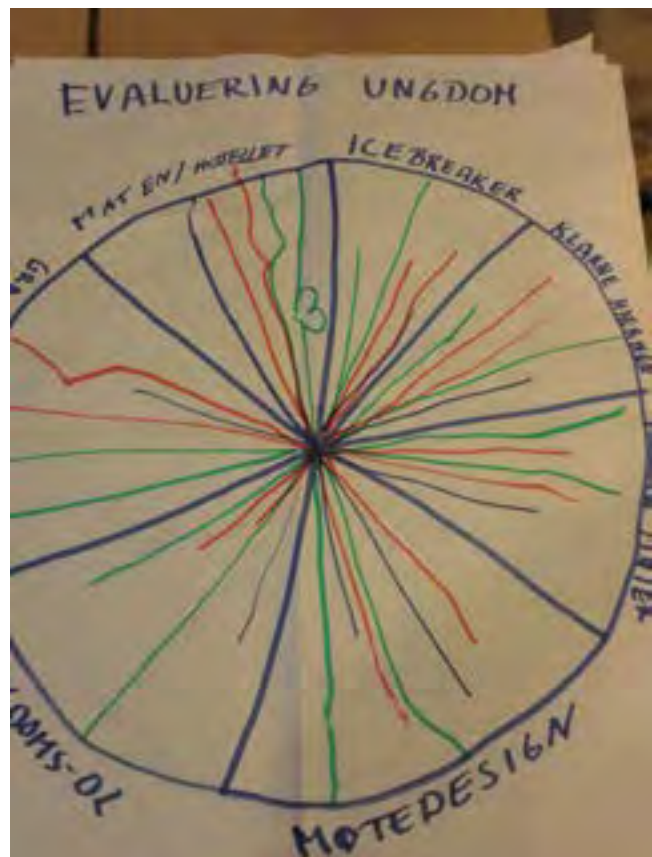
## 10.2 EVALUERINGSJULET

- Tegn en sirkel og del den inn i de antall «kaker» som du har evalueringstema.
- La deltakerne fylle ut individuelt ved at de tegner en strek fra midten og så langt ut som de mener de har hatt positive opplevelser. Kan gjerne si at 0 er innerst og 10 er ytterst.
- Kan ha ett ark hver eller flere sammen

Slik ser det ut i starten:



Slik ble resultatet:



Resultatet uttrykkes med lengden på linjene. Ulempen er at man ikke får spørre eller utdype. Det gir likevel et inntrykk av samlingen.

## 10.3 EVALUERING VED HJELP TERNINGKAST

Dette er en metode hentet fra Stig og Steins idelaboratorium.

- Metoden kan brukes etter et møte/samling. Deltakerne får en stor post it lapp. På den skal de tegne en terning og gi terningkast ut fra hvordan de synes møtet har vært. Ved siden av tegningen skriver de et ord som de synes er beskrivende for møtet.
- Eks: Inspirerende, bra, artig, givende, kjedelig osv.
- Vi brukte denne metoden etter et møte i ressursgruppa for steds – og lokalsamfunnsutvikling.

Dette var gruppas mening om møtet:



## 10.4 LÆRENDE EVALUERING.

En metode som kan brukes etter en samling. Det bør ikke være alt for mange deltakere, inntil 20 – 30.

1. 10 -15 deltakere sitter i en ring. De andre står utenfor ringen, litt tett.
2. De som sitter i ringen får ordet først på tema som gis. Ingen håndsopprekking, ta ordet.
3. Når noen utenfor har lyst til å si noe om temaet, banker de på skuldra til en (som kanskje allerede har snakket) og setter seg. Tar så ordet når det passer.

**Eksempler på diskusjonstema er tatt fra en LUK samling der nettverket og andre fasiliteter rundt det skulle evalueres.**

Tema 1: Hvordan har det vært å være meg i nettverket?

Tema 2: Hvordan har nettverket fungert? Hva har dere hatt utbytte av?

Tema 3: Bruk av eksterne som ressursgruppas medlemmer, coacher, arkitekter

Tema 4: Samlingene – hva har dere å si om dem.

Tema 5: Bruk av nettsida.

Tema 6: Andre ting dere vil bringe til torgs.

Et annet eksempel kan være evaluering av Ungdomsrådets skolering.

Tema 1: Hva synes du om innholdet på samlinga?

Tema 2: Hva synes du om metodene som ble brukt?

Tema 3: Hva synes du om rammen – mat, pauser osv.

Tema 4: Hva likte du? Hva kunne vært bedre eller sløyfet?

Tema 5: Anbefalinger for neste skolering.

## 10.5 EVALUERING AV EN PROSESSDAG.

Prosessleder henger opp fire flippoverark med spørsmål:

1. HVA LIKTE DU/LÆRTE DU
2. HVA VILLE DU HATT ANNERLEDES?
3. HVA MENER DU BØR SKJE I ETTERKANT AV DETTE SEMINARET?
4. DIN VURDERING AV SAMLINGEN PÅ EN SKALA FRA 1 TIL 10 DER 10 ER BEST. Sett x.

Eksemplet er hentet fra Marianne Sempler, PED DATA AS.

## 10.6 EVALUERING AV PROSJEKT ELLER PROSESSER.

Denne metoden kan brukes som sluttevaluering eller midtveisevaluering.

Den kan også brukes ved oppstart av en prosess eller et prosjekt.

En eier et case. De andre skal **lytte, undre seg, reflektere over** det som sies fra eier. Noter undervegs.

- Eieren presenterer sitt case. De som lytter skal bare stille oppklarende spørsmål. Prosesslederen påser dette.
- Etter presentasjonen setter hver enkelt seg ned og lager sine refleksjoner og forslag til innspill på hva som «case – eieren» kan gjøre for å igangsette et prosjekt eller en prosess. Det kan også være at oppgaven er å se på hva som er gjort og analysere det.
- Går sammen tre og tre. Hva tenkte dere?
- Hvilke råd vil gruppa gi til eieren?
- Eieren sitter og tar i mot. Skal kun stille oppklarende spørsmål, ikke gå inn i noen diskusjon.
- Hva tar eieren med videre?

Det er viktig å ha en nøytral prosessleder som holder tak i alle fasene og passer på at det ikke blir noen diskusjon.



# 11. ERFARINGER OG FORUTSETNINGER FOR GOD UNGDOMSMEDVIRKNING

*Vi gir råd, men hører de etter?*

## 11.1 UNGDOMMENS FYLKESTING (UFT) I HEDMARK SINE RÅD:

UFT gjennomførte på sitt høstmøte på Elverum 2.-3. November 2013 en prosess knyttet til lovfesting av medvirkningsorgan for ungdom. I tillegg til å vedta en høringsuttalelse ønsket UFT å utdype sitt syn på ungdomsmedvirkning. I prosessen gjennomgikk UFT tre problemstillinger knyttet til hva ungdomsmedvirkning er, i hvilken grad man føler at UFT har innflytelse og en ønsket situasjon for hvordan ungdom skal sikres medvirkning.

Under følger en kort oppsummering av de synspunktene UFT ga uttrykk for.

### Hva er ungdomsmedvirkning?

- En mulighet til å utgjøre en forskjell med eller uten stemmerett.
- En mulighet til å påvirke både saker som angår ungdom, men også andre saker.
- At ungdom har en reell innflytelse og ikke bare er til pynt. Vi er store og stygge, ikke små og søte.
- Deltagelse og påvirkning i møte med politikere, samt at våre meninger blir tatt med i avgjørelser.

### Har UFT innflytelse og på hvilke måter føler vi at vi blir tatt med på?

Vi har innflytelse, vi har flere saker som viser dette. "Trygt hjem", elev og lærlingeombud og mange andre saker viser at vi kan påvirke hverdagen til ungdom i Hedmark. Vi har muligheten til å tale i fylkestinget, dette er svært viktig for oss.

Vi kan jobbe opp mot ulike instanser, særlig Fylkesrådet og Fylkestinget. I tillegg bruker vi media for å nå ut med våre syn. UFT opplever at vi blir tatt på alvor og har gjennomslag. Vi blir lyttet til.

### Hvordan bør ungdom få innflytelse?

Vi bør være et høringsorgan for «voksenpolitikere», men i saker som angår ungdom må vår mening tillegges mer vekt. Ungdom bør få innsyn i alle saker, og tale- og forslagsrett i offisielle organ, kanskje særlig inn i Fylkestingets fagkomiteer. Ungdommens storting må organiseres slik at man kan få jobbet mer med ulike saker over tid.

UFT bør i stor grad være et høringsorgan, men også et beslutningsorgan som i dag hvor vi fatter vedtak om tildeling av 100.000 kr til ungdomstiltak i Hedmark. Kanskje bør vi også kunne bestemme i noen andre enkeltsaker som angår ungdom. Her er det viktig å vurdere hvilke saker som er egnet. Vi ønsker oss en lovpålagt konsultativ kanal med

standardiserte ungdomsråd, Ungdommens Fylkesting og Ungdommens Storting.



Ungdommens fylkesting

## 11.2 REPRESENTANTER FRA LUK KOMMUNENE:

Vi spurte: «Hvordan kan kommunen legge til rette for «medvirkningspakka»? Her er svarene:

- Ungdomsrådet må ha tale- og forslagsrett i kommunestyret.
- Ungdomsrepresentant i lag og foreninger.
- Dialogplattform elevråd/foreldreutvalg.
- KURS: dannelse/utdanning.
- Vurdering av ungdomsperspektiv i hver enkelt sak.
- Eget budsjett! Sette seg inn i budsjettet.
- Viktig å ta saker inn i et system for å plassere ansvar rett sted.
- Etablere et forum (ungdomsråd)
- Skape arena(er) for dialog. Møteplasser.
- Forberede problemstillinger - ta i mot innspill.
- Opplæring - både ansvarlige i administrasjon/politikk og ungdom.
- Koordinere på tvers av enheter.
- Politisk ansvarlig
- Sikre oppfølging av saker - tilbakemelding/ evaluering.
- Hjelp til gjennomføring - ta ideer videre.
- Sondering: hva er mulig/ ikke mulig?

## 11.3: Gode råd fra samlingen «Se hva vi kan»:

Ordfører i Tolga, Ragnhild Aashaug:



Barn og ungdom er ei stor brukergruppe av kommunale midler. Derfor er det viktig å bruke dem på rett måte. Vi må tilrettelegge på deres premisser og da må vi ha dialog med dem.

Det som passer for de unge, passer også svært ofte for de eldre. Når de får være med og medvirke, skjønner de at de ikke kan få alt, de må være med og velge/prioritere.

I Tolga har Rådmannen dialogmøte med ungdomsrådet i Tolga. En gang i året er det fellesmøte mellom kommunestyret og ungdomsrådet.

#### Råd fra de voksne på samlingen:

- De unge må oppleve at det er reell medvirkning
- Ungdom må inn i byregionprogrammet
- Må holde «koken» oppe.
- Involvere de eldste ungdommene
- Markedsføring av det de gjør – film – you tube
- Bli kjent gjennom dialog mellom politikere og ungdomsråd
- Felles arrangement mellom ungdomsrådet og kommunestyre/administrasjon
- Må snakke mer med ungdommen
- Hvordan kan en skape arenaer for regionalt ungdomsarbeid?
- Dialogmøter: Kommunestyre – ungdomsråd, rådmann – ungdomsråd
- Faste årlige møtepunkt mellom ungdommens fylkesting og politikerne
- Må prioritere sakene, kan ikke rekke over alt
- De unge må få raske tilbakemeldinger på saker de fremmer
- Samarbeid om medvirkning
- Tid til medvirkningsarbeid for ungdommene og for kontaktpersonene.

#### 11.4: Funn fra forskningen om ungdomsmedvirkning presentert av Inga Marie Skavhaug, Distriktssentret:



#### Ungdomsrådene er viktige

- Nødvendig og viktig betingelse for å lykkes på feltet
- Mobilisere ungdom i kommunesamfunnet på bred basis
- Proaktiv og reaktiv
- Risiko: symbolfunksjon

#### Voksenkontakten – kritisk betingelse

- Nøkkelrolle, «mellomromsaktør»
- Strukturell og prosessuell betingelse
- Inneha kompetanse og erfaring
- Tid, ressurser, utviklingsmuligheter
- Relasjonsbygger, katalysator, kanalisator, integrator, fortolker

«Viktigste rollen er å motivere, utvikle kunnskap om demokrati og skolere dem i demokratiske prosesser i et kommunalt- administrativt system. Voksenkontakten fungerer dessuten som budbringer internt i kommuneorganisasjonen....»



#### Interesse fra ordførere og rådmenn

- Nærvær
  - Aktivt etterspørre ideer og synspunkt
  - Gjøre det mulig å spore resultat av innspill
  - Vise respekt, anerkjennelse
- «Å ha en rådmann og en ordfører som er positivt opp-tatt av barn og ungdom. I administrasjonen snakker vi om tema og problematikk som angår barn og ungdom minst en gang i uken, og UR er tilknyttet samme avdelingen som ordfører/ rådmann»

#### Huskeliste kommunale medvirknings- og mobiliseringsprosesser

- Bli tatt på alvor
- Reell medvirkning
- Konkrete spor i resultater
- Tilbakemelding
- På vakt mot symbolsk medvirkning
- Forankring

Dere kan lese mer om dette her: <http://distriktssentret.no/2014/05/26/ungdom-og-medvirkning-planlegging-og-lokalt-utviklingsarbeid/>

#### 11.5 Tone Gerd Bratlands råd etter mange års arbeid med ungdomsmedvirkning:

#### Når skal de unge medvirke?

Ut fra FN's barnekonvensjon har barn og ungdom rett til å uttale seg i alle saker som angår dem. Heri inngår

også retten til å si at dette vil vi ikke uttale oss om av ulike årsaker. Men det er de unge som skal vurdere det, ikke de voksne.

I kommunen er kommuneplanens samfunnsdel spesielt viktig for kommunens utvikling. Her må de unge være med. Det er nærliggende å bruke framtidswerksted som metode. Det kan være et verksted med bare ungdommer, men det kan også være to parallelle verksteder der voksenpersoner og ungdom jobber hver for seg først og så sammen etterpå. Hvordan kommunen gjør dette kan variere, men her er det viktig å ha gode prosessledere til hvert verksted. Det skal heller ikke være en liste med gode ønsker som kommer ut av dette. Her må forslagene prioriteres, gjerne med litt «kjøtt på beinet».



*Tone Gerd Bratland sammen med Christer Holmen Bakken*

I kommuneplanens arealdel må de delta i forhold til utvikling av områder de kjenner til, samt utvikling av nye møteplasser.

Vi har gode erfaringer med ungdomsmedvirkning i konkrete stedsutviklingsprosjekter. Her kan de delta i flere runder. Å gå ut og se, ta bilder på hva som er fint og ikke fint, tegne inn forslag på kart osv er viktige metoder. Til slutt må de foreta prioriteringer.

Oftest deltar de unge fysisk i utviklingen av et sted gjennom rydding, beplantning, snekring osv.

De kommunene som bruker barnetråkkregistreringer, har mye positivt å si om det. Hva opplever de unge er skummelt, er trafikkfarlig osv der de oppholder seg. Det er blitt både jernbaneunderganger og gang- og sykkelveier ut fra denne innsikten. Også Statens vegvesen får tilbakemelding bl.a. om farlig anleggstrafikk som de må ta hensyn til.

Vi har også prøvd oss med 1:1 opplegg i fire kommuner. Da jobbet de unge med en kunstner og gjennom kunstneriske uttrykk skulle de si hva som var viktig for dem i kommunen. Her så vi at 8. og 9. klasse på ungdomsskolen var en bra målgruppe. Det andre vi så, var hvor viktig det var at dette var skikkelig forankret i kommunen.

Nye medier er viktige å bruke. Digitale fortellinger av ulike slag. Her kan jo de unge mer enn oss voksne. Noe utstyr må til, men det er jo noe alle kan bruke i skolen. Mange lager filmer og legger ut på YouTube.

På ungdomsverksted eller andre møteformer som Open Space, Gründercamp osv, er det viktig at ordfører, rådmann, næringslivsleder, rektor eller den som har ansvar for neste trekk er til stede ved oppsummeringa. Vedkommende må være konkret på hvordan oppfølginga skal foregå og hvordan de får tilbakemeldinger. Også om de vil ha en ny runde. De gidder ikke delta hvis de ikke blir tatt på alvor. Det er viktig å kunne «spore» forslagene de er kommet med. Hva ble det av dem og hvorfor?

#### **Dette er viktig å tenke gjennom når det gjelder ungdomsmedvirkning:**

- **Variabel interesse.** De unge må ha fått vært med tidlig både i alder og prosess. De kommer ofte for seint inn. Demokrati som tema er ikke oppskattet i skolen. Dette klager de unge på. Læreplanen for elevråd kan brukes, men her legges det ofte inn andre ting. Trondheims læreplan for elevrådsarbeid er et godt eksempel
- **Viktige innspill.** De har god kompetanse på sitt liv. De ser ting med helt andre øyne enn oss. De tenker ikke så snevert og navlebeskuende som mange tror.
- **Kjappe i sin framstilling.** De bruker ikke så mye ord som oss eldre. De sier ting rett fram, sminker ikke framstillingen. Tar hensyn til hverandre.
- **Tidsmangel.** Dette er ofte ungdommer som er sosialt engasjerte. De er opptatt av skolearbeid, idrett eller andre fritidsaktiviteter i tillegg til at de vil delta i samfunnsdebatten. Hvem vinner dette spillet? Kanskje ikke ungdomsrådet. De er ikke så flinke til å planlegge, så ofte kan en tannlegetime, frisørtime eller soltime plutselig dukke opp og gå foran.
- **Aktivitet.** Det er viktig at det skjer ting på møtene. Derfor er ulike metoder viktige å ta i bruk, gjerne også flere som leder øktene. Dette er god trening for de unge.
- **Sakspapirer.** Det er hauger med dokumenter til kommunestyremøtene. Disse får også de unge. De har ikke mulighet til å sette seg inn i alt. Her må kommunen gjøre en jobb. De ønsker medvirkning, men da må de legge til rette for det gjennom enklere sakspapirer.
- **Oppsøkende virksomhet.** Min erfaring er at hverken ordfører, rådmann, plansjef eller barnerepresentant oppsøker elevråd eller ungdomsråd. De må bli bedt om å komme, og skolen gjør ikke det. Det er å håpe at dette kan endre seg fordi de få gangene dette har skjedd, har de vært forundret over hvor vellykket dette var. Hvis en kan forplikte samarbeidet med skolen mer gjennom kommuneplanens samfunnsdel, ville det vært en stor fordel.
- **«Tykke og høye vegger».** Både i kommunen, fylkeskommunen og i staten er det tykke og høye vegger mellom etatene og departementene. Så lenge ungdomsmedvirkningen hører hjemme i BLD og Kunnskapsdepartementet ikke er aktivt involvert, er dette en utfordring.

## 12. KURSBEVIS OG BEKREFTELSER

Når en inviterer barn og ungdom inn i kommunen eller fylkeskommunens utviklingsprosesser, er det som regel på dagtid. Da trenger ofte skolen bekreftelse om at de har deltatt. I tillegg bør de unge få et kursbevis der det står hva de har deltatt på og hvor mange timer de ulike temaene har vart. Dette kan de så legge i mappa for elevrådsarbeid, eller de kan ha det på CVen sin. Vi vet at framtidige arbeidsgivere setter pris på engasjerte medarbeidere. Vi lager ofte et brev til skolen om hva som skal gjøres og henviser til læreplan for elevrådsarbeid og rett til medvirkning ellers. Her er et eksempel:

Til skolen

### Invitasjon til kursdag 29. oktober

I forbindelse med kurspakka «Medvirkning fra ungdom i kommunens lokalsamfunnsutvikling» inviterer Hedmark fylkeskommune inntil fire elever til kursdag på Elverum 29. oktober med temaet:

### Prosessledelse ved hjelp av aktive, kreative metoder Hvordan få møtedeltakere opp av stolene?

Utvelgelsen av deltakere foretas av sekretær for ungdomsrådet sammen med ungdomsrådet.

Vi viser til vedlagt invitasjon fra Hedmark fylkeskommune.

Hjemmel for elevenes deltakelse ligger i Opplæringslova kap 9a og kap 11, Plan og bygningslovens §1 -1 og §5.1 og FNs Barnekonvensjon artikkel 12.

Vi viser også til læreplan i elevrådsarbeid for 8. – 10 trinn om selvstendighet, samarbeid og medvirkning og §1-4a « Tid til arbeid med elevråd og elevmedverknad». For elever i videregående opplæring viser vi også til Opplæringslova §3.47, 7. ledd.

Elevene får kursbevis som kan legges i vurderingsmappa, og skolen får bekreftelse på deltakelse.

Med hilsen  
Leder av ungdomsrådet  
sekretær for ungdomsrådet

## Bekreftelse

---

har deltatt på kurs i Elverum  
29. oktober 2013 fra kl. 09.45 – 16.00.

Kurset går på økt ungdomsmedvirkning i kommunenes utviklingsarbeid.

---

Prosjektkoordinator LUK  
Hedmark fylkeskommune



## KURSBEVIS

---

har deltatt på

**medvirkningskurs i kommunens lokalsamfunnsutvikling (LUK)**

Tema:

Prosessledelse gjennom aktive og kreative metoder (aksjonsmetodikk) 5t

---

Prosjektkoordinator LUK  
Hedmark fylkeskommune





# 12 GODE RÅD FRA GENERASJON Y (WHY)

Still oss de riktige spørsmål i stedet for å gi oss de gale svar. Press oss ikke inn i noe, men hjelp oss inn på vår vei.

Det som var inn da du var ung, er ikke nødvendigvis det som er inn i dag.

Gi oss tid. Prøv noen ganger å ta et skritt tilbake eller la debatten kjøre et kvarter lengre. Vi har ikke gjort oss de erfaringer du har.

Støtt opp om våre ideer selv om de er skjøre. En kan få til mye hvis en får sjansen.

Du behøver ikke være den som finner på for oss - vi kan selv. Tenk på situasjonen i ungdomsklubbene. Alt er funnet på. Og du kan ikke forstå at vi ikke gidder å komme dit.

Du behøver ikke være redd for å stille krav til oss - hvis du bare også gir oss et ansvar. Vi er ikke skjøre planter som skal beskyttes.

Slutt å plassere oss i båser - oppfatt oss individuelt. Vi er ikke en målgruppe.

Vær ikke redd for å spørre oss hva vi har lyst til. Vi skal nok svare hvis du overbeviser oss om at det lønner seg. Prøv ikke å endre på oss. Det kan du likevel ikke. På den måten risikerer du at vi vender deg ryggen. Ha i stedet rom for vår forskjellighet.

Å bruke fornuften er ikke bestandig den beste løsningen. Bruk den ikke som argument. Da får en aldri kastet seg ut i noe og prøvd grensene.

Når du selv tar deg av alt får du ikke det beste resultat. Gi fra deg kontroll og dropp din fiaskoangst. Vi lærer av prosessen og våre feil.

Du er enormt viktig for oss. Du er bindeleddet mellom våre ideer og realiseringen av dem. De er du som har erfaringene.

*Oversatt fra dansk*



# LITTERATUR/HENVISNINGER:

FNs barnekonvensjon

Plan- og bygningsloven

Opplæringslova kapittel 9a.

Trondheim kommunes lokale læreplan for elevrådsarbeid og demokratiopplæring

Miljøverndepartementets veileder T- 1513: Barn og unge og planlegging etter plan- og bygningsloven.  
<http://www.regjeringen.no/nb/dep/kld/dok/veiledninger/2012/barn-unge-planlegging.html?id=668545>

Rikspolitiske retningslinjer om Barn og planlegging.

Jørgen Amdam/Roar Amdam: Kommunikativ planlegging. Del 3 Dugnadsmetoden. Det norske samlaget 2000.

Robert Junk/Horbert R.Müllert: Håndbog i Framtidsværksteder. Politisk revy (Danmark) 1984.

Asle Farner: Verksted som verktøy. Kommuneforlaget 2008.

Edvard De Bono: Seks tenkehatte. Bokkilden.

Hvordan involvere innbyggerne. Idehefte fra KS

Eva Dønnestad og Marit Sanner: Håndbok for forandrere. Forandringsfabrikken. [www.forandringsfabrikken.no](http://www.forandringsfabrikken.no)

Barne- likestillings og inkluderingsdepartementet: Veileder i arbeid med ungdomsråd  
[http://www.regjeringen.no/upload/BLD/Barn%20og%20Ungdom/Veileder\\_arbeid\\_ungdomsraad.pdf](http://www.regjeringen.no/upload/BLD/Barn%20og%20Ungdom/Veileder_arbeid_ungdomsraad.pdf)

