

## Designerne skal gøre det naturligt for de unge at krydse vejen

Vejen mellem Ådal og Sædding har i alt for lang tid været mere en stopklods end en vej. Men det skal laves om nu: Det skal blive naturligt for især de unge at krydse vejen, mener Esbjerg Kommune.

Kommunen har gennem de sidste 3 år kørt projektet "Sædding og Ådalen på Toppen" og er nu der, hvor der er behov for fokuseret handlekraft og idéer til, hvordan man kommer i gang.

Den opgave har Esbjerg Kommune stillet tre designere fra Designskolen Kolding, Laila Grøn Truelsen, Joan Pedersen og Lærke Thorst Balslev. De arbejder alle i skolens Laboratorium for Social Inklusion og har erfaringer i at skabe relationer og samarbejde.

- Vi fik ideen til at bede dem gå ind i projektet, da vi på en konference hørte om det relationsarbejde, de har udført for Vejle Kommune, og som de vandt Kommunernes Landsforenings Innovationspris 2013 for, siger projektleder Herdis Povlsgaard Nielsen, Esbjerg Kommune.

Hun siger, at i Sundhed & Omsorg er de meget nysgerrige på at arbejde med forskellige borgerinddragende metoder, og at de kan se, at design-folk kan kommunikere og inddrage de unge på en anden måde, end de selv ville kunne gøre.

Kommunens håb er, at projektet kan gøre området til et endnu bedre sted at være, specielt for børn og unge. - Projektet skal skabe gode relationer og bidrage til trivsel blandt børn og unge i Ådal- Sædding og Fourfeldtområdet både i skoletiden og efter skoletid, siger hun.

Og det er ikke blot vigtigt, at det bliver naturligt for de unge at "krydse vejen" og møde hinanden om noget meningsfuldt på tværs af Ådals - og Fourfeldtskole område.

- Det er også vigtigt for os, at de unge og voksne i lokalområdet inddrages så meget som overhovedet muligt. På den måde er der

håb om at projektet lever videre i og med, at vejen ikke længere er en stopklods, men en vej, siger Herdis Povlsgaard Nielsen.

Kontakt i Esbjerg Kommune: Projektleder Herdis Povlsgaard Nielsen, telefon og email

Kontakt på Designskolen Kolding: Designer Laila Grøn Truelsen, [lgt@dskd.dk](mailto:lgt@dskd.dk) / 91 33 30 12

## FAKTA

### IDEEN BAG PROJEKTET

Esbjerg kommune ønsker at iværksætte en proces, som involverer de unge og hjælper dem til at opfinde gode relationer på tværs af det skel, som de to boligområder skaber. Kommunens medarbejdere i lokalområdet kan se, at der kan være et potentiale i at køre et parallelt spor med voksne, som kan understøtte de unges idéer.

### OM DESIGNERNE

De designere, der konkret skal udføre opgaven, er Laila Grøn Truelsen, Joan Pedersen og Lærke Thorst Balslev. De arbejder alle i Designskolen Koldings Laboratorium for Social Inklusion, som gennem længere tid har eksperimenteret med at bruge designmetoder til at drive forandringer i komplekse systemer. Det sker i samarbejde med mange forskelligartede interessenter: Virksomheder, kommunale og statslige institutioner, interesseorganisationer og andre NGO'er. Ved at lave et projekt, som tager udgangspunkt i de metoder, der er designerens force,

sikrer man, at der arbejdes holistisk, brugerinvolverende og på tværs af fag- og interessegrænser.

## OM LABORATORIET

For Designskolen i Kolding er hensigten med laboratoriet at skabe et sted, hvor professionelle kan udforske designmetoder og lave praktiske og kunstneriske eksperimenter, der gør os klogere på, hvad design er og kan bruges til. Laboratoriet er en projektorganisation, hvor vi fortrinsvis ansætter designere, men der er også journalister, ingeniører, antropologer, sociologer og en lang række forskellige forskere og fagligheder ansat i kortere eller længere tid, alt efter hvilke opgaver, der ligger i det enkelte projekt.

Vi arbejder ud fra den teoretiske ramme, hvor vi starter med at finde en platform for samarbejdet og sætte et team sammen, som modsvarer de forventninger, der er i opgaven. Dernæst indsamler vi ekspertviden og brugerindsigter fra det felt, vi skal arbejde i. I en analysefase omsættes den samlede viden til noget "man kan handle på", og dermed kommer viden til at danne grundlag for en række koncepter, som sættes i spil i den virkelighed, de skal anvendes i. Der evalueres på koncepterne og de mest levedygtige løsninger tilpasses i prototyper, som afprøves over længere tid.