

PRÆ- PROGRAM // "CROSSROADS" I SÆDDING-ÅDALEN I ESBJERG KOMMUNE

PROCES- & YDELSESBESKRIVELSE

Fredag d. 7.3.14 vers.4

Nærværende proces- & ydelsesbeskrivelse er udarbejdet på baggrund af møde med Herdis Povlsgaard Nielsen og Torben Jakobsen fredag den 6. december 2013. + mailkorrespondance og en telefonsamtale med Susanne Eifer Møller ultimo januar 2014.

OPGAVEN

Esbjerg kommune har gennem de sidste 3 år kørt et projekt -"Sædding og Ådalen på Toppen". Projektperioden løber indtil efteråret 2014 og der er igangsat flere spor. Fokusområdet for nærværende programforslag er koblet op på sporet Beboernetværk og udspringer af en idé om at skabe større sammenhængskraft i boligområdet. Specielt imellem de unge fra 7-9 klasse, men gerne understøttet af de voksne.

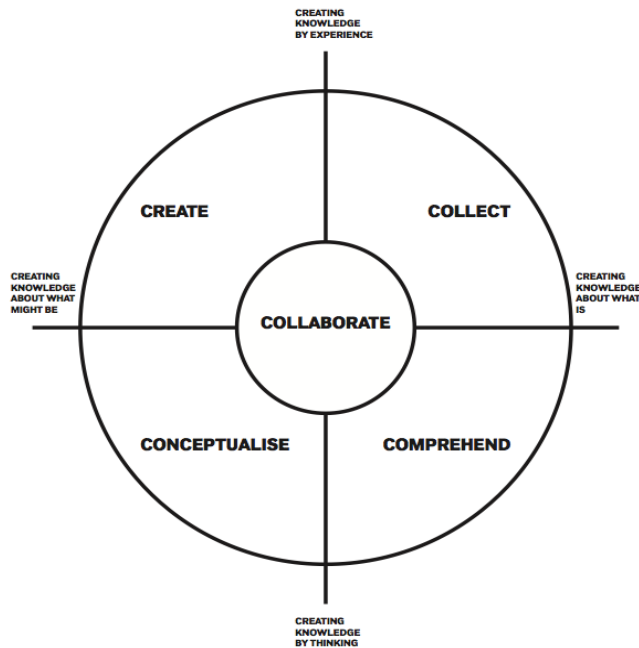
Fra skoleåret 2013-2014 har to skoler, som ligger tæt på hinanden, ændret struktur, idet overbygningen (7-9. klasse) er samlet på én skole. Dette giver anledning til nye kulturmøder både mellem voksne og børn/unge. For at give denne forandring et positivt afsæt ønsker Esbjerg kommune at iværksætte en proces, som involverer de unge og hjælper dem til at "opfinde" gode relationer på tværs af det kulturskel, som de to boligområder skaber. Kulturskellet konkretiseres i den vej, som deler de to områder. Målet er at fremme mulighederne for at de unge (6-9. klasse) kan udvikle relevante relationer og dermed fremme mental sundhed og lokal sammenhængskraft ud over skoletiden.

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. Der har været lavet en lang række undersøgelser i området, og den teoretiske baggrund for aktion er stor - men der mangler fokuseret handlekraft og idéer til, hvordan man kommer i gang. Hvordan kan nye kulturer etableres, som har en blivende karakter, også efter at "Sædding og Ådalen på Toppen" er afsluttet.

// PROGRAM

Laboratorierne ved Designskolen Kolding (DK:) har gennem længere tid 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. (Se mere i bilag 1). 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 ud fra modellens 5 faser:

Collaborate – Collect – Comprehend – Conceptualize – Create



Med dette afsæt foreslås nedenstående program. Aktiviteterne er oplistet som et sammenhængende intens forløb, men kan også tilrettelægges, så det passer ind i en mødestruktur og dagligdag, som passer projektets parter.

// INDHOLD & PROCES

Collaborate: (1. Kvartal 2014)

// Vi aftaler et samarbejde....

Projektet startes med en afklaring af, hvordan og hvem, der skal samarbejde, samt hvordan projektet formidles og til hvem, mens det pågår. Herunder aftales også målgruppe og rammer for projektets afrapportering, alt efter Esbjerg Kommunes ambition på området. Herefter etableres et projektteam, der identificerer aktører, står for baggrundsresearch og forberedelse.

Der etableres:

Styregruppe (Esbjerg Kommune, DK:, Skolen, andre?) og andre udviklingsfora efter aftale.

Der fastlægges organisering, ambassadørkorps og kontaktpersoner.

Ambassadørerne er nøglepersoner, (unge som voksne) som bidrager til etablering af et tværkulturelt fællesskab og er med til at sikre, at de nye tiltag er levedygtige og forankringsmodne.

Fra Designskolen Kolding sammensættes et projektteam af:

Mette Mikkelsen, udviklingschef – projektansvarlig for Design af Relationer, som vandt KL's Innovationspris 2013

Mette har gennem de sidste 5 år stået i spidsen for en lang række innovationer i offentlig/private sammenhænge.

Laila Grøn Truelsen, kommunikations designer og uddannet folkeskolelærer. Laila er projektleder i Design af Relationer, har arbejdet med målgruppen 7 – 9 klasse som folkeskolelærer. Laila er endvidere ved at opbygge Designskolen Koldings efteruddannelse for bl.a. folkeskolelærere, hvor der sættes fokus på designmetoder og didaktik.

Joan Petersen, produktdesigner og uddannet folkeskolelærer med 10 års erfaring fra specialundervisning. Joan var projektmedarbejder på Design af Relationer, har arbejdet med målgruppen 7 – 9 klasse som folkeskolelærer og har desuden stor erfaring i at anvende designmetoder og designprocesser sammen med eksterne partnere.

Lærke Thorst Balslev: Interaktionsdesigner, mangeårig assistent på Billedskolen i Kolding.

KICK OFF WORKSHOP //

Der afvikles en Kick off workshop, hvor målsætninger, succeskriterier og indholdet af DK:s ydelser fastlægges.

Kick off workshoppen er start på et fælles afsæt, hvor et fælles “fodslaw” etableres. Til workshoppen inviteres et udsnit af repræsentanter – så alle interessenter i projektet (unge, voksne, forældre, lærere, kommunen, DK:, andre? Hvem skal med?) er med til workshoppen. Workshoppen forpligter på den måde, at man efterfølgende skal videndele ... hvad har du oplevet? Hvad har du lært? Workshoppen er endvidere grobunden for etableringen af et ambassadørkorps. Hvad forpligter de sig til? Hvad skal der til lige her hos os, for at alle ved, hvad der sker?

Kick off workshoppen indeholder ligeledes en indføring og forklaring på hvad projektet går ud på.

1 // Hvorfor skal vi ændre noget som helst? (skal vi overhovedet det?) – **værdi afklaringer**

2 // Hvorfor designmetoder? Hvad er det for noget og giver det nogen mening for os? – **metode afklaringer.**

3 // Hvordan deler vi viden ... spredt “ordet”/projektet? – **kommunikationsafklaringer**

Metodeafklaringer sker ved at deltagerne prøver en turbo gennemgang af, hvad designmetoder er for noget ... man prøver det selv.

Værdiafklaringer sker ved en kortlægning af egen virkelighed. Man ser sin egen hverdag udefra. Her anvendes designmetoder og workshopværktøjer til at kortlægge, hvad man tænker og finder ud af. Hvad er “mental sundhed”? Hvilke relationer ønsker vi os? Hvilke relationer har vi nu? etc

Kommunikationsafklaringer sker ved videndeling via fx voxpop interviews eller ved “put-i-input”-kassen

Det skal afklares i hvilken regi Kick off workshoppen kan afholdes ... er det ifb med skolen? Er der afsat tid og muligheder til det? Skal de unge og andre deltagere komme til workshoppen i deres fritid? Hvilke rammer har vi? Rammesætningen vil være afgørende for deltagelse og planlægning. Er det frivilligt for de unge at deltage? Er det en del af skolens arbejde og et udviklingsprojekt, der må fylde i skolens hverdag? Hvordan organiserer vi os?

Kick off workshoppen vil være første afsæt ift at formulere “mulighedsrum”, der anviser, hvor det vil være givtigt at etablere levedygtige designs ift at skabe relationer mellem de unge og imødekomme ønsket om at lave et sted hvor det er godt at være og hvor relationer skabes på tværs “af vejen og kulturer”. Relationer skabes, når vi mødes.

Kick off workshoppen bidrager til opstart af både collaborate / samarbejde, collectfasen (viden indsamling) og tildels også til comprehendfasen (at forstå), da det at forstå ikke kun handler om, at vi forstår ... men i højere grad handler om at de/I forstår ... hvad projektet går ud på og får ejerforfølelser for det.

Der vil være brug for, at Esbjerg kommune udpeger en projektkoordinator, som i hele projektperioden kan formidle og håndtere den løbende kontakt til kommunens instanser. Hvis det foretrækkes, at projektet fortrinsvis gennemføres på skolen er der brug for en koordinator mellem skole og projekt også.

Kontaktpersonerne introducerer DK: til de visioner, strategier, ressourcer, konkretiseringer og processer for problemstillingen I Sædding-Ådalen, som allerede foreligger, er igangsat eller er planlagt igangsat.

Collect: (1 – 2. Kvartal 2014)

// **Vi indsamler viden om det, som er...**

Gennem desktop research, brugerinvolverende processer, observationer og ekspertsamarbejder indsamler vi viden om det økosystem, der skal forandres. Der ses bredt på stedets fysiske, kulturelle og sociale ressourcer samt på praksis, værdier og historie i området. Desktop researchen vil indeholde en granskning af de ekspertundersøgelser, som allerede er gennemført. Der er lavet rigtig meget desktop research og der vil derfor ikke være brug for flere kvantitative og brede / akademiske undersøgelser af området.

Som designere tilrettelægger vi altid inddragende forløb gennem valget af designmetoder. Og I hver eneste fase tilrettelægger vi forløbet, så det henvender sig til målgruppen, hvad enten det er voksne eller unge, kognitivt stærke eller svage, mennesker med professionel eller privat interesse i projektet osv. Kan man fx. forestille sig, at vi kan mødes på Facebook, eller giver det mest mening at være synlige og til stede i nærområdet? Det ved vi jo ikke endnu. Men vi arbejder ALTID meget visuelt. Se fx <http://www.lab-designskolen.dk/pages/P1-4.html>

Collectfasen handler altså i dette tilfælde om, at vi tilegner os den viden, der allerede er indsamlet og at vi sætter de forskellige designfaser i spil ifb med collaborate / samarbejde – som vi fx ønsker at gøre med Kick off workshoppen.

Brugerinddragelsen vil være funderet i en holistisk definition af brugeren som enhver, der har faglig, personlig eller forretningsmæssig interesse i området. Dette betyder, at vi i denne fase vil bruge tid på at identificere de ressourcepersoner der må være i nærområdet. Hvem vil være med? Hvordan kan de være med? Hvilken organisering skal vi etablere? Hvor mange forældre kan tænkes at ville blive en del af det? Hvor mange lærere? etc

Projektteamet vil derfor fokusere på **inddragende processer**, hvor der fokuseres på inddragelse af disse ressourcepersoner (både unge og voksne).

Kick off workshoppen er første step på vejen ift at indsamle viden samtidig med at samarbejdet opstår og vil derfor generere supplerende viden til den research der allerede er lavet.

Vi vil endvidere indsamle viden om, hvordan vi kommunikerer projektet ud ... hvilke kommunikationsformer vil virke lige her?

Et forslag kunne være at arbejde med “zines” (se mere på <http://en.wikipedia.org/wiki/Zine>) hvor interesserede unge gennem ord, billeder, grafik etc. udvikler fysiske fortællinger om sig selv, området, interesser og drømme, madvaner, fritidsinteresser eller andet. Denne metode afprøves i øjeblikket af Lærke Balslev på en efterskole i Sønderjylland.

Disse “zines” kunne være en del af en offentlig debat omkring, hvad områdets beboere og brugere rent faktisk selv ønsker sig? Hvad tænker I der skal til? Hvilke relationer vil I gerne have skal finde sted? Hvem skal være en del af det?

Denne indsamling af viden er meget værdibaseret og vil derfor danne baggrund for en mere “blød” bearbejdning og analyse, der kan bruges til at starte en debat og til at “frame” projektet og det, som projektet rører ved af følelser og “begravede hunde”.

Indsamling af værdi-baseret viden er afhængig af hvilke rammer der sættes for projektet. Kan vi afholde en “zines” workshop på skolen? Kan det måske gøres i idrætsforeningens regi? Etc.

Projektet forventningsafstemmes og evt. kvalitative måleværdier etableres

Comprehend: (1. – 2. Kvartal 2014)

// Vi analyserer kvalitative og kvantitative data

I analysefasen udvikles en syntese og strategi for fremtidige handlinger, med en kortlægning af interesser, følelsesmæssige drivere og mulighedsrum. Indsigterne fra analysefasen præsenteres for de involverede parter i 3 workshops, som skaber fælles afsæt for nye aktiviteter. Deltagerkredsen skal være meget bred, så både borgere, offentligt ansatte, fagprofessionelle og organisationsfolk føler, det bliver ”deres projekt”. Herefter redigeres analysen med ny begrebsetablering.

Her kan man forestille sig at de ovennævnte færdige zines kan fungere som datagrundlag for relevante aktiviteter, og de kan samtidig bruges som udstillingsobjekter på fx skolen eller Esbjerg Kunstmuseum, hvor de kan bidrage til en spredning af viden om projektet og dermed kan skabe yderligere interesse for det.

Der foretages en analyse / en triangulering for at sammenholde indsamlet viden. Trianguleringen foretages på baggrund af:

- 1 // desktop research på baggrund af bl.a. allerede udført arbejde af Antropologerne.com (ekspertanskuelse) og andre
- 2 // Kick off workshop (med alle interessenter)
- 3 // “zines” workshop (med de unge)

Efter trianguleringen kan man fastsætte det videre forløb og afstemme hvor det vil være mest givtigt at sætte ind. Nedenstående er muligheder for fortsat indsats:

1: Undersøgelser gennem workshops med de unge, *hvilke* aktiviteter eller andre initiativer der er interesse for , og *hvordan* de kan være meningsfulde for grupper af unge Sædding – Ådalen. (**værdi afklaringer + metode afklaringer**)

2: Undersøgelser i workshops, om hvordan områdets ressourcer og ressourcepersoner kan aktiveres, (skolekøkken, idrætsfaciliteter, bibliotek eller andre fællesområder, som kan danne ramme om de relevante aktiviteter). (**kommunikationsafklaringer**)

3: Det undersøges, hvilke aktiviteter der i særlig grad giver mening for ”det officielle Sædding – Ådalen” at støtte med henblik på at sikre en forankring. Denne undersøgelse sker gennem workshops, hvor relevante personer introduceres til de unges idéer og drømme. Herefter udvikles delkoncepter for, hvordan man fra officielt hold kan understøtte de unges proces. I denne del af processen udpeger kommunens projektkoordinator et ekspertpanel, som kan understøtte projektet. (**værdi afklaringer + metode afklaringer + kommunikationsafklaringer**)

Conceptualize: (2. Kvartal 2014)

// **Vi forestiller os mulige fremtider...**

I konceptudviklingen samles idéer og lovende retninger til en række nye systemer. Det identificeres, hvilke barrierer der skal fjernes for at få dem til at lykkes. Derefter afprøves koncepterne i en sluttet kreds og tilpasses af dem, som skal være ambassadører for den kommende forandring.

I denne fase iværksættes de initiativer og aktiviteter, som designerne har udviklet sammen med de unge og som ekspertgruppen + ressource personerne har bidraget til. Det vil ikke være alle initiativer, som bliver en succes, men de mest levedygtige rettes til (der fjernes barrierer) således, at de giver mening for de involverede. Se fx

<http://www.designafrelationer.com/blog/?p=387> hvor man eksperimenterer med et hundebesøg og ser på, hvordan alle aktører må tilpasse sig en bestemt situation for at få den til at blive en succes. Først når de er afprøvet i en snæver kreds og de værste ”børnesygdomme” er ryddet af vejen opskaleres de til noget større. Ved at starte flere initiativer i det små, og

arbejde med at alt ikke skal være perfekt fra starten, undgår man at de involverede taber ansigt, og samtidig ses det, at de involverede har stor indflydelse på det, der sættes i værk og derved kan aktiveres som ambassadører for det nye, når projektteamet går ud af projektet.

Kort og godt ... det er i denne fase at der udvikles nye ideer og koncepter. Disse afprøves og rettes til for at egentlige prototyper kan laves i createfasen.

Create: (11 uger – fra 15. August – 31 Oktober 2014)

// **Vi afprøver i virkeligheden...**

I denne afsluttende fase færdigudvikles de 2 – 3 mest levedygtige tiltag, som kan afprøves bredt og over længere tid. Fasen skal ses som et reality check på de tiltag som er udviklet i conceptualize fasen.

Prototyper på konkrete designs udarbejdes og gøres klar til implementering i den “virkelige verden”, hvor de testes, valideres og evalueres over tid. Implementering af designs, der skaber relationer kræver opfølgning og at der foretages “brush ups” i samarbejde med dem, der skal få det til at virke uden designerne ... Hvordan “overlever” designet uden designerens tilstedeværelse? Hvordan fungerer designet på sigt? Skal der laves justeringer? Hvordan skal fasen fra prototype til fuldt implementeret design være?

Ansvar for det nye overdrages til (de medudviklende) ambassadører som skal sikre levedygtighed i de initiativer, som afprøves. Denne endelige del kan bruges til at generere midler til permanent status. Den kan også bruges af en kommunikationsenhed, som kan eksportere idéer til andre institutioner.

I denne fase laves den endelige kommunikation og dokumentation i form af en elektronisk rapport. (se en lignende afrapportering: www.designingreltaions.com)

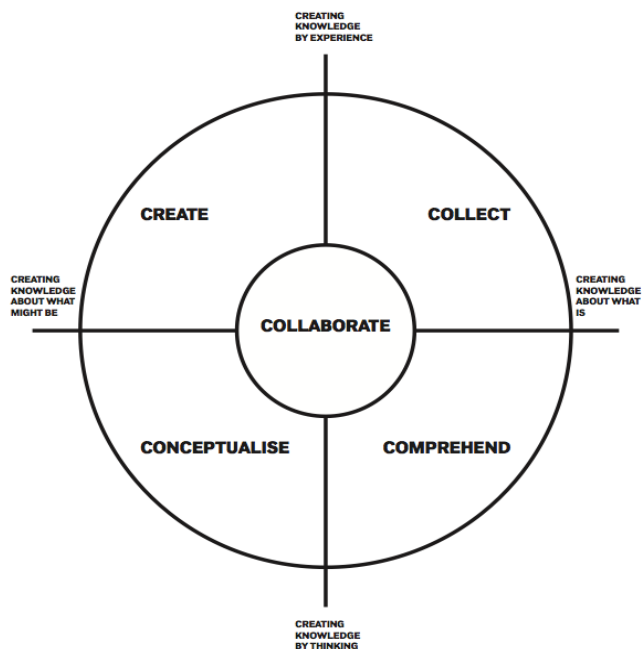
Ang. Succeskriterier kan vi arbejde ud fra et forslag som indeholder:

- 2-3 levedygtige initiativer som aktiverer unge på 7 – 9. Klassetrin og som er båret af relationer mellem unge på tværs af Sædding og Ådalen.
- at initiativerne etablerer en oplevelse af fællesskab hvor eleverne fra de to forskellige skoler har en fælles flade, og føler sig som ét hele.
- at der er en forankringsproces i gang

OM OS //

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.

I Laboratoriet er vi sjældent eksperter inden for det felt, vi sættes til at arbejde i. Vi må derfor starte i det åbne, men vi arbejder ikke uden navigationsredskaber. Dels har flere af os en faglig erfaring og ballast, som kan hjælpe os på vej, dels har designfaget en proces og mange metoder, som kan hjælpe os med at holde kursen. Vi arbejder ud fra den teoretiske ramme, som modellen beskriver, 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.



UDVALGTE PROJEKTER I 2013:

DESIGN AF RELATIONER //

ET SAMARBEJDE MED SOCIALSTYRELSEN OG VEJLE KOMMUNE OM AT DESIGNE RELATIONER TIL NOGEN AF VELFÆRDS - SAMFUNDETS MEST EKSKLUDEREDE BORGERE –

Design af Relationer" har haft til formål at skabe flere relationer til nogle af landets mest handicappede og relationssvage voksne borgere på Skansebakken i Vejle Kommune. Projektet har skabt varige forandringer, og der er målbare resultater i form af effekt på bundlinjen, øget livskvalitet for borgerne og øget faglighed hos medarbejderne. I Vejle Kommune har man oplevet, at "det umulige er muligt", når man arbejder sammen med de rigtige, og når man giver den innovative proces fokuseret medløb. Design af Relationer vandt KL's innovationspris 2013

KIRSTEN BUNDGAARD, HANDICAPCHEF, VEJLE KOMMUNE

LEVENDE LABORATORIUM FOR ANVENDT VELFÆRDSTEKNOLOGI //

ET TVÆRSEKTORIELT PROJEKT, SOM UNDERSØGER HVORDAN ET VELFÆRDSTEKNOLOGISK PARTNERSKAB KAN BIDRAGE TIL IMPLEMENTERING AF VELFÆRDSTEKNOLOGI PÅ TVÆRS AF FAGKULTURER, BEVILLINGER OG SÆRINTERESSER

Region Syddanmark vil sammen med Vejle Kommune, University College Lillebælt, Sygehus Lillebælt og Center for Kommunikation og Velfærdsteknologi være i front, når det handler om at styrke anvendelse og udbredelse af velfærdsteknologi til gavn for brugerne. Derfor har de igangsat initiativet med at bygge et fremtidsscenario for et Living Lab.

“Mit største udbytte var dialogen med den arbejdsgruppe, der nu skal fortsætte arbejdet. Hidtil har vi hver især repræsenteret vores bagland med de politiske forbehold, vi alle har, men i dag har vi arbejdet sammen som den gruppe, der skal få dette her til at fungere. Vi har leget sammen uden at ha’ den politiske hat på. Det har fremmet processen, givet os et skub, så vi kommer hurtigere videre i den rigtige retning”.

Erik Blæsbjerg Poulsen, Center for Kommunikation og Velfærdsteknologi i Vejle

ANDRE PROJEKTER INDENFOR VELFÆRDSDESIGN KAN SES PÅ WWW.LAB-DESIGNSKOLEN.D