



Rapport fra arbeidet med
en medvirkningsarena under Trondheim Maker Faire

KICKOFF

Hva er en
god by for
alle ?



Forord

Prosjektet Barn i sentrum setter fokus på barn og unges involvering i byutvikling, og diskusjonene rundt hva som er en god by for alle.

Satsingen er et spleiselag mellom ulike sektorer i Trondheim kommune og Kommunaldepartementet, og har tatt utgangspunkt uttesting av medvirkningsarenaer for barn og unge. Denne rapporten evaluerer erfaringene med forprosjektet gjennomført sommerhalvåret 2018, i form av en medvirkningsarena som ble arrangert i forbindelse med Trondheim Maker Faire , august 2018. Forprosjektet er gjennomført med konsulentbistand fra Reell Medvirkning, og rapporten er skrevet i fellesskap.

Evalueringen inneholder 4 deler;

Del 1 - Bakgrunn utdyper hvorfor vi må lære mer om denne måten å jobbe på; utgangspunktet for prosjektet og vedtakene og samfunnsmålene som er vektlagt.

Del 2 - Medvirkning i praksis formidler hvordan forprosjektet er bygget opp, gjennom prinsipper for praktisk gjennomføring. Mange ønsker kokebøker; detaljerte oppskrifter og sjekklister for hvordan gjennomføre god medvirkning. Vi har løfter frem dette med utgangspunkt i involvering av barn og unge.

Del 3 - Innspill inneholder en oppsummering av innspillene og prioriteringene som barn, unge og foreldre trakk frem under aktivitetene. De er sortert etter tema og skala, og synliggjør et bredt spekter av hva barn og unge mener er viktig i en bra by.

Del 4 - Anbefalinger er anbefalinger og en rekke med innspill fra ulike involverte i prosjektet, om hvordan arbeidet både kan brukes videre, og videreføres til andre arenaer metodemessig og temamessig.

Rapporten er skrevet av:

Camilla Dukefos - Reell Medvirkning
Kristin Solhaug Næss - på oppdrag fra
Trondheim kommune

Illustrasjoner og grafisk profil:

Live Schille

Layout:

Kristin Solhaug Næss

1 Bakgrunn

- 1.1 Hvorfor medvirkning ?
- 1.2 Sentrumsplanarbeidet
- 1.3 Byromsstrategien
- 1.4 Innbyggerinvolvering
- 1.5 Noen utfordringer å ta tak i
- 1.6 Pågående arbeid

2 Medvirkning i praksis

- 2.1 Hva ønsker vi en dialog om?
- 2.2 Hvem vet noe om det vi vil undersøke?
- 2.3 Hva vet vi fra før ?
- 2.4 Hvor møter vi de vi ønsker meningene fra?
- 2.5 Hvordan frister vi til deltakelse?
- 2.6 Hvilke verktøy bruker vi?
- 2.7 Evaluering av metodene

3 Innspill - Hva har vi fått vite noe om?

- 3.1 Kongens gate
- 3.2 Nyhavna
- 3.3 Ønsker for en bra by
- 3.4 Steder i byen

4 Anbefalinger - Hvordan bruke innspillene videre

- 4.1 Generelt
- 4.2 Steder i byen
- 4.3 Nyhavna
- 4.4 Byrom

4.5 Etterord

1 BAKGRUNN

Hvorfor involvere
barn og unge i
byutvikling ?



FORMÅL - SATSING PÅ BARN I BY

Prosjektet bør jobbe for bedre tilrettelegging for barn i sentrum av Trondheim, med fokus på offentlig rom

Hvordan ville det ultimate barnevennlige bysentrum sett ut? Hvordan utvikler vi gode offentlige rom og byromsnettverk for barn? Hvordan utformer vi omgivelsene i byene for barn? Hvordan involverer vi barn i byutvikling?

Avspark - Arrangere en dialogarena for "barn i by-satsingen" i Trondheim kommune. Vi håper å få noen svar på:

- A Hva er barn og unge opptatt av i Trondheim sentrum ?
- A Hvilke ideer har de, som vi kan følge videre?
- A Hvordan kan vi jobbe videre med tiltak for barn og unge ?
- A Hvilke metoder er det interessant å jobbe videre med ?



1.1 Hvorfor medvirkning ?

Medvirkning gir bedre forankring av utviklingssaker, sikrer eierskap til byutvikling i befolkningen og gir verdifulle innspill og betraktninger fra innbyggere hvis det gjøres på en god måte. Barn og unge er viktige deltakere i medvirkning. Derfor må også barn og unge være premissleverandører i utforming av medvirkningens spørsmål og metoder.

Plan og bygningsloven sier at "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 eller private. Kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge. Grupper og interesser som ikke er i stand til å delta direkte, skal sikres gode muligheter for medvirkning på annen måte." (Lov om planlegging og byggesaksbehandling, kapittel 5)

Medvirkningsprosesser må tilpasses målgruppen, saken, tiden man har til rådighet og stedet der man utfører arbeidet. Barnekonvensjonens artikkel 12 sier at barn og unge har rett på å si sin mening i alle saker som angår de, og deres mening skal tillegges vekt. Konvensjonen sier også at metodebruken skal tilpasses barnets alder, og kompleksiteten i saken må justeres deretter. Når vi har planlagt for barn, ungdoms og barnefamiliers

innspill, har vi i dette arbeidet lagt til grunn en alder på 8-18 år, med foreldre og besteforeldre som både meningsbærende aktører og som støttende til barnas utsagn. Det er et poeng i gode medvirkningsprosesser at målgruppen selv, særlig når man er ungdom eller eldre, involveres direkte i tidlig start av utforming av både fokus, konkrete problemstillinger og metoder for inkludering.

EUs landskapskonvensjon sier at det er viktig å styrke enkeltmenneskets og lokalsamfunnets medvirkning i arbeidet med planlegging, vern og forvaltning av landskap.

Konvensjonen etablerer ansvar og rettigheter for alle til å

- Etterspørre landskapshensyn i omgivelsene sine engasjere seg for å ta vare på landskapskvaliteter
- Delta når fagfolk, byråkrater og politikere diskuterer landskapets verdier og forvaltning
- Bidra når myndigheter innarbeider landskapshensyn i planlegging og forvaltning

1.2 Sentrumsplanarbeidet

Trondheim kommune jobber med ny strategi for sentrumsutviklingen. Arbeidets formål er å **få flere folk i sentrum. Flere skal bo og jobbe i sentrum**, og flere skal besøke og oppholde seg lengre i sentrum. Flere skal gå, sykle og ta kollektivtransport, og færre skal kjøre personbil i sentrum.

Arbeidet bygger videre på mål om:

- En mer klimavennlig og bærekraftig by der det er lett å leve miljøvennlig gjennom å legge til rette for økt tetthet av boliger og arbeidsplasser i sentrum, med byrom og gater som er attraktive og trygge for myke trafikanter, og redusert transportbehov.

- Å nå nullvekstmålet for personbiltrafikken gjennom å legge til rette for lavere bilandel, strengere parkeringsbestemmelser for personbiler, og tettere nett for gående og syklende.
En by der befolkningen får bedre folkehelse gjennom å legge til rette for økt daglig fysisk aktivitet og mindre forurensning fra transportsektoren.

- Langt flere boliger og mer stabile bomiljø i sentrum gjennom å legge til rette for flere og bedre steder å bo, et mer variert boligtilbud med fokus på attraktivitet for barnefamilier og bedre utearealer.

Videre er det viktig for arbeidet å få mer kunnskap om hvordan flere barnefamilier kan bo sentrumsnært i Trondheim.

Plansatsingen for store byer

Gjennom støtteordningen "Plansatsingen for store byer", fikk Trondheim kommune innvilget midler fra KMD til prosjektet "Sammen om byen: Barn i sentrum", med mål om å teste ut en medvirkningsarena for barn og unge. Ønsket var å se nærmere på hvordan det kan tilrettelegges bedre for barn og barnefamilier i byens sentrumsområde.

Smartby Trondheim

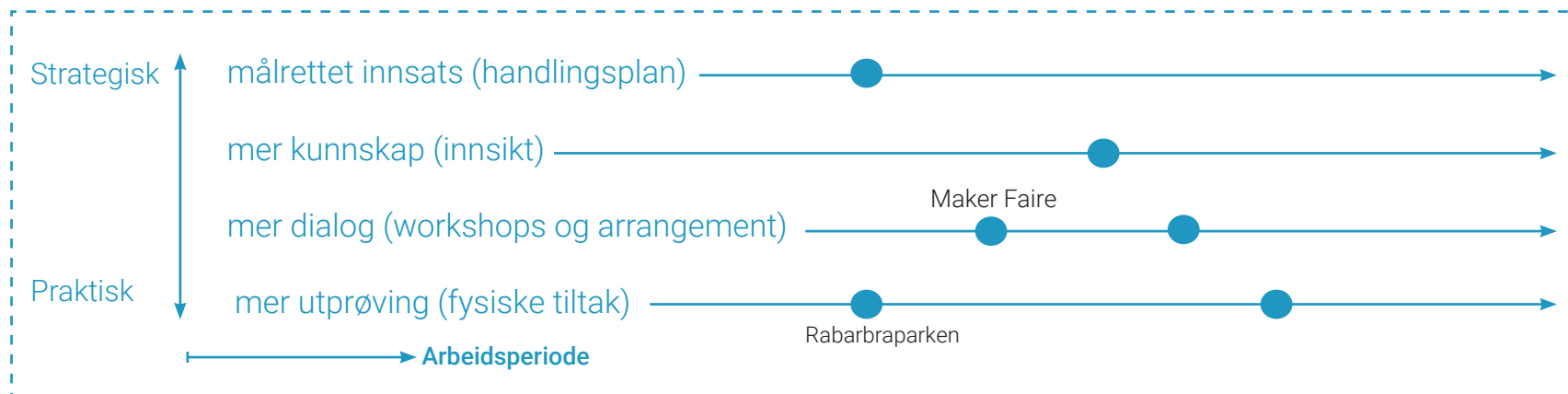
Trondheim kommune har også en stadig større satsing på Smartby, hvor digitale verktøy for involvering har vært en større diskusjon. Involvering av barn og unge i byutvikling kan gjøres på mange ulike måter, og uttesting av digitale verktøy, nye måter å mobilisere og engasjerer innbyggere, bruk av spill og nye plattformer er derfor et felt det trengs kompetansebygging på. Barn i sentrum-satsningen har derfor også tatt høyde for dette, og samarbeidet med Trondheim kommunes smartby-nettverk.

1.4 Byromsstrategien og Barn i byen

Trondheim kommunes byromsstrategi fokuserer på utvalgte byrom i sentrum, med **formål om bedre byrom for bruk**. Byromsstrategien ble vedtatt med tilhørende handlingsplan i 2016, hvor politikerne vedtok at byromsstrategien spesielt skulle fokusere på bedre byrom for barn. Strategien definerer mer kunnskap, mer dialog, mer utprøving og målrettet innsats som fire viktige virkemidler for bedre byrom for bruk.

Vedtaket om fokus på barn ber om at det legges større vekt på aktiviteter for barn i byromstrategien. "Rådmannen bes om å se på muligheten for lek og fysisk utfoldelse for barn i alle byrom som planen behandler." Dette har ført til en utvidet satsing på Barn i by i Trondheim kommunes byromsarbeid. Uttestingen av installasjoner i Rabarbraparken som ble ferdigstilt i august 2018 er et eksempel på dette.

Derfor har det vært et stort behov for mer kunnskap og innsikt i hva som faktisk bidrar til bedre byrom for barn og unge, og hva de faktisk bryr seg om og er opptatt av. Temaene for hva som bidrar til bedre byrom for barn og unge har derfor vært formende for typen spørsmål og aktiviteter vi har lagt opp til under Maker Faire.



Virkemidlene i byromsstrategien fungerer best når de settes i sammenheng, og en medvirkningsarena for barn fungerer derfor som en viktig aktivitet i sammenheng med uttesting og andre former for kunnskapsinnhenting

1.5 Utfordringer å ta tak i

Det har vært mange perspektiver å ta tak i , og i forarbeidet ble det derfor formet noe utfordringer som er relevante for diskusjonen. Både steder hvor man føler barn kan bevege seg trygt, utforming av byrom på barns premisser, og flere barnefamilier i sentrum, er viktige utfordringer vi står ovenfor . Videre er trygge næromgivelser for barn og hvordan fremme barn og unges stemme i byutvikling sentrale punkter.

Noen utfordringer knyttet til å jobbe med innspill fra barn og unge

Utfordring #1 - Lytter vi faktisk ?

En vanlig kommentar er at "dette visste vi jo fra før."

- Hvorfor er dette problematisk ?

Vi må høre på hva som blir sagt, være nysgjerrige, og stille gode oppfølgingsspørsmål for å sikre oss innsikten som stemmer. Ofte ligger det en historie bak, som er viktig for forståelsen.

Utfordring #2 - Tar vi det seriøst?

En vanlig kommentar er at "det utgjør jo ingen forskjell"

- Hvorfor er dette problematisk ?

Vi må tro på at det nytter. Vi må stige ned fra faghesten, og ikke fokusere kun på det som kan brukes som krutt i "mine planer". Vi skal generelt lytte og bidra til dialog om medvirkning.

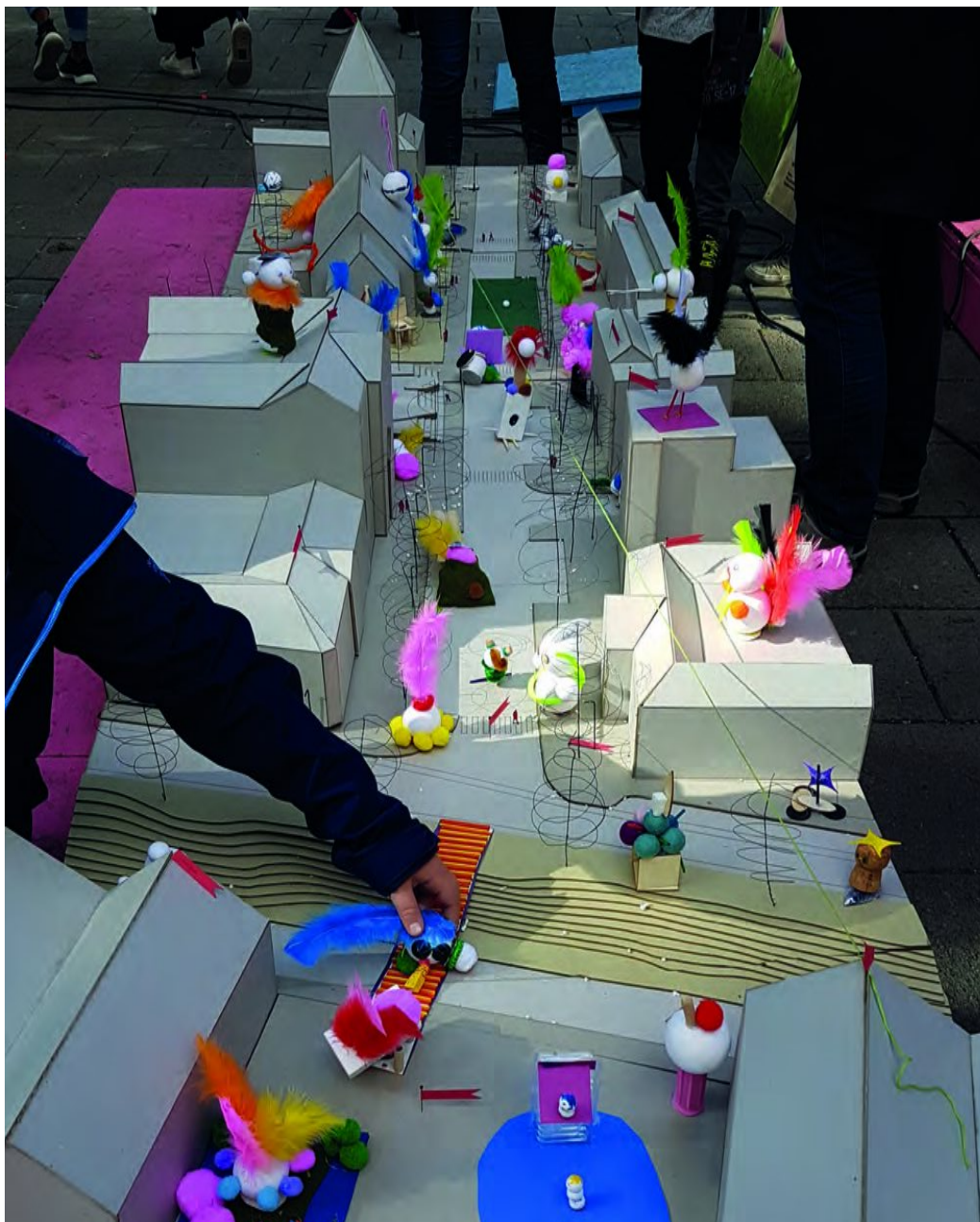
Utfordring #3 - Legger vi ord i munnen på folk?

En vanlig kommentar er at "folk er ikke opptatt av det, det har ikke relevans" **- Hvorfor er dette problematisk ?**

Selv om vi som fagfolk har mye erfaring og innsikt, er vi også innbyggere, og har våre perspektiv og verdier knyttet til omgivelsene våre. Vi kan derfor ikke basere oss på at andre har de samme oppfatningene som oss, og hvertfall ikke barn og unge.

2 GJENNOMFØRING

Medvirkning i praksis



Fra strategi til aktiviteter

Hvordan lager vi en medvirkningsarena som engasjerer ? Som bidrar til at barn og unge kan uttrykke meningene sine ? Som gir oss ny innsikt og kunnskap om dialog med barn ?

En arena som :

- A** Bidrar til å oppleve og bli kjent med byen
- B** Som bidrar til kartlegging og dialog om byen
- C** Så bidrar til å være med og lage byen

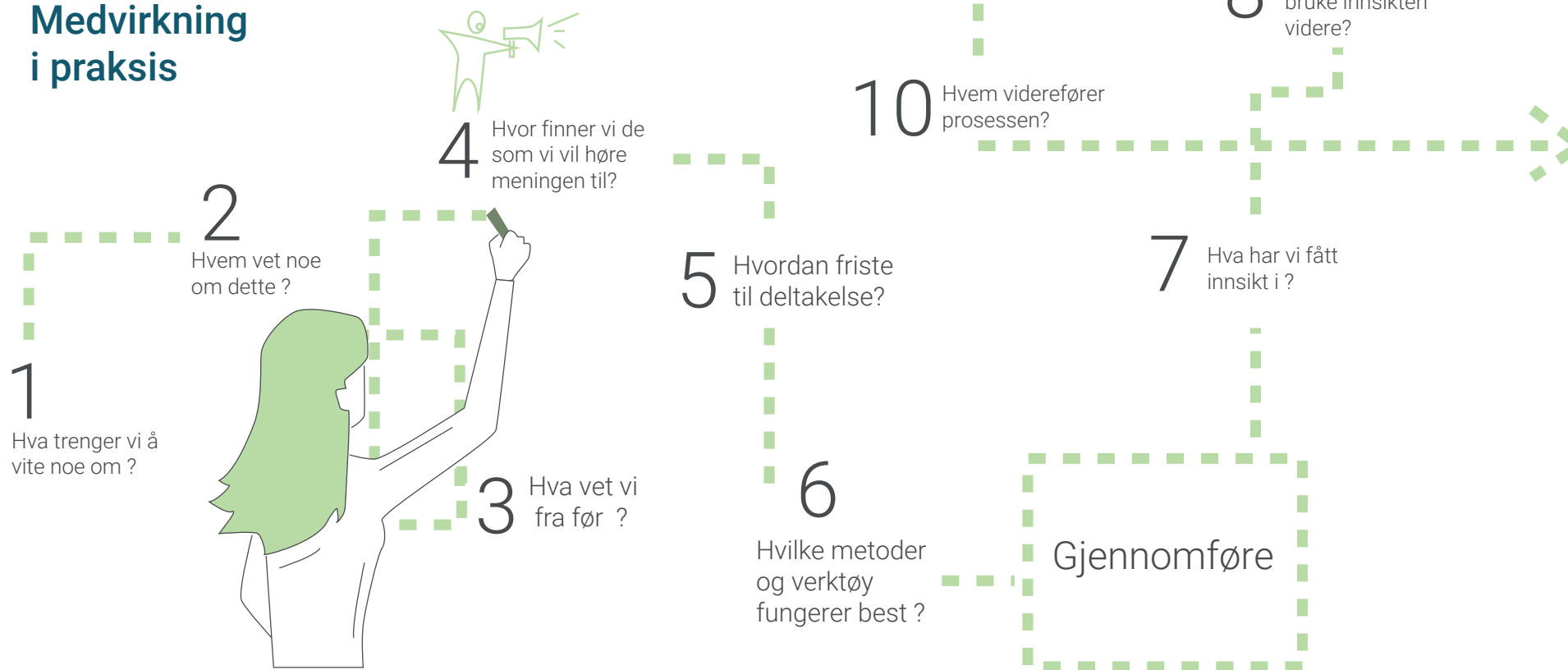
Vi bestemte oss for å hente inn kompetanse på utviklingen av en digital plattform, kompetanse på dialog med barn og unge, og kompetanse på grafisk utforming. I tillegg finansierte prosjektet prosessledelsen gjennom en operativ prosjektleder, som også stod for mye av utviklingen av opplegget.





STEG FOR Å LAGE PROSESS

Medvirkning i praksis



1.1 Hva ønsker vi en dialog om ?

Medvirkning uten reelle problemstillinger gir sjelden gode resultater. En viktig del av planleggingen blir derfor å finne frem til hva det er man faktisk ønsker å diskutere. Vi hadde både overordnede og konkrete spørsmål, og brukte i tillegg Ungdommens bystyre til å hjelpe oss med å forme gode og relevante problemstillinger.

Vi hadde mange spørsmål:

-Vi skal bygge en bærekraftig by, hva er barn og unge opptatt av i denne sammenhengen ? Hvem bruker byen når og hvordan?

Hva gjør at midtbyen og Trondheims sentrumsområder spennende for barn, ungdom og barnefamilier? Hva gir en god by? Hva gjør at man trives et sted, og hva gjør at man ikke trives? Hvordan er det smart å involvere barn og unge? Hvordan får vi satt fokus på barns dialog i byutvikling ?

Vi gjorde et forarbeid for å se på hva kommunen kunne få ut av en åpen medvirkningsarena for barn, og hvilke temaer vi ville trekke inn. Ungdommens bystyre fikk utfordringen om å komme med deres synspunkter, og kom tilbake med tre ulike forslag til relevante temaer og problemstillinger: Nullvekstmålet, Attraktive byrom, og søppelhåndtering.

Med utgangspunkt i pågående arbeid, to vi utgangspunkt i to av dem, og formet metodene utifra disse,

Obs! Hva mener ungdom at barn bryr seg om?

A) Nullvekstmålet: "Trondheim kommune har et mål om nullvekst i personbiltrafikken, økt handel i midtbyen og mer bosetting i sentrumsnære strøk. Innbyggertallet i Trondheim øker kraftig, og det er mange ulike behov som skal ivaretas. Hvordan kan vi løse dette, og samtidig skape en levende by?"

B) Attraktive byrom: "Trondheim ønsker at innbyggerne skal besøke midtbyen oftere, og tilbringe mer tid der. En av utfordringene er at mange i dag velger å dra til de store kjøpesentrene utenfor byen. Hva skal til for å skape et attraktivt byrom, slik at flere besøker og handler i byen oftere?"



Byromskoordinator Nadja Sahbegovic og prosjektleder for sentrumsplanen Grete Hennissen

1.2 Hvem vet noe om dette vi vil undersøke ?

Når vi har planlagt for barn, ungdoms og barnefamiliers innspill, har vi i dette arbeidet lagt til grunn en alder på 8-18 år, med foreldre og besteforeldre som både meningsbærende aktører og som støttende til barnas utsagn. Det er et poeng i gode medvirkningsprosesser at målgruppen selv, særlig når man er ungdom eller eldre, involveres direkte i tidlig start av utforming av både fokus, konkrete problemstillinger og metoder for inkludering.

Barn, ungdom og barnefamilier generelt vet mye om hva de foretrekker og ønsker seg. Kommunen vet hvilke muligheter for utvikling det er i byen, og er samtidig ofte også innbyggere, foreldre eller deler av en familie. Likevel betyr ikke det at man som fagperson også har innsikt i hvordan alle opplever byen. Erfaringsbasert kunnskap har en viktig verdi i planlegging, fordi den er knyttet folks følelser og opplevelser av omgivelsene.

Innbyggere som inviteres til deltakelse og blir med, bryr seg om byen sin. Ungdommens bystyre er rådgivende organ for alle ungdomssaker i Trondheim og var derfor en naturlig og viktig sparringspart i prosjektet. De er godt trent i å fronte barn og unges meninger, og kjenner godt til det politiske systemet og hvordan medvirkning foregår. Barnas representant til plansaker ivaretar



barneperspektivet på både overordnet og saksnivå, og overordnet.
x

Obs! Barn og unge har selv mange tanker om sine omgivelser. Samtidig betyr ikke det at de samme problemstillingene fungerer på alle aldre. Derfor er det ekstra viktig med spissing av opplegg til aldersgruppe; i tillegg fungerer dialog for alle!

1.3 Hva vet vi fra før av ?

Ofte har mange gjort mye før en, og tidligere arbeid og kartlegginger bør alltid danne basis for det som gjøres. Utgangspunktet for medvirkningen blir også bedre om de samme spørsmålene ikke stilles på nytt og på nytt.

I Trondheim ble det gjort Barnetråkk-undersøkelser i 2014, med alle skolene. Dette materialet har blitt digitalisert, og sier mye om skoleveiene og nærområdene til barna som går på byskolene. Vi vet utifra byromsstillingen at mange av byrommene ikke oppfattes som barnevennlige, og det bør få barnefamilier innenfor elveslyngen i midtbyen. Mange peker på flere lekeplasser som løsningen for en mer barnevennlig by. Det er en pågående diskusjon om gågater vs biltrafikk i Midtbyutviklingen, og det er et stort ønske om å få flere barnefamilier til å bo sentrumsnært.

Vi vet at barn og unge har andre meninger og behov enn voksne, og at byutvikling tradisjonelt har skjedd på voksnes premisser. Vi har samtidig hatt mange tidligere prosjekter i kommunen som utforsker medvirkning med barn og unge både generelt og under temaet medvirkning. Et viktig spørsmål ble da også hvordan vi kunne utforske metoder med overføringsverdi til bydelene og andre prosesser med tidligere erfaringer. Valg av temaer, metoder og vinkling bør derfor fokusere på dette.



Utdrag fra digitalisert data fra Barnetråkk-undersøkelse 2014

1.4 Hvor finner og møter vi de som vi ønsker å høre meningen til?

En av de største utfordringene for mange som vil få til mer og bedre medvirkning er å faktisk komme i kontakt med de man ønsker å ha en dialog med. En løsning på dette kan være å utnytte seg av arrangementer som allerede skal gjennomføres og som trekker folk.

Hvert år deltar byens skoler med sine ulike alderstrinn på Maker Faire-messen i Trondheim i august, og med sitt skaper-konsept ble dette en god ramme for vårt ønske om å invitere inn barn og unge til å være med og skape byen. Skolene har allerede en avtale med arrangøren, og vår innsats trengte ikke legges på å dele info om at folk måtte komme på arrangementet. Arrangementet er åpent for alle, og tiltrekker seg også barnefamilier og ungdom som er i sentrum, både tilfeldig og for å delta på Maker Faire.

Selv om vi ikke trengte å bruke mye kapasitet på å nå ut, er det fortsatt viktig å rekruttere via de kanalene som finnes, om de man ønsker skal delta, skal få vite om det. Ungdommens bystyre kan rekruttere via egne kanaler, Trondheim kommune kan invitere generelt via egen Facebook-side, og vi streamet også byutviklingsdiskusjonen med politikerne på sosiale medier fra dialogloungen, som et ledd i markedsføring og informasjon om hva som skjer i sentrum. Det ble også laget en egen nettside til arrangementet.

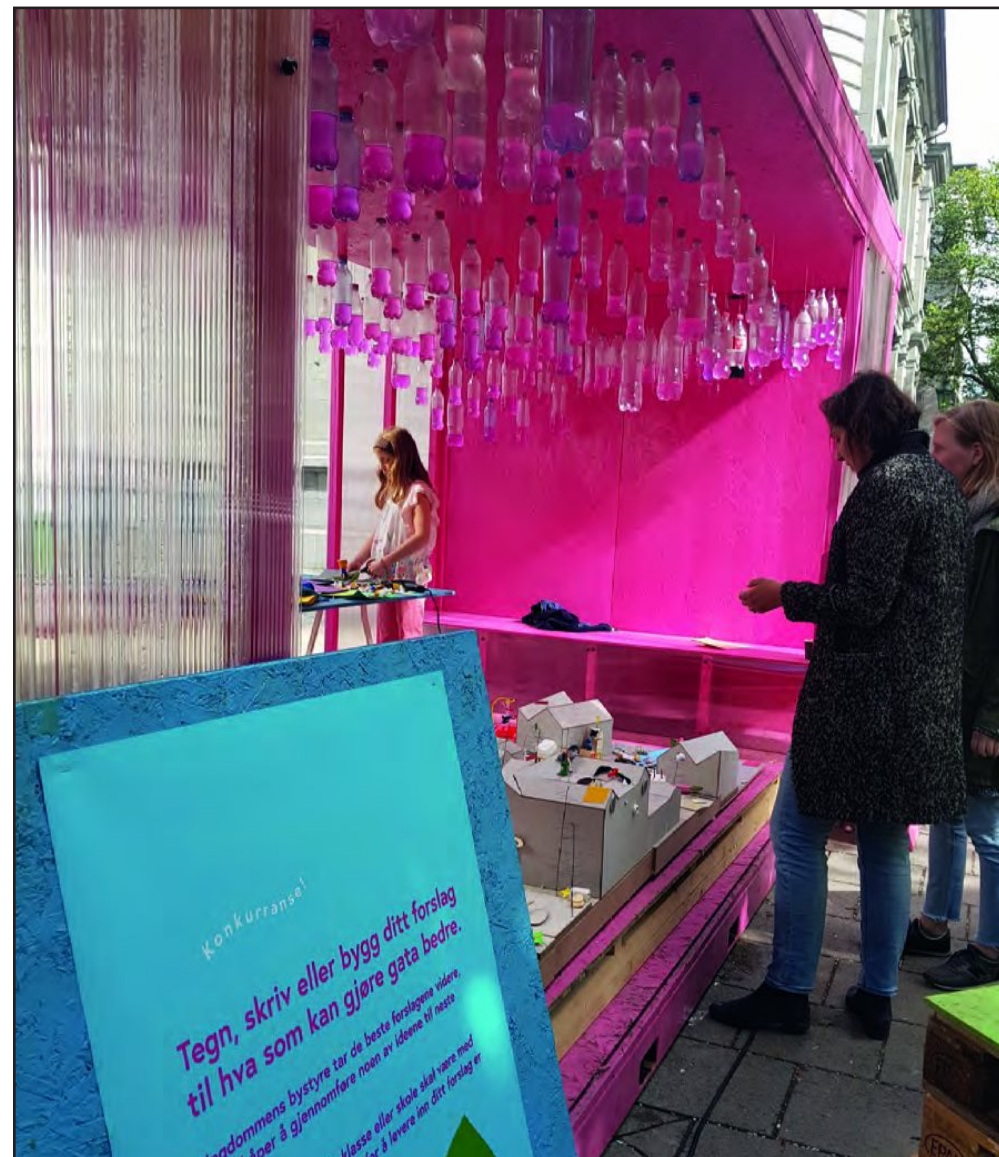


Aktivitet i en av medvirknings-containerne ute i byen under arrangementet

1.5 Hvordan frister vi til deltakelse ?

Rammen for aktivitetene må også trekke oppmerksomhet, og ha en positiv fremtoning som vekker nysgjerrighet. Vi tok i bruk mange ulike virkemidler i tillegg til medvirkningsverktøyene, for å gjøre opplegget attraktivt. Et av de viktigste grepene var bruken av et kunstprosjekt bygget av arkitektstudenter, som satte en fargerik ramme for de ulike aktivitetene.

Vi satte fokus på utforming som trekker oppmerksomhet ; sterkfargebruk, annerledes installasjoner, grafiske elementer i klare farger, og uttrykk som appellerer til barna. En grafisk designer tok utgangspunkt i fargene brukt i kunstprosjektet, for å utvikle illustrasjoner som kunne fungerer for å trekke oppmerksomhet. Tilstedeværelsen på et offentlig arrangement som mange deltar på og bruk av sosiale medier i forkant, gjorde også at mange hadde fått med seg at det var et arrangement knyttet til medvirkning som skilte seg ut fra resten av aktivitetene under Trondheim Maker faire.



1.6 Hvordan gjør vi medvirkningen tilgjengelig ?

Vi har fokusert utvikle metoder som får barn og unge til å fortelle om egne opplevelser og stemninger vi syns er gode. Hvilke verktøy er best å bruke til problemstillingene vi har? Hvordan få til idèutvikling gjennom fysisk modellbygging, hvordan trigge fantasi? Barn og unge liker også å løse oppgaver gjennom spill. En annen metode vi fokuserte på var det å assosiere gjennom bilder.

Deltakerne på Maker Faire i Trondheim delte sine erfaringer og råd på følgende poster:

- Bygg Nyhavna i Minecraft
- Gjør Kongens gate morsom
- Byen i stemningsbilder
- Ønsketreet
- Gode steder i byen
- Dialogloungen

De 3 containerne med pleksiglass ble utstyrt med hvert sitt tema : Fremtidsdrømmer, modellbygging og Digitale innspill.

Metodene ble spesielt tilpasset det behovet kommunen hadde for innspill til pågående prosesser, og rammene for arrangementet knyttet til den teknologifokuserte skaperfestivalen Maker Faire. Kombinasjonen åpnet for en rekke spennende nyutvikling av teknologiske metoder som møter mennesker i sentrum for god involvering i byutvikling.

Hver metode er evaluert på de neste sidene.





Nadjia Sahbegovic



Grete Hennissen



Marte Nordhus



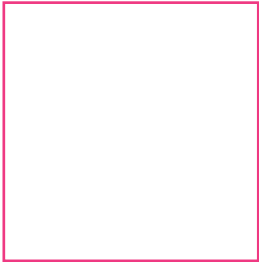
Susanne Saue



Øyvind Tanum



Silje Salomonsen



Silje Meslo Lien



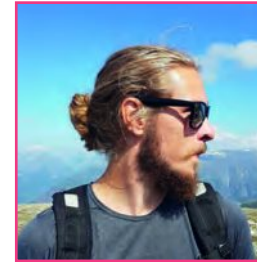
Tonje Rønneberg



May-Iren Evenmo



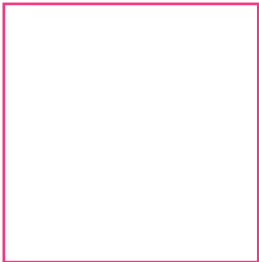
Rune Sandmark



Jesper Vik



Magnus Trøøyen



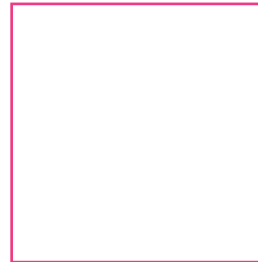
Simon Telle Brendmoe



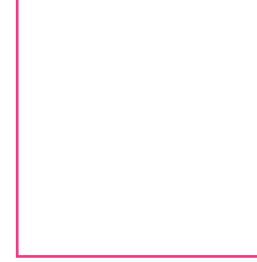
marie langsholt holmqvist



Alexander Jonassen



Christer Rebni



UB:



UB:



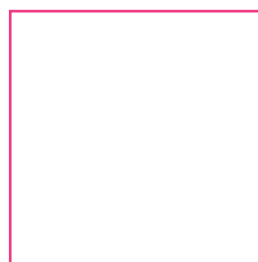
Camilla Dukefos



Kristin Solhaug Næss



UB: Hermann



UB:

Fascilitatorer

Iløpet av dagene under Trondheim Maker Faire var det veldig mange ulike personer innom for å bistå i dialogen med barna.

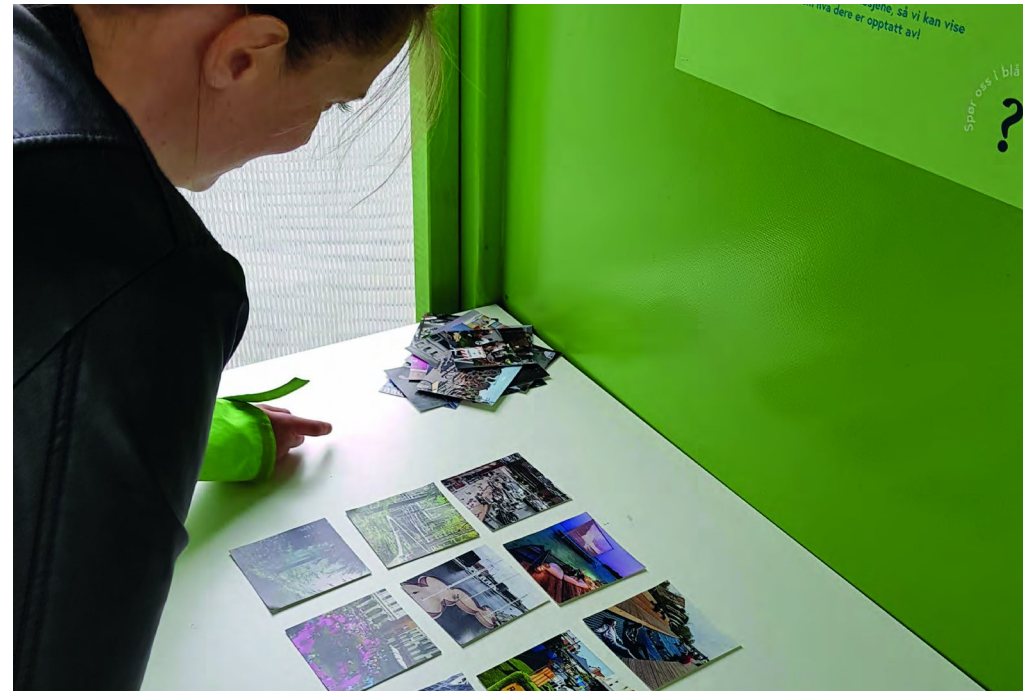
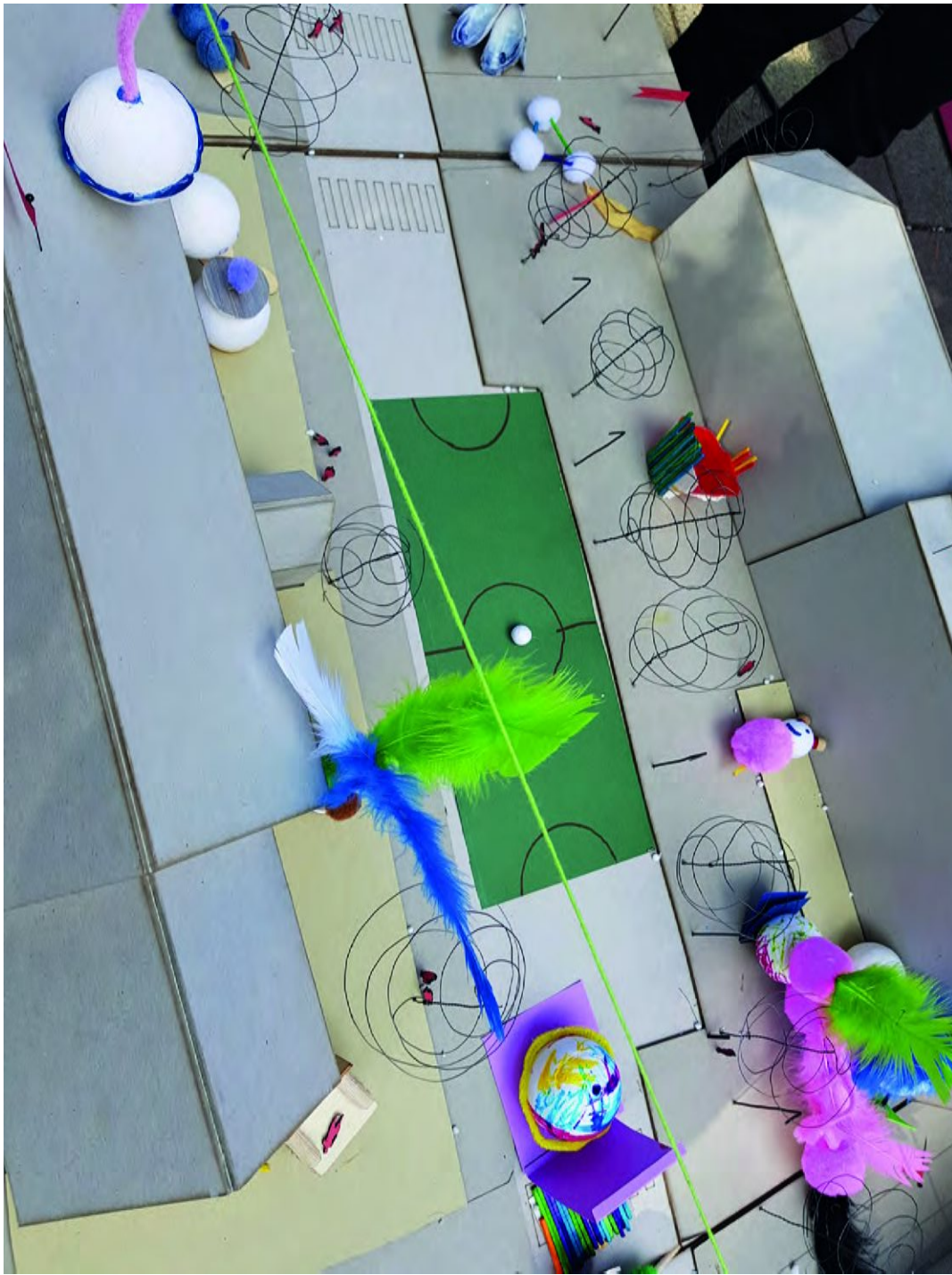
Om det å fasilitere for medvirkning

I tillegg til digitale hjelpemidler og beskrivelser, var vi avhengige av en større gjeng med fasilitatorer tilstede. Gode spørsmål og oppfølging underveis gir en mye større forståelse for hva barn og unge mener når de uttaler seg, former eller lager noe.

På Maker Faire var det en fordel at de som sto på hver medvirkningspost hadde roller i kommunens byutviklingsarbeid og hele tiden kunne svare på spørsmål, koble innspill til eventuelt andre aktuelle saker eller problemstillinger, og svare ut spørsmål innbyggere hadde om områdene rundt. Samtidig trengs det også trening i denne typen fasilitering, og et opplegg i forkant som forbereder de som deltar, bør prioriteres.

Innspillene som kommer er i stor grad basert på de som lytter sine tolkninger, og dette bør også ligge til grunn for forståelsen av innspillene. Under Maker Faire ble det brukt svar-skjemaer for de som bidro, for å fylle inn innspill fortløpene. Dette fungerte i varierende grad, men aller viktigst for å minne bidragsyterne på at de måtte notere ned innspill så ofte som mulig.

For mange var det overveldende å skulle samle innspill, og det krever gode forberedelser. Uttestingen av ulike metoder uten å ha prøvd dette før, gjorde også at dokumentasjonen av det ble gjort etter vurdering.







MINECRAFT: Digital modellbygging i en av Trondheims nye bydeler, ved hjelp av spillet Minecraft og en digital modell av Trondheim . Modellen var avgrenset til bydelen det gjaldt, og legger ellers lite føringer for hva man kan bygge.



MODELLBYGGING: En stor modell i 1:100 av gata arrangementet var i, for å invitere til å fritt utfolde i omgivelsene og gi gaten det uttrykket man ønsker. Modellmaterialer i ulike former og farger for å gi fritt spillerom.



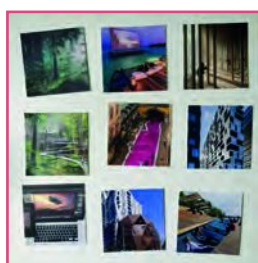
SMARTBOARD: Digital kartlegging av steder i byen, gjennom en tilpasset versjon av googles kartfunksjon. Man trykker seg gjennom kartet via et Smartboard i storskala, og markerer steder man liker, ikke liker og steder man ønsker å være mer.



ØNSKETRE: Ønsketreet fylles opp av ønsker, forslag og drømmer om hva som er bra for byen eller hva vi trenger i sentrum. Her er det plass til alt fra forslag om kollektivtransport, sykkelveier, lekeplasser, parker etc.



DIALOGLOUNGE: Dialoglounge er et sted for uformell samtale, og på lørdag inviterte vi til samtale mellom Ungdommens bystyre og to voksen-politikere for å snakke sammen om hva som er viktig for at unge trives i Midtbyen.



STEMNINGSBILDER: Bruk av ulike illustrasjoner og bilder som man kan kombinere for å uttrykke den stemningen man mener en god by bør ha. Bildekollasjene dokumenteres sammen med spørsmål om hvorfor bildene ble valgt, og hva de symboliserer.

METODENE

NOTATER: "Alle som står på stand skal også skrive ned refleksjoner fra deltakere, slik at vi får både samlet på det de fysisk lager og det de forteller om når de beskriver det de gjør, lager, drømmer om og ser for seg."



MINECRAFT: Digital modellbygging i en av Trondheims nye bydeler, ved hjelp av spillet Minecraft og en digital modell av Trondheim . Modellen var avgrenset til bydelen det gjaldt, og legger ellers lite føringer for hva man kan bygge.

Suksesskriterier:

- Preppe deltakere med gode forklaringer for å forstå hensikten
- Spørsmål om hva de bygger underveis, for å forstå konstruksjonene
- Reell mulighet til medvirkning
- Tilbakemelding på hva deres bygging skal brukes til

Barn og unge synes det er veldig spennende å skape, bygge og ødelegge. De har god kompetanse i Minecraft som spillform, men ikke nødvendigvis som en arena for å gi innspill til byutvikling. Spillverdenen kan raskt tas ibruk fordi spillet er intuitivt, men krever samtidig en mental forberedelse med diskusjon om området de skal spille i, for at deltakerne skal være klare for å bruke spillet til å gi innspill.

Når man spør barn om å bygge en helt ny bydel fra bunn av, tar de fort utgangspunkt i det som er mest nærliggende for seg. I vårt tilfelle bygger de åpne plasser man kan leke på, morsomme bygninger med mange spennende rom for å henge i, store lekeapparater, åpne plasser med lys for trygghet og tilgang på sjøen for vannaktiviteter.



Spillet bør brukes som en del av en prosess med prepping og diskusjon, for størst verdi.

Innsikt om metodene

Hvordan syns vi de fungerte?



MODELLBYGGING: En stor modell i 1:100 av gata arrangementet var i, for å invitere til å fritt utfolde i omgivelsene og gi gaten det uttrykket man ønsker. Modellmaterialer i ulike former og farger for å gi fritt spillerom.

Suksesskriterier:

- Det er tid til samtale og forklaringer
- Det er kompetente veiledere som kan hjelpe barna med å forstå området ved å forklare og å stille åpne spørsmål
- At man ikke legger ord i munnen på barna, men lar barna forme sine egne innspill i modellene
- Det bør ikke være for store grupper av gangen, da blir det fort kaos med bygging og på modellen

Det er enklere å forstå en gate eller et område når man har det fysisk foran seg. Det var en fordel å stå i Kongens gate med en modell av Kongens gate fordi barna kan se rundt seg hvordan det ser ut nå, for å komme med konkrete forslag til endringer. En modell kan for de yngste fort bli for abstrakt og vanskelig å gi innspill til. Det hjelper å gå en liten tur i gata, se seg rundt og snakke om det man ser, før man går til bordet der man kan lage figurer og forslag til endringer som plasseres på de stedene man feks ønsker seg en lekeplass, stupebrett, klatrepark eller fotballbane. For både barn og unge som deltok i modellbyggingen ble det veldig fort tydelig hvor grå og fargeløs gata var.



Metode -



ØNSKETRE: Ønsketreet fylles opp av ønsker, forslag og drømmer om hva som er bra for byen eller hva vi trenger i sentrum. Her er det plass til alt fra forslag om kollektivtransport, sykkelveier, lekeplasser, parker etc.

Suksesskriterier:

- Mange farger og lapper tilgjengelig
- Folk som kan stille oppfølgingsspørsmål til innhold på lappene
- At det er inspirerende stemning
- Enkelt å delta

Dette er en enkel måte å få mange til å si hva de enn tenker på og drømmer om for byen sin. Alle kan skrive eller tegne noe de ønsker seg på små lapper og feste det til et tre eller en annen form for installasjon. Her får man innspill til alt fra mer lekeplasser, belysning, at alle er snille med hverandre, flere væresteder eller mer godteri. Alt er viktig for de som sier det og de sier det av en grunn. Derfor er det også her viktig å være til stede underveis i prosessen, slik at man kan fange opp det de som skriver på lappene reflekterer over. Dette kan gi gode innspill til utvikling av en bys stemning, og viser at mennesker som ønsker seg noe for byen sin ønsker seg noe for både sine medborgere og for selve utformingen.

Mye av oppfølgingen av metoden skjer i samtale om ønskene. Et eksempel er når et barn sier de ønsker seg flere parkeringsplasser. Ikke fordi flere skal kjøre bil, men fordi hun er så lei av at mamma blir sur og de begynner å krangle når de må kjøre rundt og lete etter gratis parkering. Et annet eksempel er når flere sier de ønsker seg flere kjøpesentre, og vi sier at vi står like utenfor et her. Da sier de at de ønsker seg flere steder å være og ikke alltid at det er det samme på alle stedene.

Metode



STEMNINGSBILDER: Bruk av ulike illustrasjoner og bilder som man kan kombinere for å uttrykke den stemningen man mener en god by bør ha. Bildekollasjene dokumenteres sammen med spørsmål om hvorfor bildene ble valgt, og hva de symboliserer.

Suksesskriterier:

- Mange bilde å velge mellom
- Fine farger og morsomme figurer
- Et bord å legge bildene på
- Tid til å snakke om hvert enkelt bilde
- Tid til å forstå litt av virkeligheten til den som velger bilder

Metode

Å velge noen få bilder blant mange som man får en god følelse med, er en lavterskel oppgave som de fleste uavhengig av alder kan mestre. Unge ser helt andre ting i bilder enn voksne, og setter kanskje pris på det samme, men av helt andre grunner. Dette er det viktig å forstå, særlig på et tidlig tidspunkt i utvikling av et sted eller område. Denne metoden kan gjøres nesten hvor som helst og kan raskt gi gode svar på hva folk forbinder med et område og hva de har behov for, slik at de trives.

Vi hadde ikke nok bilder, og testet også derfor metoden i liten skala. Vi gjenbrukte de samme bildene, og lot de heller fortelle om sine tolkninger av bildene. Dette fungerte godt, men krevde mer av dokumentasjonen fra fasilitatorene. Denne formen for kartlegging av stemninger har også et potensiale for å digitaliseres og gjennomføres via skjermer eller på sosiale medier.



Om man har nok bilder, kan barna lage hvert sitt collage, skrive på kommentarer, kanskje også tegne og henge opp.



SMARTBOARD: Digital kartlegging av steder i byen, gjennom en tilpasset versjon av googles kartfunksjon. Man trykker seg gjennom kartet via et Smartboard i storskala, og markerer steder man liker, ikke liker og steder man ønsker å være mer.

Suksesskriterier:

- Oversiktlig kart
- Smartboard eller pc det er enkelt å bruke
- En person som kan hjelpe deltakere å forstå metoden
- En person som heier på alle innspill, er nysgjerrig og kan hjelpe til med å skrive

Via google maps testet vi en lavterskel versjon for interaktiv mapping av steder barna var opptatt av. Dette finnes det mange versjoner av gjennom ulike apper og digitale løsninger. Vi delte kategoriene i 3: "Steder jeg liker å være/steder jeg er mye", "Steder jeg ikke trives" og "Steder jeg vil være mer". Til hvert punkt kunne man man skrive inn hva man gjør eller ønsker å gjøre, eller hvorfor man ikke føler seg komfortabel eller ikke bruker området.

Googles egendefinerte kartløsning har et standard brukergrensesnitt uten noen intro, og krever derfor også at en fascilitator er der med deg og stiller utfyllende spørsmål. Som et test under Makerfaire fikk vi derfor mange innspill via kartet, men ville krevd et bedre grensesnitt og ramme for å fungere i digital medvirkning.

A Grensesnitt
Prepping + **B** Kartløsning

Beskrivelse

Metode

3 INNSIKT

Innspillene fra barn og unge



Innspill fra Maker Faire

Hva slags innspill har vi fått fra barn og unge ?

Gatenivå

Hva gir gode byrom?
Hvordan gjøre kongens
gate bedre?

Bydelsnivå

Hva gir gode bydeler?
Hvordan gjøre Nyhavna
bra?

Bynivå

Hva gir gode byer?
Hva ønsker barn og
unge for en bedre by?

NYHAVNA - Hva skal til for å få til en bra bydel for de unge?

Metode: Minecraft og diskusjon





BYNATUR og
Offentlig rom

Steder å grille

Flere steder å bade

MER GRØNT

Strand

Parker med trær **BRYGGER**

SMÅBÅTHAVN

Steder for innsekter Tilgang til sjøen

- " Vil ha mye grønt og trær, så man kan dra dit å grille sammen med venner eller familie.

- Det beste er hvis man har en trampoline der man kan hoppe oppi bassenget. Det trenger vi.

-flere parker med masse dyr og planter. fugler, bier og andre dyr og masse blomster som ikke er giftige"

- "småbåter man kan låne. en kafe på brygga som foreldra kan sitte på mens barna bader og ror."

-Bading, brygge og grønt slik at man kan dra på tur der.

Utsagn og innspill



ESTETIKK,
Byrom og kunst

Moderne hus

Slutte å bygge kjedelig

KUNST I BYDELEN

Statuer

Interaktive kunstprosjekter
spill om Nyhavna

- " Vi må bygge fine bygg og ikke kjedelige"

-en finere havn med moderne bygninger og boliger. ikke godsterminalen som er der i dag.

-Store og fine lekeplasser, ikke kjedelige !

- Liker å spille fotball, men kanskje ikke ha fotballbane midt i byen. Vi trenger ting å gjøre, steder å være.

- skandinavias første skyskraper (trenger ikke være verdens høyeste).

- Jeg har bygd en stor statue av en kul gutt. Den passer bra på taket av et hus.

NYHAVNA - Hva skal til for å få til en bra bydel for de unge?



FUNKSJONER
og Kultur

Butikker man kan handle

Kafeer til de voksne Trampoliner

Mer aktiviteter

Morsomt sted å henge

Vann-aktiviteter Bokbytterom

Skatepark Fotballbane Iskiosk

- stor spillhall kun for barn og unge hvor man kan møtes uten å måtte være hjemme,

- Må ha masse plass. Masse plass til å leke er viktig for barn

-det må være noe artig å gjøre. siden det er ved vannet kan man kanskje ha en båtklubb her, gjerne vannscootere! men kan også være mange ulike typer båter

-Det må være mange lekeplasser. De maa ha andre ting enn bare disse. Det kan være klatrestativ og klatreparker, sklier

Utsagn og innspill



MOBILITET
miljø og trygghet

Søppelhåndtering

Bot mot forurensing

Mindre biler

Trikk til bydelen

Miljøvennlige hus

Hus for vanlige mennesker

Regler så alle føler seg trygge

- Hester i stedet for biler, det er bedre for miljøet. Ingen biler!

- Trikk rett ned til nyhavna

- Vi bygger hus. De bør være økologiske, for det er bra for jorda

- Hva skal til for at man føler seg trygg i byen? At det er regler, for at det for eksempel bare kan være 3 av gangen

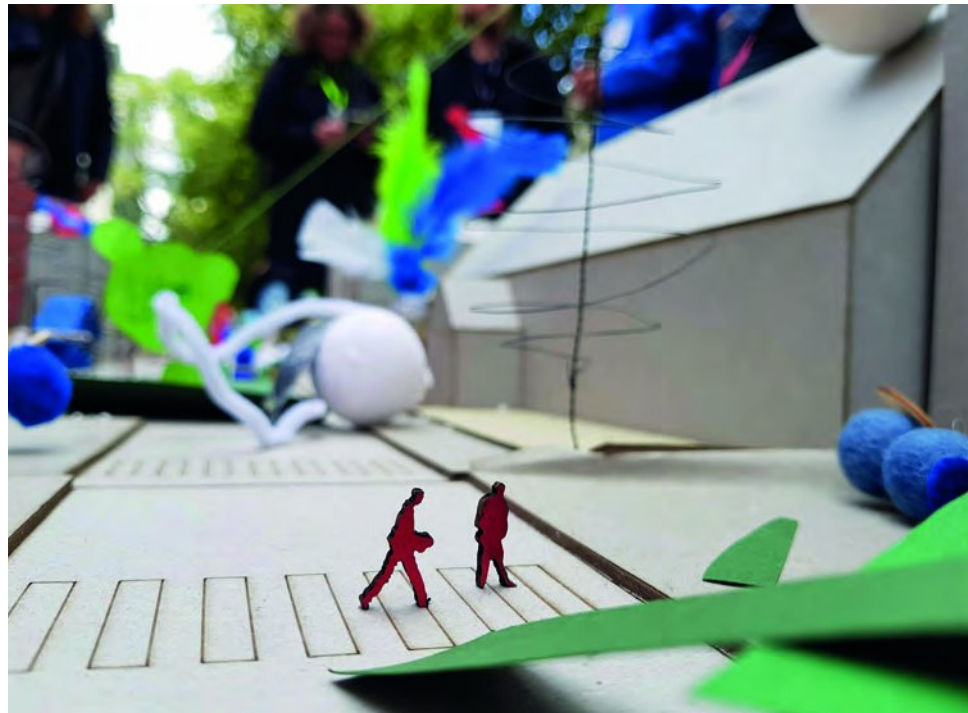
NYHAVNA - Hva skal til for å få til en bra bydel for de unge?



NYHAVNA - Hva skal til for å få til en bra bydel for de unge?

KONGENS GATE - hvordan gjøre gata bedre for barn og unge?

Metode: modellbygging





BYNATUR og
Offentlig rom

Komme ned til elva

Flere steder å sitte **BENKER**
MER GRØNT Vannlek

Trær og blomster i gata
FONTENER

Søppelkasser Bilfri gate



ESTETIKK,
Byrom og kunst

Finere vegger

Oppruste fasadene **Lekent**
FARGER Skulpturer

Knallfarger på benker

Barnas estetikk Fargespill

Vedlikehold

- "Jeg vil ha en park hvor man kan oppleve alle årstidene på en gang!" Nora-Leah, 12 år.

- Ingen biler , bare benker og trær!

- Fjern bilene, og få inn kreativitet, farger, lek og grøntområder.

- Barna ønsket seg mer natur, mer trær, insekter og blomster, og viste dette gjennom å lage dyremodeller.

Barna bygget også fontener, og ønsket seg gjerne en fontene de kunne bade i!

Utsagn og innspill

- "Jeg vil ha mer farger, fordi farger gjør meg glad!" -

- Gata er veldig grå. Den trenger mer farger. Når vi er i byen går vi rundt og kikker eller vi er på sykkeltur. 2 jenter 12 år.

- "En planet som rocker rockering hadde vært gøy!"

-Bestemor: "Jeg ser av barnas bidrag til modellen at du kunne være fint med flere farger i Kongens gata, Kanskje man kan ha farger i gata? Jeg ser også at trærne er viktige i byen"

-vintergate, pynt i trærne (mye - hele tida)

KONGENS GATE - hvordan gjøre gata bedre for barn og unge?



FUNKSJONER
og Kultur

Aktiviteter for hele familien

Kafeer til de voksne **WIFI**

Steder å LEKE Trampoliner

Morsomme ting å klatre på

Steder å utforske Bokbytterom

Opphold

Parasoller

Iskiosk

- "Jeg vil ha et romskip jeg kan klatre i!"
- Gata er for de voksne, vi vil ha mer som er laget for barn!
- et rom hvor bare barn hadde adgang hvor man kunne bytte bøker. Et bokbytterom for barn.
- Jeg vil lage en stor stol, en som det går an å klarte på og leke i.
- "Det kan være flere lekesteder. For eksempel er det morsomt med husker og sånne fjærer som man kan vippe på. Og trampoline utenfor vitensenteret. Vitensenteret er for dyrt synes mamma, så der er vi ikke så mye, selv om jeg synes det er topp der og vil være der veldig mye. Det er gratis for meg, men mamma må betale."

Utsagn og innspill



MOBILITET
miljø og trygghet

Bedre lys på vinteren

Skilting for turister **Fjern bilene**

BILFRI GATE **WIFI**

Gi gata tilbake til folk

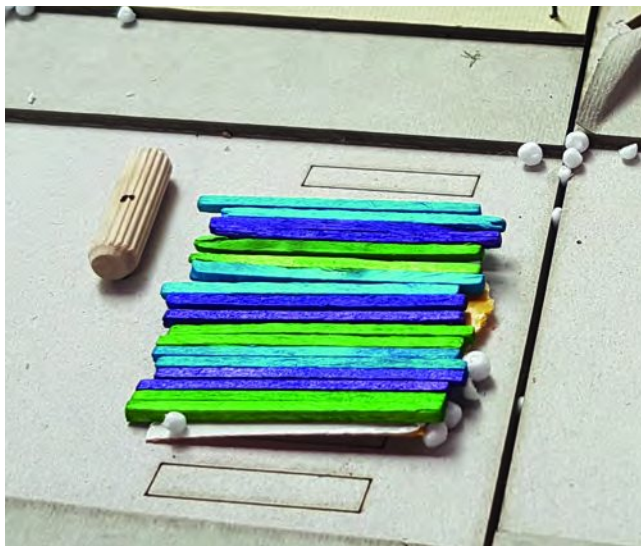
Bedre forbindelse til elva

Bortgjemt allmenning

Søppelsortering

- Det var også mange som ønsket å få bort biltrafikken, slik at byen ble tryggere og at barna kanskje kunne være i byen uten at foreldrene passet på hele tiden.
- Fjerne parkering og biltrafikk
- Pappa sa: "hva med å gjøre noe med den gjengen som henger ved kirken og i området. Det er en bra plass å starte. Det mangler en modell av en politibil utenfor inngangen av kirken."
- "Biler forurensar - vil ikke ha dem"
- Kongens gates allmenning for "Bortgjemt" idag

KONGENS GATE - hvordan gjøre gata bedre for barn og unge?

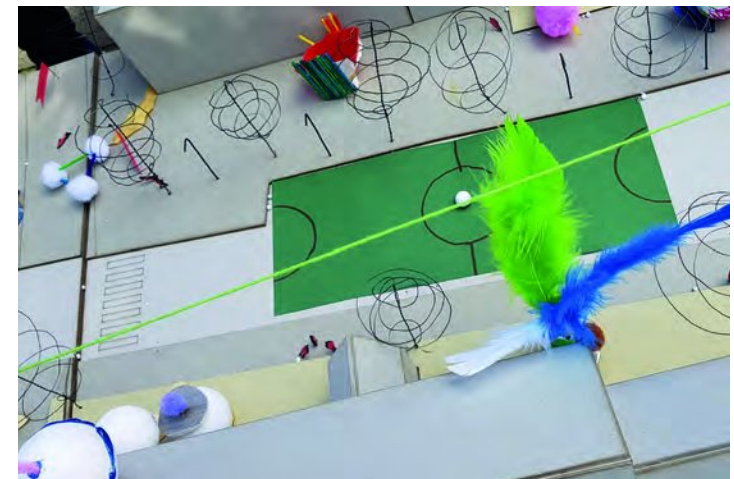


Fotgjengergjengerfelt i farger

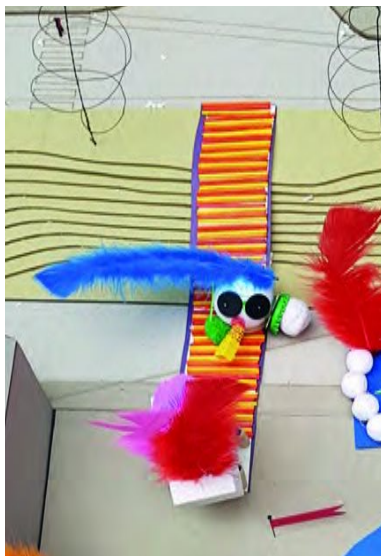


Kunstnerverksteder i byen

Noen av innspillene som kom gjennom modellbyggingen er tatt mer her også i bilder. Hele modellen er tatt vare på, og barnas bidrag er tatt bilder av.



"Jeg liker å spille fotball og vil gjerne ha en fotballbane som kan rulles ut i gata."



En fargerik trapp, og dyr i byen



Parker med trær og lekestativer



Badeplass langs elva



Klatrevegger i gata

KONGENS GATE - hvordan gjøre gata bedre for barn og unge?



BYNATUR og
Offentlig rom

flere blomster og hager

Flere søplebøtter

Mindre søppel i naturen

Mindre søppel i byen

Flere grønne parker

Ta vare på naturen

Flere badeplasser

Mer natur

Mer farger

Lekeplasser

Skyskraper på øya eller lerkendal

Flere trær i byen

Ryddige og fine gater

ØNSKETREET - Hva ønsker du deg for en god by?



FUNKSJONER
og Kultur

Lekeplasser

Steder hvor ungdommer kan være (10-18 år)

Stor scene

Gater hvor barn kan leke trygt

Stor sandkasse

Kulturhus i kongsgården

Dinosaurrutsjebane

Skatepark

Romskip

Drikkefontene

Fornøylespark

Mer lekebutikker

Mange kjendiser

Flere sykehus

Butikker i gata

KFC

Flere lekeplasser for de små

Klatrestativ og klatreparker

Mer dyr

Mer shoppingsenter i byen

Bokbytteplass

Innendørs lekepark

Dyrehage

Godteriland

Aquarium

En stor legopark

God mat

Cafe med katter

Kattepensjonat

Flere badeplasser

Flere plasser å spise matpakka

Drikkefontener

Tivoli

Pariserhjul

Klatretrær

Ballbinger

Hoppeslott

Gamingplass

Tagging og steder å tegne

Musikk i byen

Trapp

Fotballbaner

Mer gatefest for barn

Fotballbaner i gata

Mer man kan gjøre sammen

Starbucks der jeg bor

Bedre museumer

Maker Faire hele året

Mer ting turister kan komme og se

trampoliner

ØNSKETREET - Hva ønsker du deg for en god by?



MOBILITET og miljø

Slippe å lete etter parkeringsplass

Mindre forurensing

Mindre plast i havet

Togrute rundt byen

Tryggere miljø

Stopp nedbygging av dyrka mark

Trygge sykkelveier

Mindre byggearbeid

Bedre miljø

Mer el-bil-ladere

Flere busser som går

Mer teknologi

Mer el-biler

mindre biler

Flere gater uten biler

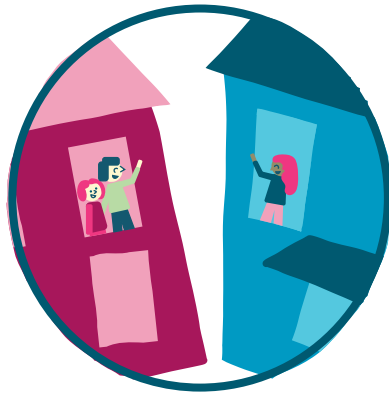
Billigere sykler

Miljøvennlige fabrikker

At strømmen går på mer solenergi

mindre trafikk så det blir mer pinnsvin

ØNSKETREET - Hva ønsker du deg for en god by?



SOSIALT og velferd

Helsesenter for fattige fylt med vann og klær

Mindre kriminalitet

Mindre overgrepsmenn

Hjelp til de fattige

Mindre skole for barna

Mye gutter

Billigere priser på alt

Mindre mobbing

Kart for turistene

Flere som hjelper de som ikke har det bra

Mer penger

Ikke krig

De eldre barna må få gå overalt

Mer fri

Flere svømmekurs

Mer blanding av jenter og gutter

Mindre røyking

Mindre hæverk

Fred i verden

Mer hjelp for voksne på skole

Mindre bråk om kvelden

Få mat på skolen

Flere folk som bryr seg når andre er lei seg

Alle bør få penger

Mindre alkohol

Spille Minecraft på skolen

At folk er takknemlige for det de har

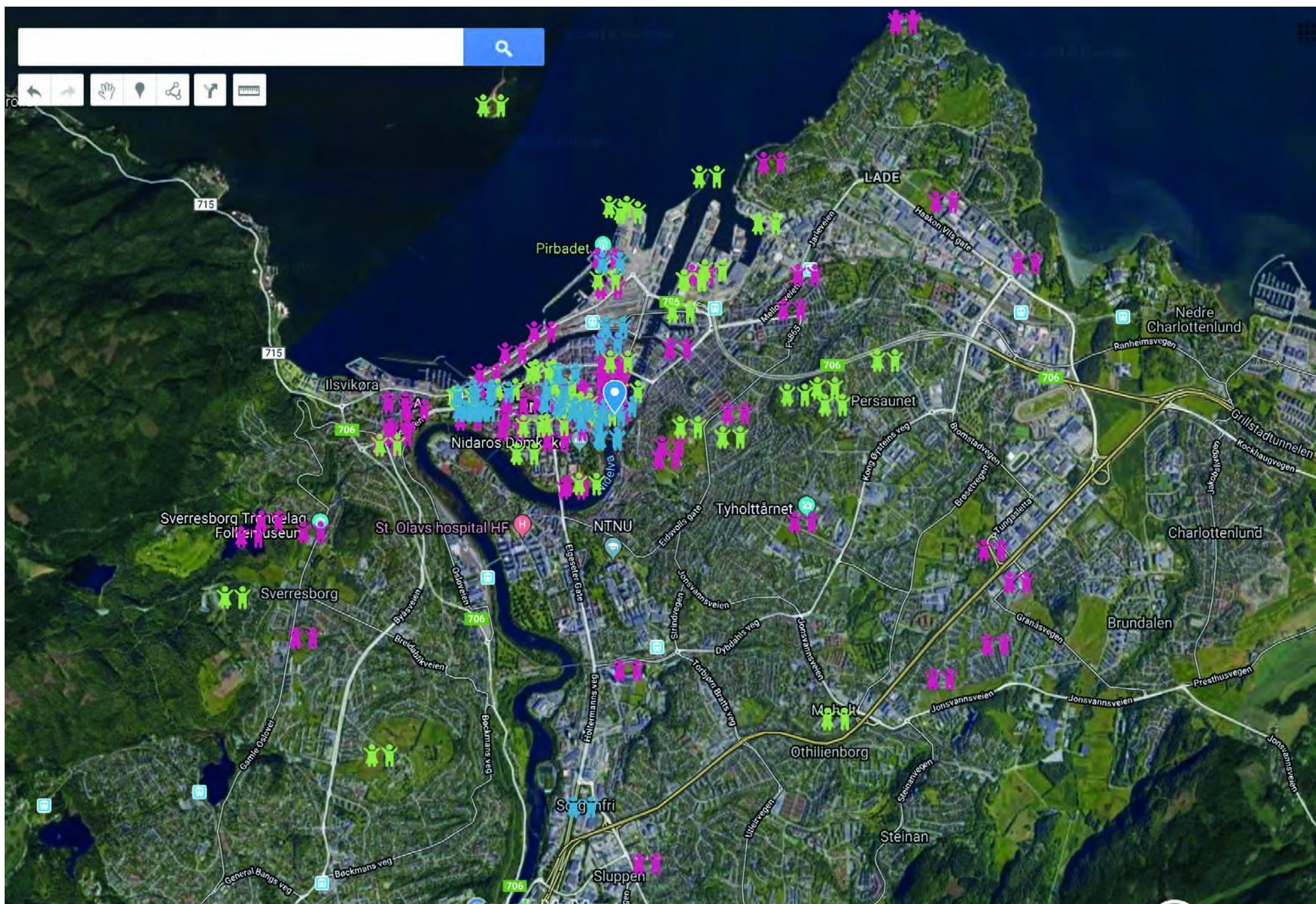
Godteri

Hvis du ser en person som går
alene, gå bort

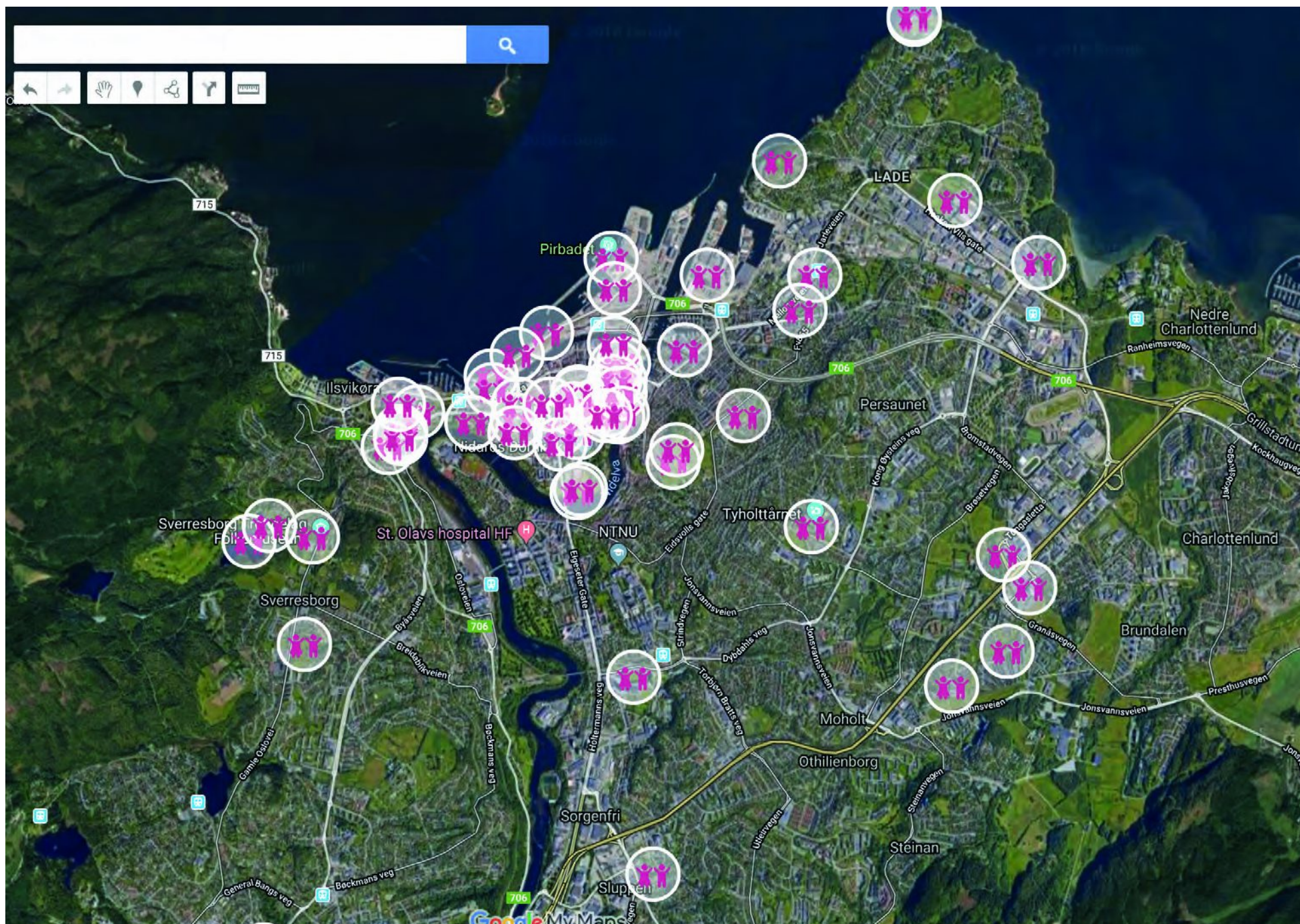
Mer moderne og mindre dyre
gratis aktiviteter

Mer kjærlighet

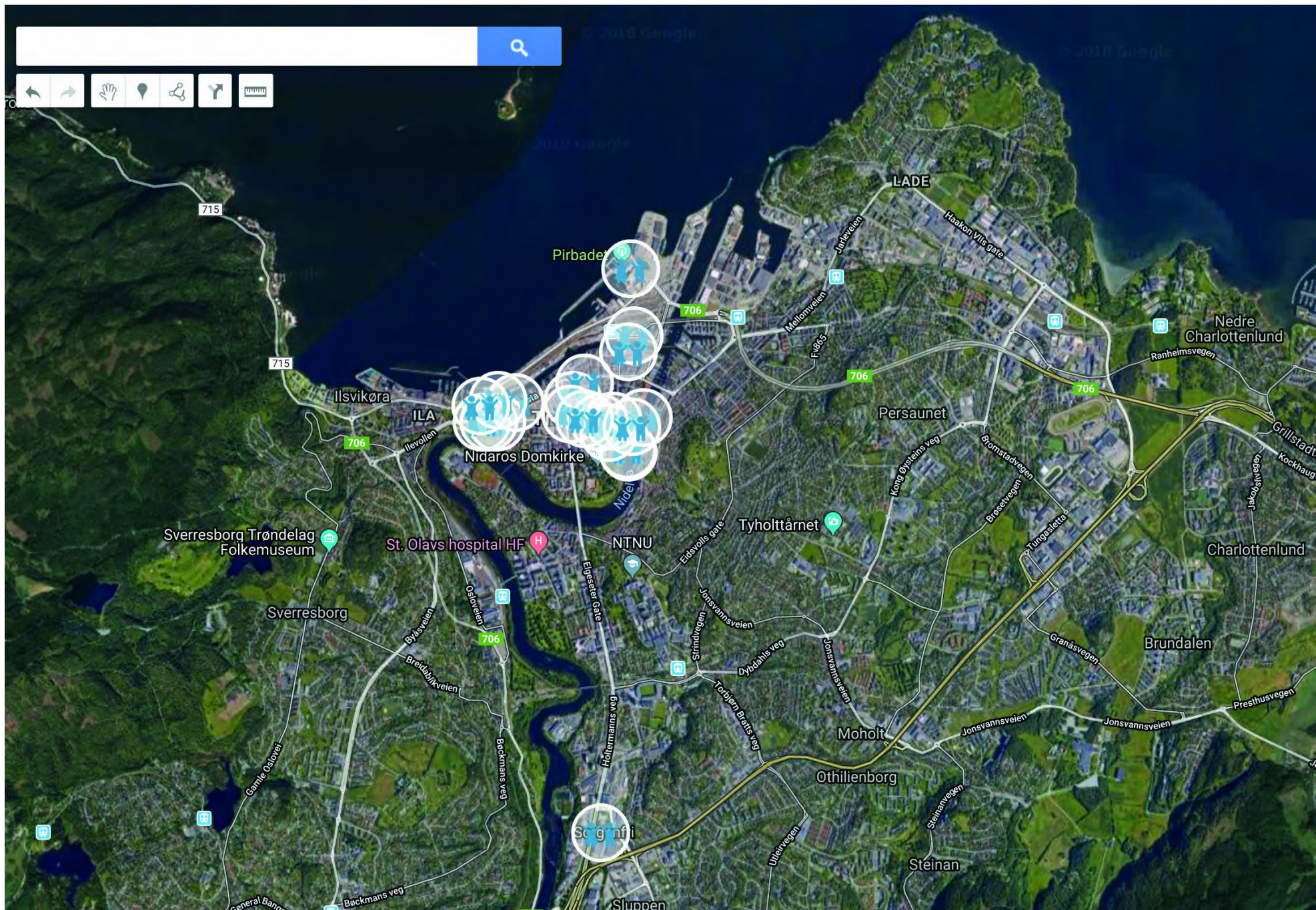
ØNSKETREET - Hva ønsker du deg for en god by?



STEDER I BYEN -



STEDER I BYEN - Her er vi ofte



STEDER I BYEN - Her er vi sjelden eller aldri



STEDER I BYEN - Her vil vi være mer

4 ANBEFALINGER

Hvordan bruke innspillene



Hvordan kan prosjektet brukes videre ?

Erfaringer fra Maker Faire kan videreføres til øvrig byutvikling i Trondheim. Både rammer for involvering og metoder for å sikre god medvirkning er viktig for gode innspill og for at de som deltar føler seg ivaretatt. Derfor må spørsmålene som stilles være noe man faktisk ønsker svar på, ikke noe man gjør for å legitimere en allerede lagt plan.

Elementer med stort potensiale for videreføring

- ☐ **Containerne - fysiske rammer som tilrettelegger for å møte folk**
- ☐ **Arbeid med steder i byen for barn og unge**
- ☐ **Arbeidet med Nyhavna**
- ☐ **Metodene i andre fora - overføring til skoler og andre prosesser**

1.5 Anbefalinger - Containerne og arenaen

Hvordan etablere flere fysiske arenaer for involvering og medvirkning?

Rammene rundt arrangementet Maker Faire og containerne som ble brukt som rom for medvirkningsaktivitetene, har en viktig funksjon i seg selv, og bør tas med videre som element når man jobber med medvirkning. Rommene vi inviterer til bør ha sin funksjon, og midlertidige rom som containerne gir muligheten til å møte folk ute i byen.

Dette er midlertidige, flyttbare rom som også kan organiseres som pop-up møteplasser for medvirkningsprosesser i lokale utviklingsprosjekter.



Anbefaling 1

Containerne kan brukes videre i medvirkningsarbeid som ramme for aktiviteter; enten til enkeltarrangementer i sommerhalvåret eller bygges om til små rom. Skalae gjør de flyttbare og håndterlige.

Som bydelskontorer kan folk komme innom og se på utstilte planer, gi innspill eller delta på aktiviteter som arrangeres.

Man kan bruke de til å organisere enkle arrangement slik som på Maker Faire. Her kan man ha arrangement alt fra en enkelt gang til faste innslag over en viss tid - gitt at man har oppfølging av innspillene som kommer.

Suksesskriterier:

- Invitasjoner til nabolaget om hva som skjer
- Åpningstider utenfor kommunens ordinære arbeidstid
- Åpne prosesser der det er lett å forstå hva man skal si meningen sin om
- Reell mulighet til medvirkning
- Enkelt språk, inkluderende bevertning, forståelige oppgaver

4. Anbefalinger - Steder i byen

Hva mangler vi informasjon om?
Hvilke stemmer er ikke hørt?

Når man sammenligner steder barna liker å være, hva de liker å gjøre der og hvor de ikke føler seg trygge eller har det bra, ser vi at det de har det best med er steder der de kan gjøre aktiviteter på egne premisser. Dette være seg å bade, leke, spille spill, fotball eller henge i parken. Barna sier de trives i midtbyen på steder der det er morsomme aktiviteter å gjøre, og de forteller at de går mye på café og restaurant. Når de sier hva de ønsker seg, er det mer aktivitet, mer lek og moro, mer tilgang på natur, farger og morsomme muligheter.

For det videre arbeidet med utvikling av Trondheim sentrum, og Midtbyen spesielt, vil det være viktig å fortsette å ha med barn og unge i prosessen. Hva ønsker de seg hvor og hvordan? Hvilke mulighetsrom ser de i Sentrum generelt, slik de påpekte i Kongens gate. Her ble gaten pyntet med farger, lekestativ, trampoliner, hengekøyer, kule steder å henge, flyttbare fotballbaner og badeplass.

Det er også tydelig at det er flere steder i Midtbyen barna ikke trives i eller oppholder seg i. Det er ingen steder de markerer med å ikke trives utenfor sentrumskjernen. Det som da blir klart er at det som skal til for at barna har det bra, er at de opplever trygghet, at de er ønsket og at det er noe der de kan gjøre.

Vi ser også at barn og unge vil bruke naturen i byen mer. De ønsker å bade i Nidelva, bruke elva og havneområdene til å drive med vannaktiviteter og er glade i å leke ved sjøen. De ønsker seg også nærhet til natur og setter veldig stor pris på bilder av morsomme bruer mellom trær og ulike alternative måter å bevege seg rundt i både naturen og i byrommet på som ikke trenger å være på gateplan eller følge gatestrukturen. De trekker også frem at de ønsker seg steder å slappe av, steder de kan henge og gjøre forskjellige ting uten at det trenger å være så organisert.

Anbefaling w

Bruke ungdommens bystyre til å lage tiltaksplaner, slik at ungdom selv blir satt i førersetet på en barne- og ungdomsvennlig byutvikling av sentrum.

Barn og unge som lever sine egne liv er tett på erfaringer med hva de har behov for av kollektivtilbud, gatebelysning, ulike aktivitetstilbud og hvilke aktivitetsplasser og steder som bør etableres eller videreutvikles. Byskolene, ungdommens bystyre, organisasjoner/kirke, næringsliv og kommunen bør møtes til en workshop for å enes om konkrete tiltak til kortsiktig og langsiktig byutvikling for å sikre god oppfølging av innspill fra Maker Faire-arbeidet.

Suksesskriterier:

- Opplegg utarbeidet i samarbeid med ungdommens bystyre
- Reell prosess med byskolene
- Realisme i forhold til gjennomføring
- Se tiltak i sammenheng med eksisterende ungdomstilbud

Etterord Reell Medvirkning

HVORDAN SIKRE GOD MEDVIRKNING FOR BARN OG UNGE

Barn og unges stemmer er viktige i planlegging og utvikling av byer og områder fordi deres perspektiver er annerledes og viktige i seg selv. I et representativt demokrati hvor de over 18 år skal ivareta interessene til både seg selv og de under 18 år, ser man at det er behov for ekstra lovgivning som ivaretar de unges interesser. Dette er tydeliggjort i norsk lovgivning; både plan- og bygningsloven og i barnekonvensjonen.

Metoder for medvirkning for barn og unge kan gjerne ligne på medvirkningsmetodikk for voksne og eldre. Det som er sammenfallende er at all kommunikasjon omkring medvirkning må være enkel, tydelig og tilgjengelig, slik at de som skal si sin mening forstår hva de kan mene noe om. De må også inkluderes så tidlig som mulig i prosessen, slik at de faktisk kan ha noe å si. Hvis ikke legger man opp til skinnprosesser som enkelt kan gjennomskues. Når det skjer, vil de som blir invitert til å si sin mening ikke anerkjennes som reelle medvirkere og de vil slutte å delta i slike prosesser.

Barn og unges medvirkning må tilrettelegges særlig for å sikre at man treffer med metode og informasjon knyttet til deres utviklingsnivå. Ungdom som er vant til å gå på skolen og være aktive i læringssituasjoner er godt rustet for å forstå komplekse saker for utvikling, mens yngre barn må ha enklere forklaringer.

Felles for alle er at man ikke blir god på noe som man ikke får øvd seg på, og jo mer man blir utsatt for involvering, desto enklere blir det å forstå hvorfor og hvordan neste gang.

Medvirkning for barn og unge gjøres best når sakene er reelle, at de kan knyttes til deres egne levde liv og at de ikke er for abstrakte. Ta med de som skal mene noe om et område til det faktiske området og se på det, gå i gatene og pust lufta der. Kjenn på stemningen og snakk sammen om det dere opplever knyttet til saken; "Det grøntarealet som foreslås som dekkende for dette området - bruker dere det? Er det nært nok?" eller "Det er forslag om kontorlokaler fra utbygger, mens kommunen mener det skal bo flere barnefamilier i sentrum og synes dette stedet er fint for de. Har dere noen tanker om hva som passer her? Er det noe dere som ungdom trenger i dette området?"

Saker som sendes på høring må være av et visst format, men det er ingenting i veien for å gi råd til hvilke spørsmål som kan stilles for å forstå saken fra de som kjenner saken best. Dette vil være til hjelp for de som skal medvirke til å forstå både sakens omfang og kompleksitet. Henger saken kanskje sammen med andre saker som akkurat er sendt på høring eller kommer det snart andre saker for samme område? Det er nyttig informasjon til de som skal behandle saken. Her er det lurt at det er én og samme person på enheten som har som særlig oppgave å følge opp Ungdommens

bystyre. Det kan løse at man får både en forståelse for ungdomsperspektivet på enheten, og får bedre og relevante innspill tidlig nok i saker.

En utfordring for et voksent byråkrati er å forholde seg til stadig nye barn og unge. Det betyr at det er en kontinuerlig opplæringsprosess av nye. Derfor er det særlig viktig å tidlig være til stede på opplæringsarenaer for barn og unge medvirkere. Dette er skolen, fritidsaktiviteter og nærmiljø. Å delta i medvirkningsarbeid når man er ung er med andre ord både læring og medvirkning.

Verdens helseorganisasjon anerkjenner medvirkning som en viktig folkehelsefremmende faktor. Derfor vil det være lurt at kommunen etablerer gode rutiner for å inkludere barn i slikt arbeid så tidlig som mulig. Ikke bare vil det ha en positiv effekt for de som deltar, ved at de får være med på å utforme egne omgivelser og hverdag, det vil også føre til større eierskap til stedet man bor og forståelse av demokratiske prosesser.

Vi liker alle å delta der vi føler oss særlig invitert, særlig viktige og tatt på alvor. Ved å ha inspirerende invitasjoner, ordentlig tilrettelagte prosesser med tilstrekkelig avsatt tid og morsomme metoder tilpasset målgruppens nivå

for kommunikasjon og deltakelse, vil man få gode resultater av medvirkningen. Når det man ber om innspill til er reelt og de som deltar føler seg anerkjent, vil man også nyte godt av at det er stor sannsynlighet for at de kommer til å delta neste gang de blir invitert. Slik sikrer man kontinuitet i deltakelse, noe som skaper en forutsigbarhet både for voksne tilretteleggere og de unge som skal delta. Vi vil skape eksperter på deltakelse blant mange, ikke bare for få. Både skole, nærmiljø og fritidsaktiviteter vil nyte godt av barn og unges kjennskap til hvilke muligheter aktiv deltakelse kan gi.

Camilla Ringdal Dukefos
Reell Medvirkning as