



Dialogmodellen

Bilagor

Innehåll

Bilaga 1	3
Bilaga 2	7
Bilaga 3	10
Bilaga 4	12
Bilaga 5	14
Bilaga 6	18

Bilaga 1

Unga experter

Inledning

Unga experter var ett pilotprojekt som pågick 2017–2018 med syftet att titta närmare på hur unga, 16–25 år, i större utsträckning kan vara delaktiga och har mer inflytande i det regionala kulturlivet.

Värmlands Museum planerade under 2017 en ombyggnation av lokaler och utställningar och visade intresse för att vara med i projektet. Tillsammans ansvarade museet och Region Värmlands kulturstab för gruppen som kom att kallas Unga experter.

Region Värmland tog initiativ till satsningen utifrån ett uppdrag i Värmlands kulturplan:

”Under 2017 ska Region Värmland utifrån kulturplanens prioriteringar och tillsammans med de regionala kulturverksamheterna och kommunerna utveckla arbetet för ungas delaktighet och inflytande med målet att ta fram en dialogmodell som kan användas under perioden 2018–2020.”

Pilotprojektet

Värmlands Museum uttryckte intresse för att göra ett pilotprojekt kopplat till museets nya basutställningar, och särskilt arbetet med Makerspace och Värmlands historia. Region Värmlands Avdelning för kulturutveckling öppnade upp för att medverka med sin kompetens inom barn- och ungdomsområdet (slöjd, bibliotek, film, dans, läs- och litteraturfrämjande, kultur i skolan och Ung kultur möts). Region Värmlands kulturstab höll samman processen och bidrog med erfarenhet kring dialogmöten och spaningar från andra regioners arbete med ungdomsinflytande.

Arbetet började med ett brainstorming-möte på Värmlands Museum 12 april 2017, där museet berättade om sina planer, och erfarenheter och idéer diskuterades kring hur man kan arbeta med ungas delaktighet. Totalt medverkade 12 personer, inklusive Region Värmlands två praktikanter från kulturvetarprogrammet på Karlstads universitet.

Inför mötet gjorde Region Värmland en omvärldsspaning. Bland annat knöts en kontakt med Jönköping Läns Museum, som planerade att bilda ett ungdomsråd. Vi bekantade oss också med För och med unga – Handbok om att integrera ett ungdomsperspektiv i verksamheten från Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor och Inflytandeguiden – Hur får vi till att unga får inflytande på riktigt? från Amatörkulturens samrådsgrupp (Ax). Efter inledande presentationer diskuterade vi i grupper utifrån ett antal frågor. (Se bilaga 2, med sammanställning av gruppernas svar.)

I augusti 2017 samlades en grupp bestående av representanter för museet och kulturstaben för att arbeta vidare med materialet. Utifrån sammanställningen av gruppernas svar diskuterade vi bland annat vilka ungdomar vi önskade nå (”nördar”, ”självutnämnda experter”), hur inbjudan kunde formuleras och distribueras, hur vi skulle motivera till deltagande och vad satsningen skulle kallas – vilket visade sig vara en stöttesten. Skulle gruppen själva namnge sig eller skulle vi rekrytera till något namngivet? Till slut landade vi i att kalla gruppen, och också projektet, för Unga experter.

Till nästa möte, i november, tog Region Värmland fram ett förslag till kommunikationsplan som bearbetades tillsammans med museet (bilaga 2). Inför mötet hade också kulturstaben diskuterat projektet med Region Värmlands två praktikanter och Emelie Johansson från Ax (bilaga 3).

Strax före jul genomfördes ett avstämningsmöte mellan museet och kulturstaben, där vi gemensamt kom fram till att det var viktigt att i projektet låta ungdomarna spåna fritt, men samtidigt ha konkreta uppgifter att tycka till kring.

I december tog museet fram kommunikationsmaterial, bland annat en kort film som berättade om projektet och uppmanade unga med intresse för kultur och berättande att söka. Kommunikationsinsatserna genomfördes till stor del under jullovet, vilket innebar att det inte var möjligt att i någon högre grad använda gymnasieskola/universitetet som kommunikationsarenor. Fokus blev därför på sociala medier i form av Instagram och Facebook.

Totalt fick museet in 13 ansökningar. Samtliga som anmälde sig bjöds in till den första träffen 31 januari 2018.

Den 19 januari träffades museet och Region Värmland för att finslipa detaljerna kring den första träffen. Med på mötet fanns också Region Värmlands ansvarige för UKM (Ung kultur möts) för att ge sin input till projektet. Behovet av att förankra satsningen internt på museet diskuterades och innehåll till kommande workshops: Värmland/Karlstads historia och framtidslabbet med fokus på grundskola, gymnasiet och barnlab.

Unga experter

Tretton ungdomar hade anmält intresse, men gruppen kom att bestå av en kärna på 8–9 personer som aktivt deltog på träffar och via e-post. Alla möten började med en riklig fikabuffé och en mingelstund innan arbetet tog fart. Från museet deltog projektledaren för arbetet med att ta fram nya basutställningar och två museipedagoger.

Workshop 31 januari

Till den första workshopen kom 11 deltagare. Mötets fokus låg på att lära känna varandra i gruppen och museets verksamhet. Inledningsvis fick alla deltagare, ungdomarna och museets deltagande personal, intervjua varandra två och två och sedan presentera den andra personen för resten av gruppen. Efter inledningen presenterades museets verksamhet, syftet med gruppen Unga experter och vad de kan och förväntades bidra med. Museets lokaler var under full ombyggnation och gruppen spanade på håll in bygget och tittade närmare på museets 3D-modell av nybyggnationen.

Den andra övningen under workshopen var en gruppövning där deltagarna fick tänka, diskutera och illustrera kring frågeställningarna: Vad är en berättelse, Vad är en utställning och Hur kan en berättelse bli en utställning. Den tredje och sista övningen handlade om fotograf Anna Ollson där de i grupper diskuterade hur en, ur deras perspektiv, intressant utställning kring hennes livsgärningar kunde byggas upp.

Alla övningar ledde till ivriga diskussioner. Att de fick börja med att prata två och två och sedan i storgrupp gjorde att de lärde känna varandra lite bättre och genast började prata med någon de inte kände. Deltagarna var i olika åldrar, med olika intressen och bakgrund. De kände inte varandra sedan tidigare. Övningarna började i mindre samtalsgrupper där man också kunde skriva ner eller rita det man pratade om. Det presenterades sedan i storgrupp. Övningen skapade ett gott samtalsklimat och alla kom till tals. Museets personal upplevde att de fick värdefull och konkret input till sitt kommande arbete. Under ungdomarnas presentationer antecknade museets personal och tog in det material som producerats för att arbeta vidare med det.

Workshop 7 mars

Till workshopen den 7 mars kom något färre deltagare, 7 personer. Under workshopen fokuserades på Framtidslabets utformning och innehåll med fokus på två spår: Hållbar konsumtion och produktion och Maten, resandet och prylarna. De fick arbeta i två grupper för att spåna fram idéer på hur de två spåren skulle kunna utformas och skapa kunskap.

Workshop 11 april

Till den tredje workshopen kom fem deltagare. Flera hörde av sig via mejl och anmälde förhinder. Den mindre gruppen gjorde att de närvarande fick reflektera djupare. Även denna workshop fokuserade på Framtidslabbet och hur man följer upp en förändring efter besöket.

Workshop 16 maj

Också till den sista workshopen hörde flera av sig för att anmäla förhinder, endast tre personer deltog. På träffen diskuterades inslag till museets programverksamhet, förslag på aktiviteter till invigningen och en övning där de fick berätta en historia med hjälp av olika föremål.

Reflektioner

Värmlands Museums menade efter projektet att det hade räckt med tre träffar, alternativt fler träffar men under en längre tidsperiod. Träffen i maj hade få deltagare och låg antagligen för nära tentamenstider. En grupp på 15 personer är lagom, då finns tillräckligt underlag för diskussion. Men alla kan inte varje gång, därför bör man rekrytera fler och ha råd med bortfall.

Värmlands Museum hade stor nytta av gruppen Unga experter i planeringen av den nya basutställningen och övriga nya ytor på museet. De fick mycket bekräftat men också oväntade inspel och reflektioner. Det var lättare för gruppen att diskutera hur, till exempel hur saker skulle se ut, utformas och fungera istället för på vad och varför, till exempel vad är det bra för, varför ska det finnas med etcetera.

Den fysiska mötesplatsen för Unga experter var museets personalrum. Personalen ville ha gruppen nära inpå verksamheten och få dem att känna sig som en del av museet och valde därför att förlägga träffarna till personalrummet istället för till mötesrum.

Mellan träffarna delades uppgifter ut som deltagarna fick lösa och redovisa på valfritt sätt. Det var mycket uppskattat. En av uppgifterna bestod av att fråga sin omgivning vad en tonårsvänlig utställning är. Deltagarna löste uppgiften på olika sätt, några tänkte tillbaka på sin egna tonår och redovisade teckningar och dikter från den tiden, en gjorde en enkät och en annan gick till sin gamla gymnasieskola för att fråga en klass.

Ungdomarna var i åldern 16–25 år, vilket museet upplevde var en bra åldersgrupp att arbeta med.

Reflektioner för framtiden är att museet gärna jobbar vidare med att ha en ungdomsgrupp som kan tycka till och ge input. Men det vore bättre att ha ett löst nätverk med fler personer som kan tycka till och göra uppgifter när det passar.

I rekryteringen var det primära att få personer med specialintressen och alla sökanden fick plats. Gruppens sammansättning kom att bli jämställd och innehöll personer i olika åldrar, från 16 till 25 år, med olika erfarenheter och bakgrunder. Genom att marknadsföra med bred inriktning mot personer med nörd- och kulturintresse kom gruppen att innehålla mångfald.

Bortfallet var stort. På första träffen kom alla utom två, men sedan dalade närvaron. Däremot fanns en kärna som aktivt svarade på mejl, även om de inte deltog fysiskt, vilket gjorde att museet ändå fick input. Värmlands Museum tror att bortfallet berodde på långa avstånd för vissa som studerade på andra orter och att det i första hand var av praktiska skäl som deltagare försvann. De som var intresserade av att i framtiden arbeta på museum var också de som la ner mest tid och energi. De deltagare som varit med på minst två träffar på museet fick ett intyg om sin medverkan.

Fortsättning

Museet vill fortsätta att arbeta med en ungdomsgrupp, men vet inte på vilket sätt. Värmlands Museums uppfattning är att det var ett uppskattat projekt av alla inblandade. Det fanns tankar på att samla gruppen Unga experter hösten 2018 för en träff när museet hade en färdig skiss över utställningarna att kunna prata om och påverka, men träffen blev inte av. De ser gärna att Unga experter i framtiden finns som referensgrupp för museets fortsatta arbete där man mer kan arbeta utifrån specifika metoder och ska ta fram en strategi för hur arbetet kan ut.

Region Värmlands syfte var att ta fram en dialogmodell för hur kultursektorn kan arbeta med ungas delaktighet och inflytande. Snart efter att projektet Unga experter var avslutat insåg kulturstaben att det var svårt att ta fram en modell baserat enbart på ett projekt under en begränsad tid, som i sig hade i syfte att hjälpa museet med de nya utställningarna. Därför togs beslutet att anställa en ung medarbetare med uppgiften att under våren 2019 tillsammans med ungdomar utforma en modell för hur de vill engagera sig och delta i kulturlivet.

Avslutning

I projektet Unga experter fick ungdomar, 16–25 år, själva ansöka om att delta utifrån sitt specialintresse inom berättande eller något kulturområde för att bidra till Värmlands Museums ombyggnation och nya utställningar. Inledningsvis diskuterades ett Makerspace som under projektets gång bytte fokus och blev Framtidslabbet, en form av Makerspace men med fokus på att lösa framtidens utmaningar. Ungdomarna i projektet fick konkret tänka till kring både innehåll och praktisk utformning av utställningsytor och hur historierna kunde berättas, delas och utvecklas.

I gruppen fanns stort engagemang, även om deltagandet på de fysiska träffarna minskade för varje träff. Totalt arrangerades fyra möten, en vardera i januari, mars, april och maj 2018. Alla träffarna varvade teori och praktisk workshop där ungdomarna fick delta med sina kunskaper. Mellan träffarna fick de en uppgift att arbeta med som redovisades på valfritt sätt. Många av dem som inte kunde delta på plats var engagerade via mejl och hade löpande kontakt med projektledaren från Värmlands Museum.

Att rekrytera en grupp utifrån intresse var ett vinnande koncept för att hitta engagerade ungdomar som ville tycka till och få vara delaktiga. De som i framtiden såg museer som en möjlig arbetsplats deltog i större utsträckning på alla träffarna.

Förhoppningsvis kommer Värmlands Museum att fortsätta att arbeta med någon form av ungdomsgrupp som referensgrupp till sin löpande verksamhet och projekt, men det är inte klart i dagsläget om och hur det kommer att se ut. Barn och unga är en prioriterad målgrupp i kulturpolitiken och ska ges möjlighet till inflytande och deltagande. Region Värmlands förhoppning är att erfarenheterna från Unga experter och den dialogmodell som arbetas fram under 2019 kommer att hjälpa det regionala kulturlivet att involvera och engagera ungdomar i sin verksamhet. Ungdomar vill och kan, och har kunskap att bidra med. Det gäller för kulturverksamheter att våga öppna upp sig och släppa in det engagemang som finns och låta ungdomarna på riktigt vara en del av kulturens utveckling.

Bilaga 2

Sammanställning av svar vid workshop 2017-04-12

VAD FÖRVÄNTAR VI OSS AV UNGDOMARNA SOM DELTAR? VAD SKA DOM BIDRA MED?

- Alternativa historier.
- Olika delar av historien.
- Vad är specifikt värmländskt.
- Uppdatera det digitala.
- Tips och förslag.
- Hjälpa museet att skapa någonting som de själva är intresserade av.
- Nyfikenhet, intresse, engagemang.
- "Junior adviser", "skugg-curator".
- Genom deltagande blir de ambassadörer – kan hjälpa till att sprida i sociala medier t ex.
- Tips och förslag: vad kan locka unga till museet, hur väcker man nyfikenhet på museets utställningar.

VAD KAN DOM PÅVERKA?

- Hur det ska berättas, inte vad.
- Hur ska utställningarna byggas, formas: kunskap – upplevelse, text – aktivitet, fysiskt – digitalt.
- Viktigt ange ramarna.

VILKA UNGDOMAR VILL VI HA MED? HAR VI NÅGRA SÄRSKILDA KRITERIER – ÅLDER, BOSTADSORT, KOMPETENSER ETCETERA? SÄRSKILDA MÅLGRUPPER?

- Mångfald.
- Inte bara de "duktiga flickorna" utan även "de stökiga".
- Både vana besökare och de som inte besöker museer.
- Frivilliga ungdomar på fritiden.
- Övre mellanstadiet och uppåt.
- Högstadiet + gymnasiet, universitetet.
- Deltagare från andra län.
- Funktionsvariationer – tillgänglighetsfrågorna.
- Hela Värmland.
- Unga på väg in i vuxenvärlden.
- Nördar inom t ex teknik och hantverk.
- Kreativa personer.
- Om det handlar om yngre personer: rekrytera mest från närområdet.
- Regional representation: delta via länk?
- Ålder: kunna ta sig till museet själva.
- Det behövs professionella kompetenser för att bygga en utställning – hur kan man spegla det i ungdomsgruppen?
- Unga från andra län med särskild kunskap?
- Låta unga definiera om de är unga?

HUR NÅR VI UT TILL DOM UNGA VI VILL HA MED? VILKA KANALER ANVÄNDER VI? VAR HITTAR VI DOM?

- Via skolan, fritidsgårdar, UNO.
- Sociala medier.
- Spelkulturöreningar, RUM, kyrkorna.
- "Jobbannons", uppdrag på riktigt.
- Kolonin Arvika, Megafon Sunne.
- UKM.
- Instagram.

- Drömsommarjobbet.
- Museets lärargrupp.
- Hashtag.
- Ungdomsfullmäktige och liknande.
- Periscope.
- Specifika universitetsutbildningar.
- Unga via unga. Hitta en kärngrupp som sedan kan nå ut till andra unga.

HUR MOTIVERAR VI DEM ATT DELTA? VAD HAR DOM ATT VINNA?

- De ska lyftas fram som experter, lyftas fram i media.
- Roliga möten.
- En chans att påverka och göra sin röst hörd.
- Arvode, eller åtminstone resan betald.
- Medvetenhet om syftet, möjligheterna.
- Testa nytt, experimentera.
- Tillgång till makerspace-lokal.
- Mat och fika.
- Deltagande adderar till CV.
- Ge en ärlig bild av utgångsläget. Kunna hålla vad man lovar.

HUR KOMMUNICERAR VI?

- Facebook, hemsida.

ANTAL MÖTEN? ANTAL DELTAGARE? NÄR: KVÄLL, HELG? HUR LÄNGE? VAD KALLAR VI DET: MÖTE, WORKSHOP...? HUR ORGANISERAR VI MÖTET/MÖTEN? HUR DOKUMENTERAR VI?

Förutsättningarna: Det här är inte en skolaktivitet. Museet når skolorna (alla elever) på andra sätt.

- Workshops.
- Flera grupper.
- 16 – en från varje kommun?
- Deltagare via länk? Virtuella möten.
- Helger.
- Max 10? 10-15?
- Möten med kreativa processer.
- Öppen dokumentation, på webb, för andra att kommentera.
- Ett mötesklimat som öppnar för de ungas synpunkter.
- Tydligt tema för dagen.
- Vad är en utställning? Vad betyder Värmland för dig?
- Råds-modellen.
- Även praktiskt arbete.
- Fungera som ambassadörer, insamlare av åsikter.
- Korta möten om det är på kvällstid, längre om det är en helgaktivitet.
- Om man befinner sig i flow kan man hålla på längre.
- Alla måste få komma till tals.
- Fasta datum, återkommande.
- Kalla det "möte", ger "vuxenpoäng".
- Varierat upplägg, olika metoder.
- Knyta upp unga med intresse för dokumentation/kommunikation.
- Begränsad tidsperiod.

VAD HÄNDER SEDAN? HUR FÖLJER VI UPP, ÅTERKOPPLAR TILL UNGDOMARNA?

- Sprida dokumentationen.
- Enkät.
- Utvärdera löpande: vad har funkat, vad kan bli bättre? Är ungdomarna nöjda? Vill de jobba på annat sätt?
- Låta gruppen följa fortsatta arbetet.
- Delaktighet under hela processen, även vid t ex invigning.
- Återträff.

ÖVRIGT

- Det behövs en projektledare/projektledning.
- Arrangera med andra?
- Kan praktikanter från KAU (kulturvetare) hjälpa oss rigga?

Bilaga 3

Kommunikationsplan Unga experter

Värmlands Museum och Region Värmland

Bakgrund

Unga experter – ett projekt för att skapa en modell för hur unga kan ges ökad delaktighet – och att samtidigt ge Värmlands Museum input till nya basutställningar och skapa en ny kontaktyta till unga med olika intressen.

Målgrupp

Unga kreativa människor som vill vara med och forma framtidens utställningar på museet.

Gärna med ett eget specialintresse, kanske inom spelkultur, film, foto, teater eller annat skapande som berättande och drama. Ungdomar från hela länet, med olika bakgrunder. Ålder 16–25 år.

Erbjudande

Värmlands Museum och Region Värmland vill ge unga ökad delaktighet i kulturlivet, genom möjligheten att engagera sig i utvecklingen och formandet av museets nya basutställningar om Värmlands historia. Deltagarna kommer få ett intyg om att de varit med.

Vi vill att deltagare i gruppen:

- Utifrån sina perspektiv och intresseområden deltar aktivt vid minst två workshops under våren 2018 på plats på Värmlands Museum i Karlstad.
- Finns tillgängliga för snabba frågor eller feedback på förslag från arbetsgruppen på museet.

Budskap

- The world is changing, and so are we.
- Vill du vara med på resan?
- Vi söker dig som vill vara med och forma framtidens utställningar på Värmlands Museum.

Strategi

Vi väljer att möta målgruppen i sociala och digitala kanaler, där vi tror att de redan i stor utsträckning finns. Genom att använda en digitalt producerad inbjudan med rörlig bild vill vi väcka intresse för projektet Unga experter, så att vi får ett brett urval av unga personer som ansöker om att få vara med i referensgruppen.

Uppmaning i sociala medier: "Känner du någon som borde vara med? Tagga personen i kommentarsfältet eller ansök via varmlandsmuseum.se"

"Unga experter" är bara ett projektnamn som används internt. Vad gruppen vill kalla sig arbetas fram vid den första workshopen i januari.

Kanaler

Region Värmland

- FB-grupper: dans, film, slöjd, UKM m.fl.
- Nyhetsbrevet *Spaningar*
- E-postutskick: Spelkulturöreningar, Släktforskaröreningen, Region Värmlands utskickslistor
- Webb
- Via Uno's och ungdomsföreningars kanaler

Värmlands Museum

- Webb - Vi gör en landningssida på varmlandsmuseum.se där vi lägger all info om projektet, där görs anmälan.
- Facebook och Instagram
- Nyhetsbrev
- E-postutskick: museets lärargrupp
- Digitala skärmar i entrén på museet

Ansvariga

Värmlands Museum

- Produktion av rörlig inbjudan
- Publicerar rörlig inbjudan på Instagram och Facebook, som övriga konton i denna plan i sin tur delar. Då blir Värmlands Museum en tydlig avsändare.
- Infokit med bild och text för spridning i nyhetsbrev och e-postutskick.
- Spridning i VM's kanaler

Region Värmland

- Spridning i egna och andras kanaler (se under Kanaler Region Värmland)

Tidplan för utskick

- Värmlands Museum skickar rörlig inbjudan till RV för avstämning: 5/12
- Region Värmland ger ok till VM på rörlig inbjudan: 6/12
- Inbjudan publiceras i sociala medier: vecka 50
- Infokit med bild och text för spridning i nyhetsbrev och e-postutskick skickas till RV: vecka 50
- Utskick via e-post och nyhetsbrev: vecka 50

Budget och arbetstid

- Värmlands Museum sponsrar inlägg i sociala medier: från vecka 50 fram till 17 januari

Bilaga 4

Projekt ungas delaktighet

Samtal 2017-10-30 om ungas delaktighet med

Beatriz Nordström, student, Kulturvetarprogrammet, Karlstads universitet

Emma Tadjouri, student, Kulturvetarprogrammet, Karlstads universitet

Emilie Johansson, Ax – kulturorganisationer i samverkan, tidigare Sverok

Frågeställningar

- Hur skapa ett projekt tillsammans med unga?
- Hur kan vi nå de unga?
- Vill de engagera sig?
- Vad krävs för att skapa engagemang?

Var finns ungdomar?

Använd befintliga mötesplatser för unga för att hitta intresserade till projektet. Prata med studentföreningar på Karlstads universitet för att hitta studenter, prata med olika ungdomsråd och fritidsgårdar för att hitta unga i gymnasie- och högstadieålder. Fråga lärare direkt om de har någon elev att rekommendera och ta sedan kontakt med eleven. Då kommer man känna sig utvald och speciell – skapar engagemang.

Ta kontakt med föreningar där redan upparbetat kontakt finns, be dem nominera. Både inom och utanför sin förening.

Instagram

- Karlstads universitet kan utlysa till exempel via kontot för Litterära sällskapet (Emma är medlem).
- Enskilda personer man haft kontakt med i utformningen va projektet kan utlysa och hjälpa till att hitta deltagare.

Studentföreningar

- Bjud in till samtal om projektets utformning, och låt studentföreningar hjälpa till att marknadsföra och hitta intresserade.

Personer och föreningar att samtala med

- KUSK – spelföreningen på universitetet
- Kulting – kulturvetarnas studentförening
- Daniel Vinter – rollspelshandläggare på Studieförbundet
- Hannah Frisell – medlem i arrangörsföreningen Do it! som årligen arrangerar spelkulturskonventet Picacon

Förväntningar och ansvar

Viktigt att veta vad de unga förväntas bidra med. Dela ut ansvar och tydliggöra förväntningar på deltagande. Om man inte förstår vad man ska bidra med skapar det oro, prestationsångest och tristess. Att få vara med och tycka till och skapa är viktigt, då känner man att deltagandet gör skillnad och bidrar till något verkligt.

Tydlighet

Tydlig information kring varför unga är där, ingen gillar bortkastade möten. I inledningen av projektet är det bra med teambuilding för att skapa en grupp där fler vågar samtala och göra sin röst hörd. En inkluderande och välkomnande känsla är viktigt att skapa. Ge ut ansvar och lita på att ungdomarna fixar uppgiften. Som i UKM där unga verkligen får bidrag och själva skapa. Ge tidigt i planering, redan innan eller på första mötet, ut information om kommande mötestider och dagar.

Belöning för deltagande

Pengar är inte nödvändigt som betalning. Bra dragplåster, men inte det viktigaste. Pengar kan också stjälpas mer än hjälpa, man är där för att få betalt i första hand och i andra hand för att tycka och engagera sig. Att få diplom och referenser är viktigare och väger tyngre.

Mötets utformning och kontakt mellan möten

Fysiska möten för att jobba framåt och digitala plattformar som komplement mellan möten för att hålla kontakten. En Facebook-grupp är bra för att kunna diskutera i gruppen, lära känna varandra, kunna ställa frågor och för ansvariga för att kunna informera. Alla bör mötas fysiskt och kunna vara med på plats i projektet. Digitala möten är svåra, teknik kan strula.

Viktigt att vara lyhörd när mötena väl är. Annars kanske det blir lite högtravande. Vara på samma nivå och vara uppmärksam att alla får komma till tals

Vardagskvällar är en bra mötestid. Bjud på matig fika.

I projektets inledning bra att presentera Värmlands Museum som organisation, vad de gör och liknande och sedan komma in på projektet, vad ungdomarna ska bidra med, göra, varför och sen ägna minst halva tiden åt att få igång samtal och att de närvarande lär känna varandra. Exempel: först föreläsning, sedan bikupor där man fick diskutera. Till exempel kunna ha inledande föreläsning om museets verksamhet. Sedan tydliga diskussionsämnen att diskutera i smågrupper.

Skapa en välkomnande atmosfär, exempel Sverok: Inleder möten med att alla som är där är viktiga, ingen ska prata mer än någon annan, ingen fråga är för liten. Om någon stör mötet (beter sig illa, pratar över folk) tas personen åt sidan efter mötet för att påpeka och diskutera om det.

Ha ett varierat upplägg för diskussioner, smågrupper, storgrupp, skriva på papper och post-it lappar. Olika former för dialog.

Olika åldrar

Yngre och äldre kan diskutera i samma storgrupp. Yngre har andra perspektiv än unga vuxna. Ibland kanske man kan samla utefter ålder om så är relevant i mindre grupper. Men viktigt att blanda åldrarna, en 14-åring pratar mer fritt och har inte all förförståelse, mer känsla än förnuft.

Namn

Låt gruppen själva bestämma namn, bra första övning i projektstart. Slopa namnet Unga experter. Namnet kanske lockar de yngre i högstadiesålder, men inte äldre.

Hela Värmland

Kommer vara svårt att få med de utanför Karlstad och närmaste kranskommuner. Men att bjuda in är viktigt, möjligheten uppskattas. Kanske åka ut till kommunerna som är längre bort (Hagfors, Torsby, Årjäng, Filipstad) och ha separata möten med ungdomar där. Tillfälligt nedslag med ett möte per kommun, om man nu vill ha hela länet inkluderat. Kanske välja orter där Värmlands Museum har lokaler.

Efter projektets slut

När det är presenterat och klart – ge cred till de unga! Visa vad de har gjort. Bjud in till förhandsvisning med mingel där de får bjuda in ett antal särskilt inbjudna och bjud samtidigt in media.

Bilaga 5

Workshop om ungas delaktighet och inflytande i kulturlivet

10 april 2019 arrangerades en workshop för att tillsammans med ungdomar 13–25 år diskutera hur de vill engagera sig i kulturen. Målbilden var att arrangera två workshops, en på en vardagskväll (10 april) och en dagtid på en lördag (13 april), för att kunna nå fler.

För att nå intresserade ungdomar togs en flyer fram som delades fysiskt och digitalt på/till följande plattformar:

- Facebook
- Högstadi- och gymnasieskolor
- Karlstads universitet och studentföreningar
- Tjänstepersoner inom kultur och skola
- UKM-festivaler

Tyvärr anmälde sig få till lördagens workshop och den ställdes in.

Utgångspunkt för workshopen var att testa påståenden om ungdomars engagemang utifrån referenslitteratur, det som framkommit från Unga experter och de möten som genomförts med professionella som arbetar med att främja ungas engagemang i kulturen.

Totalt deltog 7 personer på workshopen. De var i åldern 15–25 år med olika bakgrunder: boende landsbygd-stad, stort-litet pågående kulturengagemang, studerande på högskole- eller gymnasium, universitet eller arbetande och olika etniska bakgrunder.

Workshopen bestod av fyra moment.

Moment 1 – Presentation. Den första övningen gick ut på att skapa en öppen och välkomnande miljö och lära känna varandra. Deltagarna fick gruppera sig två och två, eller tre och tre, och intervjua en annan person med tre frågor: Vad heter du? Var bor du? Hur ser ditt kulturintresse ut? De fick sedan i storgrupp presentera den andra personen.

Moment 2 – Post-it lappar. Den andra övningen var en diskussionsövning för att ringa in varför unga ska vara med och påverka. Övningen bestod i att svara på den övergripande frågan, skriven på whiteboardtavla: Varför ska ungdomar vara med och påverka? Svaren delades upp i fem rubriker där man kunde sätta sin lapp: Varför, För vem, Möjligheter, Utmaningar och Idéer. De fick 15 minuter till att tänka, skriva ner sina svar och sätta upp lapparna, därefter följde diskussion i storgrupp om det som kommit fram.

Varför?

- Så även unga får utlopp för sin kreativitet
- Utveckling! Både för ungdomarna och verksamheten
- Minska klyftan mellan vuxen och liten
- Annars dör kulturen ut typ
- Ungdomar skapar framtid
- Känna sig inkluderade
- Bra för ny generation
- Digitalisering och hållbar utveckling
- Utveckla idéer
- Vi lever i ett samhälle där ungdomar får vara med och bestämma, därför är det viktigt att inkludera ungdomarna i kulturfrågan
- Utlopp för sin kreativitet
- Unga är framtiden

För vem?

- För Sveriges ungdomar
- Alla! Att inkludera unga innebär nya idéer och nytänkande, vilket alla vinner på. Det hjälper till att bryta gamla mönster.
- För alla egentligen, både kön, ålder, etnicitet. Förstående för varann.

- För de unga
- Kommunen, man vill ju växa och kan vara bra sätt för att behålla
- I det stora perspektivet är det viktigt för hela landet
- För Sverige
- För andra personer
- Ungdomar

Möjligheter?

- Få dagens ungdomar med
- Utveckling
- Få mer inflytande i samhället. Bra för att kan ge en skjuts för typ jämställdhet?
- Lära sig av varandra'
- Kulturintresset kan växa hos ungdomar

Utmaningar?

- Kanske at mycket har gjorts redan, typ digitalisering – folk kanske tröttat?
- Nå ut
- Tillgänglighet (dvs aktiviteter som är nära till ungdomar)
- Få olika verksamheter och vuxna att ta ungdomar seriöst och ta till sig våra idéer och kritik
- Skapa intresse och få ungdomar att tro på sig själva. Få bort osäkerheten.
- Svårt att få unga att engagera sig?
- Unga ser mycket online, kanske kan va svårt att få utställningar från USA exempelvis?

Idéer?

- Replokaler!
- Självkörande flyg. Uppfyllning av rapporten.
- Olika sorts aktiviteter som gynnas mångfald
- Skriva böcker tillsammans
- Ateljéer
- Fritidsaktiviteter
- Fritidsgårdar
- Göra bibliotek och kulturställen lite "coolare" kanske? Ex iPads osv, sociala medier.
- Prata om det mer i skolorna

Moment 3 – Påståenden. I den tredje övningen fick ungdomarna ta ställning till olika påståenden genom att placera sig i rummet på en skala håller med - håller inte med. Olika påståenden inom kommunikation, information, representation och påverkan lästes upp där deltagarna fick ta ställning, placera sig längs skalan och sedan motivera varför de ställt sig just där:

Snapchat är bra för att kommunicera med ungdomar

Svar: Övervägande nej.

Facebook är bra för att kommunicera med ungdomar

Svar: Inte Facebook, men Facebook Messenger är bra för att diskutera, speciellt i grupper. Kommunikation ger mer direkt om den förs med personer man känner. Många föredrar sms om man vill nå bara en person direkt.

Jag använder mejl

Svar: Ja. Ungdomar använder mejl för att nå folk, speciellt i professionella och viktiga sammanhang som jobb och skola.

Bibliotek är effektivare än internet för att hitta information

Svar: Delvis, men flest lutar mot nej. Bibliotek kvalitetssäkrar källan, men det behöver inte vara sant bara för att det står i en bok. En faktabok är mer pålitligt än Wikipedia där alla kan ändra, men kunskap uppdateras i snabbare takt än böcker. Internet är mer effektivt, lätt att söka. Men det beror på vilken information man söker. Vetenskapliga artiklar finns på bibliotek, inte på internet i lika stor utsträckning. På bibliotek kan man också få hjälp.

Ungdomar har mer inflytande idag än tidigare generationer

Svar: Delvis, lutande mot ja. Den tekniska utvecklingen har hjälpt till så att det är enklare, till exempel med appar. Vuxna ger barn inflytande genom att dela vidare med appar och på internet. Sociala medier bidrar till att man kan få information snabbare. Man har samma förutsättningar som vuxna, samma tillgång.

Man kan förändra saker genom att stå på scen

Svar: Ja. Man kan förändra för att man når ut till folk som ser och lyssnar, och då få ut ett budskap. Enkelt sätt att uttrycka sig på, bra sätt att nå ut. Står man på en scen har antagligen folk valt att gå dit. Kanske når man bara ut till folk som redan håller med, och det kan vara svårt att nå ut till andra. Sociala medier är bra för att nå ut till fler än de som väljer att komma fysiskt.

Representation av unga är viktigt

Svar: Ja. Det är viktigt överallt. Viktigt med ungas perspektiv, det gynnar. Är unga med kommer automatiskt fler med. Det är viktigt för ungas självkänsla, man får erfarenheter och får vara med och bidra.

Att ge input påverkar inget egentligen

Svar: Oklart. Delvis. Men flest åt att inte hålla med. Input spelar roll, men det kanske inte påverkar, kan behövas mer agerande än bara att tycka till. Unga kanske inte kan göra förändringen men så ett frö. Ju fler unga som är med, desto större skillnad kan man göra.

Ungdomar är framtiden

Svar: Ja. Unga växer upp och är viktiga för samhället. Unga bidrar till framtiden och får fortsätta kring det vuxna har gjort. Får man inte vara delaktig utan bara kastas in i det vuxna har gjort - vad händer då? Både unga och äldre är viktigt, historia är viktigt och man måste få hjälp med basen. Unga lär sig av äldre vad man ska eller inte ska göra i framtiden.

Ungdomar är nutiden

Svar: Delvis, lutande mot ja. Alla är nutiden. Nutiden är samarbete. Nutiden är att gamla lär unga och att unga lär äldre, för framtid och utveckling. De globala målen är satta av äldre, men vilka kämpar för dem? Jo ungdomar.

Kulturverksamheter har svårt att nå ungdomar

Svar: Delvis, lutande mot ja. Har man eget intresse så får man information, man hittar den. Men man får söka själv eller får höra från föräldrar, släkt och vänner. Ungdomar har dålig koll på kulturen, till exempel har många sett Wermland Operas fasadshow men vet inte att det är operan, eller att de arrangerar den.

Det är svårt att som ungdom nå kulturverksamheterna

Svar: Oklart. Har aldrig försökt. Många tror att det är svårt, men har man ambitionen går det. Man måste vara inne i en organisation, till exempel UKM och gå via den för att kunna nå en kulturverksamhet. Har man inte kontakter är det svårt.

Moment 4 – Samtal. Den sista övningen bestod i ett öppet samtal, med fikapåfyllning, att diskutera kring hur man bäst kan hålla möten med ungdomar, vilka inslag är viktiga eller helt oviktiga och vilken form av återkoppling och ersättning som behövs.

Det som tydligast framkom var att ungdomar vill bli uppskattade för det de gör och verkligen ses som en del av samhället. Att representation av unga är viktigt, de vill vara med och har intresse. Samarbete mellan vuxna och unga är ett utbyte av kunskaper. Ersättning för nedlagd tid och arbete är ett krav, men kan se ut på olika sätt och behöver inte nödvändigtvis vara pengar. Digitalisering är mer en fördel än en nackdel. Och ungdomar vill vara med på olika sätt, alltifrån att själva stå på scen till att utveckla en verksamhets utbud så fler kan ta del av den.

ÄR DU MELLAN 13 OCH 25 ÅR?

VILL DU PÅVERKA KULTURLIVET I VÄRMLAND?



På vilket sätt vill du engagera dig - på scen, via mejl eller genom konst och uttryck?

Välkommen på workshop och hjälp oss att utforma hur unga ska kunna få mer inflytande, vara med, tycka till och påverka kulturlivet!

När: Onsdag 10 april, kl 17.30-19.30
Lördag 13 april, kl 14.00-16.00
Välj den tid och dag som passar dig bäst.

Plats: Region Värmland, Lagergrens gata 2, Karlstad
Anmäl dig senast fredagen 5 april till alma.hallgren@regionvarmland.se.

Vi bjuder på fika så glöm inte att ange eventuella allergier eller specialkost i din anmälan.
Vid frågor eller funderingar, mejla alma.hallgren@regionvarmland.se



Bilaga 6

Enkät

Enkät öppen för svar: 2019-04-12 – 2019-04-25

Respondenter: 16 stycken

Enkät om ungas engagemang

Hur vill du som ung, 13-25 år, engagera dig i kulturen i Värmland? Varför är det viktigt att unga är delaktiga och har inflytande? Är det viktigt? Hjälp oss att ta fram en dialogmodell för hur kulturverksamheter i Värmland kan ge unga mer inflytande i kulturlivet genom att svara på denna enkät senast den 24 april 2019. Tack för din insats!

Har du frågor eller funderingar om enkäten eller dialogmodellen? Välkommen att ta en kontakt med Alma, alma.hallgren@regionvarmland.se, eller med Marie, marie.persson@regionvarmland.se.

Vänliga hälsningar,

Alma Hallgren och Marie Persson, Region Värmland

Enkät:

Enkät om ungas engagemang.

FÖRST NÅGRA FRÅGOR OM DIG. *OBLIGATORISK

Hur gammal är du? *

- 13-17 år
- 18-22 år
- 23-25 år

Vilket/vilka kulturuttryck intresserar dig? (flera alternativ möjliga) *

- Dans
- Film
- Lajv
- Hantverk
- Sömnad
- Skriva
- Måla
- Musik
- Övrigt:

UNGAS ENGAGEMANG

Nu kommer några frågor om varför det är viktigt att ungdomar är med och påverkar kulturen. Och hur inflytandet kan se ut.

Är det viktigt att ungdomar är med och påverkar kulturlivet i Värmland? *

- Ja
- Nej

Vilken är den viktigaste aspekten av att ungdomar får vara med, enligt dig? (flera alternativ möjliga) *

- Det skapar demokrati
- Det är rättvist
- Det skapar förändring
- Det måste finnas representation av ungdomar i kulturverksamheter
- Ungdomar utvecklas
- Kulturverksamheterna utvecklas
- Det är inte viktigt
- Övrigt:

Hur vill du vara med och påverka? (flera alternativ möjliga) *

- Vara med och arrangera en föreställning (tex teater eller dans)
- Vara med och tycka till om en kulturverksamhet
- Anordna egna evenemang på en större kulturarena
- Hjälpa kulturverksamheter arrangera evenemang
- Självt utöva olika kulturuttryck (tex dansa, filma, lajva)
- Jag vill inte vara med
- Övrigt:

Är det viktigt med någon form av ersättning för nedlagd tid? *

- Ja
- Nej
- Kanske

Hur kan en sådan ersättning se ut? (flera alternativ möjliga) *

- Pengar
- Arbetsintyg
- Ersättning för resa
- Mat
- Det är inte viktigt
- Övrigt:

KOMMUNIKATION

Tänk att Värmland Opera eller Värmlands Museum ska rekrytera en grupp ungdomar som får vara med och tycka till kring deras verksamhet, vad som behöver utvecklas, förändras och förbättras. Hur ska de få tag på ungdomarna? Och på vilket sätt kan man bäst prata med varandra, hur ofta ska man ses?

Hur kan en kulturverksamhet rekrytera ungdomar? (flera alternativ möjliga) *

- Via skolor
- Via sociala medier
- Via annonser - man får skicka in en ansökan om att delta
- Via kulturevenemang (tex UKM, Livekarusellen, Putte i Parken)
- Övrigt:

Hur ofta bör man träffas fysiskt IRL under ett år för att kunna få inflytande i en kulturverksamhet? *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Hur ofta bör man träffas digitalt? *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Vilket/vilka av följande sätt att hålla kontakten mellan möten föredrar du? (flera alternativ möjliga) *

- Facebook
- Telefonsamtal
- Mejl
- Instagram
- Snapchat
- Facebook Messenger
- SMS
- Discord
- Skype
- Twitter
- Övrigt:

AVSLUTNING

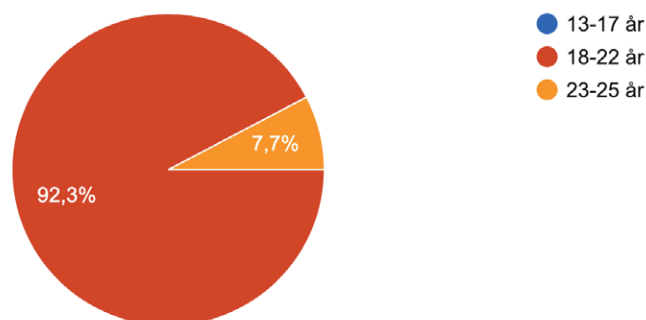
Tack för ditt bidrag och engagemang! Är det något ytterligare du vill lägga till om ungas engagemang, skriv det gärna här.

Övriga synpunkter:

Svar:

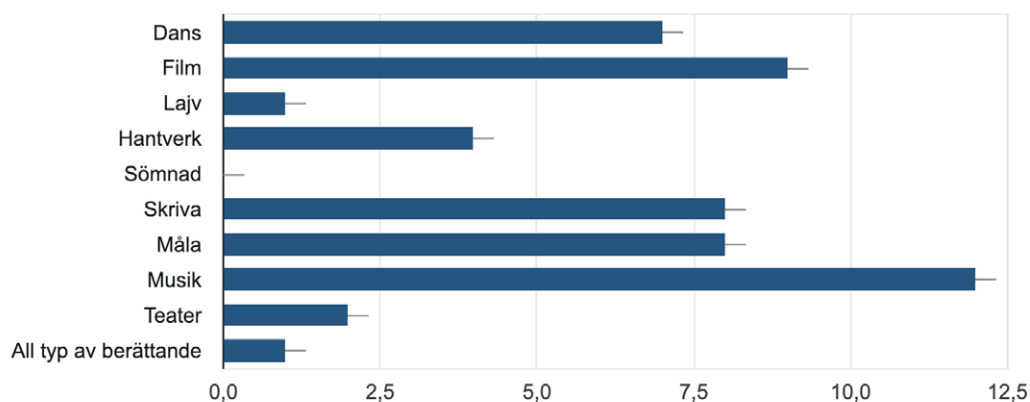
Hur gammal är du?

13 svar



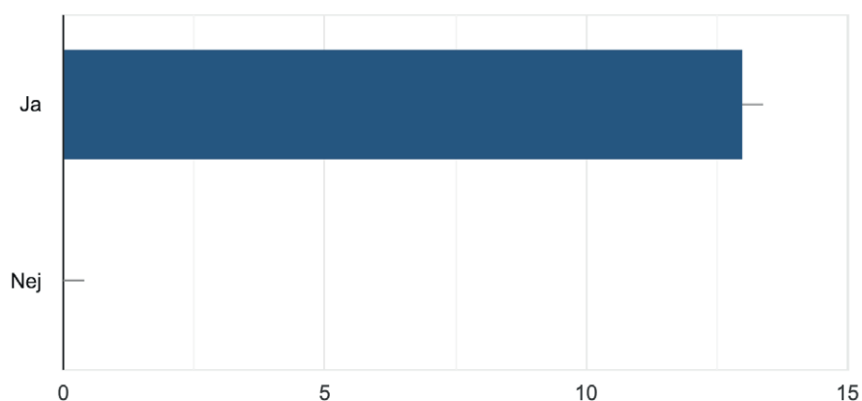
Vilket/vilka kulturuttryck intresserar dig? (flera alternativ möjliga)

13 svar



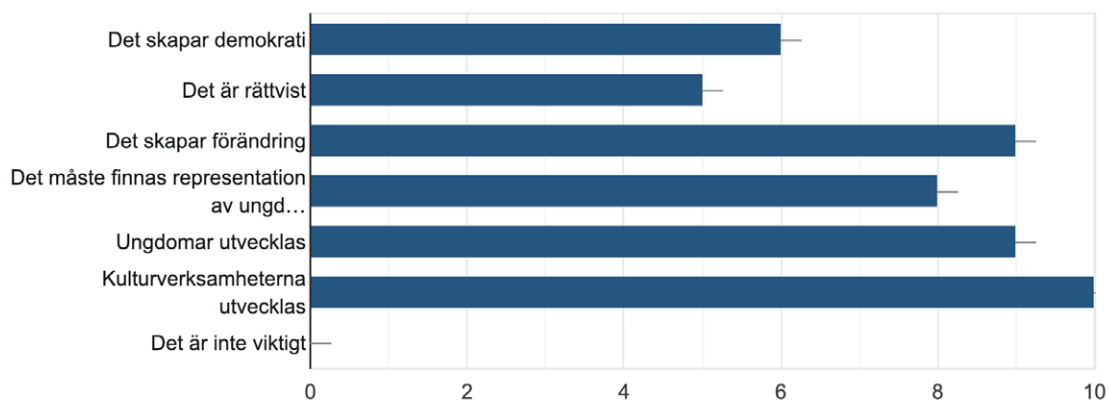
Är det viktigt att ungdomar är med och påverkar kulturlivet i Värmland?

13 svar



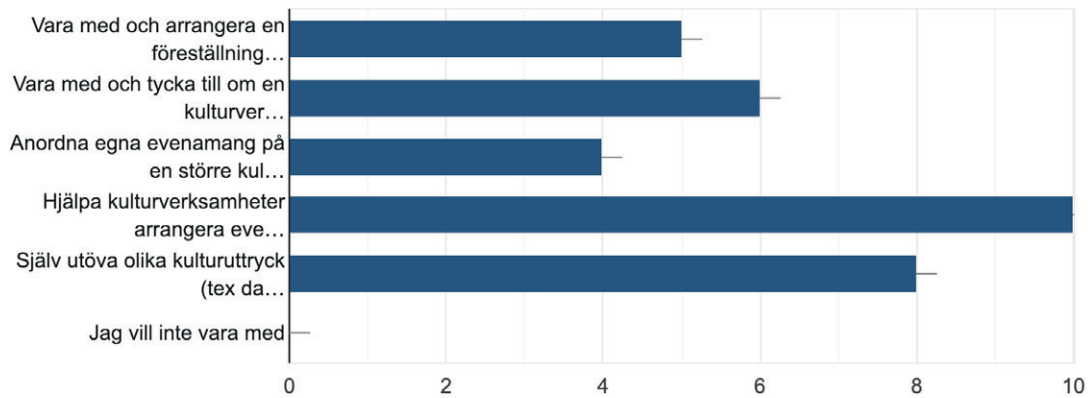
Vilken är den viktigaste aspekten av att ungdomar får vara med, enligt dig? (flera alternativ möjliga)

13 svar



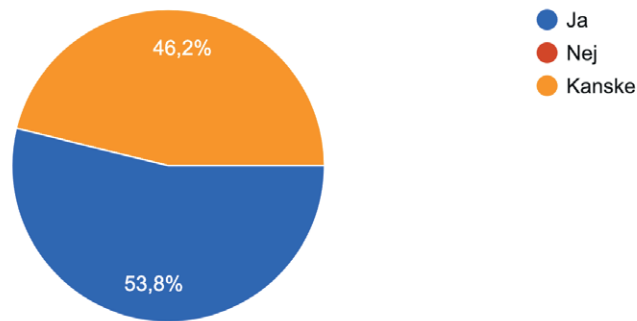
Hur vill du vara med och påverka? (flera alternativ möjliga)

13 svar



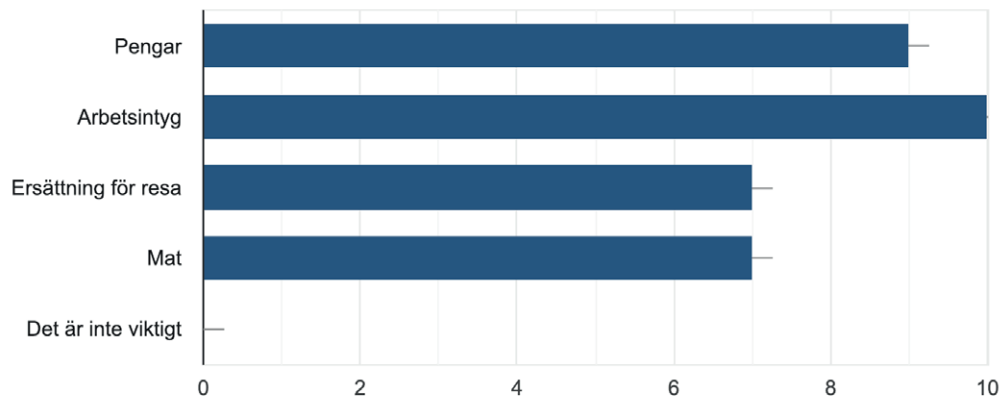
Är det viktigt med någon form av ersättning för nedlagd tid?

13 svar



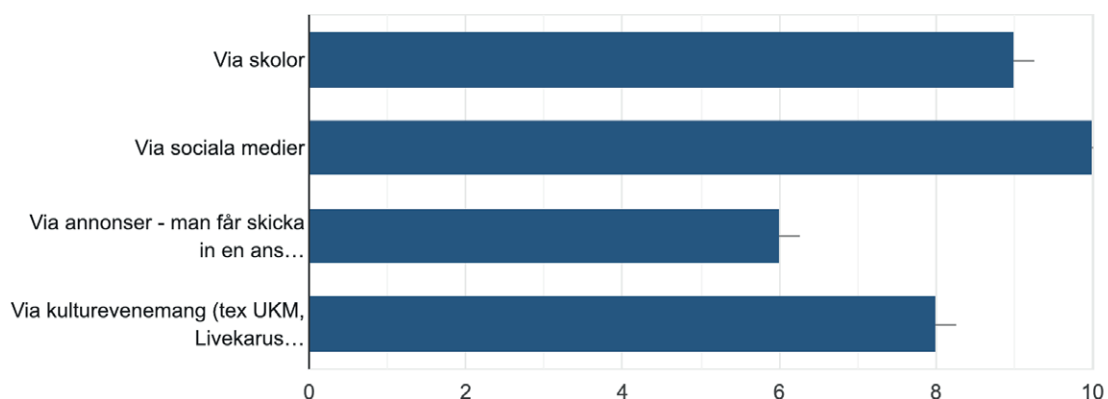
Hur kan en sådan ersättning se ut? (flera alternativ möjliga)

13 svar



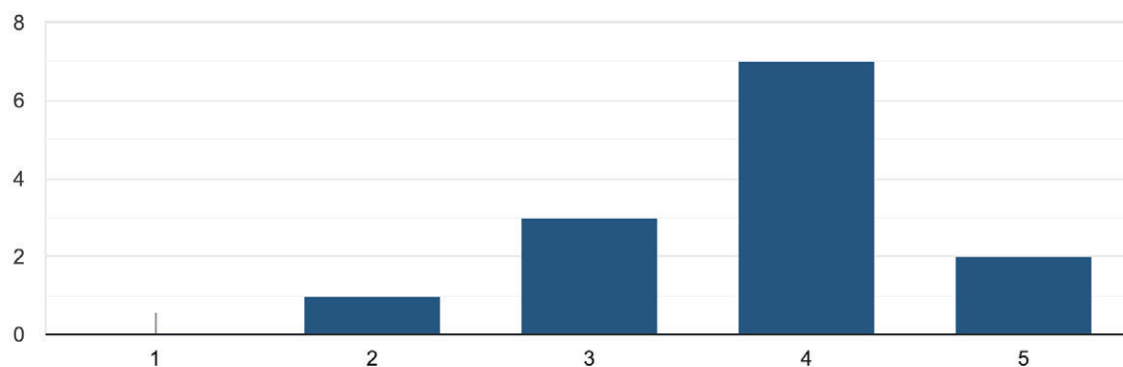
Hur kan en kulturverksamhet rekrytera ungdomar? (flera alternativ möjliga)

13 svar



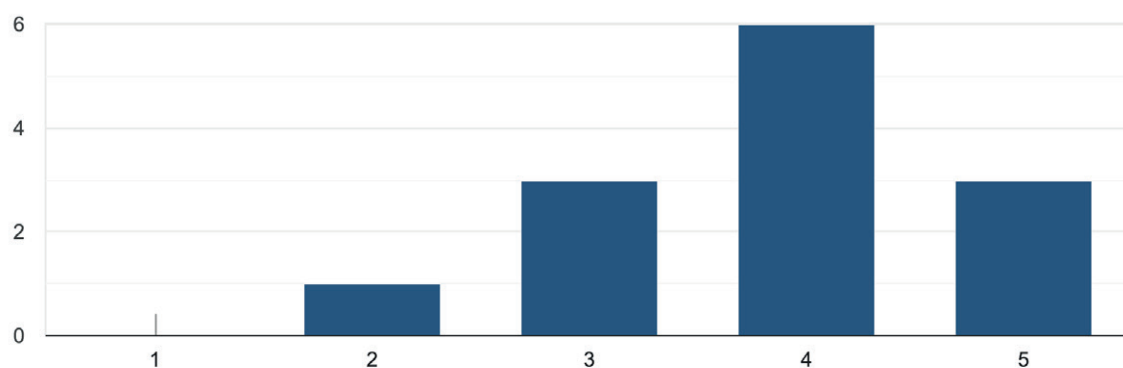
Hur ofta bör man träffas fysiskt IRL under ett år för att kunna få inflytande i en kulturverksamhet?

13 svar



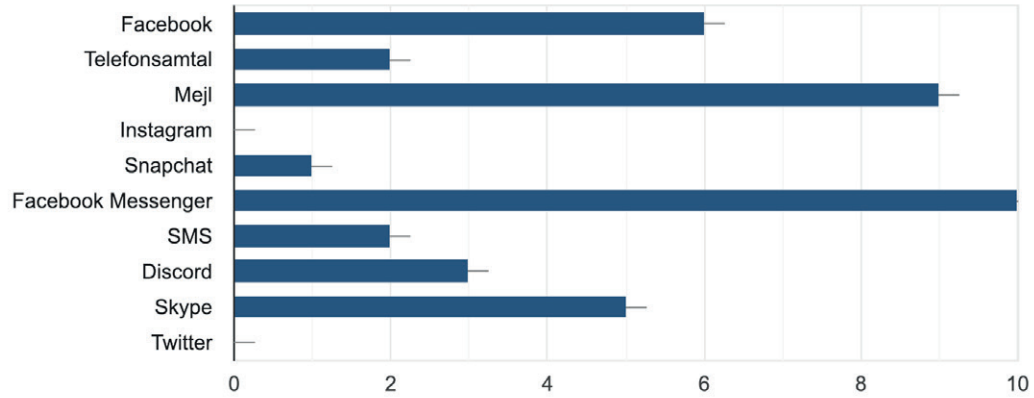
Hur ofta bör man träffas digitalt?

13 svar



Vilket/vilka av följande sätt att hålla kontakten mellan möten föredrar du? (flera alternativ möjliga)

13 svar



AVSLUTNING

Övriga synpunkter: 0 svar

Det finns ännu inga svar på den här frågan.

