

KURSHEFTE



UNGDOMSLEDELSE FORDYPNINGSKURS



UNGDOMS LEDELSE





5
MEDVIRKNINGSMODELLER
17
ØVELSER
25
TIPS OG RESSURSER

5 INNHOLD

5 MEDVIRKNINGS- MODELLER



UNGDOM OG FRITIDS MEDVIRKNINGSMETODIKK

Fritidsklubbene og ungdomshusene i Norge har tradisjon for ungdomsmedvirkning. Ungdom og Fritid samlet i 2016 en ekspertgruppe av ungdomsarbeidere og klubbledere, for å se på hvordan våre medlemmer jobber med medvirkning på åpne møteplasser. Ekspertgruppen fant at det viktigste for ungdomsmedvirkningen ikke var hva slags aktiviteter klubbene og ungdomshusene brukte, men hvilken tankegang, eller metodikk, som lå bak. Medvirkning er en metode for å tilrettelegge for trivsel og mestring hos ungdommene. I ungdomsmedvirkning på åpne møteplasser er det tre bærende elementer: relasjon, ressurs og relevans.

RELASJON

Relasjon handler om hvordan man som ungdomsarbeider jobber med å skape et forhold til den enkelte ungdommen og bygge relasjoner mellom ungdommene på klubben. Gode relasjoner er viktig for vår psykiske helse og livskvalitet. Uten relasjoner og tillit blir det vanskelig å jobbe godt med medvirkning. For å hjelpe den enkelte ungdom i å utvikle sitt potensial og bygge ressurs, må du ha kunnskap om dem og ta deg tid til å bli kjent. Relasjon har også betydning for relevans – om ungdommene synes klubben er et godt sted å være.

RESSURS

Ressurs handler om å stimulere til deltakelse, å legge til rette for at ungdommer skal utvikle ferdigheter og kompetanse, og oppleve mestring. For å kunne medvirke i høy grad, trenger ungdom både kunnskap og mestringstro. Samtidig er gode medvirkningsprosesser også en måte å bygge unges kompetanse og kapasitet på. Den største ressursen du har i klubben er ungdommen og jobber dere godt med medvirkning, vil ungdommene bidra til å styrke kvaliteten på og relevansen til klubben. Det kan også ruste dem til å bidra utenfor klubben, i nærmiljøet og samfunnet ellers.

RELEVANS

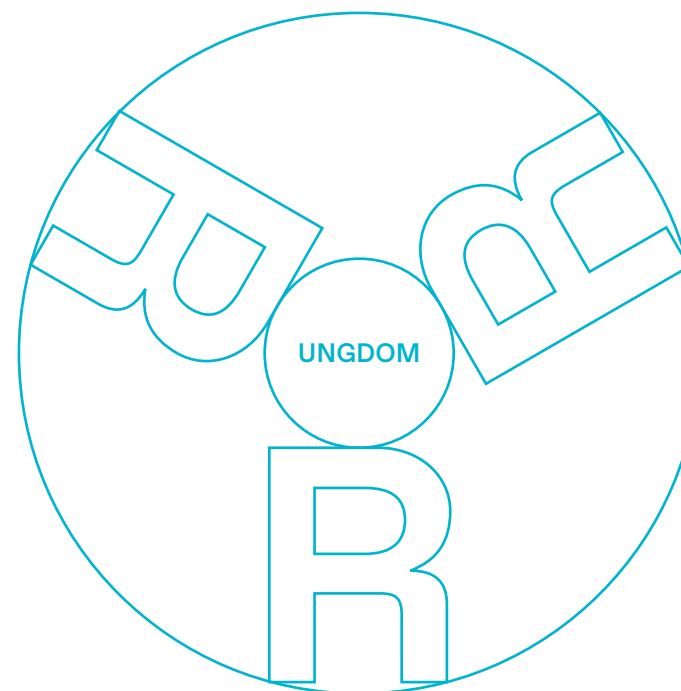
Relevans handler om å være et relevant tilbud for barn og unge i din målgruppe. Du kan jobbe systematisk med relevans gjennom å se på rammer, drift og klubben som arena. Ungdomsmedvirkning bidrar til å skape relevans.

For å skape attraktive tilbud og rekruttere nye ungdommer, må ungdomsarbeideren samarbeide med og involvere ungdom.

Relasjon, ressurs og relevans er ikke enkeltstående elementer, men henger sammen og må jobbes med samtidig. Om ungdommene skal bidra til å skape relevans, må de styrkes som ressurser. For å bygge ressurs, trengs det kunnskap og tillit som du som ungdomsarbeider opparbeider deg gjennom relasjonsarbeid. Men oppleves ikke klubben som relevant, får du kanskje aldri muligheten til å bygge relasjon med ungdommene.

Du kan lese mer om Ungdom og Fritids medvirkningsmetodikk i boka Med ungdom som ressurs – medvirkningshåndbok for ungdomsarbeidere.

UNGDOMSARBEIDER



TILPASSET MEDVIRKNING

Ungdommers muligheter for å medvirke påvirkes av mange faktorer. Denne modellen framhever tre variabler som den voksne må vurdere i tilrettelegging for unges deltakelse.

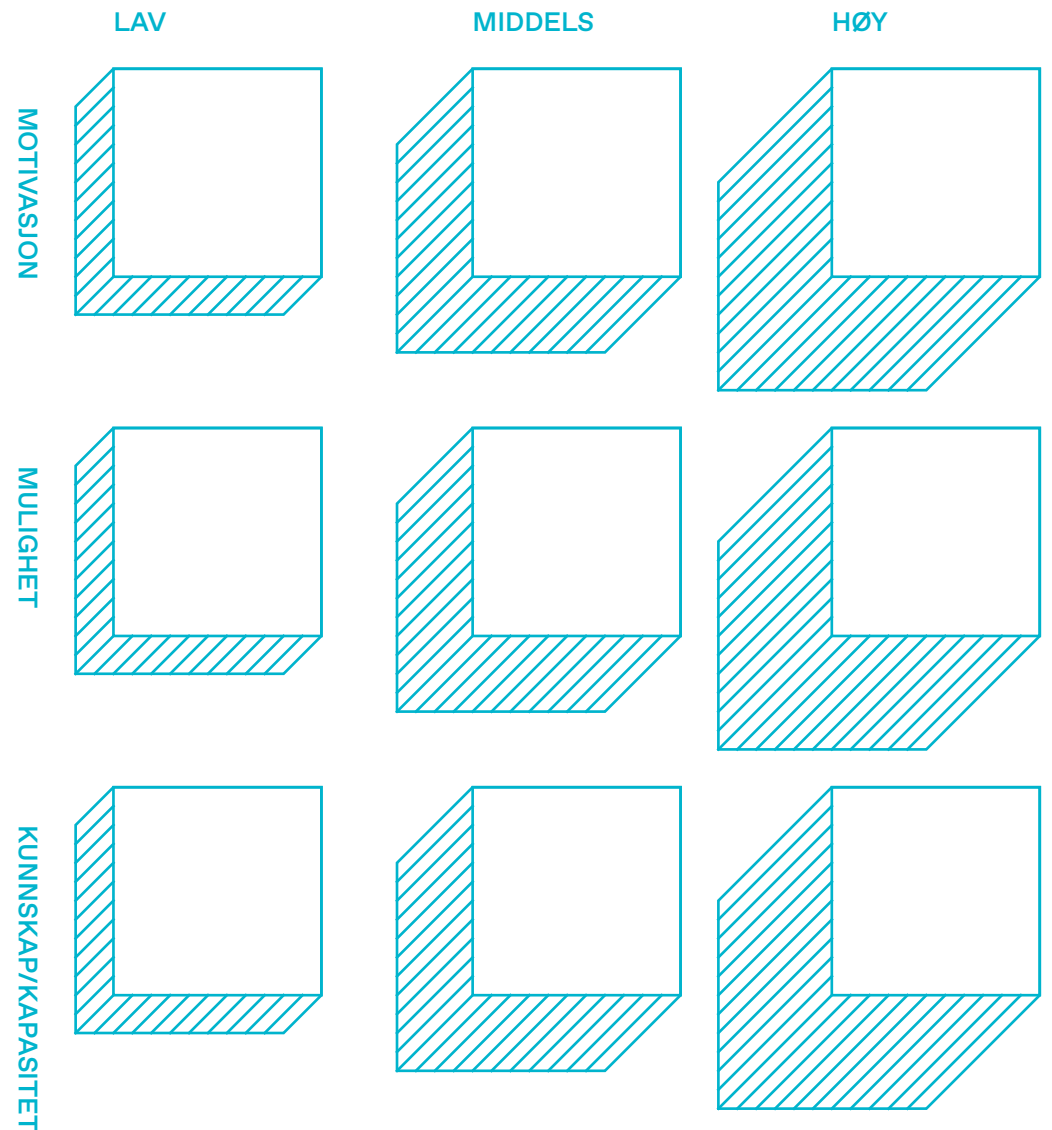
1. Kunnskap/kapasitet. Graden av deltakelse må tilpasses ungdommens ferdigheter og kompetanse. Dette gjelder sosial kompetanse så vel som praktisk og fagrelatert kunnskap som søknadsskriving eller lydteknikk.
2. Mulighet. Rammene for deltakelse må være på plass. Dette gjelder både ungdommens muligheter og klubbens, og favner tid, økonomi, utstyr og liknende.
3. Motivasjon. Oppgaver og utfordringer må tilpasses ungdommens engasjement og interesse.

Slik kan du bruke modellen

Bruk modellen til å analysere hvordan du som voksen kan tilpasse medvirkningen for ungdommene du møter:

- Har ungdommen lite kunnskap, bør du tilrettelegge for opplæring.
- Har ungdommen lite tid, bør du vurdere omfanget av og type oppgaver og aktivitet. Du må tilrettelegge for at deltakelsen ikke blir stress eller en belastning, men noe som sees på som et fristed eller gir energi.
- Har ungdommen lav motivasjon, bør du jobbe med å motivere eller skape interesse.

Modellen kan brukes i møte med enkeltungdommer (f.eks. i klubbstyret eller prosjektgruppa), eller i møte med grupper av ungdom. Modellen egner seg særlig i planlegging og gjennomføring av konkrete prosjekter og aktiviteter. Målet er at ungdommene får utfordringer, uten at oppgavene blir uoverkommelige.



1. Voksne bruker ungdom til å støtte saker og later som at det er initiert av ungdom, mens ungdommene i virkeligheten ikke forstår eller vet hva saken handler om.

2. Ungdom brukes til å pryde et arrangement eller prosjekt, for eksempel gjennom et musikalsk innslag. Ungdommene er der for å vise seg fram og ikke for saken. De voksne bruker ungdommene indirekte til å støtte sin sak.

3. Ungdommene blir tilsynelatende gitt en stemme i en sak, men har i virkeligheten liten innflytelse på resultatet. Et eksempel er et ungdomsråd som ikke får tilstrekkelig sekretariatshjelp og får saker tilsendt i siste liten. Ungdomsrådet har rett til å uttale seg, men får ikke tid og ressurser til å sette seg inn i saken eller konsultere med ungdomsmiljøer.

4. Medvirkningen er fortsatt initiert av voksne, men ungdommene forstår målet med prosessen og får muligheten til å bidra på en meningsfylt måte. Om voksne inviterer ungdom til et innspillsmøte, skal ungdommene få god informasjon om hva som skal skje, få komme med innspill og få tilbakemelding på hvordan innspillene følges opp.

5. Ungdom er informert om prosjektet og blir aktivt spurt om råd. De kan for eksempel bli en ressursgruppe for de voksne og hjelpe til med ideer.

ROGER HART (1992): MEDVIRKNINGSSTIGEN

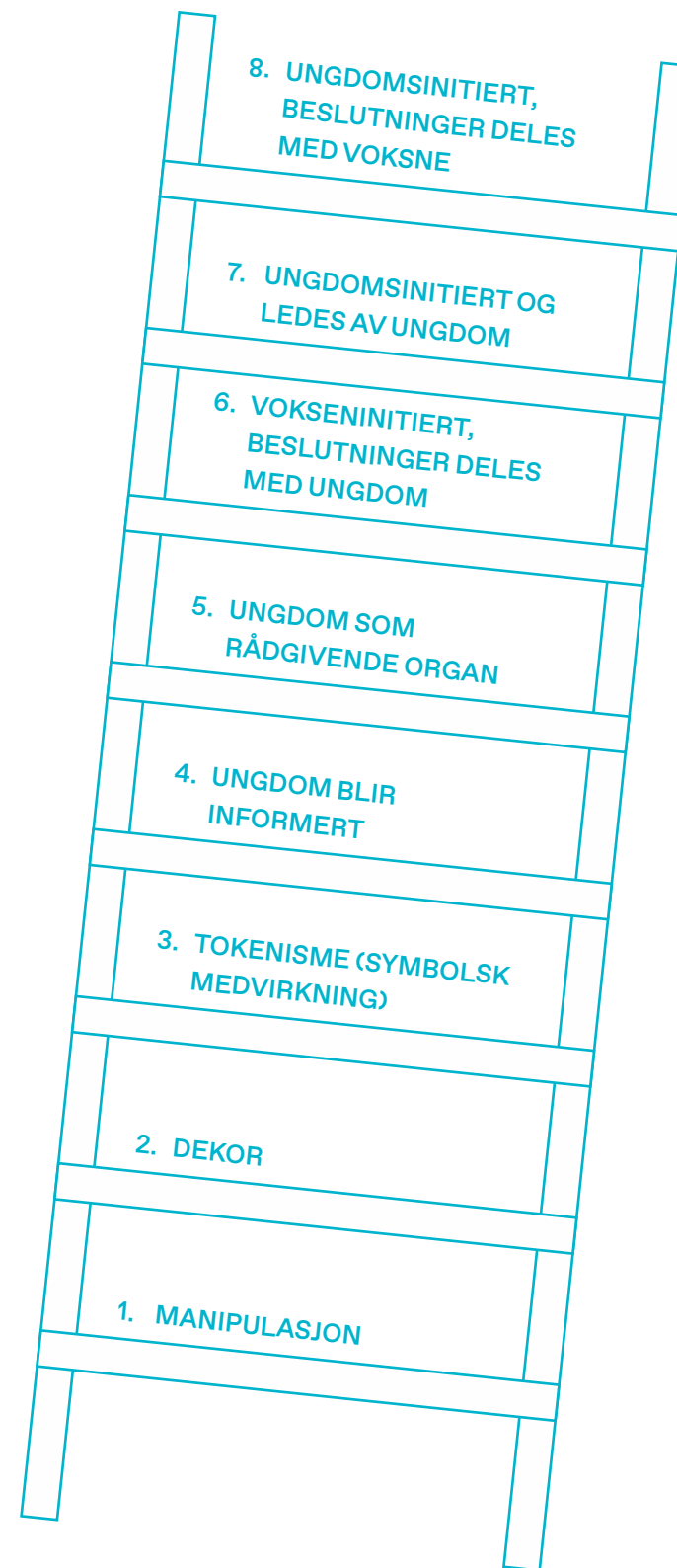
Medvirkningsstigen til Hart består av åtte nivåer, fra ingen til høy grad av medvirkning. De tre nederste trinnene på stigen, er ikke reell medvirkning. Trinn fire til åtte, er alle former for reell medvirkning. For å nå trinn fire på stigen, må følgende kriterier være oppfylt:

- Ungdommene som deltar, forstår hensikten med prosjektet eller tiltaket
- Ungdommene vet hvem som har tatt beslutningen om deres involvering og hvorfor
- Ungdommene har en meningsfylt, snarere enn dekorativ, rolle
- Ungdommene deltar frivillig, etter at prosjektet har blitt lagt fram for dem og blitt forstått

Slik kan du bruke modellen

Stigen er en modell for å hjelpe voksne å tenke over utformingen av barn og unges medvirkning. Du og ungdommene kan også bruke modellen til å synliggjøre og hindre skinmedvirkning (manipulasjon, dekor, tokenisme).

Hart var opptatt av alderstilpasset medvirkning og av barn og unges rett til å velge å delta. Det er derfor ikke et mål i seg selv å komme til toppen av stigen. Stigen er heller ikke en modell for å måle kvaliteten på medvirkningen.



6. Ungdommene har faktisk makt over beslutningene som tas. Det er de voksne som tar initiativ til prosjektet, men avgjørelser tas sammen med ungdommene. For eksempel informerer ungdomsarbeideren klubbstyret om at klubben skal markere fritidsklubbenes dag. De ungdommene som vil kan sitte i arrangementskomitéen. Det er opp til komitéen, sammen med ungdomsarbeideren, å bestemme hva som skal skje på arrangementet.

7. Ungdommene tar initiativ til prosjektet og tar alle beslutningene. Voksne tas med på råd, og er tilretteleggere og støtte for aktiviteten. For eksempel tar ungdommene initiativ til å arrangere en festival på klubben. Ungdommene organiserer innkjøp og booking, jobber med markedsføring og rekruttering, og står for den praktiske gjennomføringen. De voksne er til stede hele veien og kommer med råd og hjelp.

8. Som på trinn 7, kommer initiativet og gjennomføringen fra ungdommene selv. Her inviterer imidlertid ungdommene de voksne med i prosessen, som samarbeidspartnere. I samarbeidet har ungdom og voksen like stor påvirkningskraft og de fatter beslutningene sammen. Ifølge Roger Hart er dette det høyeste nivået for medvirkning, fordi demokratisk deltakelse krever samarbeid og respekt for andres meninger.

TIM DAVIES (2007): MEDVIRKNINGSMATRISEN

Medvirkningsmatrisen tar utgangspunkt i Harts medvirkningsstige, men ser både på nivåer av medvirkning og på hvordan medvirkningen er organisert. Matrisen viser de åtte trinnene på medvirkningsstigen. I tillegg lister den seks ulike former for medvirkning:

- A. Individuelle forespørsler, klager eller innspill
- B. Spørreundersøkelser og enkeltstående arrangementer og konsultasjoner
- C. Praksistiltak: tidsavgrensede, fokuserte aktiviteter
- D. Ung-til-ung aktivitet: kursing og opplæring, ungdomsledet konsultasjon
- E. Ungdomsrepresentasjon i rådgivende organer og ressursgrupper
- F. Unge involvert i styringsorganer – med eller uten voksne

Slik kan du bruke modellen

Matrisen kan brukes til å analysere hvordan dere organiserer medvirkningen på klubben eller lokalt.

- Hva slags måter kan ungdommene medvirke på i vår klubb/kommune/organisasjon? Tar medvirkningen form av individuell konsultasjon, spørreundersøkelser, rådgivende organer eller klubbstyrer?
- Skjer medvirkningen én gang, i en begrenset periode eller over lang tid?
- Hvilket nivå på medvirkningsstigen er vi på i de ulike formene?

Modellen hjelper oss å skille mellom enkeltstående tiltak og medvirkning som praksis i klubben eller organisasjonen.

	A. Individuelle forespørsler og innspill	B. Spørreundersøkelse, aktivitet og mindre arrangementer	C. Prosjekter og gjentakende arrangement	D. Kurs og opplæring, erfaringsdeling mellom unge	E. Crew, ungdomsgrupper, ansvarsgrupper	F. Allmøte, klubbråd/klubbstyre
8. Ungdomsinitiert, beslutn. deles med voksne						
7. Ungdomsinitiert og ledes av ungdom						
6. Vokseninitiert, beslutn. deles med ungdom						
5. Ungdom som rådgivende organ						
4. Ungdom blir informert						
3. Tokenisme (symbolsk medvirkning)						
2. Dekor						
1. Manipulasjon						

HARRY SHIER (2001): MEDVIRKNINGSVEIEN

Medvirkningsveien ble utviklet som en supplerende modell til Harts medvirkningsstige, for å utforske andre sider av medvirkningsprosessen. Shiers modell inneholder kun nivåer av reell medvirkning, ikke skinnmedvirkning. Til forskjell fra medvirkningsstigen, mangler modellen et ungdomsstyrt nivå. Dette er fordi den er en modell for samspill mellom voksne og barn og unge. Shiers modell beskriver fem nivåer av reell medvirkning for barn og unge. For hvert av disse nivåene, ber Shier oss om å vurdere tre aspekter ved medvirkning: åpning, mulighet og forpliktelse.

Åpning – handler om holdninger. Åpninger oppstår når den voksne uttrykker vilje eller intensjon om å arbeide på en bestemt måte for å involvere barn og ungdom.

Mulighet – handler om drift. Muligheter oppstår når det finnes ressurser, kunnskap og ferdigheter til å gjennomføre aktiviteter eller innføre prosedyrer.

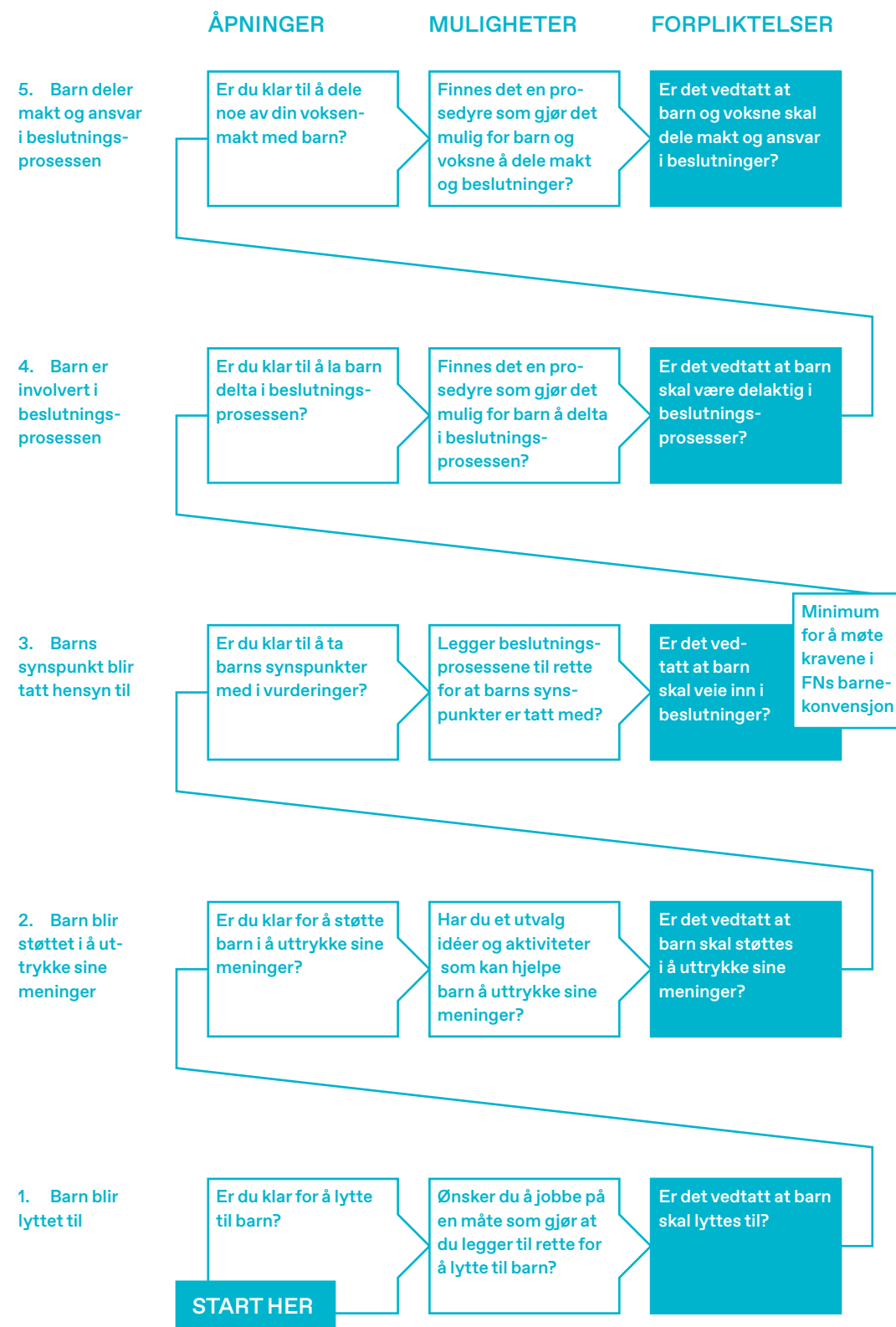
Forpliktelse – handler om rammeverk. Forpliktelser inngås når de ulike nivåene av barn og unges medvirkning blir en del av klubbens/kommunens/organisasjonens lover, regler, rutiner, strategier eller visjoner.

Man kan være på forskjellige stadier på de ulike nivåene, og på ulike nivåer i forskjellige deler av sitt arbeid. For å innfri barns rettigheter jf. Barnekonvensjonen må man minst være over nivå 3.

Slik kan du bruke modellen

Medvirkningsveien egner seg for å utvikle en handlingsplan eller tiltaksplan for å styrke ungdommers medvirkning og/eller planlegge for deltakelse. Modellen består av totalt 15 spørsmål. Når svaret på et spørsmål er nei, reflekter over følgende:

- Burde vi kunne svare ja? (er det ønskelig)
- Hva trenger vi å gjøre for å kunne svare ja?
- Er vi i stand til å gjennomføre disse endringene?
- Er vi beredt på konsekvensene? (i stand til å håndtere dem)
- Om vi ikke er i stand til å gjennomføre endringene nå, kan vi lage en langtidsplan?



ØVELSER

17



TID: 15–20 min.

UTSTYR: Flipover/whiteboard, store ark og penner til gruppene.

HVA: Deltakerne lager rammer/regler for ønsket oppførsel i gruppen. Når det startes opp en ungdomsgruppe, bør det settes av tid til teambuilding og avklaring rundt kommunikasjon i gruppen.

KOMPETANSEMÅL: Samarbeid, ansvar for egen og andres læring, beslutningstaking.

EFFEKT MÅL: Bygge fellesskap, etablere felles rammer for kommunikasjon og samhandling, legge til rette for best mulig læring, trygge rommet.

TID: Ca. 30 min (avhenger av antall deltakere).

UTSTYR: Penn og papir, alarm/stoppeklokke til plenumsdel.

HVA: Bli kjent øvelse, erfaringsutveksling og øvelse i positiv tenkning.

KOMPETANSEMÅL: Aktiv lytting, positiv tenkning, egenrefleksjon og verdsette egen suksess.

EFFEKT MÅL: Bli kjent, erfaringsutveksling, styrke deltakernes tro på egen mestring.

GRUPPEKONTRAKT

Slik gjør du:

1. I grupper på 3–4 personer, diskuter hva dere trenger for å få mest mulig ut av samlingene eller møtene dere har sammen. Ta utgangspunkt i personlige behov: Hva trenger du av de andre for å lære/gjøre ditt beste? Diskuter sammen i 7–10 min, noter og tegn stikkord.
2. Alternativt: start øvelsen ved at deltakerne skriver egne ønsker på lapper. Samle inn alle lappene og led en felles diskusjon rundt de anonyme innspillene.
3. Samle alle gruppene. Diskuter i plenum, mens møteleder noterer på flipover underveis. Bli enige om en felles liste. Dere har nå en gruppekontrakt.
4. Synliggjør sluttresultatet ved å henge opp gruppekontrakten et sted dere oppholder dere. Kom tilbake til den når aktuelt, f.eks. på starten av samlinger.

INTERVJU: SUKSESSHISTORIE

Slik gjør du:

1. Deltakerne går sammen i par og intervjuer hverandre (totalt 10 min). Tema for intervjuet er suksesshistorie. Deltakerne får forklart at de må følge med og gjerne ta notater, fordi de siden skal presentere sin partners historie til de andre.
2. Deltakerne presenterer sin partners suksesshistorie til resten av gruppa, i kortform (maks 2 min per person).
3. Kort refleksjon i plenum rundt øvelsen:
 - a. Hvordan var det å fortelle sin historie?
 - b. Hvordan var det å få sin historie fortalt? Hva kjente du?

Forslag til spørsmål å stille i intervjuet:

- Hva er noe du er stolt av/noe vellykket du har gjennomført? Dette kan være et prosjekt, en aktivitet, o.l.
- Hva gjorde du riktig for å få det til å skje?
- Hvorfor var det en suksess?
- Hvordan bidro du til å gjøre det til en suksess?
- Hva lærte du?

TID: 20 min

UTSTYR: Stoler til alle deltakerne.

HVA: Lytteøvelse.

KOMPETANSEMÅL: Aktiv lytting, oppmerksomt nærvær, selvtillit og åpenhet

EFFEKT MÅL: Bedre kommunikasjon og mer deltakelse fra alle i gruppen.

AKTIV LYTTING (LYTTESIRKEL)

Slik gjør du:

1. Stoler arrangeres i to sirkler, en indre og ytre sirkel. Stolene i de to sirklene vender seg mot hverandre, slik at deltakerne blir sittende ansikt-til-ansikt i par.
2. Deltakerne får utdelt et tema å snakke om i 2 min. Det er viktig at tema ikke er for sensitivt, spesielt i grupper hvor deltakerne ikke kjenner hverandre godt. Bare deltakerne i den ytre ringen skal prate. Deltakerne i den indre ringen skal kun lytte (de kan bruke kroppsspråk, men har ikke lov å prate).
3. Rollene byttes. Nå er det deltakerne i den indre ringen som skal prate om temaet, mens partneren i den ytre ringen lytter (2 min).
4. Deltakerne i begge sirkler flytter seg en plass til høyre, så de får en ny partner. De nye parene får utdelt et nytt tema å snakke om. Denne gangen får den lyttende parten lov å gjenta/speile ting den andre sier (2 × 3 min).
5. Refleksjon i plenum (5–8 min).
 - Hvordan kjentes det å fortelle mens den andre parten var helt stille (i første runde)? Følte du at du ble lyttet til?
 - Hvordan opplevde du det å måtte være helt stille mens den andre fortalte?
 - Hvordan opplevde du å fortelle i runde nummer to? Følte det annerledes når du ble speilet underveis? Gjorde det noe med fortellingen eller endret det noe du sa?
 - Hvordan var det å speile den andre? La du merke til noen reaksjoner hos den andre?

TID: 30–40 min.

UTSTYR: 6–8 papirhatter i ulike farger og beskrivelse av hattene.

HVA: Rollespill/gruppediskusjon der deltakerne skifter hatter underveis. De ulike hattene representerer ulike tankesett/måter å løse problemer på.

KOMPETANSEMÅL: Aktiv lytting, selvbeherskelse, forhandling og problemløsning, samarbeid og beslutningstaking.

EFFEKT MÅL: Bedre kommunikasjon og gruppeledelse.

HATTEFARGER:

- Hvit: fakta og informasjon
- Gul: positive sider
- Svart: negative sider/konsekvenser
- Grønn: kreativitet
- Rød: følelser
- Blå: planlegging og refleksjon

TID: 10 min.

UTSTYR: Ingenting.

HVA: Kort runde hvor alle deltakerne får mulighet til å reflektere over og sette ord på hvordan de føler seg akkurat nå.

KOMPETANSEMÅL: Sette ord på egne følelser, bevissthet på andres følelser og hvordan det kan påvirke atferd og samhandling.

EFFEKT MÅL: Åpen kommunikasjon, konfliktforebygging, gi mulighet for å tilpasse kommunikasjon og oppgaver etter dagsform, senke terskel for deltakelse ved å gi alle ordet tidlig i prosessen.

BONOS HATTER

Slik gjør du:

1. Deltakerne introduseres til hattene og velger seg hver sin hatt å starte med. Om det ikke er nok hatter, blir de resterende deltakerne observatører. Det er også mulig å ha flere hatter av samme farge. Det velges 1–2 gruppeledere, som skal fasilitere diskusjonen. Deltakerne får signal når hatter skal skiftes.
2. Oppvarming: Gi deltakerne en rolle/situasjon. F.eks., deltakerne er kollegaer og ungdomsarbeidere på fritidsklubben. De er nå i møte sammen for å diskutere en mobbehendelse som har skjedd. Gjennomfør rollespill i ca. 10 min. Hatter byttes 2–3 ganger underveis.
3. Gruppediskusjon: Gi deltakerne et aktuelt tema de skal diskutere seriøst, med hattene på. Hatter byttes underveis i diskusjonen (20 min).
4. Refleksjon i plenum rundt øvelse:
 - a. Hvordan var det å ha på seg de ulike hattene?
 - b. Hvordan var samspillet?
 - c. Hvordan opplevdes det å lede diskusjonen? Hva slags grep brukte du for å styre diskusjonen?
 - d. Innspill fra observatørene: Hva så de? Hva tenkte de?

INNSJEKK

Slik gjør du:

Øvelsen kan gjøres på forskjellige måter (verbalt i plenum, for seg selv på papir) og veldig kort (ett ord/et adjektiv) eller mer i dybden. Man kan også bruke en ferdig tegning/illustrasjon og få deltakerne til å si hvem i bildet de kjenner seg igjen i. Gruppeleder bør være tydelig på at innsjekk-øvelsen ikke er tid og sted for å gå i detalj.

Eksempel på innsjekk:

1. Si et adjektiv som beskriver hvordan du har det akkurat nå (runde rundt bordet)
2. Har noen lyst til å legge til noe mer? (åpen runde)
3. Hva har du tenkt på siden i går?

Øvelsen repeteres på slutten av samlingen (utsjekk).

TID: 10 min.

UTSTYR: Tilfeldig gjenstand (binders, konvolutt, o.l.) notatark, pinner.

HVA: Øvelse i fantasi/kreativitet. Egner seg som forberedende øvelse til brainstorming eller kreative prosesser.

KOMPETANSEMÅL: Samarbeid, kreativ tenkning, takle tidspress.

EFFEKT MÅL: Aktivere fantasien før gruppearbeid, forbedre gruppesamarbeid.

TID: 30 min.

UTSTYR: Stoppeklokke, flipoverark, tusjer, bord, musikk.

HVA: Idemyldringsøvelse for å få fram mange ideer på kort tid.

KOMPETANSEMÅL: Positiv tenkning, kreativitet, tenke under press, erfaring med å ta avgjørelser på demokratisk vis.

EFFEKT MÅL: Få frem mange ideer på kort tid, positiv tenkning, forankring av ideer som skal videreutvikles.

UNDERLIGE TING Å BRUKE EN [BIP] TIL

Slik gjør du:

1. Del deltakerne inn i grupper (3–4 deltakere per gruppe). Fortell dem at dette er en gruppekonskurranse.
2. Hver gruppe får utdelt en binders, konvolutt eller en annen gjenstand. Gjenstanden kan være hva som helst, men alle gruppene må få den samme gjenstanden.
3. Gruppene har nå 4 minutter til å idemyldre saker binders kan brukes til. Målet er å komme opp med så mange saker som mulig på den angitte tiden. En i gruppa må være referent og liste alle ideene etter hvert som de kommer opp.
4. Når tiden er ute, be deltakerne om å telle antall saker på lista. Gruppa med lengst liste vinner.
5. Øvelsen avsluttes med at alle gruppene leser opp sine lister i plenum.

POWERBRAINSTORMING

Slik gjør du:

Forberedelser

1. Lag/finn en spilleliste med energisk musikk.
2. Forbered ark til idemyldringen: Om dere er 10 deltakere, ta 5 flipoverark og skriv et tema/overskrift på hvert ark.
3. Sett fram 5 bord. På hvert bord legger dere ett flipoverark og flere pinner. Gjør klar musikken – den skal spille i bakgrunnen mens idemyldringen foregår.
4. Deltakerne går sammen i par og stiller seg ved hvert sitt bord.

Idemyldring (10 min)

5. Hvert par får 2 min ved hvert bord til å skrive ned så mange ideer som mulig knyttet til det temaet. Deltakerne sendes videre til neste bord etter 2 min.

Idesortering (maks 5 min)

6. Når alle parene har vært innom alle bordene, går de tilbake til bordet de startet ved. De er nå ansvarlige for å sortere gjennom ideene. De har ikke lov til å velge vekk ideer, men kan stryke ut ting som er ført opp dobbelt eller slå sammen ideer

som er veldig like. De skal deretter presentere den redigerte listen med ideer til hele gruppa.

Presentasjon av ideer og avstemning (10–15 min)

7. Hvert par presenterer ideene på sitt ark for hele gruppa i plenum.
8. Etter hver presentasjon skal deltakerne stemme på ideene de liker best. Stemming foregår individuelt. Hver person har to stemmer per ark (man kan gi begge stemmene til én ide eller gi en stemme til to forskjellige ideer).
9. Etter avstemmingen, presenterer parene de 2–3 mest populære ideene fra sitt ark.

IDÉPITCH

Slik gjør du:

Første runde pitching (10 min)

1. Fordel deltakerne inn i grupper på 3–5 personer.
2. Hver gruppe velger seg en ide å jobbe videre med (ideene har blitt generert i øvelsen før). De skal nå videreutvikle ideen og lage en pitch.
3. Gruppene har 10 minutter på seg til å lage et førsteutkast og legge dette inn i pitch-malen.

Presentasjon og tilbakemeldinger (10 min)

4. Gruppene skal nå presentere pitchene sine til de andre deltakerne. Dere som ledere velger om dette skal gjøres:
 - a. muntlig – med muntlige tilbakemeldinger og spørsmål til pitchene, eller
 - b. skriftlig – gruppene bytter bord, leser hverandres pitch og skriver på spørsmål, forbedringer og andre innspill

Andre runde pitching (5 min)

5. Gruppene går tilbake til pitchbordet og forbedrer pitchen sin basert på spørsmålene og innspillene fra de andre deltakerne.

Presentasjon og avstemning (5 min)

6. Gruppene presenterer den endelige versjonen av pitchen og deltakerne stemmer over pitchen de liker best. Dere som ledere velger avstemningsmetode.

TID: 30–35 min

UTSTYR: Pitchmal i A3-format, ark, tusjer.

HVA: Øvelse for ideutvikling.

KOMPETANSEMÅL: Kreativitet, samarbeid, formidling, analytisk tenkning.

EFFEKT MÅL: Videreutvikle ideer, lære å «selge inn» ideer til andre, skape forankring for avgjørelser.

MAL FOR PITCH

NAVN PÅ IDÉEN

Har ikke idéen et navn fra før, så lager dere et navn.

BESKRIVELSE AV IDÉEN

Forklar idéen til noen som ikke har hørt den før.

STØRSTE STYRKER

Hva er det som gjør idéen til en vinner-idé?

STØRSTE SVAKHETER

Hva er det som gjør idéen vanskelig og kan gjøre at den ikke vil vil fungere?

GJENNOMFØRBARHET

Hva er realistisk med denne idéen, hva gjør den lett eller vanskelig å gjennomføre? Vær nøye på dette punktet.

VISUALISERING

Lag en skisse eller modell, tegn og visualiser idéen på best mulig måte.

TID: Ca. 30 min (avhenger av antall deltakere og størrelse på grupper).

UTSTYR: smART oppvekst kort eller lignende, stoler satt i sirkel.

HVA: Øvelse i å gi og ta positive tilbakemeldinger og ros.

KOMPETANSEMÅL: Selvtillit, mestringsfølelse, anerkjennende kommunikasjon, aktiv lytting.

EFFEKTMÅL: Styrke fellesskap og bygge relasjoner, synliggjøre verdien av ros / hva det å bli sett gjør med oss, motivere til videre arbeid.

TID: 10–20 min.

UTSTYR: Flipover/whiteboard eller digitalt tilbakemeldings-system.

HVA: Evalueringsovelse.

KOMPETANSEMÅL: Analytisk tenkning, positiv tenkning, aktiv refleksjon over prosess og resultater.

EFFEKTMÅL: Reflektere over og analysere felles arbeid, oppsummere grunnlag for videre arbeid.

ROS

Slik gjør du:

Forberedelser

1. Skriv ut smART oppvekst kort (smartoppvekst.no/materiell/20-karakteregenskaper/). Hver deltaker skal ha et kort.

Aktivitet (20–25 min)

2. Be deltakerne om å sette seg i sirkel (eventuelt i mindre grupper, om dere er mange deltakere eller har jobbet i mindre team). Del ut smART oppvekst kort til alle deltakerne.
3. Deltakerne skal gi komplimenter til de andre deltakerne, ved å ta utgangspunkt i egenskapene listet på kortet. Start med en person i gruppen og la alle de andre deltakerne i gruppen gi positive tilbakemeldinger til personen etter tur. Hvilken egenskap på kortet har de sett i denne personen så langt?
4. Fortsett rundt i gruppa til alle deltakerne har fått positive tilbakemeldinger fra de andre i gruppa.

Refleksjon i plenum (5 min)

5. Åpne opp for en kort refleksjonsrunde i plenum. Hvordan kjentes det å få positiv tilbakemelding? Hvordan var det å gi? Hvordan var det å se/høre andre motta positive tilbakemeldinger?

POSITIV EVALUERING

Slik gjør du:

1. I gruppe, velg dere 4–5 temaer dere ønsker å evaluere. På et arrangement, kan dette f.eks. være program, gjennomføring, mat og pauser, samarbeid.
2. Gå gjennom tema for tema. For hvert tema, gir alle deltakerne en score mellom 1 og 10. Møteleder regner så ut gjennomsnittsscoren for hvert tema og skriver denne opp på en tavle.
3. I plenum, diskuter:
 - a. Hva var så bra at vi havnet på denne scoren på dette temaet?
 - b. Hva kunne vi gjort enda bedre for å få en høyere score?



LOKALT SAMARBEID

Ungdomsmedvirkning på klubb og ungdomshus kan styrkes gjennom samarbeid med andre instanser og grupper lokalt og regionalt. Deling av kunnskap og ressurser kan både styrke relevansen på de lokale fritidstilbudene og styrke ungdommenes deltakelse i eget nærmiljø.

Her er noen forslag til lokale samarbeidspartnere:

Skolene
Biblioteket
UKM (Ung Kultur Møtes)
Kulturskolen
Idrettslagene
Andre fritidsklubber
Ungdomsrådet
Frivillighetssentralen
Utekontakten og Natteravner
Forebyggende politi
SLT / SALTO
Barne- og familietjenesten / Helsestasjonen /
Pedagogisk-psykologisk tjeneste (PPT)
Politikere i kommunestyret
MOT
Røde Kors
Redd Barna
Ungdomsorganisasjoner og frivillige lag
Lokalt næringsliv
Fagforbund
Foreldre og foresatte

UNGDOM OG FRITIDS MEDLEMSTILBUD

Ungdom og Fritid tilbyr ulike former for støtte og kompetanse til våre medlemsklubber.

Frifond

Frifond er en støtteordning opprettet av Stortinget for å bedre de økonomiske rammebetingelsene for demokratisk og frivillig aktivitet i lokalsamfunn. Gjennom Ungdom og Fritids Frifond kan våre medlemmer søke om penger til prosjekter og ulike typer arrangementer i regi av klubben. Vi gir også støtte til utstyr til aktiviteter på klubben eller kompetansehevende tiltak for ungdom. Ungdommene

på klubben skal være med å bestemme type prosjekt eller aktivitet og være delaktig i søknadsprosessen.

Kurs og konferanser

Ungdom og Fritid har flere kompetansetiltak for ungdomsarbeidere, inkludert en årlig landskonferanse og åtte kurs om ulike temaer som kommunikasjon, prosjektarbeid, og metodisk veiledning med ungdom. Vi tilbyr også kurs for ungdom i søknadsarbeid, demokratiopplæring og teambuilding.

Ungdom og Fritids app

Appen er en kompetanseportal med relevant fagstoff samlet på et sted, for ungdomsarbeidere på fritidsklubber. Appen ble relansert i januar 2020, med ny profil og oppbygging, samt interaktive funksjoner som innlogging, varsler, poeng og tester.

Fylkesledd

Ungdom og Fritid endrer i perioden 2019–2020 sin organisasjonsstruktur og oppretter fylkesledd. Målene med de nye fylkesleddene er å styrke demokratiet i organisasjonen, bidra til økt deltakelse og påvirkning fra ungdom, og skape sterkere regionale ledd som kan ivareta interessene til medlemsklubbene i fylket.

STØTTE- OG TILSKUDDSDORDNINGER

Nasjonal tilskuddsordning for å inkludere barn og unge (tidligere Inkludering av barn i lavinntektsfamilier).

Erasmus+: Aktiv Ungdom. Støtteordning for unge (13–30) og ungdomsarbeidere.

Frifond (ikke Ungdom og Fritids Frifond). Grupper med minst tre ungdommer kan søke om inntil 40 000 kroner til små og store prosjekter.

Sparebankstiftelsen. Støtte til lokale tiltak innen kunst, kultur, friluftsliv, idrett, naturkunnskap, nærmiljøaktiviteter og kulturarv.

LOVVERK OG RETTIGHETER

Barn og unge har en rett til medvirkning. Under lister vi noen viktige lovverk, som du og ungdommene kan vise til for å sikre at retten blir oppfylt.

Barnekonvensjonen

Barn og unges rett til medvirkning framgår av flere artikler i barnekonvensjonen, blant annet disse tre:

- Artikkel 12 – Barnet har rett til å si sin mening i alt som vedrører det og barnets meninger skal tillegges vekt.
- Artikkel 13 – Barnet har rett til ytringsfrihet, til å søke, motta og spre informasjon og ideer av alle slag og på alle måter.
- Artikkel 31 – Barnet har rett til hvile, fritid og lek, og til å delta i kunst og kulturliv.

I tillegg slår artikkel 2 fast at konvensjonens rettigheter gjelder for alle barn uten forskjellsbehandling.

Plan- og bygningsloven (PBL)

Plan- og bygningsloven skal bidra til å fremme bærekraftig utvikling for den enkelte og for samfunnet. Allerede i lovens formål (§ 1-1) står det at det skal tas hensyn til barn og unges oppvekstvilkår i planlegging. Alle som fremmer planforslag, skal legge til rette for medvirkning (§ 5-1). Kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra barn og unge (§ 5-1). Videre skal planlegging bidra til å fremme befolkningens helse og motvirke sosiale helseforskjeller (§ 3-1).

Forskrift om ungdomsråd

Fra og med høsten 2019 skal alle kommuner og fylker ha et ungdomsråd. Dette er regulert gjennom Kommuneloven §5-2 og det er utarbeidet en egen forskrift for arbeidet til ungdomsrådene. Noen viktige punkter i forskriften er:

- Ungdomsrådet har rett til å uttale seg i alle saker som gjelder ungdom. Slike saker skal kommunestyret, fylkestinget eller andre folkevalgte organer forelegge for rådene.
- Rådene velger selv sin leder og nestleder blant medlemmene.
- Rådene skal gis tilstrekkelig sekretariatshjelp.
- Kommunestyret og fylkestinget skal etablere rutiner som sikrer at rådene mottar sakene på et så tidlig tidspunkt i saksbehandlingen, at uttalelsene fra rådene har mulighet til å påvirke

utfallet av saken. Rådene kan også ta opp saker på eget initiativ.

Bufdir har utarbeidet en egen veileder for ungdomsråd (se Veiledere)

RAPPORTER OM BARN OG UNGES FRITID

Andersen, Patrick Lie og Idunn Seland. (2019) Fritidsklubber i et folkehelseperspektiv Ungdataanalyser 2015–2017 og analyse av statlige dokumenter 2007–2017. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. NOVA Notat 1/2019.

Redd Barna. (2019) Oppdrag 31: Rett på fritid.

Veiledere og kvalitetskriterier

Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir). (2019) Veileder for ungdomsråd.

Fagforbundet og Ungdom og Fritid. Kvalitetskriterier for fritidsklubber og åpne møteplasser for ungdom.

ØVELSER TIL BRUK MED UNGDOM

360 Participation Model:

<https://360participation.com/nb/ovelser/>

SALTO-YOUTH:

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

LAGET AV

Ungdom og Fritid
– Landsforeningen for fritids-
klubber og ungdomshus

PROSJEKTTEAM

Henriette Øyan og
Hedda Hakvåg

DESIGN

Studio Levi Bergqvist
og Skilhagen

FOTO

Martin Slottemo Lyngstad,
Paragon Features

TAKK TIL KLUBBENE OG
UNGDOMMENE SOM LOT
OSS KOMME OG TA BILDER

Aktivitetshuset Volt
Almedie, Trosterudklubben
Arena Bekkestua
Fubiak
Hamna Kultur
Lindebergklubben
Radar, Ung Kultur Asker

Opplæringsprogrammet
Ungdomsledelse er støttet av
Helsedirektoratet gjennom
Program for folkehelsearbeid
i kommunene.

KILDER

Badham, B. and Davies, T. (2007) The involvement of young people,
in R. Harrison, C. Benjamin, S. Curran and R. Hunter (eds.) *Leading
Work with Young People*, London: Sage

Grace, J. og Grace, P. (2017) 360° Participation: Youth Handbook
[https://docs.wixstatic.com/ugd/f3ef4c_
cb09e020f28145449b0ea711886a1486.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/f3ef4c_cb09e020f28145449b0ea711886a1486.pdf)

Hart, R. (1992) *Children's Participation: from Tokenism to Citizenship*.
Innocenti Essays No. 4. United Nations Children Fund (UNICEF)

[https://www.unicef-irc.org/publications/100-childrens-participation-
from-tokenism-to-citizenship.html](https://www.unicef-irc.org/publications/100-childrens-participation-from-tokenism-to-citizenship.html)

Shier, H. (2001) "Pathways to Participation: Openings, Opportunities
and Obligations", *Children & Society*, Volume 15, 107-117
[https://www.researchgate.net/publication/233551300_
Pathways_to_participation_Openings_opportunities_and_
obligations](https://www.researchgate.net/publication/233551300_Pathways_to_participation_Openings_opportunities_and_obligations)

Ungdom og Fritid. (2017) *Med ungdom som ressurs:
Medvirkningshåndbok for ungdomsarbeidere*

Ungdom og Fritid. (2018) *Ungdomsledelse: Prosjekthåndbok for
unge arrangører*





