

Projektbeskrivelse – Unge (med)Skabere

Indledning

I kultur- og fritidslivet kan unge finde forpligtende fællesskaber, både foreningsbaserede fællesskaber, men også mere uorganiserede fællesskaber. I disse fællesskaber opfattes unge som en ressource i besiddelse af en handlekraft, som uddannelsessystem og arbejdsmarked ofte har svært ved at mobilisere. Det er netop disse ressourcer Kultur- og Fritidsafdelingen igennem projektet 'Unge (med)Skabere' vil aktivere og understøtte.

Mange unge fravælger de traditionelle foreningsbaserede aktiviteter som fx musikskole og idrætsforeninger. Det er i højere grad det selvorganiserede kultur- og fritidsliv med friere rammer, som tiltrækker de unge. Men som Kulturministeriets Ungestrategi fra 2014 peger på, har de unge dog stadig brug for nogle rammer og kompetencer for at lykkes med deres ideer. Der er fx behov for mødesteder og lokaler, hvor unge kan mødes på tværs, men også for sparring ift. udvikling af idé til handling, ansøgninger om puljemidler eller tilladelser. Denne sparring skal gerne føre til, at unge opnår kompetencer til senere selv at gennemføre projekter, og derigennem få succesoplevelser med vellykkede processer og færdige projekter. Ungestrategien peger derudover på, at involvering af unge i kulturtilbud og -projekter i samarbejde med etablerede kulturaktører og -institutioner kan understøtte de unges selvorganiserede aktiviteter. En sidegevinst ved at involvere unge i kultur- og fritidslivet er også, at det bliver mere attraktivt for unge at bo i de pågældende områder og dermed også at fastholde såvel som tiltrække andre unge beboer.

Det er dog vigtigt at huske, at de enkelte unge er forskellige ift. behov for rammer, støtte og vejledning. Den aarhusianske projektplatform Frontløberne har netop udgivet en projekthåndbog til unge kulturskabere, der beskriver unges vidt forskellige behov ift. deres engagement. Nogle har brug for klare rammer og tydelige opgaver, mens andre har brug for et sted at spørge om hjælp, hvis de bliver i tvivl om noget. Det er derfor centralt, at en indsats med henblik på at styrke rammerne for ungekulturen tager afsæt i unges behov – også når de forandrer sig.

Der er grundlæggende tre pædagogiske tilgange til at arbejde med unge kulturskabere; *for unge*, *med unge* og *af unge*. Projekter *for unge* finder særligt sted i de traditionelle ungdomsskoler og -klubber, hvor en voksen har fastsat rammen for de aktiviteter, der finder sted. Projekter *af unge* ses særligt i selvstyrede ungemiljøer, hvor unge selv igangsætter og skaber aktiviteter, hvor der ikke er voksne ind over. Imellem de to yderpositioner findes et kontinuum af projekter *med unge*, hvor nogle er tættere på *for unge* og andre tættere på *af unge*. Med-projekter er særligt præget af en 'learning by doing' tilgang, hvor unge er involveret, medskabende og har ejerskab til projektet i en tryk ramme. Disse projekter kaldes også ofte samskabelsesprojekter, og her kan initiativet både komme fra en voksenstyret institution og fra de unge selv.

Indsatsen 'Unge som (med)Skabere' har som målsætning, at flere unge skal kunne igangsætte aktiviteter *med og af unge*. Derfor skal der skabes rammer for, at unge kan involvere sig i kultur- og fritidslivet, ofte i samarbejde med kultur- og fritidsaktører og -institutioner, og der skal arbejdes med at udvikle kompetencer hos unge til selv at skabe projekter og være aktive (med)skabere af ungekulturen i Slagelse Kommune.

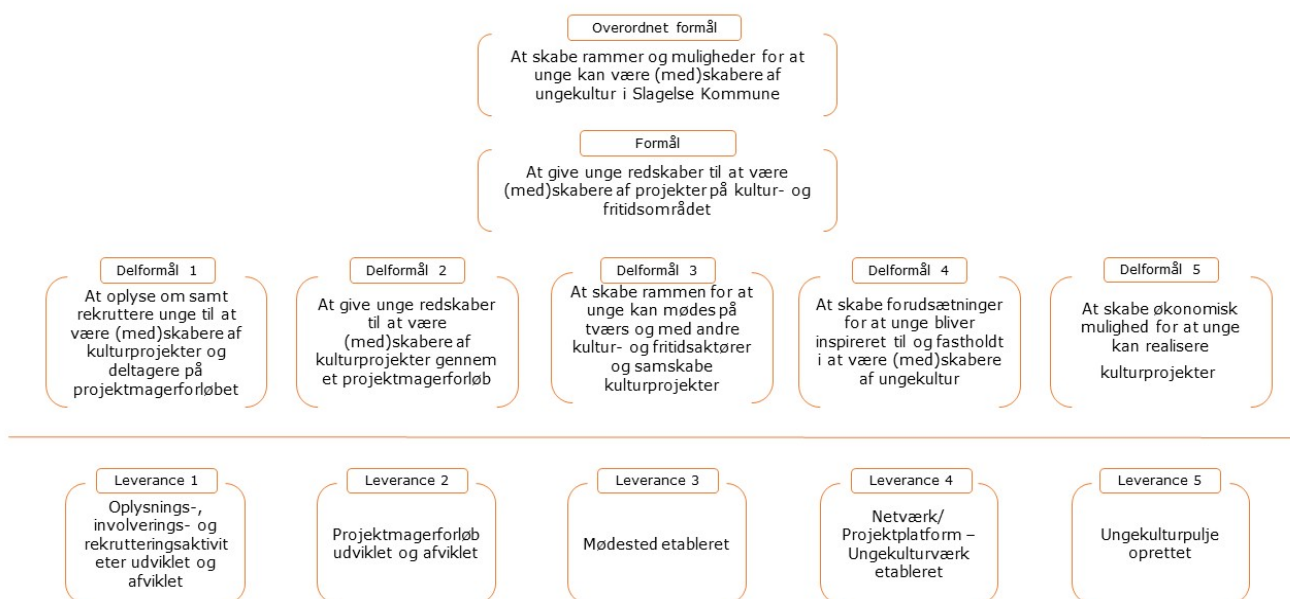
Målgruppe

Indsatsen er primært målrettet unge i alderen 16-25 år, idet denne aldersgruppe trives særligt godt i en pædagogisk ramme skabt sammen *med* og *af* andre unge.

Formål med indsatsen 'unge som (med)skabere'

Det overordnede formål med indsatsen er at skabe rammer og muligheder for at unge kan være (med)skabere af ungekultur i Slagelse Kommune. Der er mange måder, hvorpå disse rammer og muligheder kan skabes. Med afsæt i inspiration og erfaring fra bl.a. Odense og Albertslund Kommune samt Frontløberne i Aarhus fokuserer vi i første omgang på at give unge redskaberne til at være (med)skabere af projekter på kultur- og fritidsområdet gennem et "projekt-magerforløb" (arbejdstitel).

For at sikre værdien af indsatsen er der opstillet en række delformål for, hvordan unge klædes bedst muligt på til at være (med)skabere af projekter på kultur- og fritidsområdet. Disse delformål ses i målhierarkiet nedenfor. De forskellige delformål leder ned til en række leverancer, som finder sted hhv. før under og efter "projekt-magerforløbet". De præsenterede leverancer skal ses som kvalificerede bud på, hvordan vi i praksis kan skabe rammer og muligheder for, at ungekulturen kan spire i Slagelse Kommune.



For at sikre indsatsens værdi for unge målgruppen vil vi involvere unge i udviklingsprocessen. Konkret vil der blive nedsat et unge advisory board bestående af fire til seks personer, som skal være med til at udvikle indsatsen samt sikre leverancerens relevans for målgruppen.

Uddybning af leverancer

Leverance 1 – Oplysnings-, involverings- og rekrutteringsaktiviteter udviklet og afviklet

Slagelse Kommune er en geografisk stor kommune, som ud over købstæderne Slagelse, Korsør og Skælskør også rummer flere mindre byer. Via en oplysnings-, involverings- og rekrutteringsaktiviteter vil vi oplyse unge i hele Slagelse Kommune om muligheden for at deltage i et "projekt-magerforløb" med henblik på at være (med)skabere af unge kulturprojekter.

Oplysnings- og rekrutteringsaktiviteter vil bl.a. kunne bestå af en gennemgribende markedsføring via sociale medier og lokale kulturaktører samt afvikling af en række oplysende og involverende workshops i lokalområderne. Aktiviteterne har særligt til hensigt at sprede budskabet om "projekt-magerforløbet" med henblik på at gøre deltagelse i forløbet tilgængeligt for unge i alle dele af kommunen samt sikre "projekt-magerforløbet's" relevans ift. unges engagement.

Ved yderligere konkretisering af leverance 1 og delleverancer derunder, vil der blive opstillet succeskriterier, som bidrager til at måle leverancens værdi.

Leverance 2 – "Projekt-magerforløb" (arbejdstitel) udviklet og afviklet

For at give unge i Slagelse Kommune værktøjerne til at skabe kulturprojekter vil vi afvikle et "projekt-magerforløb", som er en kombination af teori og praksis. Gennem forløbet vil mellem 12-22 unge blive præsenteret for en række værktøjer til skabelse af kulturprojekter, som de skal afprøve i praksis i samarbejde med lokale kultur- og fritidsaktører samt gennem et eller flere samskabende kulturprojekter. "Projekt-magerforløbet" vil fx kunne strække sig over en periode på to til tre måneder, hvor undervisningen dels vil foregå i enkelte weekender og på hverdagsaftener. Forløbet vil blive udviklet i samarbejde med det tidligere beskrevne advisory board således, at forløbet kommer til at give mening ift. unges engagement. "Projekt-magerforløbet" vil som udgangspunkt være koordineret af Kultur- og Fritidsafdelingen, mens indholdet i forløbet vil blive varetaget af en bred gruppe af kulturaktører som fx lokale kulturinstitutioner og fritidsforeninger samt eksterne kulturaktører og -inspiratorer med særlig erfaring fra lignende indsatser.

Gennem projekt-magerforløbet vil unge:

- Lære at skabe og drive forskellige kulturprojekter.
- Få et netværk på tværs af kommunens unge kulturskabere.
- Få et indblik i, hvordan det er at arbejde med kulturprojekter i teori og praksis.
- Møde professionelle kulturaktører fra hele kommunen som fx Slagelse Musikhus og Center for leg og bevægelse ved Gerlev.
- Opbygge en lettilgængelig værktøjskasse til at skabe kulturprojekter på egen hånd og/eller i samarbejde med andre.

Ved yderligere konkretisering af leverance 2 og delleverancer derunder, vil der blive opstillet succeskriterier, som bidrager til at måle leverancens værdi.

Leverance 3 – Mødested etableret

For at skabe en ramme hvor unge kan mødes på tværs og skabe kulturprojekter vil vi etablere et mødested. Af unge beskrives det som værende centralt, at der er et rum mellem uddannelsesrummet (skole eller studie) og det sociale rum (café eller fodboldbane) –

mellemrummet, hvor unge kan mødes og forstyrre hinandens tankegang. Ideelt er der nogle "tilbagelænedede voksne" i mellemrummet, som kan facilitere et trygt rum, hvor unge kan tale og skabe kulturprojekter sammen. Undervejs i "projekt-magerforløbet" vil en sådan fysisk ramme blive anvendt som mødested mellem undervisningsgangene, mens det efter "projekt-magerforløbet" i højere grad vil tjene til at være et unge projektværksted, hvorfra kulturprojekter kan udspringe.

Ud over at mødestedet skal kunne samle unge kulturskabere, skal det også bygge bro til det etablerede kultur- og fritidsliv ved at danne ramme for mødet og samarbejdet mellem unge kulturskabere og lokale kulturinstitutioner og fritidsforeninger. Konkret vil et sådant mødested i Slagelse Kommune kunne etableres i samarbejde med lokale, etablerede unge- eller kulturaktører (som fx Slagelse Musikhus, Slagelse Bibliotekerne, Posthuset Innovation og vækst eller Slagelse Ungdomsskole).

Ved yderligere konkretisering af leverance 3 og eventuelle delleverancer derunder, vil der blive opstillet succeskriterier, som bidrager til at måle leverancens værdi.

Leverance 4 – Netværk/Projektplatform – "Ungekulturværket" etableret

For at inspirere til at unge bliver fastholdt i og inspireret til at skabe kulturprojekter efter "projekt-magerforløbet" inviteres de ind i et netværk/en projektplatform – Ungekulturværket. Hensigten med denne platform er at facilitere et møde mellem unge, hvor det er nemt for dem at indgå i ungekulturen i Slagelse Kommune samt skabe kulturprojekter *med* hinanden. Ungekulturværket er både for de unge, som har deltaget på "projekt-magerforløbet", og for dem der på egen hånd eller i anden sammenhæng er (med)skabere af kulturprojekter. For at styrke brobygningen mellem ungekultur og det øvrige kulturliv i Slagelse Kommune, er Ungekulturværket også et forum, hvor der kan dannes bånd mellem unge kulturskabere og andre kultur- og fritidsaktører.

Ungekulturværket vil i begyndelsen være faciliteret af Kultur- og fritidsafdelingen i Slagelse Kommune, men det er hensigten at netværket på sigt skal ledes og faciliteres af unge selv. Aktiviteter i ungekulturværket kan bl.a. være sociale og fællesskabsskabende arrangementer, brainstormsessioner med fokus på kulturevents, inspirationsoplæg fra interessante kulturaktører mv. Advisory boardet spiller en særlig rolle ift. at ungekulturværket og aktiviteterne i netværket opleves om meningsfuldt og relevant for unge kulturskabere.

Ved yderligere konkretisering af leverance 4 og eventuelle delleverancer derunder, vil der blive opstillet succeskriterier, som bidrager til at måle leverancens værdi.

Leverance 5 – Ungekulturpulje oprettet

For at gøre det økonomisk muligt for unge at tage aktivt del i og være (med)skabere af kulturprojekter i Slagelse Kommune (også efter "projekt-magerforløbet") vil der blive etableret en ungekulturpulje med ca. 50-100.000 kr. årligt (beløbet bestemmes endeligt når behovet kendes nærmere). Ungekulturpuljen vil administrativt varetages af Kultur- og Fritidsafdelingen, som ligeledes vil have beslutningskompetencen ift. at vurdere indkomne ansøgninger. Puljen har overordnet til formål at understøtte unge i at tage aktivt del i og være (med)skabere af kulturprojekter i kommunen. Puljen vil altså ikke på forhånd opstille principper og mål for ungekulturprojekterne, idet projekterne skal afspejle de unges kulturelle engagement.

Ved yderligere konkretisering af leverance 5 og eventuelle delleverancer derunder, vil der blive opstillet succeskriterier, som bidrager til at måle leverancens værdi.

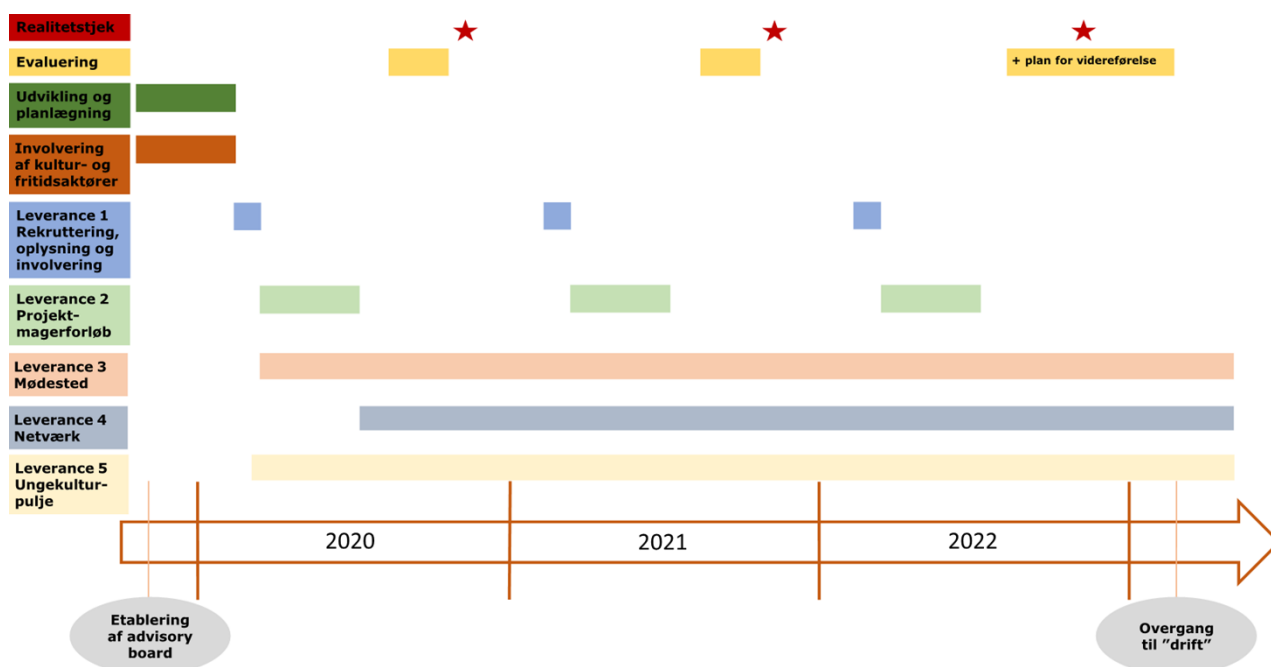
Værdiskabelse og effekter

Leverancerne ovenfor har overordnet til hensigt at skabe rammer og muligheder for at unge kan tage aktivt del i og være (med)skabere af ungekulturen i Slagelse Kommune. Baggrunden for at ville skabe disse rammer og muligheder er at skabe en reel værdi på følgende områder:

- Flere unge tager aktivt del i kulturlivet i Slagelse Kommune.
- Flere unge får kompetencer til selv at udforme, igangsætte og afvikle kulturprojekter.
- Flere unge er medskabere kulturprojekter i samarbejde med kultur- og fritidsaktører Slagelse Kommune.
- Flere unge indgår i fællesskaber sammen med andre unge.
- Flere unge oplever Slagelse Kommune som en attraktiv kommune at blive boende i samt bosætte sig i.
- Kultur- og fritidsaktører får i højere grad mulighed for at engagere unge i udviklingen af kulturprojekter.

Overordnet tidsplan for 'Unge som (med)skabere'

Indsatsen vil blive udviklet og forment undervejs i samskabelse med advisory boardet, ungekulturværket, unge "projektmagere" og lokale kulturaktører. For alligevel at skabe et overblik, har vi nedenfor skitseret indsatsens potentielle udvikling over en treårig periode.



For at sikre at indsatsen er gennemgående meningsfuld ift. de behov og ønsker, der præger ungdomskulturen i Slagelse Kommune, er der årligt planlagt et "realitetstjek" (markeret med stjerner i oversigten), hvor intentionerne for indsatsens fremadrettede forløb (re)vurderes. Dette

realitetstjek varetages af Kultur- og Fritidsafdelingen i samarbejde med indsatsens centrale samarbejdspartnere.

Organisering

Kultur- og Fritidsafdelingen i Slagelse Kommune er projektholder og overordnet koordinator for indsatsen 'Unge som (med)skabere', men for at sikre forankring og ejerskab er det hensigten at indgå partnerskaber med et bredt udvalg af interessenter, hvor særligt kultur- og fritidsaktører er centrale.

- Kultur- og Fritidsafdelingen i Slagelse Kommune er projektholder og overordnet koordinator for indsatsen.
- Øvrige centre og afdelinger i kommunen er samarbejdspartnere (fx Slagelse Ungdomsskole, Ungehuset, Campus Slagelse).
- Lokale kultur- og fritidsaktører er samarbejdspartnere (fx Slagelse Musikhus, Gerlev – Center for leg og bevægelse, Slagelse Museum, Korsør Kulturhus, Slagelse Bibliotekerne mv.).
- Slagelse Erhvervscenter og herunder Posthuset for Innovation og vækst er en potentiel samarbejdspartner.
- Lokale institutioner som har med unge at gøre er samarbejdspartnere (fx STX, HTX, HHX, Erhvervsuddannelser og videregående uddannelser, Ungerådet).
- Unge i alderen 16-25 år i Slagelse Kommune er den primære målgruppe.
- Projektplatformen Frontløberne i Aarhus, Kulturmetropolen og ungeindsatsen USKIK, JA-kontoret i Helsingør Ungdomsskole og andre kommuner betragtes som eksterne reference personer, vi kan søge inspiration, viden og erfaringer hos.
- Advisory board bestående af fire til seks unge personer er sparringsorgan ift. udvikling af ungeindsatsen.
- Det politiske Kultur- og Fritidsudvalg orienteres løbende om indsatsens udvikling og resultater.

Økonomi

Det samlede budget for indsatsen 'Unge som (med)skabere' udgør i alt 1.500.000 kr., hvor der er budgetteret med 500.000 kr. årligt. Da leverancerne på nuværende tidspunkt er beskrevet på et intentionelt plan, er udgiftsposterne uddybet uden prisoverslag i oversigten nedenfor. Oversigten og det konkrete budget for indsatsen vil blive specificeret i takt med, at indsatsen udvikles og formes.

Udgiftspost	Uddybning af udgiftspost
Ledelse og udvikling af ungeindsatsen med fokus på "projektmagerforløbet"	Overordnet udvikling af indsatsen. Definition og afklaring af roller og arbejdsopgaver i forbindelse med indsatsen. Erfaringsudveksling med referencepersoner. Etablering af unge Advisory Board. Netværksarbejde ift. kultur- og fritidsaktører samt andre centrale interessenter. Planlægning af arbejdet koblet til leverancer.

Leverance 1 Oplysnings-, involverings- og rekrutteringsaktiviteter	Arbejdstimer ved planlægning af leverance 1 Markedsføringsmateriale. Markedsføring via sociale medier, kultur- og fritidsaktører mv. Workshops mhp. rekruttering af unge til "projekt-magerforløbet".
Leverance 2 Projekt-magerforløb	Arbejdstimer ved planlægning af "projekt-magerforløb". Undervisningskompetencer, interne såvel som eksterne. Indkøb af undervisningsmaterialer. Facilitet til afvikling af "projekt-magerforløb". Forplejning under "projekt-magerforløb". Transport ved udflugter til kultur- og fritidsaktører. Markedsføring.
Leverance 3 Mødested	Opsøgende arbejde ift. at finde et mødested. Aftale om mødested for unge. Evt. Småindkøb i forbindelse med indretning af mødested.
Leverance 4 Ungekulturværk	Netværksledelse. Inspiration og viden i form af fx eksterne oplægsholdere. Forplejning til aktiviteter i ungekulturværket. Mødefacilitet (hvis ikke ovenstående mødested). Markedsføring.
Leverance 5 Ungekulturpulje	Puljemidler. Administration af pulje. Markedsføring af pulje.
Evaluerings- og exitstrategi	Arbejdstimer.
Forankring og drift	Konkretiseres yderligere undervejs.
Buffer	Uforudsete aktiviteter.

Evaluerings- og exitstrategi

Projektet vil i forbindelse med de årlige "realitetstjek" løbende blive evalueret, hvilket vil bidrage til, at projektets indsatser udvikles og planlægges således, at de afspejler unges behov, ønsker og engagement.

Undervejs i projektperioden vil der være fokus på udformning af en exitstrategi. Strategien har til hensigt at skabe de bedste forudsætninger for, at de udviklede rammer og muligheder for at unge kan være (med)skabere af ungekulturen forankres på en måde, så de også lever efter projektperioden.