RAMMER DER RUMMER

#designtænkning #nærområder #outreach #tværfaglighed

Modelforsøg under Slots- og Kulturstyrelsens pulje
"Grib Engagementet"

Vejle Kommune Kultur og Sunhed
august-december 2021

Rytmisk Musikkonservatorium

VEJLE KOMMUNE

design skolen kolding

Indhold

Indflyvning **3**

Designmetoder i projektet **4**

Involveringsmetoder 4

Indsigtsmetoder 5

Koncept-udviklingsmetoder 6

Hvordan involverede vi børnefamilier? **7**

Hvad lærte vi om børnefamilier igennem vores involvering? 8

Hvordan gik vi fra viden om børnefamilier til idéer og koncepter? 9

Hvilke koncepter valgte vi at udvikle til børnefamilierne? 10

Hvordan har vi involveret de unge? **11**

Hvad lærte vi om de unge gennem vores involvering? 12

Hvordan gik vi fra viden om unge til idéer og koncepter? 13

Hvilke koncepter valgte vi at udvikle til unge musikinteresserede? 14

Kontakt **15**

Billeder **16**

Indflyvning

Vejle Kommune har med midler fra Slots- og Kultursstyrelsens pulje "Grib Engagementet" gennemført modelforsøget "Rammer der rummer". Projektets aktører var Vejle Musik- og Kulturskole, Vejle Bibliotekerne, Rytmisk Musikkonservatorium og Designskolen Kolding. Modelforsøgets formål var at undersøge, i hvor høj grad børnefamilier og unge, gennem et samarbejde mellem Vejle Musik- og Kulturskole og Vejle Bibliotekerne, kan få adgang til kunst- og kulturtilbud. Formålet var også at højne kvaliteten af den deltagelse, som finder sted.

Projektets proces har været faciliteret af Designskolen Kolding, som gennem kompetenceløftende aktiviteter har ført projektets to arbejdsgrupper bestående af ansatte på tværs af de to institutioner igennem en designproces. I denne designproces er målgrupperne blevet involveret i udviklingen af tilbuddene. Designskolens arbejde har særligt bidraget med den målgruppefokuserede tilgang, hvor de ved at sætte arbejdsgrupperne i de potentielle nye brugeres sted, har skabt en forståelse af, hvem de er og hvad deres motivation og interesse er. Derigennem har de bidraget til at synligøre målgruppernes barrierer for adgang og deltagelse og synliggjort de mulighedsrum, der er for at iværksætte nye koncepter.

Projektets evaluering er foretaget af Rytmisk Musikkonservatorium, som har haft et skarpt fokus på evalueringen af det tværinstitutionelle samarbejde, samt projektets muligheder og barrierer for at højne adgangen til kulturtilbud og kvaliteten af deltagelse gennem tværinstitutionelt samarbejde. Rytmisk Musikkonservatorium har desuden stået for den del af kompetenceudviklingen, der handler om evalueringskompetence og tværfagligt samarbejde.

Dette katalog er udarbejdet med hensigten om at skabe nysgerrighed og inspiration til andre kommuner, ledere og praktikere, som overvejer at forfølge lignende samarbejdskonstellationer. I dokumentet fører vi læseren gennem de to arbejdsgruppers designprocesser.

Har du spørgsmål til Rammer der rummer er du velkommen til at kontakte projektleder Christian Møller Nygaard på 40429023 eller chmny@vejlebib.dk
God læsning.

Designmetoder i projektet

Kolding Designskole har gennem kompetenceløftende aktiviteter ført de to arbejdsgrupper gennem en designproces med trinene involvering, indsigt, konceptudvikling, handling og evaluering. Følgende designmetoder er blevet brugt i projektet.

Involveringsmetoder

Probe Kits

Idéen med et Probe Kit er, at man giver målgruppen en aktivitet med hjem, som de kan beskæftige sig med derhjemme og aflevere tilbage igen. Styrken ved et Probe Kit er, at målgruppen kan bruge mere tid på besvarelsen, og at vi får nogle mere reflekterede og intime besvarelser og indsigter, da der svares i et trygt og privat rum.

Drive By

Idéen med Drive By som involveringsmetode er at møde målgruppen i deres daglige bevægemønstre. Hvis målgruppen er biblioteksbrugere, kunne et Drive By eksempelvis være en Vox Pop ved indgangen til biblioteket eller en maskine ved udgangen, hvor man hurtigt kan rate sin oplevelse. Ligesom man kender fra diverse supermarkeder.

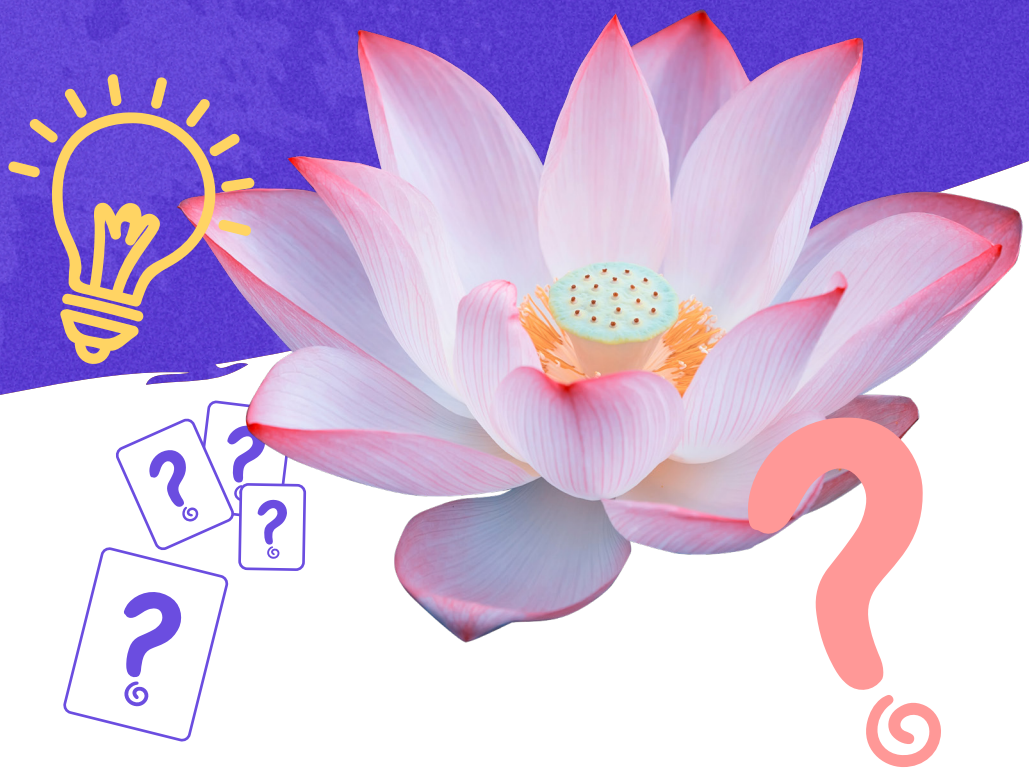
Indsigtsmetoder

Clustering

Clustering går ud på, at man hurtigt danner sig et overblik over mønstre i besvarelserne ved at pulje dem i emner, tendenser eller trends. Metoden er blevet brugt til at behandle de besvarelser, arbejdsgruppen har fået fra Probe Kits og Drive By.

Key Insights

Key Insights som metode anvendes til at behandle de emner, tendenser eller trends, som man har fået fra Clustering. Metoden nedfælder og fremhæver de vigtigste indsigter. I projektet har de vigtigste indsigter været viden om brugernes barrierer for adgang og deltagelse i vores kulturtilbud.



Koncept-udviklingsmetoder

How might we?

I arbejdet med idégenering og konceptudvikling har vi arbejdet med metoden "how might we?". Metoden bruges til at vende indsigterne om barrierer for adgang og deltagelse til mulighedsrum og idéer, der kan forfølges. I stedet for at sige "vores brugergruppe har ikke tid om eftermiddagen" kan vi sige "Hvordan kan vi ramme vores brugergruppe på kort tid om eftermiddagen?"

Lotus Blossom og Trigger Cards

Lotus Blossom og Trigger Cards bruges til at videreudvikle de mulighedsrum "How might we" har skabt. Lotos Blossom metoden går ud på at udvikle så mange idéer og løsningsforslag som muligt til hvert mulighedsrum. For at understøtte denne proces og for at udfordre og opkvalificere idéerne og løsningsforslagene anvendtes Trigger Cards, der stillede spørgsmål, krav eller udfordrede påstande og dermed understøttede idéudviklingen.

Hvordan involverede vi børnefamilier?

Med ønsket om at involvere børnefamilier i udviklingen af vores kunst- og kulturtilbud benyttede vi designmetoden "Probe Kits".

Probe kit til børnefamilier

Formålet med at udlevere Probe Kits til børnefamilier var at få et indblik i, hvad de fremhæver som gode oplevelser og minder for derigennem at blive klogere på, hvad vores kulturtilbud bør indeholde, hvis de skal engagere både børn og voksne.

For at finde ud af det udviklede arbejdsgruppen en goodie bag. Den blev delt ud til børn som en hjemmeaktivitet ifølge aftaler med to skoler og en daginstitution i Vejle Kommune. I goodie baggen var der en kort højtlæsningshistorie som rammesatte en tegneopgave til barnet og et lille spørgsmålsark til forældrene. Aktiviteten krævede at både barn og voksen var med. Posen indeholdte alt der skulle til for at gennemføre aktiviteten; tegneredskaber, lim, glitter og mere til. Af de 85 udleverede goodie bags, blev 74 tilbageleveret. De tilbageleverede goodie bags indeholdt alle de smukkeste tegninger og fortællinger om den pågældende børnefamilies aktivitet.

Hvad lærte vi om børnefamilier igennem vores involvering?

For at behandle de mange besvarelser og få skabt indsigter til konceptudviklingen anvendte arbejdsgruppen metoden "Clustering" og "Key Insights".

Key Insights

Efter at have spottet de mange tendenser, valgte arbejdsgruppen at uddrage følgende Key Insights.

1. Det er vigtigt med god tid sammen med familien
2. Aktiv deltagelse for både børn og voksne.
3. Oplevelser og overraskelser er et vigtigt element i aktiviteterne
4. Udeliv, natur og dyr er emner som går igen.
5. Hygge er et vigtigt element.
6. At give og få ting er sjovt
7. Leg og sjov er vigtigt.

Clustering

I arbejdet med clustering fik arbejdsgruppen øje på nogle tydelige tendenser i børnefamiliernes liv. Nogle af de tendenser, som gik igen var at oplevelsen havde været hyggelig i form af at alle i familien var med, at der var god tid og selvfølgelig, at der var noget sødt af spise. En anden klar tendens var at familien var sammen om oplevelsen, og at alle deltog aktivt. Noget af det som kom bag på arbejdsgruppen var hvor mange af børnene, der fremhævede overraskelser som en del af deres gode minder.

Hvordan gik vi fra viden om børnefamilier til idéer og koncepter?

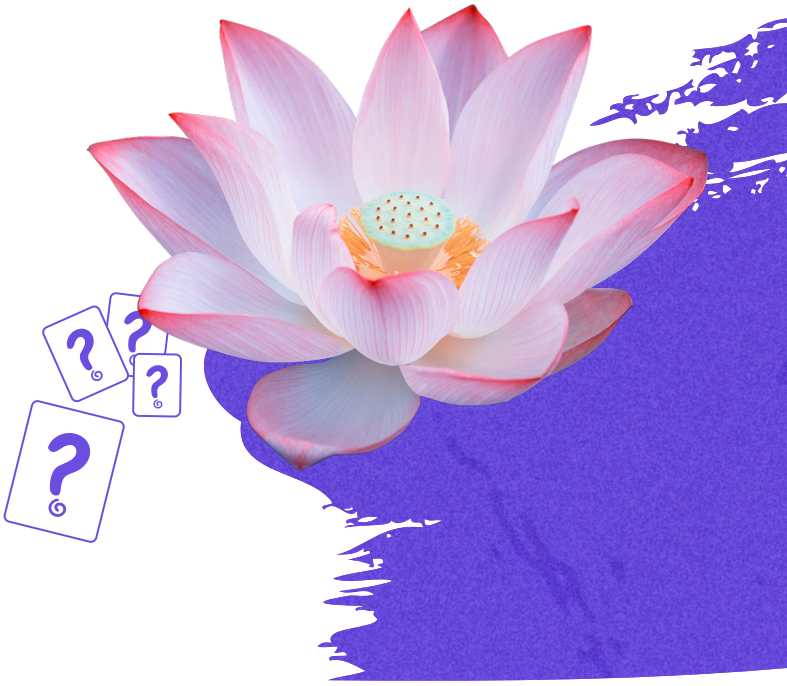
For at få omsat de uddragne Key Insights til idéer og koncepter faciliterede Designskolen en konceptudviklingsdag for arbejdsgruppen. Her brugte de metoderne "How might we?", "Lotus Blossom" og "Trigger Cards.

How might we?

Arbejdsgruppens arbejde med metoden medførte, at mange af de uddragne Key Insights blev lavet til mulighedsrum. Eksempelvis "hvordan kan vi indarbejde et overraskelseselement i vores aktivitet?" eller "hvordan kan vi skabe en fysisk ramme, som giver børnefamilierne mulighed for leg og overraskelser?".

Lotus Blossom og Trigger Cards

Efter at have skabt diverse mulighedsrum omkring de forskellige Key Insights, skulle arbejdsgruppen gennem en Lotus Blossom øvelse udvikle så mange idéer som muligt til hvert mulighedsrum. For at understøtte denne proces var der Trigger Cards, som kunne stille spørgsmål, krav eller udfordre påstande og derigennem understøtte idéudviklingen. Et Trigger Card kunne eksempelvis være "flet en overraskelse ind i aktiviteten" eller "aktiviteten kan kun gennemføres hvis barn og voksen deltager".



Hvilke koncepter valgte vi at udvikle til børnefamilierne?

Ud af konceptudviklingen fik arbejdsgruppen udviklet et troldeunivers som bestod af tre weekendworkshops, aktiviteter i daginstitutioner og en ny troldehule.

Troldehulen

Med ønsket om at skabe et univers, som børnefamilierne selv kunne gå på opdagelse i, lege i og blive overrasket i, fik gruppen designet og fremstillet en troldehule, som skulle stå frit tilgængeligt på Vejle Børnebibliotek som et rum i rummet. Der blev skrevet musik til hulen, som børnefamilier kan spille med på via de indkøbte instrumenter, som er at finde i hulen. Der var også tegneaktiviteter som børnefamilierne selv kunne igangsætte. Overraskelseselementet blev indarbejdet ved at gemme mange af instrumenterne samt andre artefakter i skuffer, som børnene kunne gå på opdagelse i.

Weekendaktiviteter

For at imødekomme indsigten om, at de fleste børn og børnefamilier ønsker tilbud, de kan deltage aktivt i sammen, udviklede gruppen en række workshops, som skulle rumme dette. Eksempelvis kunne børnefamilierne i Give og Egtved få lov til at designe lys til troldehulen på Vejle Børnebibliotek og være medskabende i troldehulens indretning.

Daginstitutioner

En del af projektets outreach-indsats gik ud på at nå nye målgrupper i forebyggelsesområder i Vejle Kommune. Arbejdsgruppen besøgte daginstitutioner i områderne, hvor de lavede højtlæsningsaktiviteter krydret med musik, fællessang og dans med børnene. Med ønsket om at få forældrene i områderne med, besøgte vi daginstitutionerne i ugen op til weekendaktiviteterne, så børnene kunne fortælle om deres oplevelse og få en invitation til weekendaktiviteten, der var oversat til forældrenes modersmål, med hjem.

Er du interesseret i kvantitative og kvalitative eksempler på, hvordan projektet er lykkedes med at give flere børnefamilier adgang til vores kulturtilbud samt højne kvaliteten af den deltagelse, som finder sted, så kontakt Christian Møller Nygaard chmny@vejlebib.dk

Se billeder side 18

Hvordan har vi involveret de unge?

For at involvere unge musikinteresserede i udviklingen af vores kulturtilbud, anvendte arbejdsgruppen de to designmetoder Drive By og Probe Kit. I projektet samarbejdede vi med Rosborg Gymnasium og Rødkilde Gymnasium.

Probe Kit

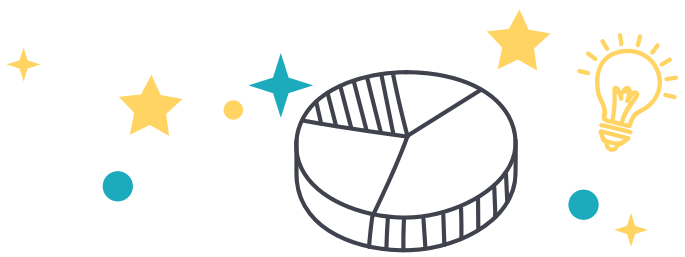
Formålet med Probe Kits var at blive klogere på hvordan de unge prioriterer deres tid, hvad de drømmer om og hvordan de bevæger sig i byen. Formålet var også at få et indblik i, hvad der inspirerer de unge. Arbejdsgruppen udviklede derfor et Probe Kit, hvori der var et bykort, et skema og et inspirationskort samt slikket Skittles. De unge skulle tegne deres bevægelsesmønstre ind på kortet, samt placere Skittles på skemaet og inspirationskortet for at votere, og afslutningsvis tage billeder af deres besvarelser og sende til arbejdsgruppen.

Drive By

Arbejdsgruppen valgte at arbejde med metoden ved at sætte et Drive By i form af en tavle ved Rosborg Gymnasiums musikafdeling og på den måde nå de musikinteresserede, der hvor de befandt sig. Tavlens titel var "Du er chefen", og ved den kunne de unge med post-its hurtigt og nemt komme med konkrete forslag til, hvad arbejdsgruppen burde iværksætte af aktiviteter i ungehuset Værket.

Hvad lærte vi om de unge gennem vores involvering?

For at behandle de unges besvarelser og få skabt indsigter til konceptudviklingen anvendte arbejdsgruppen metoden "Clustering" og "Key Insights".



Key Insights

På baggrund af metoden Clustering uddrog arbejdsgruppen følgende Key Insights.

1. Målgruppen ønsker fællesskaber og fælles aktiviteter
2. Aktiviteterne skal være uforpligtende
3. Aktiviteterne skal afvikles omkring centrum.
4. Aktiviteterne skal enten højne et eksisterende talent eller tilpasses et begynderniveau, da der kan eksistere en frygt for at fejle.
5. Ord som "kreativitet" kan opfattes fordomsfuldt af målgruppen
6. Der kan være et behov for et værested, der ikke er skolerelateret.
7. Der er en høj grad af udlængsel blandt målgruppen.

Clusters

Ved at anvende metoden Clustering fandt arbejdsgruppen frem til en række tendenser og emner, som gik igen blandt målgruppen. I besvarelserne fyldte særligt et behov for fælleskaber og uforpligtende kreative aktiviteter blandt de unge. Yderligere blev arbejdsgruppen opmærksomme på de unges bevægelsesmønstre og at det vil være smart at placere vores tilbud tæt på Vejles centrum i forlængelse af skoletiden.

Hvordan gik vi fra viden om unge til idéer og koncepter?

For at få omsat arbejdsgruppens Key Insights til idéer og koncepter, faciliterede Designskolen en konceptudviklingsdag for arbejdsgruppen. Her brugte de metoderne "How might we?", "Lotus Blossom" og "Trigger Cards.

How might we?

Idégenereringen og konceptudviklingen startede med at gruppen skulle vende deres Key Insights til mulighedsrum. Eksempelvis blev indsigten "Målgruppen ønsker fællesskaber og fælles aktiviteter" blandt andet til "Hvordan kan vi skabe aktiviteter, der inviterer til samarbejde blandt deltagerne?".

Lotus Blossom og Trigger Cards

Efter at have skabt diverse mulighedsrum omkring de forskellige indsigter, skulle arbejdsgruppen gennem en Lotus Blossom øvelse udvikle så mange idéer som muligt til hvert mulighedsrum. I den proces var der forskellige Trigger Cards, som kunne stille spørgsmål, krav eller udfordre påstande og derigennem understøtte idéudviklingen. Et trigger card kunne eksempelvis være "aktiviteten skal indeholde samarbejde blandt deltagerne".

Hvilke koncepter valgte vi at udvikle til unge musikinteresserede?

På baggrund af indsigtsarbejdet og konceptudviklingen udviklede arbejdsgruppen et koncept kaldet "Bæredygtig Kunstjam" og en indretningsindsats kaldet "Fordybelsesrummet". Begge blev gennemført i ungehuset Værket, Vejle Kommunes Ungehus.

Bæredygtig Kunstjam

For at imødekomme målgruppens ønske om kreative aktiviteter uden musikalske forudsætninger, nye fællesskaber og uforpligtende tilbud, sammensatte arbejdsgruppen to aftener af i alt 4 timers varighed. I løbet af aftenen kunne unge deltage i diverse workshops, såsom haiku digtning, lytteklub, bygge et instrument af genbrugsmaterialer, sampling, jamsessions, beat-making og sangskrivning. Alle workshops blev afsluttet samme aften og forpligtede ikke de unge på at deltage igen.

Fordybelsesrummet

Jævnfør projektets titel "Rammer der rummer" har arbejdsgruppen gennem målgruppeinvolveringen og interne møder forsøgt at finde frem til, hvordan de skaber rammer, der rummer de unges og deres egne ønsker. I den sammenhæng har særligt arbejdsgruppens behov for rammer, der understøtter deres mål og intentioner med de forskellige workshops været vægtet. Indretningsindsatsen blev i arbejdsgruppen døbt "Fordybelsesrummet", fordi der i Ungehuset Værket manglede et rum til fordybelse i form af undervisning/formidling. Målsætningen med indretningen var at skabe et rum med så mange muligheder for forskellige aktiviteter som muligt, således at alles fagligheder kunne understøttes og sættes i spil. Hertil blev indretningsløsninger, der kunne bruges til at skabe midlertidige rum prioriteret med udgangspunkt i en idé om en black box. Rummets flytbare stole, borde, lys og mulighed for forskellige lysstyrker og indfald understøttede alt fra lytteklub, jamsessions og Haiku digtning.

Er du interesseret i kvantitative og kvalitative eksempler på, hvordan projektet er lykkedes med at give flere unge adgang til vores kulturtilbud samt højne kvaliteten af den deltagelse, som finder sted, så kontakt Christian Møller Nygaard chmny@vejlebib.dk

Se billeder side 20

Kontakt

På denne side fremgår projektets aktører, som du kan kontakte hvis du vil vide mere om projektet resultater, evaluering og forankring.

Vejle Bibliotekerne
Mette Høxbro
Bibliotekschef
Styregruppemedlem
Email: mehox@vejlebib.dk
Telefon: 24985177

Christian Møller Nygaard
Projektleder på Rammer der Rummer,
Projektgruppemedlem, Styregruppemedlem
Email: chmny@vejlebib.dk
Telefon: 40429023

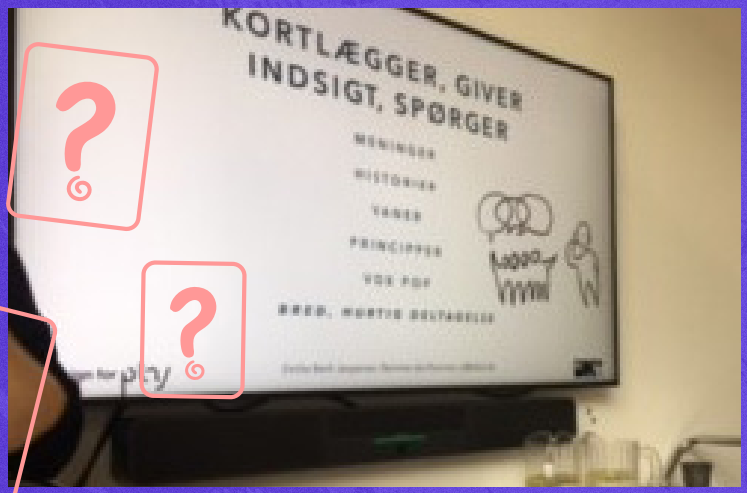
Vejle Musik- og Kulturskole
Michael Brock Pedersen
Konstitueret Musikskolechef
Styregruppemedlem
Email: miped@vejle.dk
Telefon: 21844088

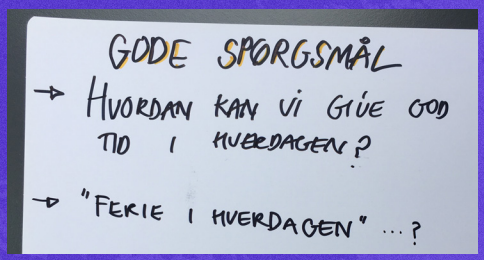
Designskolen Kolding
Karen Feder
Adjunkt, studieretningsansvarlig "Design for Play"
Projektgruppemedlem
Email: kaf@dskd.dk
Telefon: 41245199

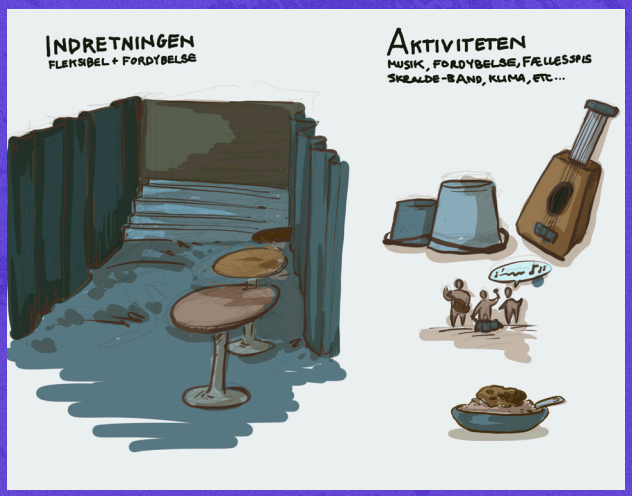
Rytmisk Musikkonservatorium
Kim Boeskov
Timelærer, Forskning i Musik- og Kulturskolen
som demokratisk arena
Evalueringsansvarlig
Email: kim.boeskov@rmc.dk
Telefon: 23638345

Malene Bichel
Studielektor, Musiker, sanger og pædagog
Projektgruppemedlem, kompetenceløft fra
Rytmisk Musikkonservatorium
Email: mabi@rmc.dk
Telefon: 52231910

Udvikling af projektet

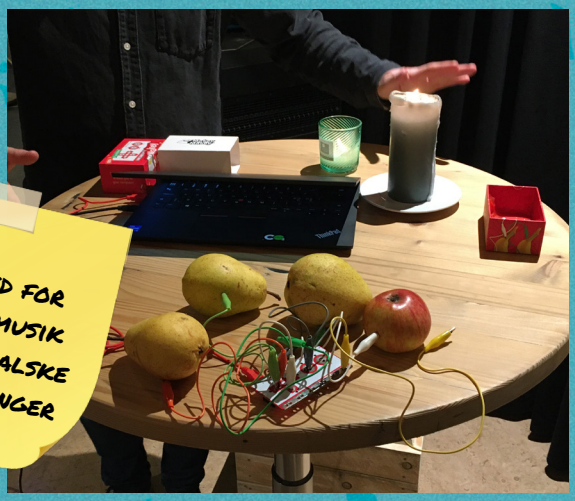






Børnefamilier

De unge



MULIGHED FOR AT DYRKE MUSIK UDEN MUSIKALSKE FORUDSAETNINGER