



# Rapport Hverdagsreisen del 1

*Team Modum*



# Innhold

<b>Innledning</b>	<b>3</b>
Om prosjektet	
Metoder	
Team Modum	
<b>Innsikt</b>	<b>7</b>
Forberedelser	
Feltarbeid	
<b>Analyse</b>	<b>16</b>
En målgruppe i en mellomfase	
Fremkomstmidlenes påvirkning	
Styrte vs. selvstendige hverdagsreiser	
Mellomrommet	
Hverdagshjertet - Hjemmet	
<b>Designsprint</b>	<b>20</b>
Personas	
Mulighetsrom	
Idéutvikling	
Refleksjoner	
<b>Avslutning</b>	<b>32</b>
Prinsipielle forslag for videre arbeid	
Erfaring med DIY-guiden	
Veien videre	

Rapporten er skrevet av Marie Hoelseth (sosiolog) og Tiril Nørgaard Breili (designer).

Makershub Arkitektur AS  
April 2023

[www.makershuboslo.com](http://www.makershuboslo.com)  
Kontakt: [marie@makershuboslo.com](mailto:marie@makershuboslo.com)

Alle fotografier: MakersHub

Det må ikke kopieres fra denne publikasjonen ut over det som er tillatt etter bestemmelsene i "Lov om opphavsrett til åndsverk", "Lov om rett til fotografi" og "Avtale mellom staten og rettighetshavernes organisasjoner om kopiering av opphavsrettslig beskyttet verk i undervisningsvirksomhet".

# Innledning

## Om prosjektet

Hverdagsreisen-prosjektet har blitt til igjennom et økt fokus på folkehelsen i norske kommuner. I prosjektet undersøker og tester vi ut hvordan metoder fra design og arkitektur kan gi økt innsikt til hvordan folk blir påvirket av sine fysiske miljø. Og på sikt hvordan innsikten kan brukes til å bygge og planlegge for bedre folkehelse.

En overordnet problemstilling vi har utforsket her er hvordan påvirker våres bygde omgivelser omfanget av fysisk aktivitet og sosialisering i de kalde månedene. Med verktøy og metoder fra design og demokratisk byutvikling har vi utforsket hvordan vi kan legge til rette for fysisk aktivitet og forebygge ensomhet og isolering.



*En del av skoleveien fra bussholdeplassen til skolen, en snøfylt morgen i februar 2023*

# Metoder

For å gjennomføre oppdraget har vi brukt kvalitative metoder, med utgangspunkt i DIY-guiden. Metodene kan deles inn i tre: observasjon, fokusgruppeintervju og dybdeintervju.

## Observasjon

Når du observerer et sted eller mennesker får du oversikt og forståelse på et mer overordnet nivå. Du lærer et sted å kjenne ut fra de fysiske utformingene, hvordan objekter og tilbud blir tatt i bruk. Videre hvordan menneskene interagerer i møte med de fysiske omgivelsene, og hvordan objekter påvirker menneskenes oppførsel. Igjennom observasjonene fikk vi et grunnlag til å si noe om hvordan et sted fungerer i møte med menneskene som bruker det.

## Fokusgruppeintervju

I fokusgruppeintervju får du innsikt i ulike perspektiver om det du undersøker, og hva de samles om. Ofte setter man sammen en gruppe mennesker som har noe til felles, og gjennomføres med en intervjuguide. Å undersøke temaet som en gruppe kan gi

dyper forståelse for de ulike standpunktene, og det kan komme tydeligere frem hva de enes om og hva som skiller gruppen. Vi gjennomførte det som en aktivitetsbasert workshop, som ga oss grunnlag til å si noe om hva som er de felles driverne i hverdagsreisen, og hva som er styrt av mer personlige preferanser.

## Dybdeintervju

Dybdeintervjuer gir oss dypere innsikt i en persons tanker og erfaringer om det vi vil undersøke. Det blir ofte gjennomført med en intervjuguide, som er til hjelp for at samtalene holder seg til temaene man vil fordype seg i. I tillegg er det et godt verktøy når man skal intervju flere om det samme, slik at man har et grunnlag til å sammenligne tankene og erfaringene om det samme temaet. Etter vi hadde gjennomført intervjuene satt vi igjen med et materialet som ga oss grunnlag til å si noe om hvorfor hverdagsreisene oppleves eller erfares på ulike måter.



Bilde fra aktivitetsbasert workshop med skoleelever

# Team Modum

Team Modum bestod av ansatte fra Modum Kommune, en sosiolog og designer fra MakersHub. Oppdraget begynte med å formulere Hverdagsreisens utfordring.

Prosjektområdet ble avgrenset til Vikersund barneskole og omegn, fordi ny skole planlegges. Vår utfordring ble: Hvordan kan kunnskap fra 5.-7. klassingers hverdagsreiser bidra til sosialisering og fysisk aktivitet i og rundt Vikersund barneskole?

## Prosjektteamets medlemmer:

- Malin Maurset, prosjektleder fra Modum kommune
- Kjetil Gulsrud Lundemoen, prosjektmedarbeider fra Modum kommune
- Hege Fåsen, prosjektmedarbeider fra Modum kommune
- Ida Kristine Steffensen Wigdel, prosjektmedarbeider fra Modum kommune
- Tiril Nørgaard Breili, designer fra MakersHub
- Marie Hoelseth, sosiolog fra MakersHub

Oversiktskart over Vikersund, med markerte områdenavn/kallenavn oppgitt av målgruppen.



**Innsikt**

# Forberedelser

## Kartlegging

Vi gjorde digitale kartleggingsintervjuer med tre nøkkelpersoner som jobber med målgruppen organisatorisk og i det daglige. Dette for å få oversikt over relevante møteplasser og knutepunkter for målgruppen, innsikt i infrastruktur og mobilitet og tendenser ved målgruppens aktivisering og sosialisering i dag. På den måten kunne vi bli kjent med Vikersund og hvordan målgruppen brukte stedet, før vi selv hadde vært der. I tillegg ga nøkkelpersonene oss noen lokale referanserammer, som gir oss fordeler i samtale med målgruppen.

Vi erfarte at oppstarten kunne vært mer effektiv. Hvis teamet møtte til første samling med et avklart problemfelt og målgruppe kunne designteamet stilt forberedt med en kartleggingsworkshop, som teamet kunne avholdt i etterkant av oppstartsmøte. Tid i samme rom er verdifullt. På den måten kunne vi ha kartlagt ut nøkkelinfo om området allerede da, istedenfor i digitale møter i etterkant.



Kartutsnitt etter aktivt deltagende kartleggingsintervjuer gjennomført digitalt med nøkkelpersoner fra Modum.



## Organisering

Prosjektleder fra kommunen hadde ansvar for å rekruttere målgruppen. Vi hadde satt noen ønsker, åtte elever fordelt fra 5.-7. klasse med lik fordeling av kjønn, og spredning i bosted, fordi Vikersund barneskole har en forholdsvis stor skolekrets. Vi opplevde at elevgruppen var svært reflektert, og det ble sagt at vi hadde fått "krem-elevene". Når man gjør medvirkning er det fint å ha en gruppe som representerer målgruppen, og hvordan gjøre en utvelgning kunne vært en del av guiden til kommunen.



*Jente - 6. klasse  
tenker på hva som er gøy  
med hverdagsreisen sin*



*Designer Tiril varmer opp  
elevene for aktivitetsbasertworkshop*

# Feltarbeid

Vi hadde to feltdager i Vikersund, hvor vi konsentrerte oss om målgruppen og deres hverdagsreiser.

## Deltakende observasjon skolestart

Begge dager startet med deltakende observasjon av målgruppens reise til og fra skolen. Igjenom kartleggingen med nøkkelpersonene kjente vi til hvor de ulike reisene til skolen var. En stor del av elevene ankommer skolen med buss. Vi fordelte oss derfor mellom busstoppet og adgangen til skolen for de som kommer gående eller kjørende med bil. På den måten kunne vi ta følge med elevene deler av deres skolevei og prate uformelt med dem om skoleveien.

## Feltdag 1

Etter deltakende observasjon av skolestart, gikk vi på befarings i Vikersund sammen med en miljøterapeut, for å få forståelse om forbindelser i området som gående. Vi kartla formelle og uformelle knutepunkt, og faktorer for trygghet som fremkommelighet, tilgjengelighet og hverdagsmagneter.

Resultat etter befarings og dybdeintervju



Tegnforklaring:   
 - - - Mest brukte gåveier til/fra skolen   
 - - - Uvanlige og interessante reiseveier   
 — Bilreisende   
 ○ Hverdagsmagneter

Etter lunsj gjennomførte vi en aktivitetsbasert workshop med skoleelever og etterpå hadde vi et dybdeintervju med en forelder som har barn på skolen i aldersgruppen. Temaene vi gikk inn i var målgruppens behov for aktivitetstilbud og møteplasser, situasjonen for slike tilbud idag, bruken av tilbudene ut fra geografisk tilhørighet, årstider og initiativ fra elevene.

## Feltdag 2

Etter deltakende observasjon av skolestart brukte vi resten av dagen til dybdeintervjuer med seks av elevene fra målgruppen. Samtalene ble styrt av en intervjuguide med temaer som fremkomstmiddel til og fra skolen, uformell sosialisering etter skoletid, organisert og uorganisert aktivitet etter skoletid og digitaleverktøy. For å aktivisere elevene underveis i samtalen satt eleven og designeren å tegnet opp hverdagsreisen til eleven sammen. Dette verktøyet hjalp oss til å konkretisere informasjonen de ga oss, og sette det i kontekst. Det skapte en god flyt og engasjement fra elevene.

Til slutt gjennomførte vi et dybdeintervju med en som jobber med uorganiserte fritidstilbud til målgruppen. Vi fikk her innsikt i hvilken grad tilbudene tilfredstilte målgruppen og hvordan tilbudene ble brukt. I tillegg til hvilken påvirkning geografisk tilhørighet, avstander, årstider og alder hadde å si for den uorganiserte aktiviteten.

**“Barna klarer å holde mye lenger fokus når de aktiveres samtidig som de blir intervjuet.”**  
**- Marie, sosiolog**



*Jente 7. klasse tegner og forklarer om sin hverdagsreise*

# Områdeobservasjoner

Få og nedsnødde urbane møbler



Ingen fortau + mye tungtransport



Våre barns sikkerhet, ditt ansvar



Isbelagte fortau gjør at barn går i veien



Kaotisk trafikksituasjon på bussholdeplassen



Møteplass gått konkurs



# Målgruppeobservasjoner



Aktivitet etter skolen planlagt over digitalklokke



Sosialt på bussen - noen ganger dårlig stemning



Få som leker på veien



Sosialisering på tvers av klassetrinn



Gutta går, snakker og deler youtubefilmer



Henging utenfor Spar

## Aktivitetsbasert workshop

Med målgruppen gjennomførte vi en aktivitetsbasert workshop ute på grusbanen til skolen. På grusbanen hadde vi i forkant av workshopen "tegnet" opp et enkelt kart over Vikersund ved hjelp av tau og kjegler. Det rosa tauet ble brukt til å ringe ut viktige orienteringspunkter, som skolen, bussholdeplassen, sentrum og de ulike boligområdene. Kjeglene til å markere hus.

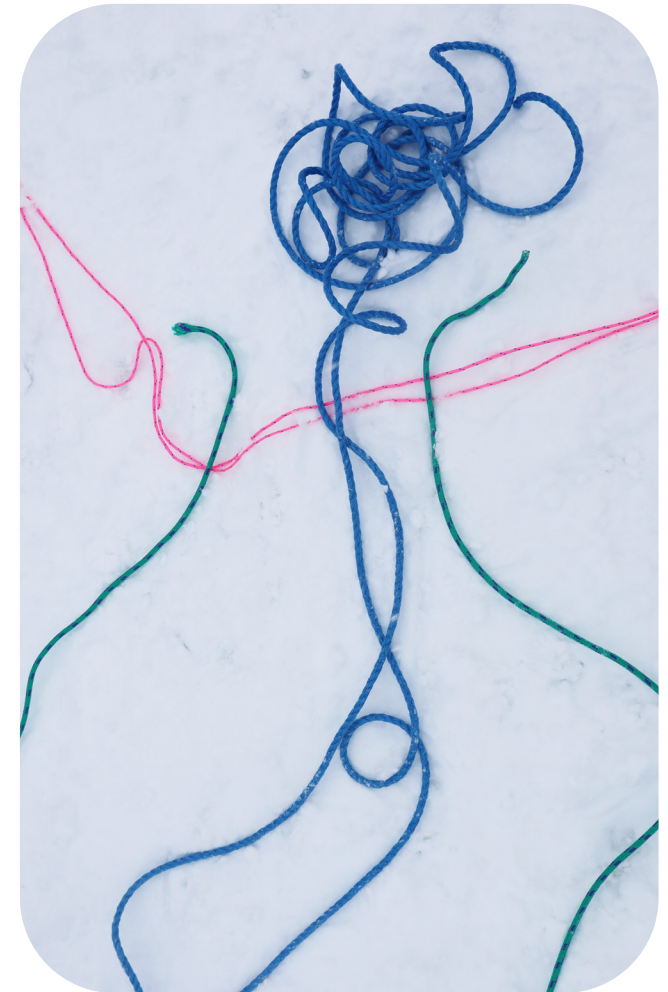
Vi startet med en kartlek. Elevene fikk utdelt et kit bestående av en kjeGLE (symbolet for hjemmet deres), blått og grønt tau og et skilt med type fremkomstmiddel (bil, buss, gå, sykle). Tauene symboliserte ulike bevegelser, der grønt tau betydde *til skolen* og blått tau *fra skolen*.

Opgaven var at de skulle plassere ut hjemmet sitt på kartet, legge tauet fra hjemmet og til skolen, og sette opp skiltet med hva slags fremkomstmiddel. Etterpå skulle de legge tauet slik at det illustrerte skoleveien fra skolen, og fortelle hvem de er med på vei hjem og hva de gjør mellom skolen og hjemmet.

Kartleken ble etterfulgt av en symboløvelse, hvor alle fikk utdelt tre symboler på skilt som de skulle sette ut på veien hjem fra skolen. De satt opp et hjerte ved noe de likte, en tommel ned for noe de ikke likte og et smilefjes ved noe de synes var gøy. På denne måten kunne vi få tilgang til noen opplevelser og hendelser som skjer på reisen til/fra skolen.

Denne workshopen ga oss en oversikt over de ulike hverdagsreisene, og hva de samles om og hva som er individuelle erfaringer. I tillegg ga det lekende elementet en trygghet for barna som ga oss en god inngang til å bli kjent med eleven og bygge opp tillit til videre medvirkning.

**"Vi går nesten alltid til skolen alene, men hjem går vi sammen. Og noen ganger blir han med innom meg å koser med katten min, også går han."**  
**- Gutt 6. klasse**



Bildet viser hvordan to 6.klassinger visualiserte deres hverdagsreise med bruk av tau.

## Bilder fra aktivitetsworkshopen



**Analyse**



## En målgruppe i en mellomfase

Målgruppen står i en mellomfase fra barn til ungdom. Deres livssituasjon har innvirkning på deres hverdagsreise. Å være i en slik mellomfase betyr at noen ønsker den mer barnlige leken som oppstår uformelt og uorganisert. Andre ser mer til de som er eldre enn seg, og hverdagsreisen styres mer av ungdommelige preferanser.

Målgruppen har planlagte hverdagsreiser, og er opptatt av å følge de rutine som er lagt opp for dem og gjøre det som er riktig. Målgruppen står i en fase hvor det fortsatt er trygt og godt med faste rutiner og få har begynt å teste grenser og ta mer selvstendige valg for sin hverdagsreise.

I en større kontekst har disse elevenes skolegang i stor grad vært preget av koronapandemien. Dette kommer frem ved at de er mindre delaktig i både organiserte og uorganiserte tilbud etter pandemien. Mye av deres aktivitet er knyttet til hjemmet og familien. Sosialisering med venner skjer i ordnede former gjennom fritidsaktiviteter, eller gjennom digitale plattformer som sosiale medier eller spill.

I samtaler med målgruppen og de som jobber med målgruppen kommer det frem at det er en etterspørsel etter flere uorganisert tilbud. Dette handler både om bredden og tilgjengelighet, fordi avstanden til tilbudene ofte er et hinder.

**“Jeg kan gå, men tar bussen eller blir kjørt fordi jeg må følge lillebroren min”**  
**- Gutt i 7. klasse**



*Søsken avleveres i samlet flokk ved "rundkjøringen/drop-offen"*

## Fremkomstmidlenes påvirkning

Det første som møter oss på 5.-7. klassenes hverdagsreise er hvordan de kommer seg fra hjemmet og til skolen. For de aller fleste er skolen første sted de starter dagen sin, etter de forlater hjemmet. Vikersund skole har en stor skolekrets, som medfører at mange har lang reisevei til skolen. Bor du over 4 km fra skolen får du dekket skolebuss av skolen. Det er mange som benytter seg av skolebussen, og særlig på vinteren er det både barn som bor 4 km fra skolen og nærmere som tar buss.

De som tar buss til skolen på vinteren, og ikke bor 4 km fra skolen, forteller at de tar den sammen med småsøsken. En grunn til dette er at det er vanskeligere å gå til skolen på vinteren. Gjennom våre observasjoner har vi sett at ikke alle veier er tilrettelagt for gående, og andre steder er fortauene dårlig målt eller halvveis dekket av brøytekanter.

På sommeren er det flere som går eller sykler til skolen, både de som har mindre og mer enn 4 km skolevei. I Vikersund er barna mer fleksible og tar mer ansvar for egen

hverdagsreise i de varme månedene enn de kalde.

Det er også mange som blir kjørt til og fra skolen av foreldre eller familiemedlemmer. Henting og bringing er et tema på skolen, og de har fire ulike punkter i tilknytning til skolen hvor barna kan settes av og plukkes opp til ulike tidspunkter. Det er en bekymring fra skolen og foreldre om trafikken rundt skolen, på grunn av sikkerheten.

Mange av "bussbarna" har beskrevet at på bussen så sitter de gjerne alene, for å ha plass til sekken i setet ved siden av seg. De forteller at de snakker sammen på bussen eller sitter på telefonen å spiller. Det har også kommet frem at det har oppstått dårlige situasjoner på bussen, som de beskriver som bråk eller bruk av stygge ord. Dette knyttes i hovedsak til ungdomsskoleelevene, som tar samme buss som dem.



*Fullt fokus på mobilspill på bussen. Lite snakk.*

## Styrte hverdagsreiser vs. selvstendige hverdagsreiser

Barna har organiserte hverdager styrt av bussens tidspunkter, skolestart og slutt, fritidsaktiviteter og når foreldre kan kjøre dem rundt. Mye av hverdagsreisen er styrt av fremkomstmidlene, de er avhengig av bussene og når foreldre kan kjøre dem. Bussene har ikke mange avgangstider, og få bruker bussen til å komme seg til venner. Flere blir kjørt til fritidsaktiviteter og venner, og er da avhengig av når foreldrene kan kjøre. Noen har lang avstand til fritidsaktiviteter, som fører til at foreldre og søsken blir med, og er tilstede til fritidsaktiviteten er ferdig.

Barna har god oversikt over når de har program i løpet av uken, og har faste avtaler og aktiviteter. Mye av hverdagen er derfor styrt av rutiner, og barna uttrykker at de liker det forutsigbare.

I de varmere årstidene er hverdagsreisene mer selvstendige, fordi de oftere går eller sykler. Barna kan selv styre når de skal dra et sted og hvor de drar. I fortellingen om deres hverdagsreiser kommer det frem at aktivitetsmangfoldet er større i de varmere månedene. De møtes på skolens grusbanen på



Utsnitt av hverdagsreise-tegning under dybdeintervju

ettermiddagen, på Pollen for bading eller på Mix-kiosken i Vikersund sentrum for å kjøpe seg is eller milkshake.

På vinteren er grusbanen dekket av snø og de synes den er for glatt til å spille på, Pollens uteområder med benker og lekeapparater er nedsnødd og det er for kaldt til å henge utenfor Mix-kiosken. Noen forteller at de av og til drar til Spar for å kjøpe seg mat etter skolen på vinteren. De fleste drar hjem for å spise maten, fordi det er for kaldt, og andre fordi det ikke er noe sted å sitte, utenom en grusboks.

Deres hverdagsreise har større barrierer på vinteren for sosial og fysisk aktivitet. Dette handler om tilgjengelighet, fremkomstmiddel og sikkerhet til å ta seg frem langs veiene. De lengre avstandene, som de på sommeren tar på sykkel, blir erstattet med buss, men i hovedsak bil. Oppsummert handler det om at det er glatt, uteområder er ikke brøytet, fortau er utfordrende å ta seg frem på og mer stillesittende sosialisering blir for kaldt.



Utsnitt av hverdagsreise-tegning under dybdeintervju

## Mellomrommet

I barnas bevegelsesmønstre mellom møtepunkter oppstår det noen mellomrom. Disse oppstår mens de venter på bussen, sitter på bussen, går til og fra skolen eller på vei til og fra aktiviteter.

Aldersgruppen i 5.-7. klasse er i en overgang mellom barn og ungdom. De er vant til at det meste i deres liv er planlagt, organisert og gjør det de voksne sier. Barna har lite erfaring med å ta ansvar selv og sette i gang med det de selv har lyst til. Deres hverdagsreiser fortelles rett frem, med lite stopp og utskeielser på veien. For å skape rom til utfoldelse og kreativitet må det guides for. Voksne opplever at barna må inviteres til eller tydelig oppfordre til selvstendig og egeninitiert aktivitet. En voksen som jobber ved et fritidstilbud forteller at denne aldersgruppen ofte kjennetegnes av at de spør "kan jeg få lov til dette?" eller "er det greit at vi gjør dette nå?".

Opplevelsen fra de voksne er at når barna får et fritt handlingsrom skaper de frilek. De trenger noen rammer, men innenfor disse utforsker de ulike aktiviteter og grenser. De

har liten grad av lystdrevet oppførsel og aktivitet. De tar ikke initiativ helt på egenhånd, som kan forklare at etappene mellom knutepunkter i hverdagen er så lite kreative. For eksempel går de rett frem fra skolen, og sjeldent stopper opp eller setter i gang en lek på vei hjem. De gjør det de har fått beskjed om og holder seg til de satte rammene.

På vei hjem prater de sammen, og de sier at de ikke bruker mobilen, "fordi det ikke er hyggelig å bruke mobilen når man er sammen med andre". Voksne som jobber med aldersgruppen sier at mobilbruken øker når de begynner på ungdomsskolen. Mobilen brukes til praktiske formål, som at foreldre ringer for å gjøre avtaler eller de ringer for å avtale å bli med en venn hjem etter skolen. Mobilen kommer i andre rekke for den fysiske sosialiseringen, her og nå-aktiviteter er mer attraktivt. Der mobilen får plass er i transportetappene, mens de går hjem fra skolen, venter på bussen, sitter på bussen eller i bil. Som en mor uttalte: "I baksetet ser jeg barna har det blå lyset i panna."



*Barn som bruker busstiden til å sosialisere med andre. Lytter til musikk, ser youtube film, forteller historier.*

## Hverdagshjertet - Hjemmet

I kartleggingen av barnas hverdagsreiser er det gjennomgående at hjemmet er det beste stedet å være. I løpet av dagen er det hjemmet de ser frem til som et knutepunkt. Dette er en positiv markør, fordi det kan antas at hjemmet oppleves som et trygt sted å være. I tillegg skjer mye av sosialiseringen i hjemmet, både med foreldre og søsken, men også størstedelen av møter med venner.

Hjemmets plass i hverdagen til barna kan ses i sammenheng med koronatiden. De går inn i "koronagenerasjonen", hvor hjemmet har spilt en sentral rolle i deres liv. Det er her de har hatt skole og fritid de siste årene, og det kan se ut til at det har blitt en vane for dem å sentrere livet sitt rundt hjemmet.

Barna er sjeldent med hverandre hjem etter skoletid, og hvis de er det er det gjerne den ene samme vennen. Sosialisering med venner skjer oftere over tv- og dataspill, hvor de sitter i hvert sitt hjem, men spiller sammen. De snakker med hverandre under spillingen om det de spiller, men også om andre ting som skjer i livet.

I samtale med de som tilbyr uorganisert aktivitet har vi fått vite at etter koronaen har det vært en utfordring å oppnå samme deltakelse i både organisert og uorganisert aktivitet som det var før. Det virker til at det har blitt etablert noen nye rutiner og vaner.

I den uorganiserte aktiviteten får barna sosialisert på tvers av alder og skole. Dette er en fordel for aldersgruppen, da noen vil fortsatt leke og andre strekker seg mer mot ungdommer og annen type form for aktivitet. Som en ansatt beskrev det: "I denne alderen er det viktig å knytte bånd og bekjentskap, og de får nettverk med barn de skal begynne på ungdomsskolen med."

**"Jeg er det man kaller et vanedyr jeg"**  
- jente 6. klasse



Utsnitt av hverdagsreise-tegning under dybdeintervju

**Designsprint**



Bruk av DOGAS hverdagsreise maler, crazy 8 metoden, post-it bruk.

Etter innsiktsarbeidet gjennomførte vi en designsprint med hele Modum-teamet og representanter fra DogA og Sunne kommuner.

En designsprint gjøres for å effektivt løse et problem og teste hvorvidt en prototype på en fysisk løsning fungerer. På bakgrunn av funn fra innsiktsarbeidet utviklet vi tre mulighetsrom. Disse beskriver en utfordring eller et avdekket behov som peker på en overordnet retning vi kan arbeide med videre mot ulike ideer til løsninger. Vi lagde tre personas, hvor hver enkelt personas er en representasjon av funnene fra innsiktsarbeidet. Dette ble grunnlaget for designsprinten.

Videre presenterer vi personas, mulighetsrom og løsningene vi kom frem til under designsprinten.



## Persona 1

Pål er en sosial gutt, med masse energi på lager. Når han går til og fra skolen skjer det ikke stort, det er bare samme gamle veien hver dag, for det er jo det som er skoleveien. Sånn er det bare. I dag er det tirsdag så han skal bli henta og kjørt til fotballtrening, men han hater egentlig fotball.

**Uttrykk for:** Styrte liv, lite vant til å bestemme selv, lite oppfinnsomhet

**Behov:** Rutine, å bli guidet/invitert til aktivitet

**Driveren:** Foreldre + ønsket om å gjøre det riktige



Programerte Pål

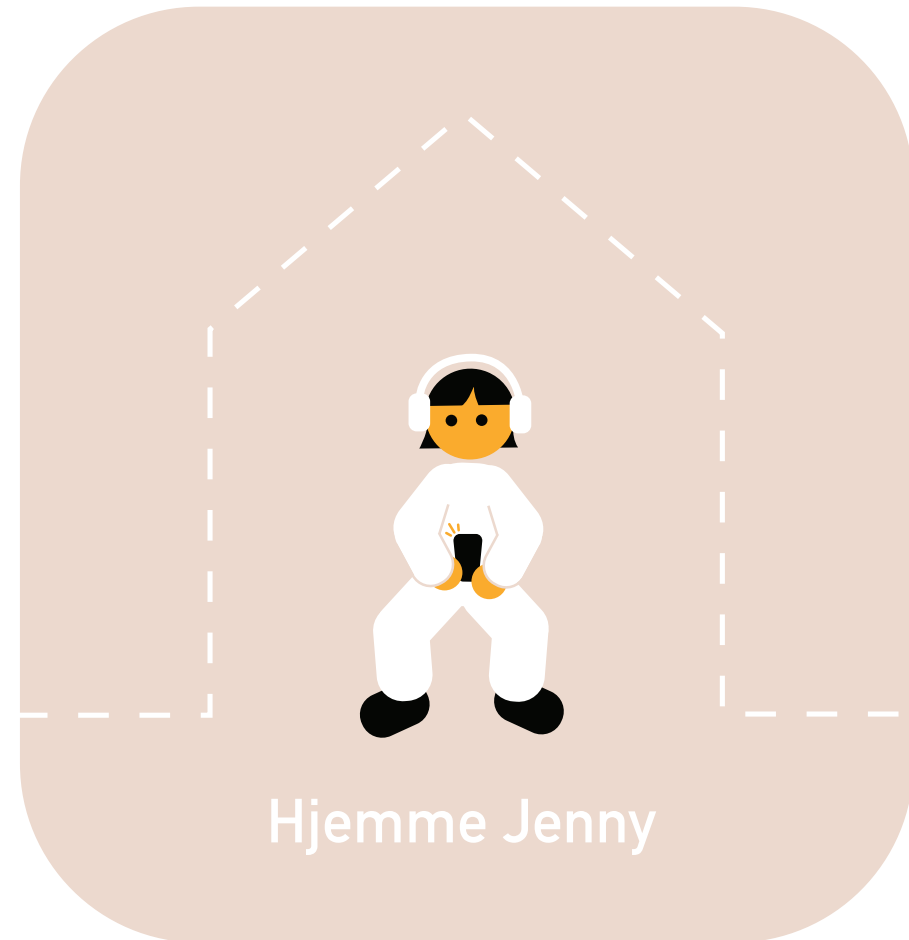
## Persona 2

Jenny er en kvikk jente. Hun skynder seg å pakke sekken for å nå bussen hjem. På bussen snakker hun med vennene om å møtes i dataspillet, hun tar opp mobilen og sender en melding til kusinen som hun inviterer med. De har nemlig vært på lag i snart 2 år, og liker å spille sammen.

**Uttrykk for:** Mye sosialisering skjer over digitale plattformer, koronabarn og hjemmet som trygg/fast arena

**Behov:** Sosialisering, lek, utfordringer

**Driveren:** Digitale verden med uendelige muligheter, lett organisering (ingen transport)



## Persona 3

Theodor følger med og er der det skjer. Hele friminuttet har han lekt røver og politi i skolens akebakke, men nå er skolen slutt så da leker man ikke, man henger. Han og kameratene viser hverandre youtube filmer, som de ler av og tuller med, mens de subber hjemover.

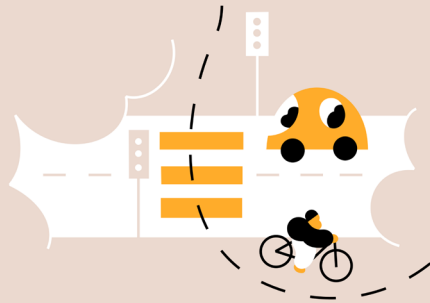
**Uttrykk for:** Å være i et stadie mellom barn og ungdom

**Behov:** Leke, men også å være voksen-ungdom

**Driveren:** Selvstendighetsfølelse + bestemme mer selv



# Mulighetsrom



## Mangel på hverdagslommer

Hvordan kan vi ved hjelp av arkitektur og design skape uorganiserte sosiale/aktive hverdagslommer til målgruppen?

Valgt  
mulighetsrom  
for designsprint



## Hjemmet er hverdagens hjerte

Hvordan kan vi ved hjelp av arkitektur og design gjenskape noen av hjemmets funksjoner/verdier i målgruppens hverdagsreise?



## Styrte og selvstendige reiser

Hvordan kan vi ved hjelp av arkitektur og design påvirke målgruppen til å ta egne sosiale/aktive initiativ i sin hverdagsreise?

## Idéutvikling

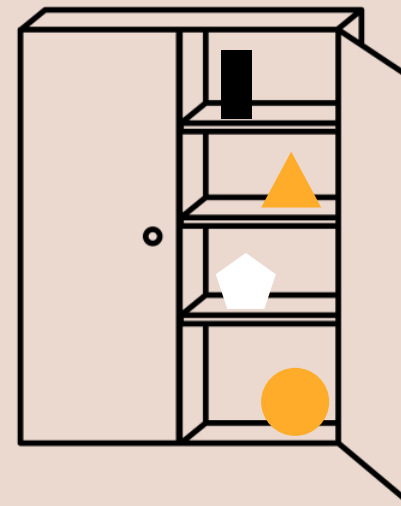
I designsprinten utforsket vi hvordan vi kan skape uorganiserte sosiale/aktive hverdagslommer til 5.-7. klassinger, som vi valgte å kalle Venteskapet.

Venteskapet plasseres i en typisk hverdagslomme, som i Vikersund sitt tilfelle kunne vært ved bussholdeplassen, ved rundkjøringen, eller nede ved Pollen. Venteskapet fylles med ulike objekter som inviterer til enkle aktiviteter iløpet av en hverdagsreise. Dette kan være alt fra hoppetau til rubix kube som skal løses eller QR-kode med en digital utfordring eller quiz.

Innholdet og historiefortellingen rundt skapet må variere over tid i tillegg til å være pirrende og attraktivt for å etablere en driver for barna, slik at de selv ønsker å oppsøke det og dermed være mer aktive/sosiale iløpet av deres hverdagsreise.

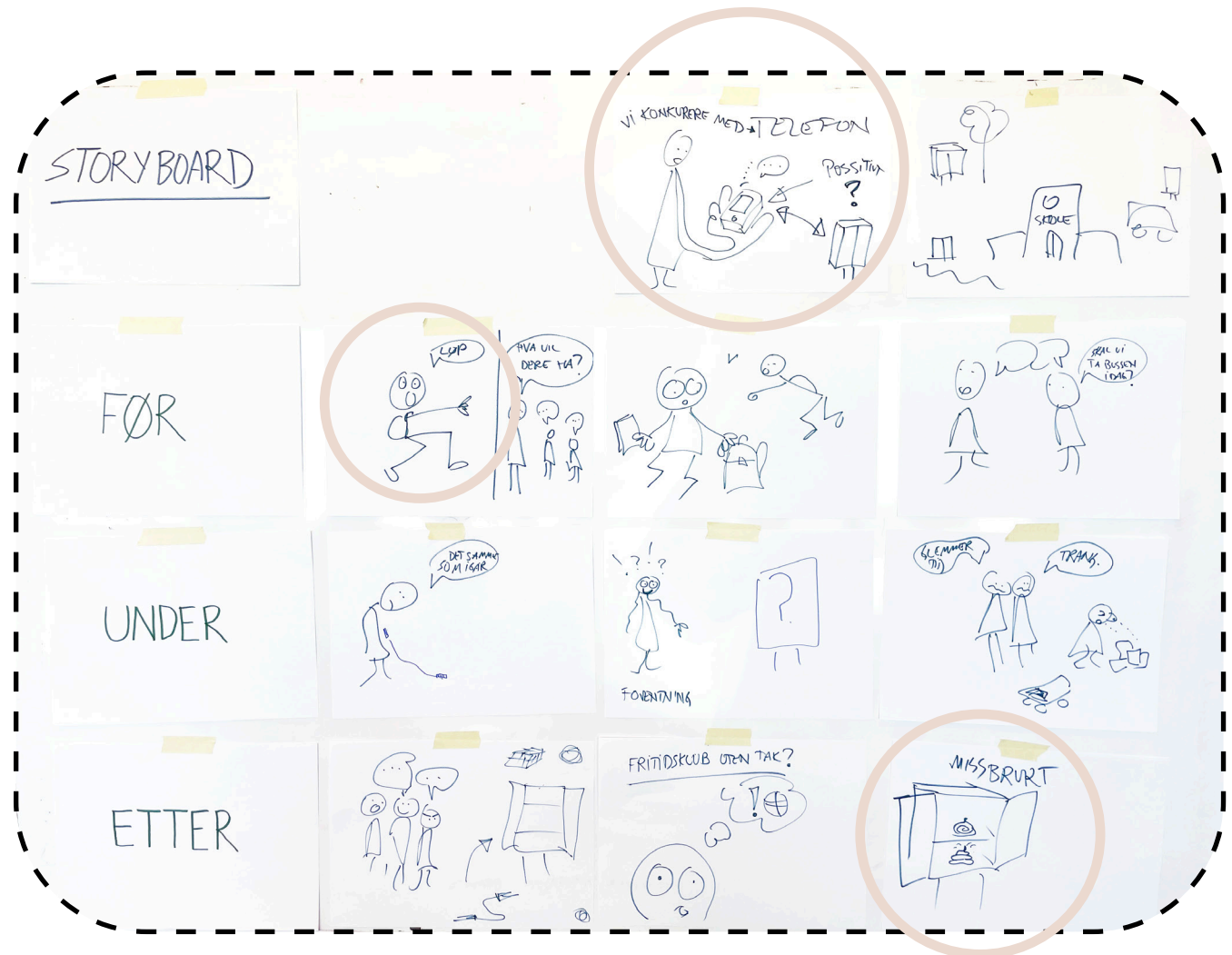
Venteskapet er åpent for alle, og avhengig av tillit og eierskapsfølelse fra barna (og andre forbi passerende).

## Venteskapet



Både bussbarn, sykkelbarn og gående barn, kan bruke det, og sammen skape et uformelt knutepunkt mellom skolen og hjemmet, som er styrt mer på deres egne premisser. Det fordrer barna til å bryte litt opp i rutinene sine og lage nye vaner. Med innholdet i skapet organiseres det for den uorganiserte leken, fordi Venteskapets funksjon inviterer barna til å skape en aktivitet sammen.

Storyboardet og personasene var gode verktøy som vi brukte til å validere ideen med. Her utfoldet det seg nye ideer til innhold i Venteskapet samt utfordringer med tanke på vedlikehold og delekultur. Vi opplevde at det var her Modum kommune fikk eksemplifisert verdien av å bruke designverktøy til å kartlegge/folde ut en ide/prototype igjennom tegning.



# Refleksjoner

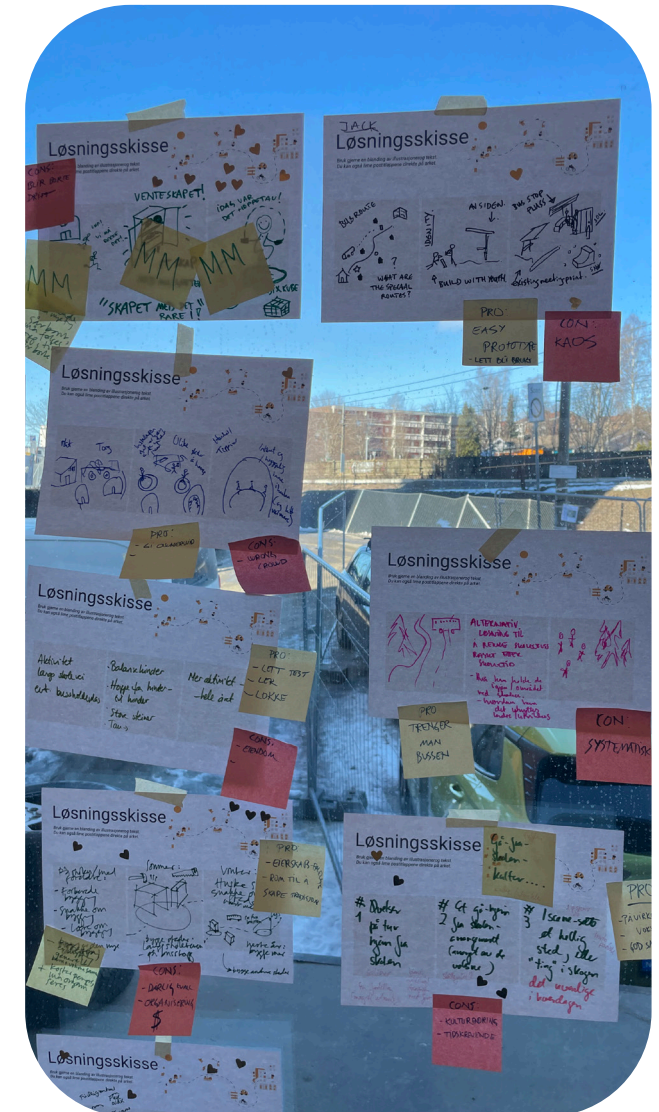
En designsprint skal være en effektiv og enkel måte å komme frem til ideer som skal føre til en prototype på en fysisk løsning. Samtidig fordrer det en forståelse og kompetanse fra dem som deltar.

Vår erfaring tilsier at en designsprint bør ha en overvekt av deltakere som har erfaring med hurtig idégenerering. Å gjennomføre en designsprint på 5 timer med ufaglærte blir for krevende/for tungt, fordi man ikke er trent i å idégenerer på kommando, og kjenner heller ikke til prosessen. Barrierer som tegneferdigheter, og lite innsikt i prosjektet er også en faktor som er med å gjøre deltakere usikre og mindre kreative.

Vi valgte å kutte designsprinten kraftig ned for å konsentrere oss om det vi kunne få noe ut av med både ufaglærte og designere. Det er ikke ideelt for en ufaglært å skulle idégenerere alene i 20 minutter, når man aldri har gjort det før. Derfor innførte vi korte avbrekk med idé-delning med naboen som er med å senke terskelen for de fleste og inspirere til flere ideer. Det er positivt

å ha en kombinasjon, for å få en bredde i forslag, men det krever deltakere med kompetanse og erfaring tilstede for å drive designsprinten fremover. Flere av deltagerne burde kunne "lese" sprinten ettersom den utfolder seg, slik at de kan være med å dra sprinten i land. Denne dynamikken i en idegenereringsprosess krever erfaring.

Vi opplevde at Modum kommune responderte veldig godt på bruken av designsprint som et verktøy for idéutvikling og validering. Vi synes vi fikk eksemplifisert våre designmetoder og verdien av dem under denne workshopen godt.



Idewegg - designsprint

**Avslutning**

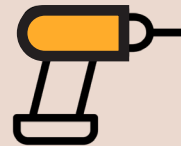


## Prinsipielle forslag for videre arbeid



### 3-steps regissert hverdagsreise

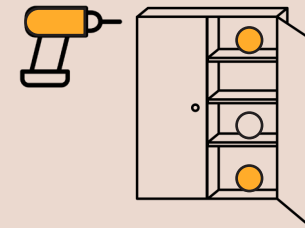
Foreldre/skolen legger til rette for og regisserer den uorganiserte leken, gjennom vaneendring fordelt på 3 steg. Steg 1 - Ta bilde av noe gult på vei hjem. Steg 2 - Snakk med noen på vei hjem om det du fant. Steg 3 - Organisert rebus i skoleskogen med elementer fra tidligere steg.



### Bygging er den nye idretten

Målgruppen bygger sammen med voksne en installasjon langs skoleveien, som bryter opp og innvier til aktivitet.

Samskapesprosessen vil være med å overføre eierskap til de deltagende og gjør terskelen lavere for å bruke den, samt øker respekten for installasjonen.



### Idékombinasjon

De tre forslagene kan kombineres, og bygge opp om hverandre. Skapet kan være et "etter skolen" byggeprosjekt.

En ukesutfordring kan plasseres i skapet.

I del 2 av hverdagsreisen kan dette utforskes videre.

## Erfaring med DIY-guiden

DIY-guiden utarbeidet av DogA og Comte Bureau er et fint verktøy å ta utgangspunkt i når man skal gjøre innsiktsarbeid om menneskers hverdagsreiser. De ulike delene av guiden bygger på hverandre, som gjør at den kan lett plukkes opp når man skal videre i neste fase. Samtidig fordrer den at alle involverte er inneforstått med prosessens gang. Dette krever en viss erfaring og kompetanse med å involvere ufaglærte inn i medvirkningsprosesser.

Vi opplever at kommunikasjonen av gangen i prosjektet var lite formidlet fra start. Med et slikt tre-partssamarbeid det er lagt opp til, DogA, kommune og designkontor, forventer vi at alle er informert fra start om hva prosjektet innebærer og hvorfor vi gjør det. Vi har opplevd noe usikkerhet hvorvidt alle parter kjenner til guiden og formålet med prosjektet. Vi opplever at guiden er rettet mot designere, og at det kunne vært hensiktsmessig med en guide til kommunene.

Kommunene som involveres vil nok ha ulik erfaring med medvirkning, og det kunne vært fint med en avklaring fra start hvilken rolle kommunen skal ha inn i innsiktsarbeidet. Hvis kommunen skal involveres aktivt innebærer dette mer tid til innføring og opplæring i medvirkningsmetoder. Dette vil gå utover den videre leveranse, og det er både et spørsmål om DogAs mandat ovenfor designere og prioritering av tid.

Når guiden brukes av erfarne designere er den god som et utgangspunkt, fordi man kan tilpasse metodene til oppdraget, omfang, målgruppe og problemstilling. At den er digitalisert gjør den lett tilgjengelig, å finne frem til og følge underveis, det er en god brukeropplevelse.

Det at det kun er en guide med mye fagspråk gjør det mer utfordrende å overlevere den til ufaglærte. Den må derfor gjennomføres av noen som kjenner til medvirkning og designprosesser, eller i samarbeid med et designteam/designveileder.

Guidens omfang og innhold samsvarer ikke med tidsrammen og budsjettet for oppdraget. Siden vi har gjort mange lignende prosesser før kunne vi gjøre noen faglige vurderinger på hva som kunne nedprioriteres og hva som kunne sløyfes helt bort, og fremdeles imøtekomme kravet i leveransen.

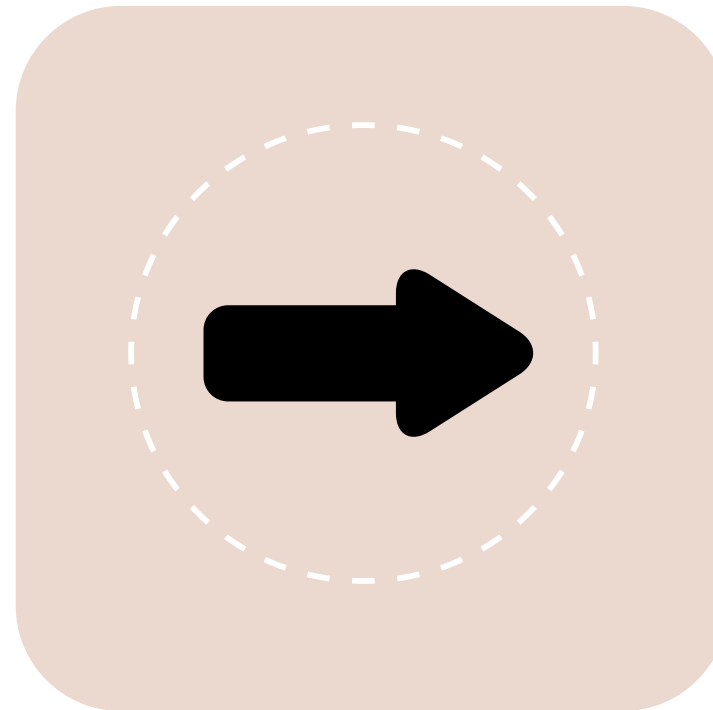
## Veien videre

Del 1 av Hverdagsreisen er et kort designforprosjekt, med få informanter og innsikt på et mer generelt nivå. Funnene vi sitter igjen med gir oss noen tendenser for målgruppens hverdagsreiser. Dette er viktig å huske på når man tar dette videre.

Vi har sammen som team utarbeidet et forslag til prototype som vi har validert opp mot funnene og personasene.

Forslagene til designløsninger kan videreutvikles i en del 2 av Hverdagsreisen gjennom utprøving og testing sammen med målgruppen. Dette ser vi for oss at kan gjøres i ulik omfang og derav kreve ulik grad av ressurser. Først når vi har gjort en test får vi undersøkt om utfordringene som er skissert opp kan imøtekommes og påvirke målgruppens hverdagsreiser, med mål om en mer sosial og aktiv fritid på vinteren.

Vi er spente på å følge med på det videre arbeidet med å undersøke om dette forslaget har en positiv påvirkning, og kan øke aktivisering og sosialisering ute i de kalde månedene i Vikersund.



**Takk for samarbeidet!**