



Somewhere in **Sandviken**

— Handbok —



ACKNOWLEDGEMENTS

SOMEWHERE IN SANDVIKENS METODMATERIAL

Handboken beskriver hur projektet har genomförts och dess metoder.

Copyright © Insamlingsstiftelsen Rapatac, 2024.

Finansierad av: Allmänna Arvsfonden

Den här handboken har utvecklats av Rapatac och projektet Somewhere in Sandviken.

Projektledare och författare: Alia Baidoun (Lily)

Medförfattare: Mathilda Gavlén

Tack till:

Ett stort tack till referensgruppen, medarbetare, ungdomsambassadörer och samverkanspartners för ert ovärderliga stöd och engagemang i projektet. Ert arbete och er samverkan har varit avgörande för att främja Sandvikens unga invånares drivkraft, och skapa en positiv inverkan i samhället. Tack för att ni bidragit med er tid och kunskap!

SOMEWHERE IN SANDVIKENS HANDBOK

Denna handbok är utformad för att sammanfatta och sprida erfarenheterna från projektet Somewhere in Sandviken. Syftet är att ge en djupare förståelse för projektets betydelse och metoder, samt att inspirera andra att genomföra liknande initiativ. Genom att samla alla insikter och lärdomar på ett ställe fungerar handboken som en värdefull resurs för kommuner, organisationer och aktörer som vill stärka ungas inflytande i samhällsutvecklingen.

Projektet har varit ett kraftfullt exempel på hur unga kan bidra till positiv förändring i sitt samhälle genom att inkludera dem i beslutsfattande och samhällsbyggande processer. Handboken erbjuder konkreta verktyg och strategier för att förverkliga detta och säkerställer att projektets arbete och resultat fortsätter att inspirera och påverka även efter projektets slut. Den ger praktisk vägledning om hur projektet växte fram, samt hur olika metoder och samarbeten bidrog till att förverkliga projektets mål.

Vi hoppas att denna handbok inte bara blir en minnessten över vad projektet uppnått, utan också en startpunkt för nya initiativ som sätter unga i centrum av samhällsutvecklingen. Genom att dela projektets resa vill vi uppmuntra andra att ta steget och skapa aktiviteter som gör skillnad.

OM RAPATAC

Rapatac är en organisation som arbetar med barn och ungdomar på fritiden. Rapatacs vision är att alla barn som deltar i verksamheten ska nå skolans kunskapskrav och ha en berikande och inspirerande fritid under hela sin uppväxt. På Aktivitetscentret erbjuds aktiviteter inom en rad olika områden, så som skolstöd och läsning, kreativt skapande, musik, media och teknik. Kunskap vävs in i allt som görs – för att lära genom att ha roligt och förstärka förmågor som är viktiga i skolan. Rapatac vill ge alla barn, oavsett bakgrund och ekonomisk situation möjlighet att delta i fritidsaktiviteter, därför är allt som erbjuds kostnadsfritt. Verksamheten bedrivs idag i två kommuner, Gävle och Sandviken. Rapatac Aktivitetscenter i Sandviken har idag cirka 1500 barn registrerade i åldrarna 7-21 år.

OM SOMEWHERE IN SANDVIKEN

Somewhere in Sandviken är ett treårigt projekt som initierades 2021, lett av Rapatac, finansierat av Allmänna Arvsfonden. Syftet med projektet är att skapa en djupare relation mellan stadens unga invånare och sin stad Sandviken genom att öka deras engagemang och delaktighet i stadens utveckling, demokratiska processer och beslut som påverkar deras liv och miljö.



Innehållsförteckning

INTRODUKTION	6
Bakgrund	7
Projektets mål	10
Medarbetare	15
Marknadsföring	18
Milstolpar	22
ÅR 1- ETABLERING AV PROJEKTET	24
Grund Metod	25
Den Magiska Lådan	30
Aktivitetsbanken	40
ÅR 2- DE MAGISKA PLATSERNA	60
Stadens karta	61
Utforska de magiska platser	74
Promenadstråket	84
Aktivitetsbanken	96
Hemsidan	112
ÅR 3- FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA	117
Appen	118
Utforska förbättringsplatserna	122
Förbättringsförslagen	134
Aktivitetsbanken	138
AVSLUTNINGSFESTIVAL	148
AKTIVITETER FÖR EVENAMANG	155
ARTIKLAR	160



*Ungdomsambassadörerna utforskar Sandviken vid
Göran Fredrik Göranssons staty, grundaren av Sandviken.*

INTRODUKTION

OM PROJEKTET

A teal-colored frame consisting of four L-shaped corner brackets arranged to form a rectangular border around the text.

BAKGRUND

INITIATIVET BAKOM SOMEWHERE IN SANDVIKEN

Barn och ungdomar kan många gånger känna en svag koppling till sin stad och detta kan bero på flera olika faktorer. En av de främsta orsakerna är att de har svårt att relatera till stadens historia, kultur och offentliga platser, vilket gör det svårt att känna den viktiga känslan av tillhörighet. De kan också känna sig exkluderade från beslutsprocesser som påverkar staden de bor i, vilket gör att de inte känner sig delaktiga i dess utveckling. Dessutom bidrar den ökande digitaliseringen till att unga spenderar mer tid i den virtuella världen och kanske lite mindre tid i det fysiska samhället. Säkerhetsfrågor, sociala förändringar och bristen på attraktiva, ungdomsanpassade platser och aktiviteter försvårar ungas engagemang i stadens sociala liv och påverkar hur de ser på och relaterar till sin stad.

Studier visar att starkt samband mellan deltagande i kulturaktiviteter ökar välbefinnande och engagemang i samhällsfrågor. Det var utifrån denna förståelse som projektet Somewhere in Sandviken initierades med målet att stärka barn och ungdomars koppling till sin stad, uppmuntra deras delaktighet i samhället genom att vilja ta hand om staden bättre. Projektet fokuserar på FN:s barnkonvention artiklar 12, 13, 23, 26, och 31 som betonar barns rätt till yttrandefrihet och bli lyssnade på i frågor som berör dem. Artiklarna säkerställer också barns rätt till social trygghet, lek och kulturella aktiviteter.

Projektet syftar till att inkludera barn och ungdomar, oavsett bakgrund, i samhällsgemenskapen och ge dem möjlighet att ta del av stadens platser och kultur. Barn och ungdomar ska vara medvetna om de offentliga platserna och dess betydelse för staden, för att engagera dem i att utveckla och påverka sin stad. Genom engagemang kan dessa platser bidra till samhörighet, delaktighet och social hållbarhet.



Tips: Du kan skanna QR-koden i den fysiska versionen av handboken eller klicka på den understrukna texten i den digitala versionen för att få mer information.

BAKGRUND

INITIATIVET BAKOM SOMEWHERE IN SANDVIKEN

Detta projekt är ett utmärkt exempel på hur barn och ungdomar kan inkluderas i stadens utveckling. Projektet bygger på en omfattande enkätundersökning med över 2500 svar från stadens unga invånare. Genom att följa projektets resa i handboken får man inspiration och lärdomar kring hur man kan:

- Nå ut till ett stort antal barn och ungdomar.
- Identifiera unga invånares favoritplatser i staden.
- Upptäcka platser med förbättringspotential utifrån ett ungdomsperspektiv.
- Arbeta vidare med dessa platser för att lyfta fram ungas röster och ge dem inflytande i stadsutvecklingen.



PROJEKTETS MÅL

MÅL

1 ATT LÄRA KÄNNA SIN STAD

Historien påverkar vår uppfattning av samtiden och våra perspektiv på framtiden. Människor har därför i alla tider skapat historiska berättelser för att tolka verkligheten och påverka sin omgivning. Därför ger historiska kunskaper oss verktyg att förstå vår nutid och aktivt bidra till förändring i samhället.

Projektets huvudsakliga mål är att öka kunskapen bland unga invånare om stadens historia, dess uppkomst och utveckling för att stärka deras relation till omgivningen och deras vilja att bidra till dess bevarande och utveckling.

Stadens barn och ungdomar ska få en djupare förståelse för stadens bakgrund genom på kreativa och engagerade aktiviteter. Det kan vara genom studiebesök, stadsvandringar, undersökningar mm. Genom att öka deras kunskaper om staden ökar detta deras förståelse för närmiljö och då känner de en större tillhörighet till stadens platser.

Denna kunskap blir då en grund bas för att kunna vidare gå till nästa mål vilket är att jobba fram ett förbättringsförslag för olika platser i staden.

*Deltagare vid Alleimas huvudkontor –
en byggnad med industriellt arv.*



MÅL

2 FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAG: DEMOKRATI

Beslut och förändringar i en stad fattas genom demokratiska processer där medborgare har möjlighet att påverka. Projektet fokuserar på den yngre målgruppen som är en betydande del av alla invånare, men som vi tenderar vi att glömma bort. Projektet ämnade ge dem en plattform att göra sina röster hörda i staden, så som i deras närmiljö, och skapa förutsättningar för välbefinnande och engagemang.

Projektet fokuserar på att förmedla ungas synpunkter om staden genom konkreta förbättringsförslag som ska presenteras till beslutsfattare.

Förbättringsförslaget baseras på stadens unga invånares perspektiv, med fokus på att bland annat uppmärksamma platser som upplevs som otrygga. **Projektet ger en plattform för barn och unga att få kunskap som behövs för att kunna - på ett kraftfullt och detaljerat sätt - ge förbättringsförslag gällande sin omgivning.** Detta görs genom aktiviteter som debattklubben, workshops och utbildningar som utvecklar deras kompetenser och färdigheter i området.

Målet med att skapa förbättringsförslag är att engagera barn och ungdomar som aktiva medborgare och stärka deras tro på att deras röster spelar roll och kan påverka deras stad.



En diskussion mellan deltagare och representant från Centerpartiet.

3 APPEN

ETT VERKTYG FÖR SKOLOR, INVÅNARE OCH BESÖKARE

Arbetet ska resultera i två digitala produkter, en app och en hemsida, som är tillgängliga för allmänheten.

Appen fungerar som ett frågespel där användaren följer ett digitalt promenadstråk skapat av stadens barn och ungdomar. Stråket baseras på enkätsvar som identifierar barnens favoritplatser i staden och som sedan inkluderas längs med promenadstråket.

Ungdomsambassadörer med vägledning av referensgruppen utformar stråket efter att ha fått kunskap om betydelsen av stadens platser ur olika perspektiv.

Appens syfte är att kombinera lärande med fysisk aktivitet och ge användaren en engagerande upplevelse att upptäcka, lära sig mer om staden samt att utveckla användarens kartläsningsförmåga.

Appen ska även fungera som ett pedagogiskt verktyg för skolor under exempelvis samhällskunskap och idrottslektioner.

4 HEMSIDAN

FÖR ALLMÄNHETEN OCH LÄRANDE

Hemsidan är ett bank som **erbjuder en lärorik plattform där fakta om stadens kultur, historia och utveckling står i fokus.** Den lyfter även fram projektets resa och de kreativa metoder som används inom projektet för att **belysa hur barn och ungdomar genom olika aktiviteter aktivt bidrar till det lokala samhället.**

Lättillgängliga fakta om olika stadsdelar och platser ska finnas på hemsidan. Den är särskilt användbar för att utforska lokala sevärdheter och upptäcka dolda berättelser om stadens platser.

För skolor fungerar hemsidan som en pedagogiskt plattform för eleverna för att kunna på ett enkelt sätt få kunskap om sin stad genom fakta och bilder om staden och dess betydelse. Det stärker deras relation till staden och främjar en djupare förståelse för dess historia och framtida potential.

EN FESTIVAL FÖR UNGDOMARS RÖSTER

Projektet resulterar i en festival som uppmärksammar barnens insatser och gör deras röster hörda. Festivalen syftar till att stärka ungdomarnas känsla av stolthet genom att låta dem visa upp sitt arbete och inspirera andra barn, ungdomar och vuxna att tro på sin egen förmåga att påverka sin omgivning.

Festivalen är en dag för staden som stärker gemenskap, delaktighet och känslan av tillhörighet. Vid festivalens två utställningar lyfts stadens arv och de ungas potential fram.

Den första utställningen tar besökarna med på en resa genom stadens historia, dess utveckling, tillväxt och de krafter som format den. Den andra utställningen fokuserar på barnens alster från de tre projektåren, där deras åsikter, synpunkter och röster framhävs.

Genom festivalen visas ungdomarnas bidrag och engagemang i samhället, samtidigt som den stärker samarbetet mellan stadens olika generationer och belyser stadens framtida potential.

Lansering av appen på scenen.



A teal-colored frame consisting of four L-shaped corner brackets arranged to form a rectangular border around the text.

MEDARBETARE

KOMPETENS

Projektet Somewhere in Sandviken bygger på en dedikerad grupp medarbetare och volontärer som tillsammans säkerställer att projektets mål uppnås. Nedan listas områden som är centrala för aktiviteternas genomförande:

EN PROJEKTLEDARE

Valet av projektledare är avgörande för att säkerställa projektets framgång. En projektledare ska inte bara ha erfarenhet och kompetens, utan även ett genuint engagemang för att arbeta med barn och ungdomar. Att arbeta med dessa aktiviteter för att få ett så bra resultat som möjligt, kräver bland annat;

- **Passion för förändring: Medarbetare och volontärer** behöver brinna för att göra skillnad i samhället, med särskilt fokus på unga människors möjligheter och utveckling.
- **Koppling till staden:** Personen bör ha god lokalkännedom och förståelse för stadens unika utmaningar och möjligheter.
- **Kreativitet och detaljfokus:** Kreativitet i att skapa innovativa lösningar och aktiviteter, är viktiga egenskaper samtidigt som noggrannhet och ett öga för detaljer lyfter aktiviteternas potential för målgruppen.
- **Ambition och drivkraft:** Skapar engagemang och säkerställer att projektet uppnår sina mål.
- **Ledarskapsförmåga:** Att kunna samordna team och aktiviteter, problemlösning och “många bollar i luften” är andra egenskaper som gynnar ett gott utfall av barn och ungdomsaktiviteterna.

MEDARBETARE

HISTORIEKUNNIG

En historiekunnig person med djupare kunskap om stadens bakgrund behövs för att ge barn och ungdomar en bredare förståelse av stadens utveckling och arv. Denna roll kräver ett intresse för lokalhistoria och god förmåga att skriva fakta om staden. Personen kan stödja aktiviteterna med bland annat:

- Att ta fram material såsom bilder, berättelser och fakta som speglar stadens historiska och kulturella utveckling.
- Att bidra med idéer och innehåll till aktiviteter med historisk koppling, exempelvis stadsvandringar, utställningar eller workshops.
- Att skapa och sammanställa texter för exempelvis hemsidan och utställningen om staden som ger en levande och engagerande bild av stadens historia.

SAMORDNARE/AKTIVITETSLEDARE

Samordnaren/Aktivitetsledaren fungerar som projektledarens närmaste stöd och säkerställer att aktiviteter genomförs smidigt med målgruppen. Rollen inkluderar att stötta ungdomsambassadörer och deltagare under aktiviteter. En viktig del av uppdraget är också att hjälpa till med att marknadsföra projektet och hitta kreativa sätt att locka fler barn och ungdomar att delta i det. Detta kan vara exempelvis genom att bygga relationer med skolor, fritidsverksamheter och lokala nätverk.

ANDRA MEDARBETARE

- **Konst:** En kreativ person som ansvarar för att skapa fysiska och digitala konstverk som används i projektets aktiviteter.
- **Media:** En person med intresse för filmning, fotografering och redigering av material. Rollen är avgörande för att sprida projektets budskap, marknadsföra barnens arbete samt visa projektets framgångar på sociala medier och andra plattformar.

MARKNADSFÖRING

MARKNADSFÖRING

SYFTE

Spridning av aktiviteternas resultat och hur väl det kommuniceras till staden spelar en viktig roll i marknadsföringen av projektet. En bra marknadsföringsstrategi skapar medvetenhet, engagemang och långsiktigt stöd från både lokala invånare och andra intressenter.

En välplanerad marknadsföringen uppfyller följande mål:

- **Bygga förtroende:** Genom att dela projektets resultat så delar man detta med allmänhet och beslutsfattare.
- **Inspirerat engagemang:** När människor får höra om de ungas initiativ som påverkar lokalsamhället positivt så väcks inspiration och en vilja att vara en del av resan.
- **Stolthet bland deltagare:** Genom att synliggöra deltagarnas bidrag och framgångar i projektet förstärks deras känsla av stolthet och egenvärde. Det skapar en positiv känsla av motivation och engagemang, samtidigt som det inspirerar andra att delta i framtida, liknande initiativ.



Projektledaren presenterar projektets resultat för 300 personer på Hedåsgården, med livesändning hos Sandviken Radio.

MARKNADSFÖRING

- **Traditionell media:** Informera lokala tidningar, radio och tv-kanaler om projektets mål och vision redan från början. Håll dem uppdaterade vid milstolpar och bjud in till evenemang för att få ska få en direkt inblick i projektets arbete. Artiklar når en bredare publik och sprider både kännedom och stolthet över projektet.
- **Sociala medier:** Använd plattformar som Facebook, Instagram och TikTok för att nå en bred publik, särskilt unga. Dela regelbundet inlägg, bilder och videor från projektets aktiviteter. Livesändningar och intervjuer med deltagarna kan också bidra till att skapa interaktivitet och bygga engagemang och gemenskap online.
- **Samarbeten med lokala aktörer:** Samarbeta med lokala föreningar, skolor och företag för att nå ut till barn och ungdomar för att sprida budskapet, kunskap om staden och för att engagera dem i projektet.



Din Lokaltidning intervjuar en ungdomsambassadör under Somewhere in Sandvikens Festival.

MARKNADSFÖRING

Genom att skanna koden eller klicka på den understrukna texten kan du följa resan Somewhere in Sandviken via sociala mediekkanaler:

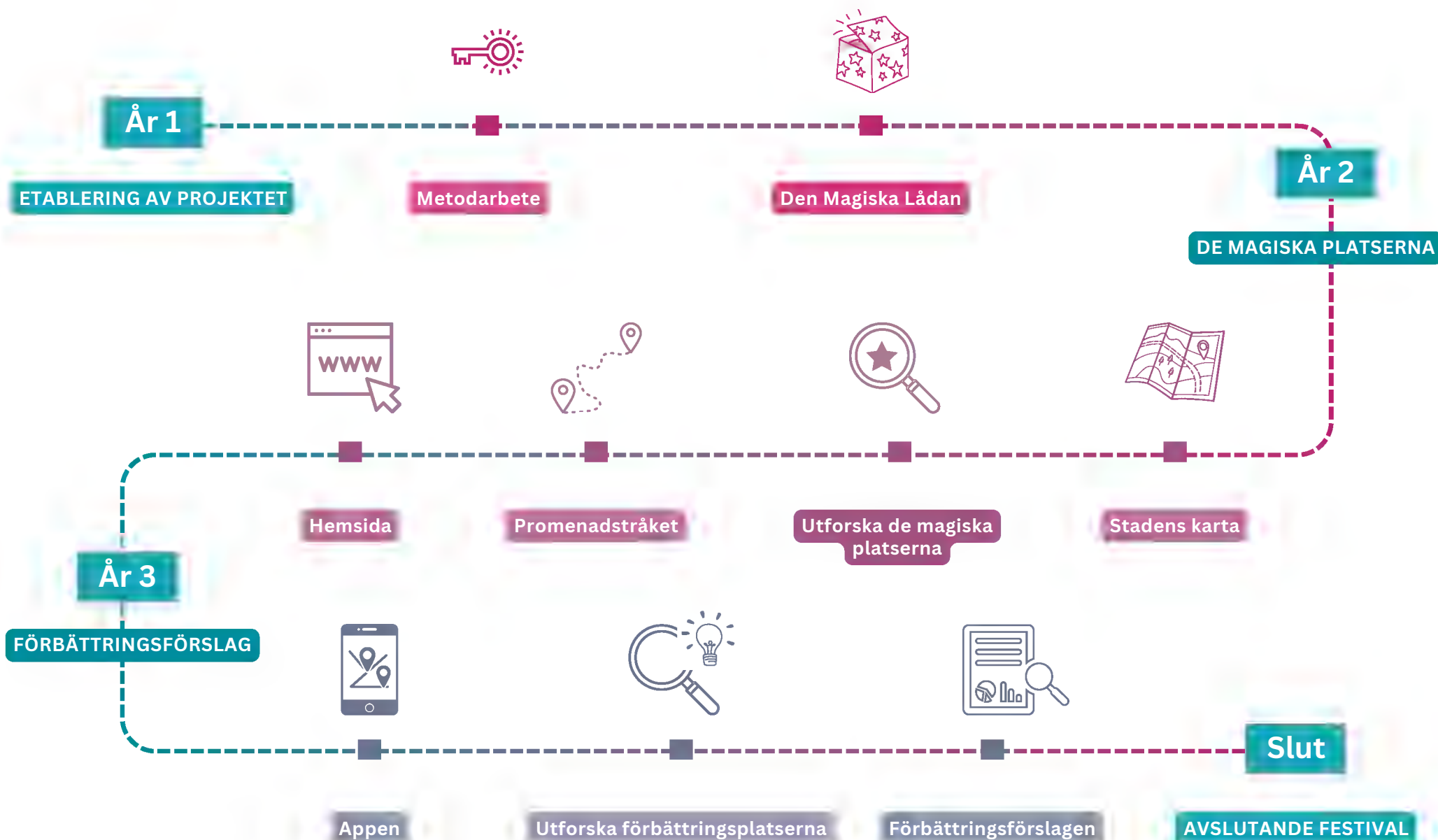


Tips: Du kan skanna QR-koden i den fysiska versionen av handboken eller klicka på den understrukna texten i den digitala versionen för att få mer information.



MILSTOLPAR

SOMEWHERE IN SANDVIKENS MILSTOLPAR



ÅR 1

ETABLERING AV PROJEKTET



METOD-

ARBETE

ÅR 1- METODARBETE

ETABLERING AV EN REFERENSGRUPP

Börja med att identifiera lokala organisationer och individer som kan bidra med expertis inom historia, arkitektur, stadsplanering, kultur, teknik och pedagogik. Exempelvis kan representanter från kommunarkivet och stadsarkitekter bistå med historiska fakta, bilder och kartor som stödjer projektets mål.

Ett viktigt initialt steg är att bjuda in dessa personer till att bli en del av referensgruppen. Gruppen hjälper till att forma projektets riktning genom idéer, synpunkter och mentorskap, samt deltar i aktiviteter som föreläsningar och workshops för barn och ungdomar.

År 1 - fokuset ligger på att:

- introducera projektets syfte, mål, och tidsplan.
- brainstorma idéer och planera in olika workshops och föreläsningar för att utöka kunskap om staden bland barnen.
- lista stadens viktiga platser och ämnen som en förberedelse för skapandet av promenadstråket för det andra året.



Referensgruppsmöte – kartlägger Sandvikens viktigaste platser och ämnen.



REKRYTERING AV UNGDOMSAMBASSADÖRER

Ambassadörsgruppen är en central grupp för projektet. Gruppen fungerar som projektets kärna och spelar en nyckelroll i processen.

Ambassadörerna är aktivt involverade i projektets planering, genomförande och uppföljning. Deras engagemang inkluderar att:

- utveckla projektidén
- kommunicera projektets vision, syfte och resultat till bredare målgrupper
- dela kunskap och insikter om staden och dess utveckling
- vara förebilder för andra
- uppmuntra och engagera andra barn och ungdomar i projektet
- representera de ungas röster i staden
- lyfta fram barnens favoritplatser i staden genom att skapa ett promenadstråk
- skapa förslag baserade på de utmaningar och behov som stadens unga invånare identifierar

För att möjliggöra detta erbjuds ambassadörerna utbildningar av sakkunniga inom områden som historia, hållbarhet, stadsutveckling, arkitektur, kultur och kartläsning. De lär sig även praktiska färdigheter som ledarskap, argumentation, kommunikation och ansvarstagande. Under processen får de delta i motivationshöjande aktiviteter tillsammans som grupp.

STRUKTUREN PÅ AMBASSADÖRSGRUPPEN

- **Antal:** cirka 30-40 deltagare.
- **Mångfald:** En balans mellan kön, bakgrund och bostadsområden.
- **Ålder:** Fördelning i mindre grupper för yngre (10–13 år), (13-15 år) och (16–18 år).
- **Skolor:** Representanter från olika skolor och gymnasieprogram för bredare perspektiv.

Ett möte med ungdomsambassadörer.





DEN MAGISKA LÅDAN

ÅR 1- DEN MAGISKA LÅDAN

STEG-FÖR-STEG



DEN MAGISKA LÅDAN

En viktig metod för projektets framgång och utveckling.



ENKÄTUNDERSÖKNINGEN

Struktur och innehåll av enkäten.



INSAMLING AV ENKÄTSVAR

Resan av den magiska lådan och metoder för insamling av enkätsvar.



RESULTAT

Analysmetod och användning av data från undersökningen.



Deltagare tillsammans med den Magiska Lådan.

ÅR 1- DEN MAGISKA LÅDAN



DEN MAGISKA LÅDAN

Den Magiska Lådan är en unik metod utvecklad inom Somewhere in Sandviken för att samla in tankar och idéer från barn och ungdomar i staden. Lådan fungerar som en kanal där unga kan anonymt uttrycka sina åsikter och visioner om olika platser i staden. Metoden utgår från tanken att alla ska ha lika möjlighet att påverka sin stad, oavsett bakgrund eller åsikt.

MÅL & SYFTE

- Skapa ett tryggt forum där barn och unga kan anonymt dela sina idéer och åsikter utan att känna social press.
- Ge unga en möjlighet att påverka stadens utveckling på ett demokratiskt och inkluderande sätt.
- Lyfta fram ungas röster och perspektiv för att påverka förändringar i deras fysiska och sociala miljö.
- Lådan väcker intresse och frågor om dess innehåll, vilket bidrar till ett "spänningsmoment"
- Ett sätt att marknadsföra projektet och främjar dialog om det.

SKAPANDE AV DEN MAGISKA LÅDAN

Lådan kan skapas genom en kreativ process där ungdomsambassadörerna kan använda återvunnet material för att förstärka budskapet om hållbarhet. Tips för designprocessen är att göra en workshop där ungdomarna kan brainstorma idéer, rita prototyper och komma överens om designen för att tillsammans genomföra det.

ÅR 1- DEN MAGISKA LÅDAN



ENKÄTUNDERSÖKNINGEN

Genom enkätundersökningen vill man identifiera vilka platser i staden som barn och ungdomar uppskattar mest och vilka de upplever behöver förbättras. Under enkätinsamlingen fick projektets team kontinuerlig feedback om enkätformen, vilket bidrog till att successivt förbättra formuleringen av denna. Det bestämdes att ha en textbaserad metod, som visade sig vara mer effektiv och lättare att analysera.

Den slutgiltiga versionen av enkäten innehöll korta och reflekterande frågor som:

- Vad är din favoritplats i Sandviken? Varför?
- Finns det en plats i Sandviken du tycker ska förbättras? Varför?
- Demografisk information som datum, kön, ålder, skola och platsen deltagaren befann sig vid svarstillfället.

Dessa frågor är värdefulla för att få insikt i olika perspektiv och identifiera mönster i svaren. Ett exempel på sådana mönster kan vara att en viss åldersgrupp har liknande visioner för en specifik plats i staden eller att ett visst kön prioriterar en specifik aspekt av stadens utveckling.

Formuläret är utformat för att vara anonymt, vilket gör det möjligt för deltagarna att känna sig bekväma att svara utan att känna grupptryck. Detta uppmuntrar till ärliga och spontana svar, fria från rädslan att bli bedömda.

Enkäten fylldes oftast i fysiskt, som pappersformulär, men möjligheten att svara digitalt via QR-koder infördes senare. Detta anpassades efter situationen: vid skolbesök och evenemang användes fysiska formulär, medan QR-koder var ett alternativ vid utomhusevenemang vid dåligt väder.

ÅR 1- DEN MAGISKA LÅDAN



ENKÄTUNDERSÖKNINGEN

	Ålder	Kön	Datum	Var är du nu?	Skola
		☐  ☐  ☐ A n n a t			
Vad är din favorit plats i Sandviken? Varför?			Finns det en plats i Sandviken som du tycker ska förbättras? Varför?		
					



INSAMLING AV ENKÄTSVAR



Enkät svar samlas in under ett år. Redan tidigt i processen börjar mönster framträda, vilket pekar på platser som kan hamna bland topp 15. Följande strategi används för att nå så många barn och ungdomar som möjligt:

- **Skolbesök:** Direktkontakt med elever i klassrum, korridorer och på skolgårdar under raster har varit det mest effektiva sättet att samla enkät svar, sprida projektinformation och rekrytera ungdomsambassadörer till projektet.
- **Besök i stadsdelar och bostadsområden:** Under lov och andra tillfällen har lådan flyttats till olika områden för att nå unga som annars inte nås via skolor. Lekparker och sportplaner i bostadsområden har visat sig särskilt effektiva.
- **Samarbete:** Lådan har "varit på resande fot" och placerats hos projektets samarbetspartners, såsom bibliotek, kulturcentrum, sportföreningar och fritidsgårdar, vilket har bidragit till att nå en bredare målgrupp.
- **Evenemang:** Stadens evenemang har varit en möjlighet att sprida projektets budskap och samla enkät svar, samtidigt som projektet blivit mer synligt för en större publik.

TIPS

- Läs upp frågorna högt och förklara dem om barnet verkar osäkert.
- Ställ enklare följdfrågor, som "Finns det någon plats du gillar att vara på med dina vänner?" eller "Har du sett en plats som inte känns bra?" för att skapa möjlighet till reflektion.
- Uppmuntra barnet att tänka fritt utan press och betona att det inte finns några "rätta" svar.



Under sportlovet lämnade barn deras enkätsvar i Stadsparken, Sandviken.



RESULTAT

Syftet med enkäten är att identifiera två listor: favoritplatser, det som kallas för “de magiska platserna”, samt förbättringsplatser. Dessa listor utgör grunden för att förstå vilka områden i Sandviken som barn och unga uppskattar mest samt vilka som kan utvecklas för att bättre möta deras behov. Man uppnår detta genom:

- Förbered en tydlig struktur i Excel-dokumentet genom att skapa kolumner för att kategorisera och sortera svar för varje enskild plats. Inkludera exempelvis kolumner som platsnamn, antal röster, kommentarer och förbättringsförslag. Se bild för en tydlig översikt. Denna struktur gör det enkelt senare i processen att analysera data och identifiera mönster för varje plats.
- Varje gång enkätsvar samlas in, sortera dem omedelbart i excel-dokumentet. När detta görs löpande minskar risken för misstag som kan uppstå vid en stor datamängd i slutet av enkätundersökningen.
- Tips för användning av Excel-dokumentet för att få fram en lista med exempelvis topp 15 magiska platser

LARGE: Denna funktion används för att hitta det n:te största värdet i en rad eller kolumn. Till exempel kan du använda den för att identifiera den högsta, näst högsta eller tredje högsta siffran i en dataset.

INDEX: Den här funktionen returnerar värdet från en cell inom ett specificerat område baserat på rad- och kolumnnummer. Den är användbar för att hämta specifika data från en tabell.

ÅR 1- DEN MAGISKA LÅDAN



ETT EXEMPEL

Excel- funktion



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	De Magiska Platserna								
2	Plats	Antal röster	Kommentar	Ålder	Tjej	Kille	Annat	Skola	Befintlig plats
3	Stadsparken	1	Baksetplan	16	1			Murgård	Nya Bruket
4		1	Lekparken	11		1		Björksätra	Högbo
5		1	Fint med blommor	14	1			Jernvallen	Centrum
6		1	Picknick					1 Bessemer	Rapatac
7	Stadsparken	4			2	1	1		
8	Rapatac	1	Kul med teknik	16	1			Murgård	Nya Bruket
9		1	känner mig trygg	11		1		Björksätra	Högbo
10	Rapatac	2			1	1	0		
11	Total enkätsvar	6							

13	Ordning	Plats	Antal röster	Procent
14	1	Stadsparken	4	67%
15	2	Rapatac	2	33%

B14 =INDEX(A3:A10;MATCH(C14:C15;B3:B10;0))

13	Ordning	Plats	Antal röster	Procent
14	1	Stadsparken	4	67%
15	2	Rapatac	2	33%

C14 =LARGE(\$B\$3:\$B\$10;1)

13	Ordning	Plats	Antal röster	Procent
14	1	Stadsparken	4	67%
15	2	Rapatac	2	33%

D14 =C14/\$B\$11



AKTIVITETS -BANKEN

INSPIRATION OCH PRAKTISKA VERKTYG

Detta kapitel presenterar en samling aktiviteter för det första året som kan genomföras inom projektet tillsammans med tillhörande instruktioner. Syftet är att inspirera och vägleda organisationer som vill genomföra liknande initiativ hur aktiviteterna kan skapa engagemang och uppnå projektets mål.

Aktiviteterna i kapitlet har utformats, förberetts och genomförts tillsammans med ungdomsambassadörerna, vilka bidragit med idéer och själva hjälpte till med att leda aktiviteterna till andra deltagare. Dessa aktiviteter speglar hur barn och ungdomar lär sig om sin stad och dess historia, utvecklar kreativa uttryck och bygger relationer med sin omgivning.

Dessa aktiviteter fungerar som en solid grund och har potential att utvecklas på ett kreativt sätt. Själva aktiviteterna kan anpassas för att användas på evenemang, mässor, med mera. De kan fånga deltagarnas uppmärksamhet, göra informationen lättillgänglig, sprida kunskap om projektet och dess syften, samt skapa ett engagerande och minnesvärt intryck på deltagarna.



INTERAKTIVA PRESENTATIONER

I början av projektet är det viktigt att fokusera på fakta om stadens uppkomst och framväxt. Stadens arkitektur och berättelser bakom viktiga byggnader och platser bör lyftas fram. Detta kan genomföras genom presentationer som leds av arkitekter och sakkunniga från exempelvis referensgruppen. Vikten med såna presentationer skapa en känsla av stolthet och tillhörighet, samtidigt som den ger en grundläggande förståelse för stadens identitet. Presentationerna behöver vara interaktiva för att locka deltagarna. Detta kan göras som följande:



FÖRBEREDELSE

- 1 Be en sakkunnig att förbereda en presentation om staden och dess utveckling med hjälp av bilder.
- 2 Förbered frågor som är kopplat till stadens historia eller presentationens innehåll.
- 3 Skapa ett sällskapsspel tillsammans med deltagarna genom att återanvända material som kartong och tyg till spelets komponenter (se bild på sida 43).
- 4 Designa en spelplan: rita cirklar med olika symboler på tyget, där varje cirkel representerar ett steg i spelet.
- 5 Tillverka en tärning och skapa spelpjäser av material som kartong.
- 6 Gör lådor med symboler som matchar de på spelplanens cirklar.
- 7 Skriv frågorna på papper och placera dem i respektive lådor så att deltagarna får frågor relaterade till den symbol de landar på.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med presentationen för att ge deltagarna en inblick i stadens historia och utveckling. Informera dem om att en tävling kommer att hållas efteråt.
- 2 Deltagarna spelar sedan spelet genom att slå tärningen, flytta sina pjäser på spelplanen och svara på frågor när de landar på en cirkel. Frågorna de får är baserade på den symbol som finns där.
- 3 Den som först når slutpunkten vinner spelet.



Föreläsning om Sandvikens historia, ledd av arkitekter från Sandvikens kommun.





KARTWORKSHOP

En viktig kunskap som projektet fokuserar på är att utveckla förmågan att läsa och tolka kartor, samt förstå stadens olika stadsdelar. Detta är en central del av arbetet eftersom det ger grunden för att exempelvis kunna planera promenadstråk. Aktiviteten leds av en sakkunnig med en introduktion om kartor och stadsplanering och följs med en övning på kartläsning.



FÖRBEREDELSE

- 1 Be en sakkunnig att förbereda en presentation om stadens karta och dess historiska utveckling.
- 2 Skriv ut en stor karta över staden tillsammans med mindre kopior för deltagarna att använda under aktiviteten.
- 3 Kontrollera att kartorna tydligt visar stadsdelar och huvudgator för att underlätta introduktionen.
- 4 Förbered färgpennor, klistermärken och markörer för att göra övningen interaktiv och engagerande.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med presentationen för att ge deltagarna en inblick i stadens kartor.
- 2 Börja med att förklara hur en karta fungerar, exempelvis hur man läser symboler och riktningar.
- 3 Introducera stadsdelar och huvudgator.
- 4 Be deltagarna att markera på kartan var de bor och vilka rutter de tar till skolan.



FOTOGRAFIJAKT

Fotografijakten är en engagerande aktivitet som syftar till att öka ungas kunskap om Sandvikens utveckling och stärka deras relation till hemstaden. Aktiviteten ger deltagarna en unik möjlighet att upptäcka stadens förändringar och reflektera över dess historia och framtid genom att jämföra historiska och nutida bilder av olika platser. Aktiviteten kombinerar digitala verktyg, praktisk kartläsning och utomhusutforskning.



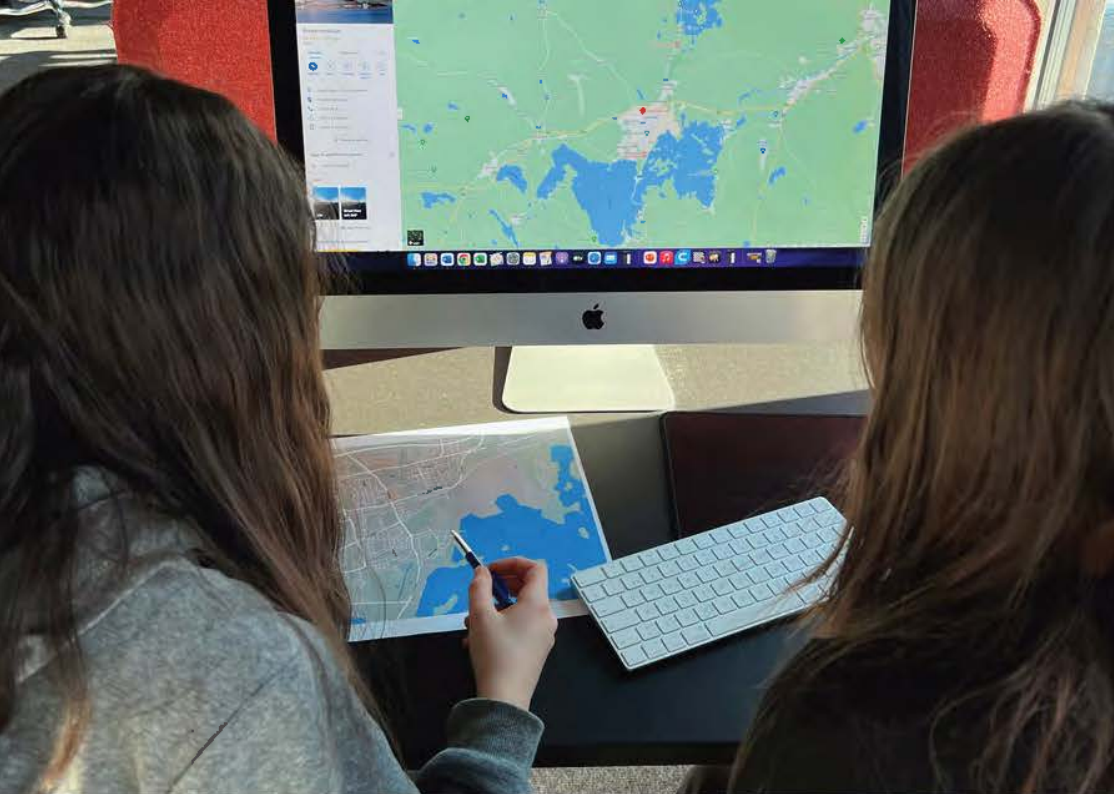
FÖRBEREDELSE

- 1 Välj lämpliga platser som är intressanta och tillgängliga för besök.
- 2 Skriv ut historiska bilder av platserna.
- 3 Se till att datorer/Ipads finns tillgängliga för att kunna använda Google Maps.
- 4 Planera en tydlig rutt för utomhusaktiviteter som passar deltagarnas ålder och tidsram.
- 5 Skriv ut mindre kartor som täcker platserna som ska besökas.



INSTRUKTIONER

- 1 Visa historiska bilder om staden och berätta när de togs samt vad platserna användes till förut.
- 2 Låt deltagarna arbeta i par och diskutera var de tror platsen ligger idag.
- 3 Introducera deltagarna till Google Maps för att identifiera platserna och markera dem på en fysisk karta.
 - Inomhusaktivitet: Vid dåligt väder kan deltagarna ta skärmdumpar från Google Maps som motsvarar de historiska bilderna med samma vinkel, skriva ut dem och jämföra
 - Utomhusaktivitet: Deltagarna kan planera en rutt för att besöka de markerade platserna på kartan och observera hur de ser ut idag.
Låt dem ta foton på de nuvarande platserna, skriva ut dem och jämföra med de historiska bilderna.
- 4 Diskutera förändringarna och hur platserna används idag.





DEBATTKLUBBEN

Debattklubben fungerar som en plattform för deltagarna att utveckla viktiga färdigheter såsom aktivt lyssnande, informationssökning, presentationsteknik, grupparbete och att uttrycka sina tankar och idéer på ett konstruktivt sätt. Denna aktivitet är central för att nå projektets mål, som är att föreslå och presentera förbättringar för staden under det tredje året. Projektet är uppbyggt i flera teman som pågår under cirka en månad vardera. Varje tema inleds med förberedelser och avslutas med en forumkväll, där deltagarna får möjlighet att diskutera sina idéer och förslag i en större grupp.



FÖRBEREDELSE

- 1 Presentera syftet och strukturen för deltagarna i debattklubben och förklara varför ämnet är viktigt.
- 2 Tillsammans med deltagarna brainstorma aktuella samhällsfrågor och ämnen.
- 3 Etablera tydliga debattregler för turordning, tidsramar och respektfullt bemötande av åsikter. "Socialt avtal"
- 4 Förbered en tavla eller material för mind maps och brainstorming för att organisera idéer.



INSTRUKTIONER

- 1 **Innan forumkvällen:** Dela upp deltagarna i två grupper (för/emot). Tillhandahåll material för att förbereda argument och presentationer som stöd för sina argument.
- 2 **Under forumkvällen:** Moderatoren presenterar ämnet. Grupperna framför sina argument och bemöter varandras argument i replikrundor. Publiken ställer frågor och reflektioner. En deltagare antecknar viktiga poänger.
- 3 **Efter forumkvällen:** Sammanfatta debatten och reflektera tillsammans över olika perspektiv och insikter. Genomför en utvärdering av forumkvällen för att identifiera lärdomar och möjliga förbättringar till nästa tillfälle.

Tips: Bjud in gäster till forumkvällarna som har kunskap eller erfarenhet kopplat till temat.





DEMOKRATIKVÄLL

Demokratikväll är ett evenemang som syftar till att öka barns förståelse för hur politiska beslut påverkar deras vardag och att engagera dem i samhällsfrågor. Under kvällen får deltagarna information om olika partier och deras ideologier, samtidigt som de deltar i diskussioner om aktuella frågor. Evenemanget skapar en möjlighet för ungdomar och politiker att mötas, vilket stärker medvetenhet och intresse hos båda parter. Detta bidrar till att främja dialog och engagemang kring frågor som påverkar stadens utveckling och framtid.



FÖRBEREDELSE

- 1 Bjud in representanter från de politiska partierna samt unga deltagare.
- 2 Skapa en tydlig agenda för kvällen och informera representanterna om agendan. Exempelvis, inledande tal,
- 3 partirepresentanternas presentationer, ungdomarnas frågor, sen en öppen diskussion.
- 4 Förbered diskussionsämnen och frågor för representanterna tillsammans med ungdomarna.
- 5 Utse en moderator som ska leda kvällen.



INSTRUKTIONER

- 1 Presentera syftet med demokratikvällen för publiken.
- 2 Låt representanterna för varje parti presentera sin ideologi och sina framtida planer.
- 3 Dela in deltagarna i mindre grupper, där varje grupp får en representant och diskuterar specifika teman som jämlikhet, utbildning, integration och andra samhällsfrågor.
- 4 En person i varje grupp antecknar de viktigaste diskussionerna och ungdomarnas synpunkter.
- 5 Låt varje grupp presentera sitt tema för alla deltagare.
- 6 Följ upp med en debatt eller diskussion mellan grupperna och publiken.
- 7 Avsluta kvällen med en öppen diskussion.

Demokratikväll – Engagerande diskussioner mellan barn och partirepresentanter.





TRASHHUNT

Aktiviteten syftar till att på ett roligt och interaktivt sätt öka deltagarnas medvetenhet om vikten av att hålla staden ren och att sortera avfall korrekt. Initiativet bidrar även till att skapa starkare band mellan generationer, där unga bevisar att de kan vara förebilder och genom sitt deltagande minska fördomar. Aktiviteten kan göras till en tradition, återkommande en eller två gånger per termin.



FÖRBEREDELSE

- 1 Samla material: sopsäckar, handskar och skräpplockare, handvåg märkta behållare för avfallssortering.
- 2 Skapa stationer med miljöfrågor relaterade till återvinning, konsumtion och hållbarhet för tipsrundan
- 3 Identifiera lämpliga områden att städa, exempelvis parker, stränder eller stadskärnan.



INSTRUKTIONER

- 1 Samla deltagarna och presentera syftet med aktiviteten.
- 2 Dela in deltagarna i grupper och sätt en tidsgräns för att samla så mycket skräp som möjligt.
- 3 Ge poäng baserat på vikten av skräp som varje grupp samlar in.
- 4 Låt grupperna sortera sitt insamlade skräp i rätt behållare och poängsätt noggrannheten.
- 5 Genomför tipsrundan med miljöfrågor för att samla ytterligare poäng.
- 6 Sammanfatta vad deltagarna har lärt sig och reflektera kring hur skräpet kunde undvikas.
- 7 Dela ut priser till det vinnande laget för att skapa motivation och engagemang.



Tips: Eventuellt samarbeta med återvinningsföretag eller initiativ som [Skräpplockardagarna](#) för extra stöd.



Trashhunt- skräpplockning, sortering och lek.





TRASH TO TREASURE

Aktiviteten syftar till att öka medvetenheten om återanvändning och miljöansvar genom konstnärligt skapande. Deltagarna får använda sin kreativitet för att omvandla skräp till skulpturer, samtidigt som de reflekterar över hållbarhet och miljöpåverkan. Genom att placera skulpturerna på offentliga platser skapas också uppmärksamhet för projektet och dess budskap. Den här aktiviteten är en tre-dagars workshop.



FÖRBEREDELSE

- 1 Samla återvunnet material som plast och kartong. Ordna arbetsstationer med verktyg som lim, färg och saxar.
- 2 Förbered en presentation om konst skapad genom återvinning och återanvändning.
- 3 Identifiera offentliga platser i staden där skulpturerna kan placeras för att skapa uppmärksamhet.



INSTRUKTIONER

- 1 Introducera konst projektet och dess syfte för deltagarna.
- 2 Låt deltagarna brainstorma teman för sina skulpturer, t.ex. baserat på en favoritplats i staden.
- 3 Dela in deltagarna i grupper och tilldela teman.
- 4 Börja designa och bygga skulpturer med återvunnet material.
- 5 Tillsammans, välj och markera platser på kartan där skulpturerna ska placeras.
- 6 Följ kartan för att placera skulpturerna på offentliga platser och berätta om konstverket och projektet.

Tips: Låt skulpturerna stå kvar för en viss period för att nå fler personer | Projektet kan ske i samarbete med den lokala konsthallen.



Deltagarna återanvänder material för att skapa konst.



TRÄDCERMONI OCH STADSHUSBESÖK

Aktiviteten syftar till att öka ungdomarnas medvetenhet om miljöfrågor genom ett projekt som kombinerar naturvård och lokalpolitik. Aktiviteten börjar med ett besök till stadshuset för en presentation om beslut som påverkar miljön och deras vardag. Aktiviteten fortsätter med en tipsrunda, plantering av ett träd och nedgrävning av en tidskapsel för framtida miljöutmaningar. Dagen ger ungdomarna en känsla av delaktighet och stolthet samt reflektion kring hållbarhet och klimat i sin stad.



FÖRBEREDELSE

- 1 Samarbета med kommunen för att planera trädplanteringen och stadshusbesöket tillsammans.
- 2 Förbered tidskapseln och säkerställ att den är hållbar nog att skydda breven under lång tid.
- 3 Förbered frågor om miljö- och hållbarhetsarbete som kan diskuteras under stadshusbesöket.
- 4 Skriv ut kartor som visar en tipsrunda med miljörelaterade frågor längs vägen till platsen där trädet ska planteras.
- 5 Förbered frågorna och placera dem på de bestämda platserna längs rutten.



INSTRUKTIONER

- 1 Förklara syftet med aktiviteten och presentera agendan av dagen.
- 2 Besök Stadshuset för en föreläsning om stadens hållbarhetsarbete och politiska beslut relaterade till miljön.
- 3 Låt ungdomarna i stadshuset skriva brev till tidskapseln om dagens miljöutmaningar och deras vision för framtiden. Samla in breven därefter.
- 5 Genomför en tipsrunda på väg till planteringsplatsen.
- 6 Dela in deltagarna i grupper för att gräva hålet, gräva ned tidskapseln och plantera trädet.
- 7 Avsluta aktiviteten med en ceremoni där representanter från kommunen och andra inbjudna deltar.



Trädplantering och nedgrävning av tidskapseln i Stadsparken

3D PUSSEL KARTOR

Denna aktivitet kombinerar teknisk utbildning med kreativitet. Deltagarna får använda avancerad teknik som laserskärare för att skapa en karta över staden i form av ett pussel, vilket uppmuntrar problemlösning och samarbete.



FÖRBEREDELSE

- 1 Tillgång till laserskärare och CAD-program (enkelt anpassar för nybörjare).
- 2 Material: trä-, metall-, eller plastskivor (eller annat valfritt material som kan bearbetas med laserskärare).
- 3 Förberedda digitala mallar av stadens karta.
- 4 En kort utbildning i användningen av CAD-programmet och laserskärare.



INSTRUKTIONER

- 1 Starta med en presentation om laserskärare, dess funktion och användningsområden.
- 2 Introducera enkla CAD-program och lär deltagarna redigera kartfiler.
- 3 Dela in deltagarna i små grupper och tilldela dem olika material, exempelvis trä, metall eller plast.
- 4 Deltagarna får redigera de digitala kartmallarna i CAD-programmet för att dela upp kartan i pusselbitar.
- 5 Grupperna använder laserskäraren för att skära ut sina delar av pusslet i valt material.
- 6 Se till att alla bitar passar ihop och att detaljer är tydliga.
- 7 Deltagarna målar och dekorerar sina pusselbitar för att göra dem visuellt tilltalande och representativa för områdena de symboliserar.
- 8 Låt grupperna presentera sina kartor och avsluta med en gemensam diskussion om processen.



Ungdomarna skapar stadens karta som ett pussel
med laserskärare – en kreativ och lärorik upplevelse!



ÅR 2

DE MAGISKA PLATSERNA



STADENS KARTA



*Ungdomsambassadörer och deltagare i Högbo Bruk
för att avslöja de magiska platserna.*

ÅR 2- STADENS KARTA

STEG-FÖR-STEG



ANALYS AV ENKÄTSVAR

Ambassadörerna identifierar de magiska platserna av stadens unga invånare utifrån data från enkätundersökningen.



SKAPANDET AV STADENS KARTA

Utformning av stadens karta ur barn och ungdomars perspektiv.



LANDMÄRKE

Identifiering av stadens landmärken ur ungdomarnas perspektiv.



ANALYS AV ENKÄTSVAR (DEL 1)



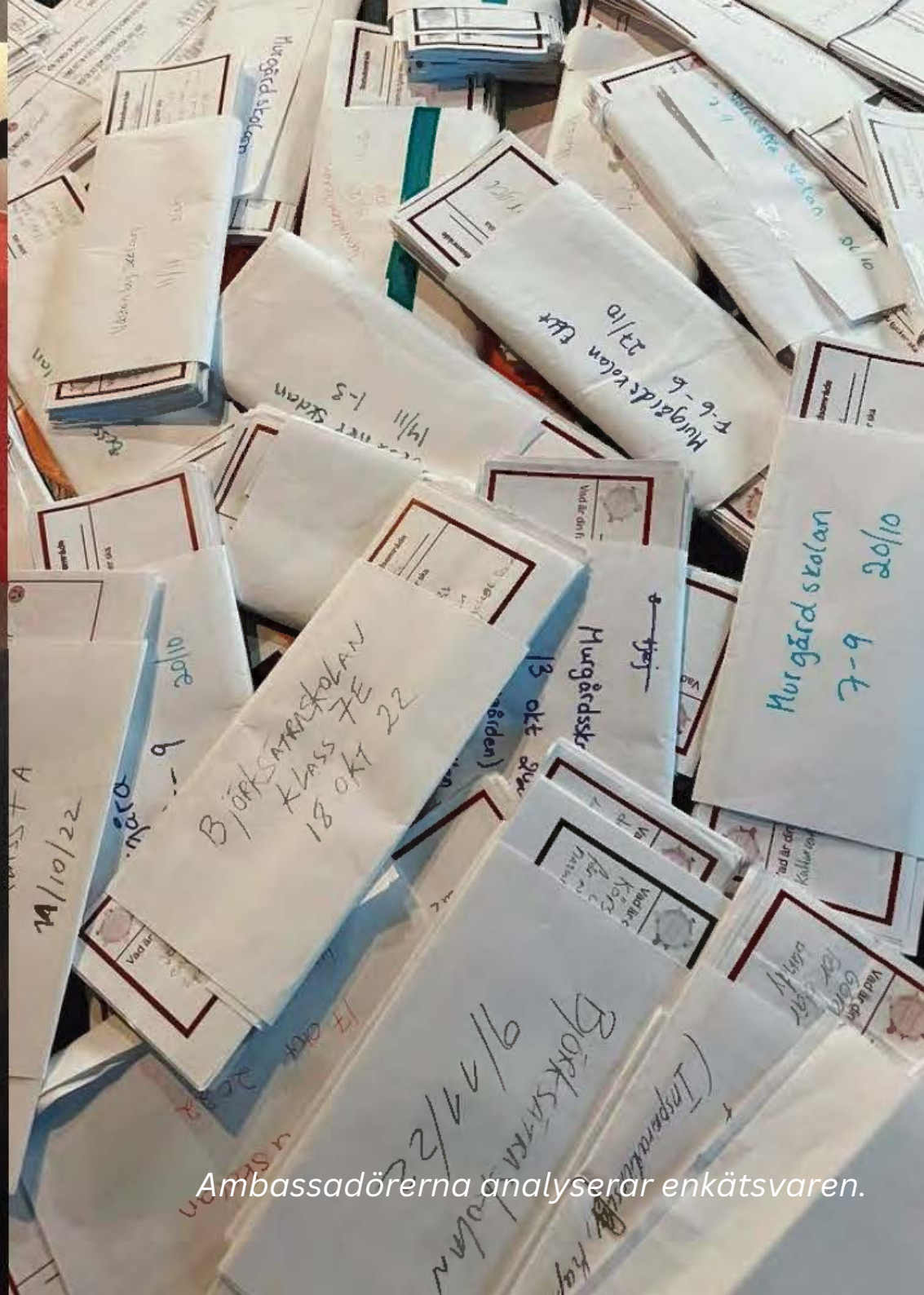
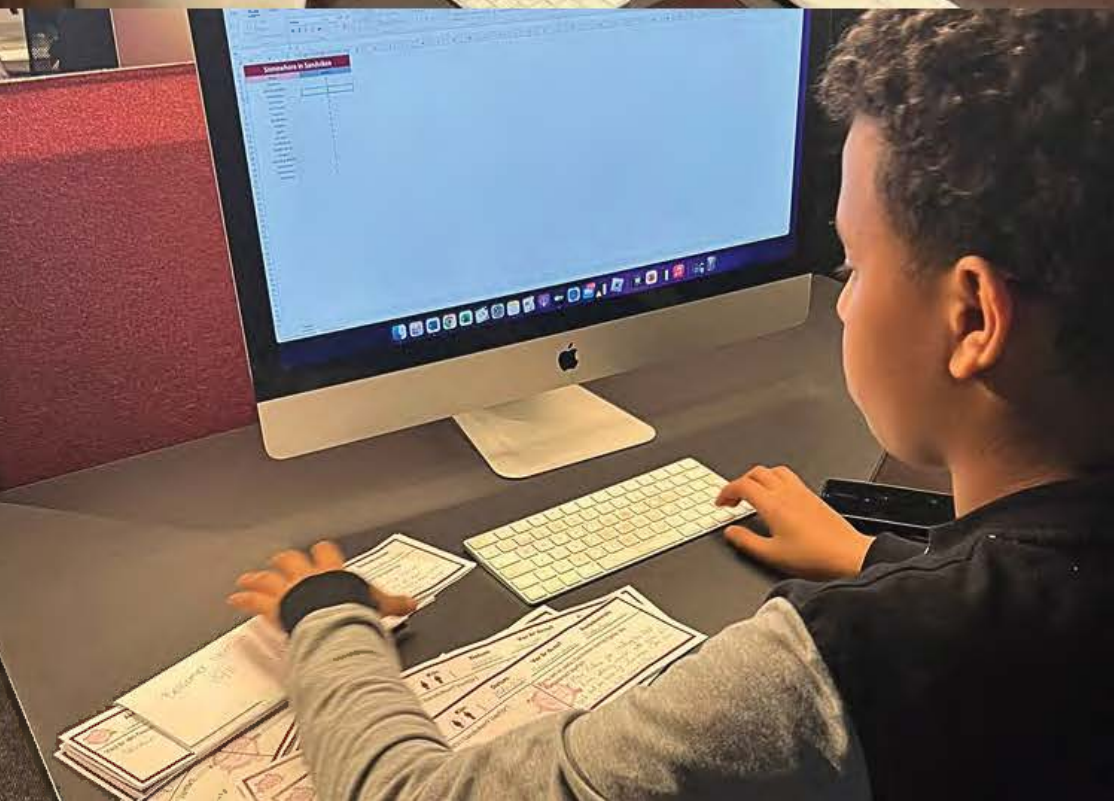
Under projektets andra år fokuserar arbetet på att skapa ett promenadstråk baserat på de magiska platserna. Här samarbetar ungdomsambassadörerna och referensgruppen för att nå detta mål. Efter att projektledaren har sammanställt statistik från enkäten, tar ambassadörerna över analysen av frågan: *“Vad är din favoritplats i Sandviken? Varför?”*

Ambassadörernas uppgift är att identifiera sambandet mellan favoritplatserna och antalet röster. Aktiviteten ger dem både en känsla av ansvar, delaktighet och möjlighet att utveckla sina analytiska och statistiska färdigheter.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med att ge ungdomar en grundläggande utbildning i Excel. Här lär de sig hantera kalkylblad, använda funktioner och skapa tabeller.
- 2 Enkätsvaren fördelas mellan deltagarna, där varje par arbetar med sitt eget Excel-dokument. En person läser av och rapporterar informationen från enkätsvaren medan den andra matar in data i Excel.
- 3 Efter att varje par har analyserat sina data kan de markera exempelvis de fem främsta platserna på en stor gemensam karta.
- 4 Ledarna samlar sedan in alla dokument, sammanställer dem i en gemensam fil och jämför resultaten med den ursprungliga statistiken.



Ambassadörerna analyserar enkätsvaren.



ANALYS AV ENKÄTSVAR (DEL 2)



Efter att ambassadörerna har genomfört analysarbetet arrangeras en speciell dag där de 15 främsta platserna avslöjas. Syftet är att arbeta vidare med att skapa ett promenadstråk som inkluderar barn och ungdomars magiska platser.

Inspiration: Dagen började med en rundtur i Herrgården i Högbo som är en plats med historiskt betydelsefull i Sandviken. Därefter fick ambassadörerna avslöja resultaten från deras tidigare arbete i ett konferensrum i Herrgården, följt av en tävling där deltagarna testade sina kartläsningskunskaper. Dagen avslutas med en grillstund som främjar gemenskap.



FÖRBEREDELSE

- 1 Planera en dag för att presentera de framröstade magiska platserna.
- 2 För tävlingen, skriv ut kopior av listan med de 15 utvalda magiska platserna samt en karta över staden som inkluderar dessa platser.



INSTRUKTIONER

- 1 Låt först ambassadörerna gissa de magiska platserna.
- 2 Gör avslöjandet spännande genom att exempelvis dela ut kuvert med nummer som motsvarar varje plats rangordning, och låt deltagarna avslöja platserna baklänges, en i taget.
- 3 Efter avslöjandet dela in ambassadörerna i grupper och ge varje grupp en kopia av kartan över staden.
- 4 Sätt en timer och låt grupperna markera de magiska platserna. Gruppen som klarar uppgiften snabbast och mest korrekt vinner.
- 5 Avsluta med en gemensam diskussion och reflektera över resultatet. Fira med gemenskap och belöning, kanske något gott fika!



Rundtur och avslöjandet av de magiska platserna på Herrgården i Högbo.



SKAPANDET AV STADENS KARTA

Att skapa en karta utifrån barn och ungdomars perspektiv är en kreativ och lärorik aktivitet som syftar till att öka deras kunskap om stadens karta och geografiska sammanhang, samtidigt som den lyfter fram deras upplevelser och syn på staden. Resultatet blir en karta som fungerar som en viktig källa för att illustrera promenadstråket och tydliggöra barns och ungdomars röster i stadsutvecklingen.



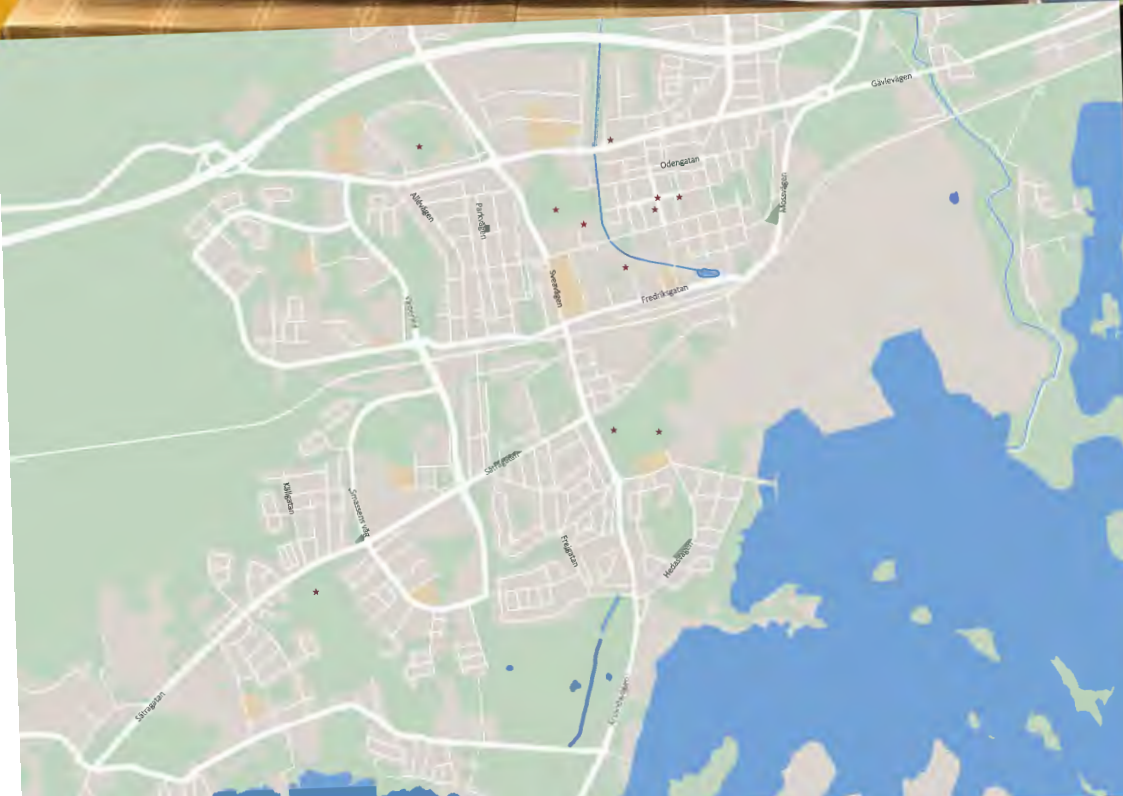
FÖRBEREDELSE

- 1 Samla material: tunt skisspapper, markers, vattenfärger, och en stor karta på staden.
- 2 Förbered en presentation om stadens karta och dess landskap, inklusive grön- och vattenytor och vägnätet.
- 3 Bestäm om deltagarna ska arbeta som en stor grupp eller delas in i mindre grupper med specifika uppgifter.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med en introduktion om stadens karta och dess stadsdelar, och låt deltagarna nämna områden de tycker är betydelsefulla.
- 2 Placera skisspapper över en utskriven karta och låt deltagarna skissa stadens konturer.
- 3 Be deltagarna kategorisera olika områden genom att färglägga (grönt för grönområden, blått för vattenytor och grått för vägar) samt skriva ut namn på huvudgator, stadsdelar och viktiga platser för tydlighet.
- 4 Låt deltagarna måla skissen.
- 5 Medialedaren, med stöd av en ambassadör, digitaliserar därefter kartan. Den färdiga digitaliserade kartan skrivs ut i ett stort format för att skapa en fysisk representation.



Skissning, ritning, och digitalisering av stadens karta.

ÅR 2- STADENS KARTA



LANDMÄRKE (DEL 1)

Den här aktiviteten fokuserar på att låta deltagarna använda sin kreativitet för att skapa unika symboler som representerar de magiska platserna. Symbolerna kommer sedan att digitaliseras och användas på kartan för att göra platserna lättidentifierbara och visuellt tilltalande.



FÖRBEREDELSE

- 1 Skriv ut bilder av de magiska platserna för att inspirera deltagarna.
- 2 Förbered papper, pennor, färgpennor och markers för ritningen.
- 3 Ha tillgång till en dator eller annan lämplig digital källa för att senare digitalisera symbolerna.

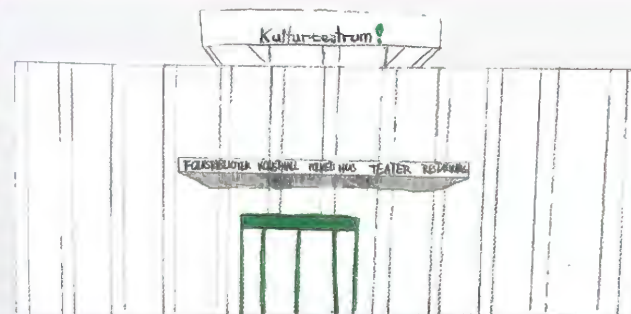


INSTRUKTIONER

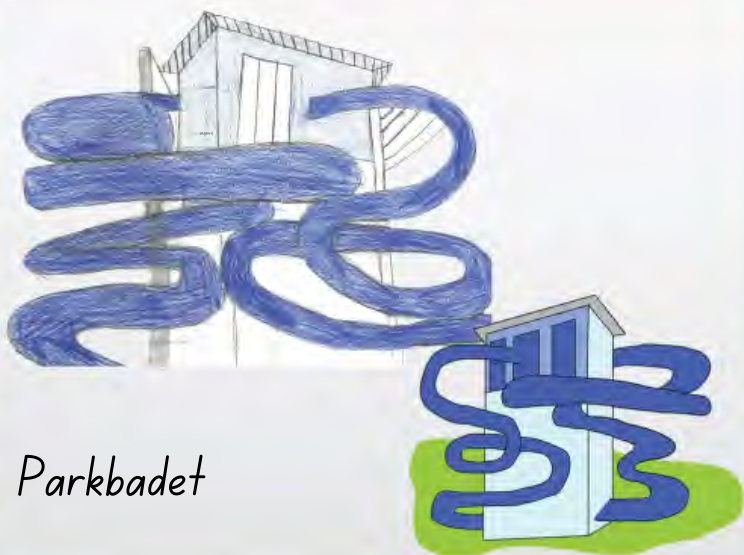
- 1 Presentera syftet för skapandet av symboler för en karta och visa bilderna på de magiska platserna
- 2 Låt deltagarna välja sina favoritplatser bland de magiska platserna.
- 3 Ge tid för kreativt skapande av enkla och tydliga symboler som speglar platsens karaktär.
- 4 Låt deltagarna presentera sina symboler och berätta varför de valde dessa platser.
- 5 Medialedaren skannar och digitaliserar symbolerna med hjälp av ambassadörer.
- 6 Placera symbolerna på den stora skissade kartan. (se bilde sida 139)



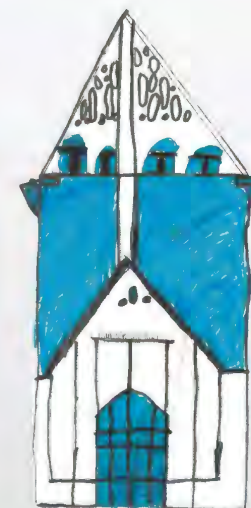
Nya Bruket



Kulturcentrum



Parkbadet



Skolan





LANDMÄRKE (DEL 2)



Landmärken utgör en viktig del av stadens identitet. Genom att använda ungas perspektiv skapas en karta som blir personlig och representerar deras unika koppling till staden. Aktiviteten stärker deras färdigheter inom kartläsning och samarbete, vilket bidrar till projektets utveckling och förberedelse för nästa steg.



FÖRBEREDELSE

- 1 Datorer behövs för tillgång till Google Maps.
- 2 Skapa en kort presentation om vad ett landmärke är och dess betydelse i en stad.
- 3 Organisera material som färgpennor, markers och symbolark för markeringar på kartan.



INSTRUKTIONER

- 1 Introducera begreppet landmärke och ge exempel på kända landmärken både lokalt och globalt.
- 2 Skapa en gemensam lista över landmärken som deltagarna redan känner till.
- 3 Dela in deltagarna i grupper för att identifiera ytterligare landmärken i staden genom Google Maps.
- 4 Samla grupperna för att enas om en gemensam och godkänd lista med landmärken.
- 5 Sortera tillsammans landmärkena i kategorier som restauranger, fritidsställen och parker.
- 6 Låt deltagarna markera den fysiska digitaliserade kartan med de magiska platserna genom att använda exempelvis stjärnformade klistermärken. För ytterligare landmärken kan symbolark användas.
- 7 Avsluta med att samlas och granska kartan tillsammans som en grupp.



Workshops om stadens landmärken – ett sätt att utforska stadens unika platser.





UTFORSKA DE MAGISKA PLATSERNA

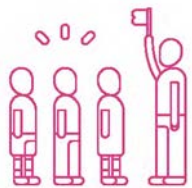
ÅR 2- UTFORSKA DE MAGISKA PLATSERNA

STEG FÖR STEG



FÖRELÄSNINGAR

En inspirerande introduktion till de magiska platsernas historia och betydelse för staden.



STADSVANDRINGAR

En utforskande promenad för att upptäcka stadens gömda berättelser och unika historier.



STUDIEBESÖK

En praktisk upplevelse där deltagarna får se, känna och förstå magin i varje plats.

ÅR 2- UTFORSKA DE MAGISKA PLATSERNA

REFERENSGRUPPENS ROLL

Referensgruppen är en central del av projektet och fungerar som ett bollplank i arbetet med de magiska platserna och promenadstråket under det andra året. Deras insatser bidrar till att koppla deltagarna närmare stadens unika identitet. Följande steg kan vara en grund för deras arbete:

- **Introduktion av magiska platser:** Resultaten från enkätundersökningen presenteras för referensgruppen med fokus på de 15 främsta magiska platserna som röstats fram.
- **Utökad kunskap:** Tillsammans med gruppen planeras initiativ som sprider kunskap om platserna bland deltagarna, exempelvis genom:

Föreläsningar: som belyser platsens historia, arkitektur, och kulturella betydelse.

Studiebesök: Besök organiseras för att deltagarna ska kunna utforska och uppleva platserna direkt.

Vissa platser kan referensgruppen vara guide för medan andra kräver att studiebesök planeras och bokas i samarbete med ansvariga aktörer.

SANDVIKENS MAGISKA PLATSER

Exempel på topp 15 magiska platser:

- | | | |
|---------------------|----------------|-----------------|
| 1. Hemma | 2. Centrum | 3. Parkbadet |
| 4. Rapatac | 5. Jernvallen | 6. Fotbollsplan |
| 7. McDonalds | 8. Högbo | 9. Biblioteket |
| 10. Kulturcentrum | 11. Skolan | 12. Stadsparken |
| 13. Göransson Arena | 14. Björksätra | 15. Nya Bruket |





*Deltagarna i Högbo Bruk utforskar
Bessemerkonvertern.*

ÅR 2- UTFORSKA DE MAGISKA PLATSERNA



FÖRELÄSNING OM DE MAGISKA PLATSERNA

Fasen av utforskning av de magiska platserna börjar med en allmän föreläsning om de magiska platserna som en introduktion. Föreläsningen syftar till att ge deltagarna en fördjupad förståelse för stadens platser genom att lyfta fram dess historia, utveckling och betydelse. Detta blir en viktig grund inför den kommande fasen där deltagarna utforska platserna.



FÖRBEREDELSE

- 1 Bjud in sakkunniga från referensgruppen som kan göra berättelserna om de magiska platserna levande.
- 2 Skapa interaktiva Kahoot-frågor baserade på fakta från föreläsningen.
- 3 Förbered Menti-verktyget för att samla idéer under diskussionen.



INSTRUKTIONER

- 1 Låt en sakkunnig hålla en föreläsning om de magiska platserna, gärna med stöd av bilder.
- 2 Dela in deltagarna i små grupper och låt dem delta i en Kahoot-quiz som bygger på information från föreläsningen.
- 3 Efter quizet använd Menti för att samla deltagarnas idéer om vad som kan göras på de magiska platserna. Dessa idéer kan användas som inspiration vid vidare utforskning av platserna.



Stadsträdgårdsmästaren och Stadsarkitekten från referensgruppen leder föreläsningen om stadens magiska platser.

ÅR 2- UTFORSKA DE MAGISKA PLATSERNA



STADSVANDRING

Denna aktivitet är en viktig del för att upptäcka stadens historiska och kulturella betydelse. Stadsvandring kan genomföras på ett interaktivt sätt genom att inkludera en tipsrunda. Den kombinerar lärande och fysisk aktivitet för att upprätthålla intresse och engagemang hos deltagarna.



FÖRBEREDELSE

- 1 Planera en rutt tillsammans med en guide som inkluderar både stadens viktigaste historiska platser och de magiska platserna. Om stråket är långt, dela upp vandringen över flera dagar.
- 2 Förbered kopior av kartor med stråket och platserna markerade.
- 3 Skapa frågor kopplade till vissa platser för att göra vandringen interaktiv. Dessa platser ska vara baserad på vad guiden kommer att berätta. Skriv ut flera kopior på frågorna.
- 4 Justera antalet frågor och stråkets längd efter deltagarnas ålder och intressen.



INSTRUKTIONER

- 1 Introducera syftet stadsvandringen, guiden och tävlingen som kommer att ske under promenaden.
- 2 Dela upp deltagarna i mindre grupper och dela kartorna som innehåller vandrings rutta.
- 3 Be varje grupp att identifiera de markerade platserna på kartan.
- 4 Låt grupperna turas om att navigera enligt rutten på kartan och leda vägen mellan platserna.
- 5 Vid varje stopp ger guiden information om platsens historia och kulturella betydelse.
- 6 Efter presentationen svarar deltagarna på frågor om platsen innan de går vidare.
- 7 Samla deltagarna i slutet av vandringen för att gå igenom resultaten och introducera det vinnande laget med flest korrekta svar.
- 8 Låt en representant från varje grupp dela med sig av en intressant fakta eller reflektion från vandringen inför alla.



Stadsvandring i staden guidad av sakkunniga i referensgruppen.



STUDIEBESÖK- ETT KONKRET EXEMPEL



Studiebesök och stadsvandringar har olika fokus och syften inom projektet Somewhere in Sandviken.

Stadsvandringen:

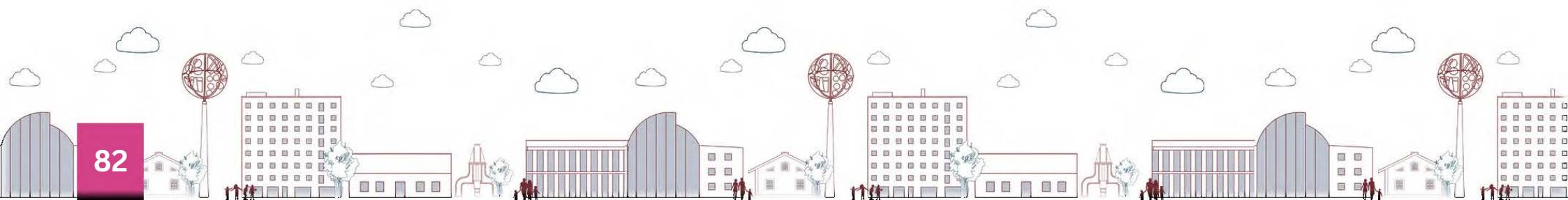
- En guidad promenad som visar stadens olika platser, deras utveckling och hur de bidrar till stadens identitet och historia.
- Få en översikt av stadens historiska, arkitektoniska och kulturella platser för att ge en helhetsbild.

Studiebesöket:

- Ger förståelse för platsens betydelse i lokalsamhället och dess bidrag till stadens utveckling eller kultur.
- Ge insikt i hur platsen fungerar i praktiken, inklusive dess syfte, mål och dagliga aktiviteter. Helt enkelt vad platsen används till.

Ett konkret exempel på utforskningen av en magiska plats är **Kulturcentrum:**

- Guidad rundtur i hela huset med fokus på både dess historia och dess moderna roll i staden.
- Inblick i Kulturcentrums pågående aktiviteter och hur dessa stärker Sandvikens kulturella identitet.
- Information om hur invånare kan bidra med idéer och föreslå evenemang för verksamheten.
- Genomgång av hur Kulturcentrum drivs som en kommunal verksamhet.
- En unik möjlighet att delta i förberedelserna inför en konsert genom att observera bakom kulisserna och medverka i soundcheck-processen. Bidrar till att skapa en helhetssyn av en plats.





Studiebesök på Kulturcentrum avslutades med en konsert.



PROMENAD -STRÅKET

ÅR 2- PROMENADSTRÅKET

STEG-FÖR-STEG

1

UNGDOMARS PROMENADSTRÅK

Ett stråk som innefattar över 2500 röster från unga och deras perspektiv på Sandviken.

2

REFERENSGRUPPENS PERSPEKTIV

Ett promenadstråk fyllt av berättelser som lyfter stadens historia och kulturarv.

3

AVSLÖJANDET AV PROMENADSTRÅKET

En kombination av ungas perspektiv och kunskap från referensgruppen, som skapar en helhetsbild av stadens identitet.

ÅR 2- PROMENADSTRÅKET

1 UNGDOMARS PROMENADSTRÅK

I det här steget får ambassadörerna ansvar att kartlägga och skapa ett promenadstråk som lyfter fram de magiska platserna samt andra viktiga punkter i Sandviken. Aktiviteten syftar också till att integrera barnens och ungdomarnas perspektiv i utformningen av stadens officiella promenadstråk.



FÖRBEREDELSE

- 1 Skriv ut flera kopior av den digitaliserade kartan.
- 2 Tillhandahåll färgpennor, markörer och klistermärken för att märka ut de magiska platserna.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med en gemensam genomgång av målet med kartläggningen och skapandet av promenadstråket.
- 2 Dela upp ambassadörerna i mindre team, och ge varje team en karta och material.
- 3 Be varje team att skapa en rutt som kopplar ihop de valda platserna.
- 4 Be dem att tänka på teman för sina leder, exempelvis historia, kultur, sport eller miljö.
- 5 Varje team förbereder en kort presentation där de motiverar sina val av platser och beskriver sedan rutten.
- 6 Samla referensgruppen och låt teamen presentera sina promenadstråk.



Barnen skapar promenadstråket som sedan presenteras till referensgruppen för feedback.

ÅR 2- PROMENADSTRÅKET

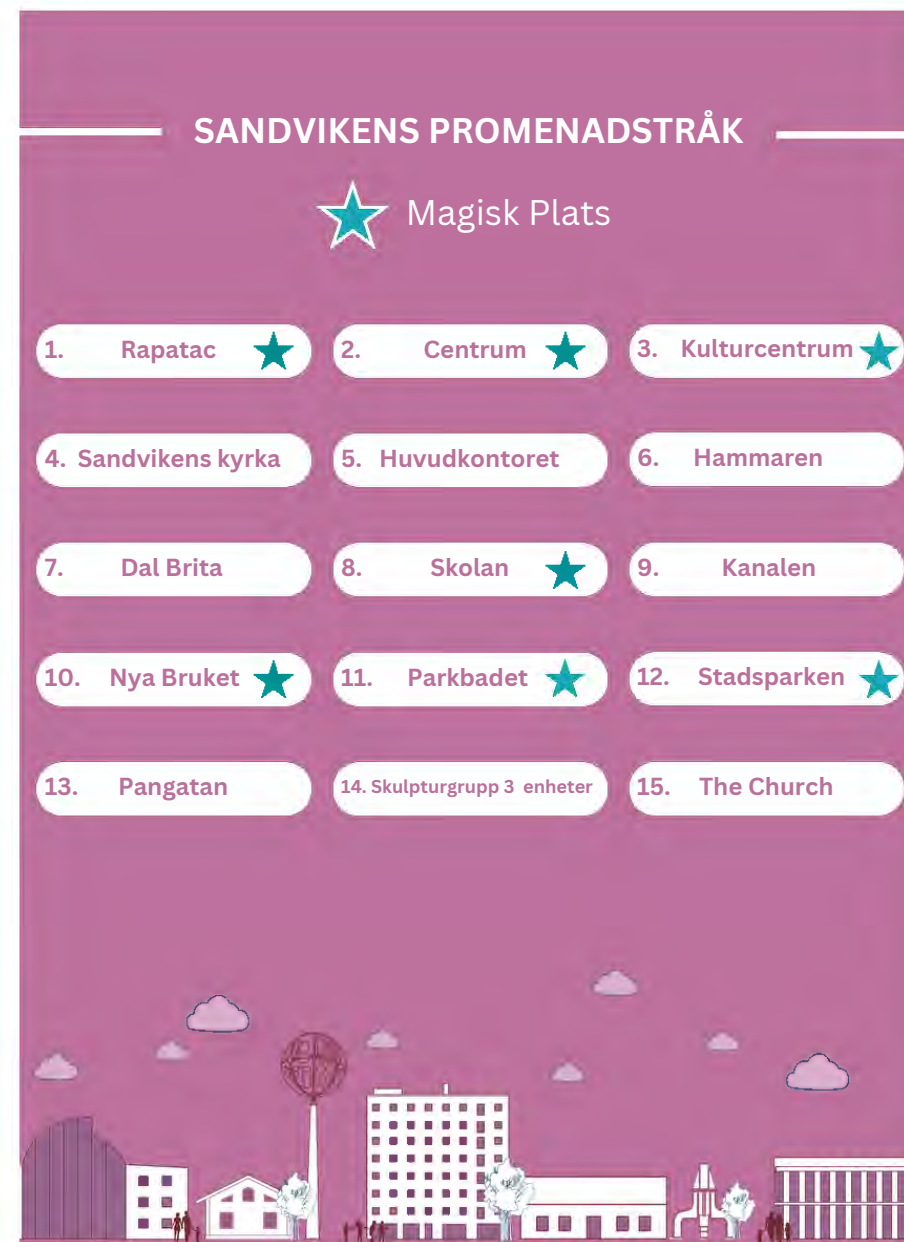
2 REFERENSGRUPPENS PERSPEKTIV

Referensgruppen spelar en central roll i utvecklingen av promenadstråket, som är en viktig del av projektet för att framhäva de Magiska Platserna samt andra betydelsefulla platser i Sandviken. Målet är att integrera promenadstråket i en kommande app, som ska fungera som en guide för staden.

Arbetet med att skapa promenadstråket sker genom en serie workshops. Processen inleds med att identifiera de magiska platserna som barnen har skapat och komplettera detta med en lista över andra viktiga platser och personer som har betydelse för stadens historia och kultur.

Under workshopsen sorteras platserna, där de mest centrala identifieras och rangordnas för att skapa en balanserad rutt som kombinerar historiska, arkitektoniska och kulturella aspekter.

Referensgruppen kommer överens om ett begränsat antal platser som ska ingå i promenadstråket. Dessa punkter kombinerar utvalda magiska platser med andra viktiga platser, för att skapa en meningsfull och representativ rutt genom staden.





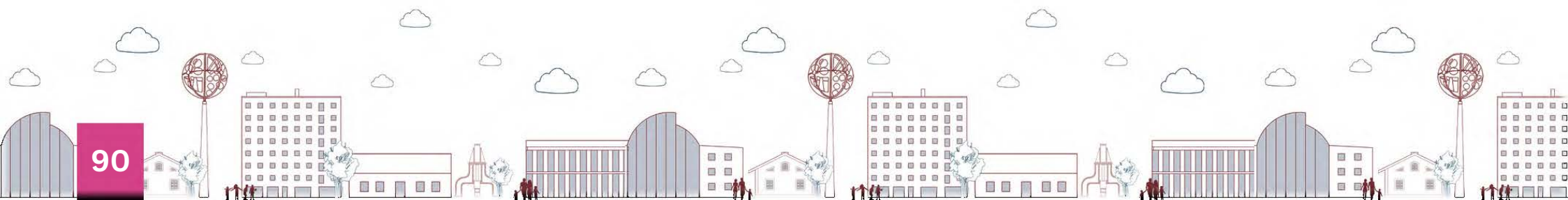
Sortering av platser i Sandviken för att avgöra vilka som ska inkluderas i promenadstråket.

ÅR 2- PROMENADSTRÅKET

PROMENADSTRÅKET – ETT KONKRET EXEMPEL FRÅN SANDVIKEN:

Processen för att utforma promenadstråket i Sandviken såg ut såhär:

- **Brainstorming:** Inledningsvis hölls flera sessioner där deltagarna identifierade platser och företeelser med betydelse för Sandviken. Resultatet: 120 platser/ämne.
- **Tematiska kopplingar:** Platser med gemensamma teman grupperades tillsammans, till exempel samlades Jernverket, Alleima och huvudkontoret under kategorin **stålindustri**.
- **Avgränsning:** Platser som var för avlägsna för att ingå i promenadstråket uteslöts på grund av avstånd.
- **Urval och sortering:** Listan minskades till 30 prioriterade platser/ämne inklusive de magiska platserna.
- **Kategorisering för prioritering:** Platserna delades in i kategorier som kultur, historia, miljö och hållbarhet, arkitektur och politik för att säkerställa ett mångsidigt promenadstråk som speglar stadens identitet.
- **Möte mellan referensgruppen och ambassadörerna:** där kunskap och ungdomsperspektiv förenas för att skapa ett gemensamt promenadstråk.
- **Resultatet:** Efter noggrant övervägande skapades ett promenadstråk med 17 platser, inklusive de magiska platserna, på en total sträcka av 4 km runt Sandviken.



Kartläggning av magiska och viktiga platser i samband med planering av promenadstråk..





3 AVSLÖJA PROMENADSTRÅKET

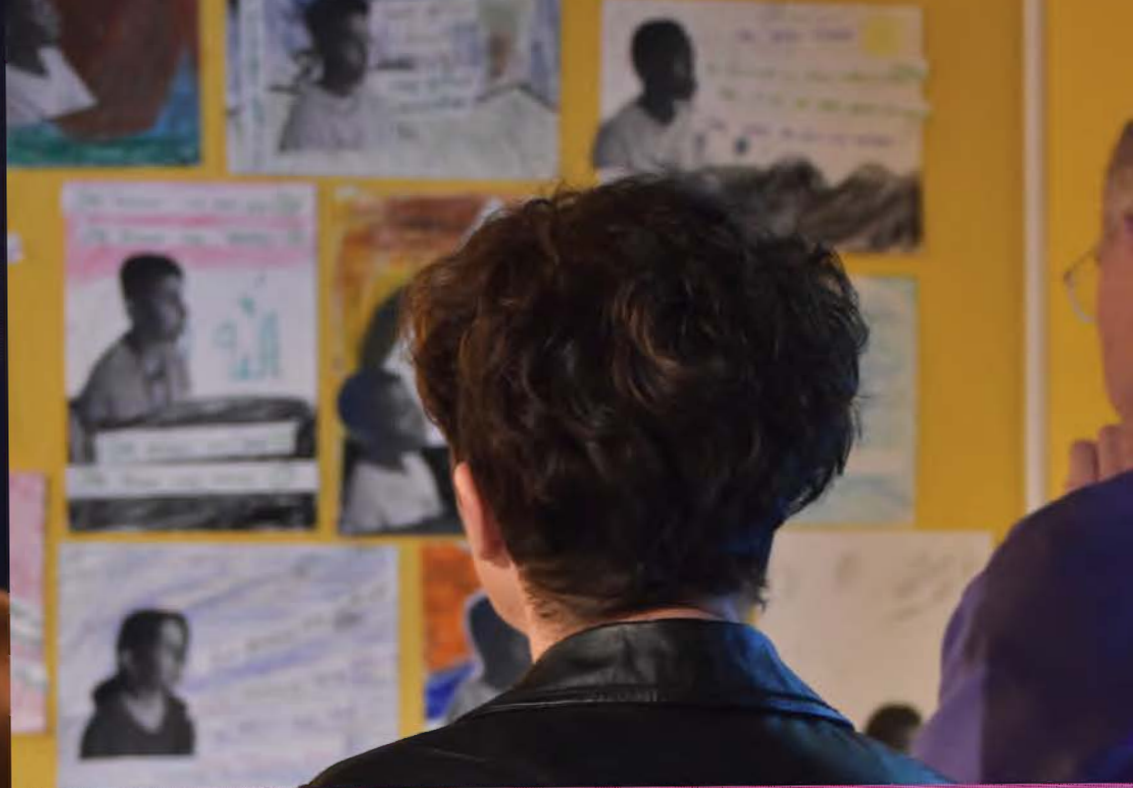
Evenemanget syftade till att sammanfatta och visa upp projektets tvååriga arbete för samhällsaktörer, såsom kommun och de lokala organisationerna. Målet var att ge en inblick i metoderna och resultaten från enkätundersökningen, visa barnens engagemang och presentera deras slutliga promenadstråk.



FÖRBEREDELSE

- 1 Förbered en presentation som täcker följande ämnen:
 - Projektets övergripande mål och syfte,
 - Använda metoder för att engagera barn och ungdomar.
 - Genomförda aktiviteter och fokusämnen.
 - Enkätresultat
 - Promenadstråket
 - En översikt över nästa steg i projektet.
 - Introduktion på hemsidan och dess innehåll.
- 2 Skapa broschyrer om projektet med QR-koder som leder till hemsidan och sociala mediekkanaler för att ge gästerna enkel tillgång till informationen.
- 3 Designa och genomför en utställning som lyfter fram barnens arbete från de två senaste åren. Organisera utställningen i tematiska rum som "Kartrummet", "Historiska rummet", "Magiska rummet" och "Teknikrummet" för att belysa olika delar av projektet.
- 4 Involvera projektets ambassadörer och referensgrupp i utställningen. Ge dem ansvar att hålla presentationer och guida besökarna genom de olika rummen.
- 5 Ta kontakt med lokal press för att få uppmärksamhet och spridning av evenemanget.

A woman with long dark hair in a ponytail, wearing a black dress, stands at a podium holding a microphone. Behind her is a large screen displaying a word cloud of local place names. The words are of various sizes and colors (white, yellow, green, blue). The most prominent words are 'högbo', 'stadsparken', 'rapatac', 'parkbadet', and 'hemma'. Other visible words include 'jernvallen', 'sandviks centrum', 'back beat bolaget', 'kylpantern', 'bäckströms', 'göteborg', 'kylbiter', 'smedgården', 'biblioteket', 'bånga', 'kulturcentrum', 'gunnarudd', and 'högbo bruk'. The background is dark blue.





3 AVSLÖJA PROMENADSTRÅKET

INSTRUKTIONER

- 1 Börja med en kort presentation om projektet "Somewhere i Sandviken" samt syftet med evenemanget.
- 2 Guida gästerna genom de fyra rummen och inled varje del med en kort introduktion som tydliggör kopplingen till barnens arbete. Presentera sedan ambassadörerna eller ansvariga ledare som kommer att fördjupa sig i innehållet och beskriva arbetet i respektive rum.
 - Teknikrummet: Visa innovativa verktyg och teknologier som användes under projektet, exempelvis digitala plattformar, kartverktyg och andra resurser. Förklara hur dessa hjälpte barnen att utforska och bidra till stadens utveckling.
 - Kartrummet: Presentera barnens arbete med kartor och kartläggning av stadens magiska platser och förbättringsplatser. Visa hur dessa insikter ledde fram till skapandet av promenadstråket.
 - Historiska rummet: Berätta om viktiga personer, platser och händelser från Sandvikens historia som inspirerat barnens arbete. Använd visuella eller interaktiva element för att göra rummet engagerande.
 - Magiska rummet: Här visas en kreativ tolkning av de magiska platserna i Sandviken genom konstverk, design och skapelser av barnen. Förklara hur dessa platser valdes ut och varför de är viktiga.
- 3 Presentera projektresultaten och avsluta med att ge en kort översikt över projektets nästa steg.
- 4 Inspirera gästerna att följa projektet genom dess nylanserade hemsida och andra kommunikationskanaler.
- 5 Avsluta evenemanget med en frågestund där gästerna kan ställa frågor om projektet och dela sina tankar.





AKTIVITETS

-BANKEN

STADENS MINIATYRVÄRLD

“Stadens Miniatyrvärld” är en aktivitet som förenar kreativitet och teknik för att lyfta fram Sandvikens magiska platser. Genom fotografering, skissarbete och 3D-modellering skapar deltagarna miniatyrrepresentationer av barnens viktigaste platser. Projektet kan genomföras i grupper där varje grupp ansvarar för en del av processen, eller som en helhet där samma grupp följer alla steg.



FÖRBEREDELSE

- 1 Förbered digitalkameror/mobiler, datorer med programvara för 3D-modellering t.ex. TinkerCAD, 3D-skrivare och tillbehör , samt färger och andra dekormaterial för efterbehandling av 3D-figurer.
- 2
- 3 Förbered en lista med de 15 magiska platserna som ska fotograferas och modelleras.

STADENS MINIATYRVÄRLD

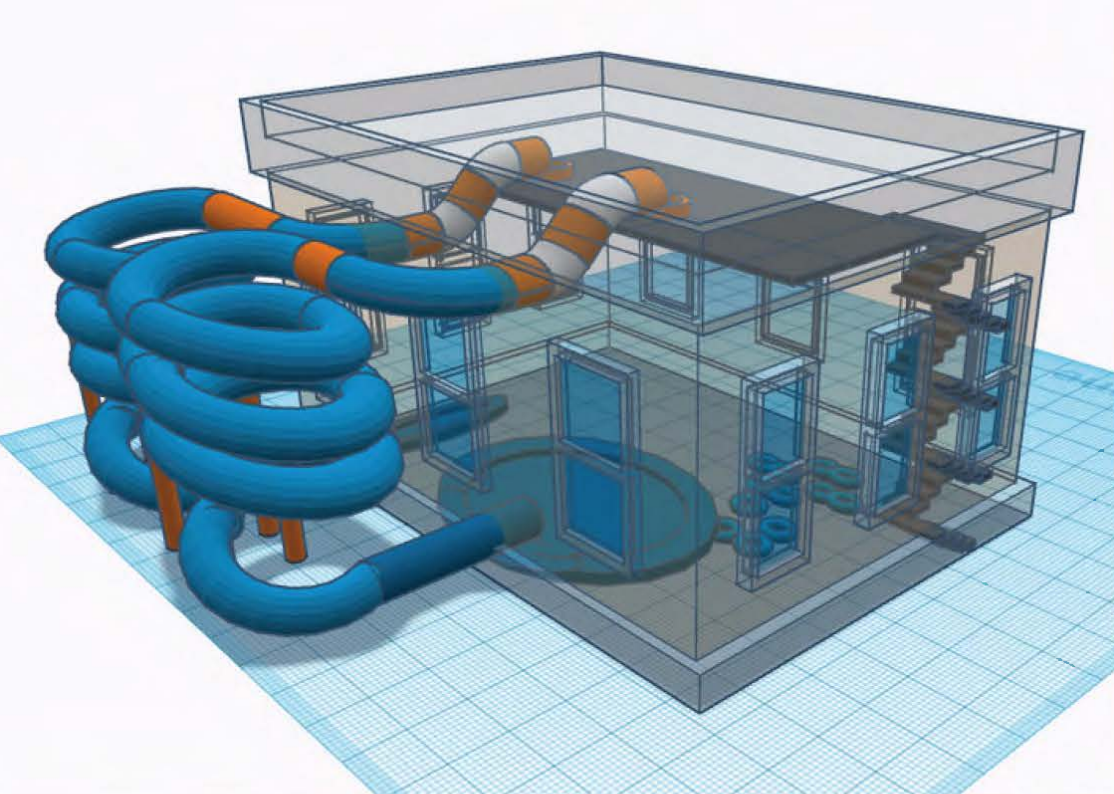


INSTRUKTIONER

- 1 Samla hela gruppen och ge en översikt av projektet, dess syfte och de olika stegen.
- 2 Fotografering
 - Introducera kamerans funktioner.
 - Skicka ut grupper för att fotografera de 15 magiska platserna, med fokus på att fånga deras unika karaktär.
 - Samla in bilderna och diskutera deltagarnas observationer.
- 3 Skissning
 - Ge en introduktion till grundläggande skissningstekniker.
 - Välj ut representativa fotografier för varje plats.
 - Låt varje deltagare skissa en magisk plats utifrån fotografierna.
- 4 3D-modellering
 - Introducera deltagarna till Tinker-Cad och hur det används för 3D-design.
 - Låt varje deltagare skapa en 3D-modell av sin valda plats.
 - Skriv ut modellerna med en 3D-skrivare.
- 5 Dekorering och presentation
 - Ge deltagarna de utskrivna modellerna i neutralt material.
 - Låt dem färglägga och dekorera modellerna för att efterlikna de verkliga platserna.
 - Presentera de färdiga miniatyrerna tillsammans med fotografier och berättelser om varje plats.



Tekniskt och kreativt projekt: 3D-figurer av de magiska platserna.





BLOMSTER-BOOM

Evenemanget "Blomster-Boom" syftar till att öka miljömedvetenheten hos barn och ungdomar i staden samt att bidra till en grönare stad genom plantering av blumlökar. Aktiviteten kombinerar teori och praktik för att ge deltagarna kunskap om miljöfrågor och konkreta sätt att påverka.



FÖRBEREDELSE

- 1 Samordna med andra ungdomsaktörer och kommunen.
- 2 Beställ blumlökar och förbered planteringsverktyg (spadar, hinkar, handskar).
- 3 Förbered en tipsrunda i platsen blumlökar ska planteras om biologisk mångfald och pollinerings betydelse.
- 4 Förbered med föreningarna roliga aktiviteter och lekar för familjer som deltar under planteringen.



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med tal för att välkomna deltagarna och för att berätta om syftet på varför pollinatörer är viktiga och hur vi kan stötta biologisk mångfald.
- 2 Dela in deltagarna i grupper med en ansvarig ledare.
- 3 Visa hur blumlökar ska planteras korrekt.
- 4 Låt deltagarna plantera i avsedda områden i Stadsparken.
- 5 Genomför parallella miljölekar för familjerna.
- 6 Samla alla deltagare för att avsluta och tacka deltagarna för deras engagemang.



Familjer deltar i Blomster-Boom i Stadsparken och planterar lökblommor tillsammans.



HISTORISK PICKNICK

Den här aktiviteten kombinerar lärande om stadens historia med en utflykt som uppmuntrar samarbete och reflektion. Deltagarna planerar en rutt, utforskar stadens historiska platser och avslutar med en trevlig picknick. Att stärka ungdomars förståelse för stadens historiska arv och skapa en gemensam upplevelse där de engagerar sig med stadens historia.



FÖRBEREDELSE

- 1 Skapa en lista över potentiella historiska platser att besöka och samla information om dem.
- 2 Förbered en karta över staden där platserna kan markeras.
- 3 Skriv kortfattade fakta eller "fun fact" om varje plats som deltagarna kan matcha med platsen.
- 4 Packa material för picknicken (filtar, snacks, dryck, eventuellt spel eller aktiviteter).



INSTRUKTIONER

- 1 Låt deltagarna brainstorma och välja en plats med exempelvis historisk betydelse för staden som slutmål för picknicken.
- 2 Deltagarna markerar de valda platserna på kartan. Här kan ledaren bidra med förslag.
- 3 Tillsammans planera en rutt som inkluderar flera historiska platser på vägen.
- 4 Under utflykten följer gruppen den planerade rutten.
- 5 Vid varje stopp ska gruppen matcha korrekt fakta med platsen.
- 6 När gruppen når slutdestinationen, den valda picknickplatsen, njuter de av medhavd mat och dryck.
- 7 Avsluta aktiviteten med att uppmuntra deltagarna att dela sina tankar om utflykten och reflektera över vad de lärt sig.



*En historisk promenad genom staden med picknick
vid två historiska landmärken.*



LÅT OM STADEN

Aktiviteten syftar till att engagera unga i kreativt skapande och utforskning av staden genom musik. Målet är att uppmuntra deltagarna att uttrycka sina känslor och tankar om de Magiska Platserna, samtidigt som de lär sig grundläggande färdigheter inom musikproduktion.



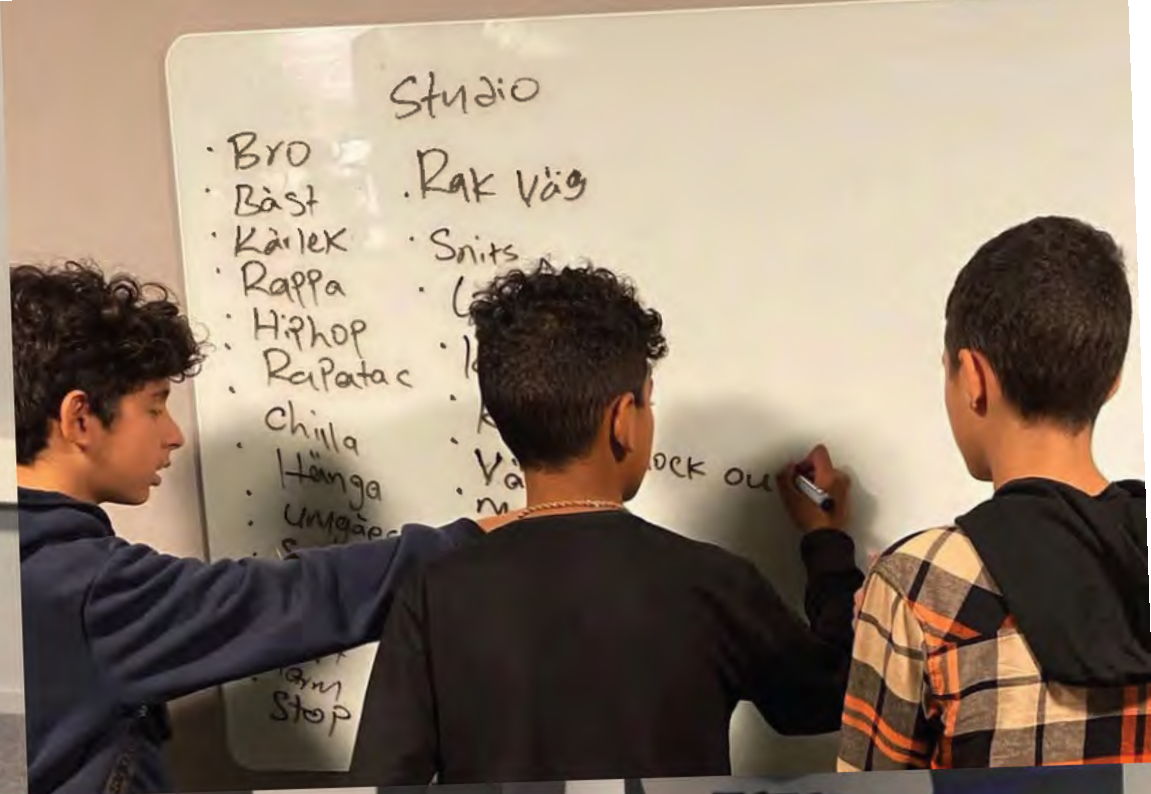
FÖRBEREDELSE

- 1 En lokal artist (eller annan musikkunnig) för att leda musik projektet.
- 2 Förbered inspelningsutrustning och programvara för musikproduktion.
- 3 Tavla, post-it lappar, papper och pennor för diktövningar.
- 4 Förbered en lista med de magiska platserna.



INSTRUKTIONER

- 1 Samla deltagarna och introducera projektet.
- 2 Börja med att be deltagarna skriva korta dikter om deras upplevelser och känslor kring Sandviken och de Magiska platserna.
- 3 Låt deltagarna framföra sina texter i grupp för att stärka självförtroendet och deras förmåga att uttrycka sig.
- 4 Introducera grundläggande begrepp inom musikproduktion, som att skapa melodier, rytmer och strukturera en låt.
- 5 Samarbeta för att skapa en projektlåt som beskriver staden.
- 6 Spela in låten med hjälp av deltagarna.



Låten om stadens magiska platser – en kreativ och lärorik process som lyfter fram ungas talang.

DRÖMHUS

Den här aktiviteten låter deltagarna reflektera vad "hemma" betyder för dem, platsen hemma valdes eftersom det rankades högst bland de Magiska Platserna. Deltagarna får också möjlighet att visualisera sina drömhushus i staden. Aktiviteten lyfter samtidigt fram återbruk och hållbarhet genom användning av gamla material i skapandeprocessen.



FÖRBEREDELSE

- 1 Förbered material som kan användas för verket som exempelvis gamla skokartonger eller andra små kartonger.
- 2 Samla återbruksmaterial som färgat papper, tyg, knappar, band, plastbitar, osv...
- 3 Sax, lim och tejp, färgpennor, tusch och målarfärger.
- 4 Stor bas t.ex. en träplatta för att bygga trädet.



INSTRUKTIONER

- 1 Samla gruppen och prata om vad den magiska platsen, i det här fallet "hemma", betyder för dem.
- 2 Ge varje deltagare en skokartong eller något liknande och tillgång till återbruksmaterial.
- 3 Låt deltagarna designa och dekorera sitt verk så att det representerar deras nuvarande hem eller ett drömhushus.
- 4 När verken är klara samlas deltagarna för att montera dem på den stora basen i mitten av rummet.
- 5 Dekorera med ljusslingor för att skapa en visuell effekt.



“Drömhusskapade” av stadens barn och ungdomar, formade till en skulptur i trädet.



COMIC BOOK: SKATTJAKT

En seriebok om stadens magiska platser är en kreativ aktivitet som stärker deltagarnas fantasi, samarbetsförmåga och uttrycksförmåga. Aktiviteten kombinerar dramaövningar, skrivande och kulturutforskning.

Serieboken kan berätta en kreativ historia om en skattjakt, där deltagarna får uppdrag vid varje plats för att hitta ledtrådar som leder till nästa magiska plats. Ledtrådarna presenteras som historiska eller kulturella fakta om platsen, vilket gör aktiviteten både lärorik och engagerande.



FÖRBEREDELSE

- 1 Förbered material som kamera/mobil för att ta bilder under utflykterna.
- 2 Skriv- och ritmaterial för manus och illustrationer.
- 3 Förbered dramaövningar som uppvärmning för att stärka självförtroende och uttryck.
- 4 Skapa ett team för serieboken och bestäm roller för manusförfattare, fotografer, skådespelare och layoutansvariga.
- 5 Planera temat för serieboken och besöksordning för de magiska platserna.



INSTRUKTIONER

- 1 Presentera projektet och förklara syftet av serieboken.
- 2 Starta med övningar som stimulerar samarbete och fantasi för att förbereda deltagarna för aktiviteterna.
- 3 Ta deltagarna till de utvalda platserna och ge dem uppdrag att lösa eller ledtrådar att följa.
- 4 Under varje besök, tillsammans med deltagarna, ta bilder och notera aktiviteter som ska användas i serieboken.
- 5 Dela upp deltagarna i grupper för att skriva manus och arrangera bilder för bokens sidor.
- 6 Sätt ihop manus och bilder, tryck serieboken och distribuera den till exempelvis biblioteket.

SOMEWHERE IN SANDVIKEN SKATTJAKT





HEMSIDAN

HEMSIDAN SOM NAVET FÖR PROJEKTET

Projektets hemsida är en central plattform som samlar all information, berättelser och uppdateringar på ett tillgängligt sätt. Den fungerar som en dokumentationsyta, ett informationsnav och ett verktyg för att engagera både deltagare och allmänheten. *(mer info om syftet under rubriken “Projektets mål”)*

TIDIGT FOKUS PÅ TEKNIK OCH INNEHÅLL

För att hemsidan ska bli framgångsrik kan det tekniska arbetet påbörjas tidigt i projektet. Detta möjliggör en smidig övergång till att successivt fylla på med innehåll från aktiviteter och projektnresultat. En tydlig struktur och planering underlättar för löpande uppdateringar.

TIPS FÖR KONTINUERLIGT ARBETE

- **Dokumentation från start:** Redan vid första aktiviteten, börja skriva korta inlägg och samla bilder.
- **Bilder och videos:** Spara material i organiserade mappar efter datum och aktivitet för enklare publicering.
- **Anpassa för publikens behov:** Strukturera texten så att den är anpassad till alla målgrupper.



HEMSIDAN

HEMSIDANS HUVUDSAKLIGA INNEHÅLL

Om projektet

- En översikt över projektets mål, syfte och metoder.
- Presentation av samarbetspartners och finansiär.

Aktivitetssupdateringar

- Blogginlägg om genomförda aktiviteter, deltagarnas arbete och projektets framsteg.
- Bilder och filmer som dokumenterar viktiga ögonblick.

Magiska platser

- En interaktiv karta eller bildgalleri över de Magiska Platserna med tillhörande beskrivningar.
- Berättelser och deltagarnas tankar om vad som gör platserna speciella.

Promenadstråket

- Information om promenadstråkets utformning och vilka platser som ingår.
- Fakta om dåtid och nutid för platserna som ingår i promenadstråket.

Appen

- Information om hur appen fungerar och kopplas till hemsidan.
- Möjligheter för besökare att ladda ner eller använda appen som en digital guide.



Referensgruppen ger feedback på texterna till hemsidan under ett av mötena.

REFERENSGRUPPEN

En historiekunnig person i projektteamet ansvarar för att skapa engagerande och informativa texter för varje plats som presenteras på hemsidan. Dessa texter ska ge en djupare förståelse för platsens betydelse genom att beskriva dess bakgrund, historiska händelser och utveckling fram till idag. Varje plats ska lyftas fram på ett sätt som både informerar och inspirerar besökare.

För att få legitimation på texterna, involveras referensgruppen i granskningsprocessen. Deras roll är att:

- **Läsa igenom och utvärdera texterna:** Gruppen analyserar hur väl platsens historia och betydelse framgår.
- **Ge feedback ur olika perspektiv:** Synpunkter kan baseras på kulturella, samhällsmässiga och personliga erfarenheter, vilket bidrar till en bred och inkluderande framställning.
- **Säkerställa att innehållet är korrekt:** Genom att föreslå ändringar eller tillägg som förbättrar textens kvalitet och autenticitet.

AMBASSADÖRER

Ambassadörernas perspektiv har varit avgörande för att säkerställa att texterna om platserna är tydliga och begripliga för en bredare målgrupp. Texterna presenterades för ambassadörerna för att få deras feedback och säkerställa att de är tillgängliga och engagerande, särskilt för barn och unga. Deras synpunkter gav möjlighet att justera och förbättra språket, vilket ökar förståelsen och gör informationen lättare att använda i skolorna. Målet har varit att göra materialet både informativt och användbart för elever.

ÅR 3

FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA



APPEN

APPEN

Appen fungerar som ett digitalt verktyg som kopplar samman stadens historia med ett interaktivt spel, baserat på promenadstråket skapat av barn och ungdomar. Utveckling av appen bör inledas redan i början av projektets tredje år, eftersom skapandet och testningen av detta kan vara tidskrävande. Användarna promenerar längs stråket och besöker olika stationer där appen aktiverar frågor vid varje plats. Dessa frågor, utformade med flervalsalternativ, ger en unik möjlighet att lära sig om platsens bakgrund och betydelse på ett engagerande och lärorikt sätt.

SYFTET MED APPEN

- Skapa en engagerande och lärorik upplevelse för användarna samtidigt som den främjar fysisk aktivitet och kunskapsutbyte.
- Navigering mellan platser lär användarna sig att använda kartor och förbättra sin orienteringsförmåga.
- Spelet kan användas av skolor som ett pedagogiskt verktyg för att fördjupa elevernas kunskap om stadens historia och dess unika platser.



APPEN

REFERENSGRUPPEN

Under det tredje året fortsätter referensgruppen sitt arbete med promenadstråket, med särskilt fokus på att utforma engagerande och lärorika frågor för appen. Dessa frågor spelar en viktig roll i att förena lärande och interaktivitet, samtidigt som de främjar en djupare förståelse för stadens unika egenskaper. Gruppens expertis och olika perspektiv är centrala för att utforma innehållet så att det tilltalar en bred målgrupp. Processens huvudpunkter inkluderar:

- **Mångsidiga ämnesområden:** Frågorna omfattar historia, arkitektur, miljö och stadsutveckling för att spegla stadens rika karaktär och tilltala olika intressen.
- **Tillgänglighet för alla åldrar:** Varje fråga är anpassad till en nivå som både yngre och äldre användare kan förstå och besvara, vilket skapar en inkluderande upplevelse.
- **Lättläst språk:** Frågorna är utformade med fokus på enkelhet och tydlighet för att säkerställa att appen är användarvänlig även för alla.

AMBASSADÖRER

Ambassadörerna har bidragit med att testa innehållet till att säkerställa att appens frågor är både lättillgängliga och anpassade för en bred målgrupp. Dessutom har de bedömt om frågornas nivå är lämplig för både yngre och föreslagit nödvändiga förbättringar. Ambassadörerna har också engagerat andra deltagare i testprocessen för att samla in feedback om frågornas tydlighet.



SOMEWHERE IN SANDVIKEN

MAGISKA PLATSER PLATSER PROMENADSTRÅK BLOGG OM PROJEKTET KONTAKT

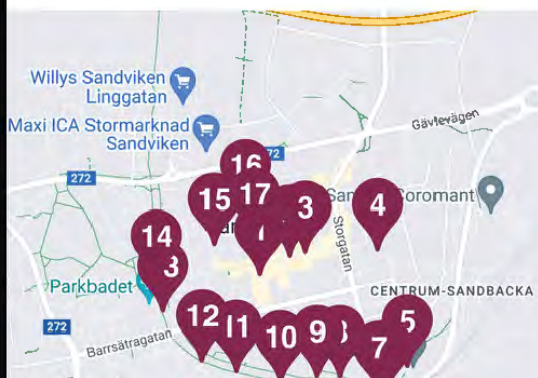


PROMENADSTRÅK

somewhereinsandviken.se

Hur mycket kan du om Sandviken?

PÅBÖRJA PROMENADEN



**PROMENADSTRÅKET-
ENGLISH**
How much do you know about Sandviken?

GÅ PÅ PROMENAD



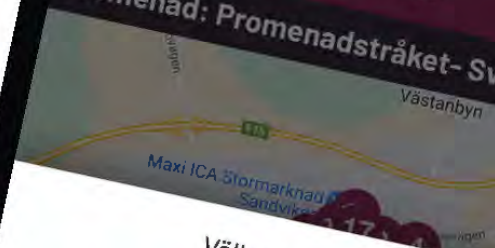
**PROMENADSTRÅKET-
SVENSKA**
Hur mycket kan du om Sandviken?

GÅ PÅ PROMENAD

somewhereinsandviken.se

SOMEWHERE IN
SANDVIKEN

Promenad: Promenadstråket-Sv



Välkommen

STARTA PROMENAD



Göran Åstrand Arena

BJÖRKSÄTRA



UTFORSKA FÖRBÄTTRINGS- PLATSERNA

ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA

AMBASSADÖRER

Debattklubben som skapades under det första året av projektet växte fram. Från att ha startat som en debattklubb utvecklas den till en praktisk och innovativ liten "enhet". Fokuset i denna fas ligger på att stärka ungdomars röst och påverkan i staden på ett konkret sätt. Under det tredje året tar gruppen på sig att ta fram förbättringsförslag baserade på resultaten från den omfattande enkätundersökningen.

Den huvudsakliga rollen är att identifiera och analysera stadens utmaningar, undersöka olika områden, och presentera lösningar till beslutsfattare. Gruppen arbetar kreativt och lösningsorienterat för att adressera de behov och utmaningar som unga möter i staden, för att bidra till utvecklingen av en mer inkluderande stad och att kunna skapa verklig förändring.

REFERENSGRUPPEN

Referensgruppens roll i förbättringsförslaget är att ge feedback och vägledning under hela processen. Deras uppgift är att bidra med sin expertkunskap för att säkerställa att de föreslagna förbättringarna är relevanta för stadens utveckling. De ger insikter som kan bidra till att förslagen blir mer realistiska och hållbara på lång sikt.

Utforskningen av förbättringsplatserna inleds med ett möte mellan ambassadörerna och referensgruppen, där syftet är att få vägledning och stöd innan processen påbörjas. Detta möte är avgörande för att säkerställa att ambassadörerna har en tydlig och hållbar strategi för att identifiera möjliga förbättringar. Under mötet diskuteras även vilka personer som bör bjudas in för att delta i samtalen om specifika förbättringsplatser, så att ambassadörerna kan få den nödvändiga expertisen och perspektiven som kan berika processen.

ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA

STRATEGI FÖR ATT UNDERSÖKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA:

Följande strategi har utvecklats för att undersöka förbättringsplatserna. Strategin fokuserar på att analysera varje plats med fokus på att spegla stadens unga invånares åsikter. Ambassadörsgruppen börjar med att analysera enkätundersökningen för att identifiera de fem platser som röstades fram som mest aktuella för förbättring. Denna analys genomförs på ett liknande sätt som när de valde de topp 15 magiska platserna (mer information om hur man analyserar enkätsvar finns på sidan 62).



INTERVJUER

Intervjuer genomförs med stadens invånare för att få djupare insikter kring deras perspektiv på förbättringsplatserna.



INSPEKTION OCH VISUELL MIND-MAP

Platser i staden besöks för att dokumentera och visuellt kartlägga deras styrkor och förbättringsområden.



UTVECKLA FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAG OCH ROLLSPEL

En förberedelse för att presentera idéer och argumentera för förslag.



MÖTE MED SAKKUNNIGA

Sakkunniga bidrar med sin expertis för att förbättra lösningarna.

SANDVIKENS FÖRBÄTTRINGSPLATSER

Exempel på förbättringsplatserna som fick flest röster:

1. Centrum
2. Stadsparken
3. Skolan
4. Nya Bruket
5. Björksätra



ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA



INTERVJUER

Efter analys av enkätresultaten fokuserar gruppen på att samla in djupare insikter genom intervjuer med stadens invånare. Syftet är att få ett brett spektrum av perspektiv som inkluderar både yngre och äldre generationers åsikter. Dessa kompletterar enkätens kvantitativa data med kvalitativa insikter för att säkerställa en inkluderande förståelse av stadens behov.



FÖRBEREDELSE

- 1 Välj intervjuplatser som offentliga områden, ex. biblioteket.
- 2 Förbered frågor som uppmuntrar till reflektion och djupare resonemang, till exempel:
 - Vilka är dina tankar om den identifierade förbättringsplatsen?
 - Finns det något du skulle vilja förbättra på platsen?
 - Upplever du att något saknas som skulle kunna göra platsen bättre?
- 3 Förbered papper och pennor för anteckningar.



INSTRUKTIONER

- 1 Tydliggör målet med intervjuerna och hur resultaten ska bidra till projektets utveckling.
- 2 Ge en kort introduktion till intervjuteknik med fokus på öppna frågor och respektfull kommunikation.
- 3 Låt deltagarna genomföra intervjuer och dokumentera svaren noggrant.
- 4 Samla in och analysera svaren tillsammans för att identifiera gemensamma teman och insikter.

Ambassadörer intervjuar ungdomar i Sandvikens centrum för att samla in perspektiv för förbättringar



ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA



INSPEKTION OCH VISUELL MIND MAP

Syftet med inspektionen av förbättringsplatserna är att ge gruppen en konkret bild av de utmaningar som identifierades i enkätundersökningen och intervjuerna. Genom att besöka och observera platserna direkt kan gruppen dokumentera specifika problem som exempelvis otrygghet, brist på aktiviteter eller bristande underhållna miljöer. Detta ger ett grundligt underlag för att vidare utveckla lösningar och förbättringsförslag.



FÖRBEREDELSE

- 1 Förbered en lista med specifika aspekter att observera, såsom säkerhet, tillgång till aktiviteter och miljö.
- 2 Se till att alla har anteckningsmaterial och kameror eller mobiltelefoner för att dokumentera sina observationer.
- 3 Samla dekorationsmaterial, pennor och annat kreativt material för att skapa affischer och mind maps som kan hjälpa till att visualisera de identifierade utmaningarna och lösningarna.



INSTRUKTIONER

- 1 Dela in gruppen i mindre enheter där varje grupp ansvarar för att inspektera en specifik del av området.
- 2 Besök förbättringsområdet och observera miljön noggrant.
- 3 Dokumentera eventuella utmaningar, både de som identifierades i enkätresultaten och nya som upptäcks, genom att skriva ner observationer och ta bilder.
- 4 Efter inspektionen, skapa en visuell mind map för att tydligt organisera och strukturera de identifierade utmaningarna. Dela upp dessa i huvudkategorier som exempelvis säkerhet, aktiviteter och arkitektur/stadsplanering.



Skapandet av mind map och kreativa affischer som demonstrerar utmaningar för förbättringsplatserna.

ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA



UTVECKLA FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAG OCH ROLLSPEL

Det här steget fokuserar på att utveckla förbättringsförslag genom kritisk granskning och samarbete inom ambassadörsgruppen, baserat på insikter från enkätundersökningar. För att förbereda sig inför mötet med sakkunniga genomför gruppen också rollspel, vilket ger möjlighet att identifiera styrkor och svagheter i förslagen. Aktiviteten främjar personlig utveckling, särskilt inom argumentation, kommunikation och kreativ problemlösning.



FÖRBEREDELSE

- 1 Välj två ambassadörer som kan leda diskussionerna.
- 2 Låt ungdomsledarna förbereda en presentation för platsen som ska jobbas på med innehållet:
 - Statistik om platsen, inklusive antal röster från enkäten.
 - Kommentarer från både enkätsvaren och intervjuerna.
 - Förklaringar av skillnaden mellan mjuka värden (sociala lösningar, t.ex. aktiviteter och trygghet) och hårda värden (fysiska lösningar, t.ex. belysning och stadsutveckling).



INSTRUKTIONER

- 1 Ungdomsledarna presenterar förbättringsplatsen och delar upp kommentarer från enkäter och intervjuer i problem och förslag.
- 2 Organisera problemen i kategorier som aktiviteter, miljö, stadsutveckling/offentliga platser och säkerhet.
- 3 Inspirera grupperna med förslag från enkäter och intervjuer.
- 4 Indela ungdomarna i mindre grupper, där varje grupp arbetar med lösningar på specifika problem, med fokus på både mjuka och hårda värden.
- 5 Grupperna presenterar sina lösningar, får kritisk feedback från andra och arbetar vidare för att förbättra sina förslag.
- 6 Sammanställ och dokumentera alla förslag inför mötet med sakkunniga.



Ambassadörsarbete för att utveckla
förbättringsförslag inför träffet med sakkunniga

ÅR 3- UTFORSKA FÖRBÄTTRINGSPLATSERNA



MÖTE MED SAKKUNNIGA

Mötet syftar till att involvera sakkunniga för att stärka ambassadörsgruppens förbättringsförslag genom att ge feedback och vägledning utifrån olika perspektiv, såsom teknik, sociala aspekter, ekonomi och hållbarhet. Detta bidrar till att bredda ungdomarnas perspektiv och leder till mer genomtänkta och realistiska lösningar. Samtidigt inspireras de sakkunniga av att se ungdomarna som aktiva medborgare som engagerar sig i att utveckla sin stad.



FÖRBEREDELSE

- 1 Identifiera och kontakta sakkunniga med koppling till förbättringsplatsen, exempelvis arkitekter, stadsplanerare, socialarbetare eller lärare.
- 2 Låt ambassadörerna skapa en tydlig presentation av hur ser processen ut för att jobba fram förbättringsförslagen, översikt över förbättringsförslaget inklusive bakgrundsinformation från enkäter och intervjuer, för att ge gästerna en tydlig bild av arbetet.
- 3 Dela upp ungdomarna i mindre grupper, där varje grupp ansvarar för att presentera en del av sina förslag och aktivt ta emot feedback från de sakkunniga.
- 4 Förbered specifika frågor som ungdomarna kan ställa till gästerna, med fokus på att få konkret vägledning och idéer för att vidareutveckla förslagen.



INSTRUKTIONER

- 1 Låt ungdomarna ge en kort sammanfattning av projektet och det arbete som redan har genomförts för gästen.
- 2 Låt varje grupp presentera sina förbättringsförslag.
- 3 Ge sakkunniga tid att ställa frågor, dela insikter och föreslå förbättringar.
- 4 Låt ungdomarna ställa sina förberedda frågor.
- 5 Ungdomarna antecknar allt för att senare kunna integrera feedbacken i sina förslag.



Möte med sakkunniga för att diskutera förbättringsförslag för olika platser i Sandviken.



FÖRBÄTTRINGS- FÖRSLAGEN

ÅR 3- RAPPORT OM FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAGET

SYFTE

Slutresultatet av förbättringsplatser är att sammanställa en välgrundad och genomtänkt rapport baserad på ungdomarnas perspektiv och åsikter. Syftet är att identifiera och föreslå konkreta förändringar på platser som ungdomarna anser vara viktiga, samt att stärka deras delaktighet i stadens utveckling.

Rapporten ska ge beslutsfattarna en tydlig bild av vad barn och unga önskar för förändringar i staden, och betona vikten av att deras röster och behov får en central plats i stadsplaneringsprocessen. Ungas perspektiv bör få större utrymme i beslutsprocesser då de utgör en viktig del av samhällets framtid och representerar framtidens samhällsbyggare.

INNEHÅLL

Rapporten besvarar följande frågor:

- Hur identifierades barnens och ungdomarnas favorit- och förbättringsplatser i Sandviken?
- Vilka specifika platser vill de unga förbättra och vad motiverar deras val?
- Vilka konkreta förbättringsförslag har barnen utvecklats för förbättringsplatser?
- Hur kan resultatet från Somewhere in Sandviken bidra till framtida stadsutvecklingsprojekt?



ÅR 3- RAPPORT OM FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAGET

PROCESS

Rapporten som sammanställs är ett resultat av tre års arbete, där ungdomarnas engagemang har varit avgörande. Det handlar om att skapa en samling av deras förbättringsförslag som reflekterar deras behov och visioner.

Enligt referensgruppens utformas förbättringsförslaget med en tydlig struktur, med svar på följande frågor för att ge en tydlig bild på barnens perspektiv:

- **Varför?** – Vad motiverar förbättringarna?
- **Var?** – Vilka specifika platser i området ska förbättras?
- **Vem?** – Vilka målgrupper påverkas och varför?
- **Hur?** – Hur kan förslagen praktiskt implementeras?
- **När?** – När är förändringarna mest brådskande?

SLUTRAPPORT OCH FRAMTIDSHOPP:

I slutet av processen presenteras rapport för beslutsfattare och andra intressenter som ett konkret verktyg för att skapa en dialog mellan ungdomarna och beslutsfattarna i staden. Förhoppningen är att detta engagemang öppnar dörrar för fler möjligheter där unga invånare kan påverka stadsplaneringen och vara medskapare av sin egen närmiljö.





Ett möte med referensgruppen för att planera de nästa stegen i projektet.



AKTIVITETS

-BANKEN



SKULPTUREN

Aktiviteten syftar till att främja konst och kreativitet genom att ge möjligheten till deltagarna att skapa en skulptur som symbolisk gåva till staden. Skulpturen ska placeras i stadens offentliga miljöer för att visa att barn kan vara konstnärer och att deras arbete har betydelse och synlighet. Aktiviteten genomförs i samarbete mellan en lokal konstnär, Kulturskolans elever och projektets deltagare vilket bygga relationer mellan ungdomsgrupperna och ger dem en chans att utveckla sina kreativa förmågor och påverka stadens kulturliv.



FÖRBEREDELSE

- 1 Bjud in en lokal konstnär med erfarenhet av att arbeta med barn, som kan inspirera och handleda dem genom hela processen.
- 2 Tillsammans med ledarna välj ett tema för skulpturen som har en koppling till staden, exempelvis "Min favoritplats i staden".
- 3 I samråd med konstnären och ledarna, välj en lämplig teknik som lera, papier-maché eller aluminiumfolie, anpassat efter deltagarnas ålder och erfarenhet.
- 4 Konstnären kan skapa en basen för strukturen medan barnen bidrar med mindre skulpturer att fästa på basen.
- 5 Planera arbetsprocessen och deltagarnas samarbete. Ni kan till exempel välja att låta barnen arbeta kontinuerligt eller ha separata träffar exempelvis:
 - Introduktionsträff där projektet presenteras och deltagarna lär känna varandra.
 - Uppföljningsträff i mitten av processen för att stödja och utveckla arbetet.
 - Avslutningsträff för att presentera och fira resultatet.
- 6 Förbered allt material som behövs, inklusive verktyg och dekorationer, för att underlätta skapandet och kunna pussla ihop skulpturen.

*Deltagarna får en presentation om projektet,
brainstormar idéer och lär känna varandra.*



SKULPTUREN



INSTRUKTIONER

- 1 Börja med att presentera projektets mål, de magiska platserna och temat för skulpturen till deltagarna.
- 2 Tillsammans med konstnären och ledarna visa exempel på offentliga konstverk och diskutera hur konst kan representera gemenskap och tillhörighet.
- 3 Be deltagarna fundera på vilka platser i staden som är viktiga för dem.
- 4 Låt dem skissa idéer som representerar deras tankar och känslor kring dessa platser.
- 5 Dela ut material och introducera grunderna för att skapa skulpturer i aluminiumfolie eller andra valda material.
- 6 Varje deltagare formar sin egen skulptur som speglar sin favoritplats.
- 7 När skulpturerna är klara, samla dem kring konstverket som konstnären skapar, exempelvis ett stort träd som symboliserar "liv och gemenskap".
- 8 Avsluta med att låta deltagarna presentera sina skapelser och berätta om tankarna bakom.
- 9 Planera en ceremoni där skulpturen invigs, exempelvis på Kulturcentrum eller en annan symbolisk plats i staden.
- 10 Bjud in deltagare, familjer, och lokala medier för att fira projektets framgång och bidra till detta genom att skapa hängande element för att dekorera skulpturen.

Invigning av skulpturen under Somewhere in Sandviken Festival.





PODCAST

Podcastserien är ett initiativ för att inspirera och informera om stadens unika platser samt stärka kopplingen mellan invånare och kulturmiljöer. Serien bygger på de 15 framröstade magiska platserna som leds av barn- och ungdomsrepresentanter. Varje avsnitt, som gästas av personer kopplade till platserna, utforskar deras betydelse. Samtidigt får deltagarna utveckla sina kommunikationsfärdigheter.



FÖRBEREDELSE

- 1 Kontrollera och förbered ljud- och filminspelningsutrustning som mikrofoner, kameror och redigeringsprogram.
- 2 Boka gäster och ungdomsprogramledare kopplade till platsen. Till exempelvis för avsnittet om den magiska platsen "Parkbadet", ett barn från simskolan och en anställd på Parkbadet.
- 3 Samarbeta med medialedaren eller medieintresserade ungdomar för att bestämma tema och redigeringsformat.
- 4 Skapa en tydlig struktur för avsnittet: inledning, gästers presentation, diskussion om platsens betydelse och avslutande reflektioner.



INSTRUKTIONER

- 1 Gå igenom manus separat med programledaren och gästerna för att få feedback om frågorna och så att alla förstår sin roll och känner sig trygga inför inspelningsdagen.
- 2 På inspelningsdagen inled med en konversation för att skapa en bekväm atmosfär.
- 3 Förklara avsnittets struktur samtidigt som du uppmuntrar naturliga diskussioner.
- 4 Påminn deltagarna om att det inte är en livesändning och att de kan ta om vid behov för att känna sig bekväma.
- 5 Marknadsföra avsnitten på exempelvis Spotify eller YouTube och ha affischer i biblioteket och skolor.



Somewhere in Sandviken Podcast bakom kulisserna.



WORKSHOP OM APPEN MED ÄLDRE PERSONER

Äldre personer har en viktig roll i stadens utveckling och därför är det varit att involvera dem i projektet. De kan delta i föreläsningar och workshops med mål att introducera projektet, bygga relationer mellan generationer och främja dialog mellan unga och äldre. Under dessa möten har appen presenterats för att även ge seniorerna en möjlighet att utforska den digitala världen. Samtidigt fick ungdomarna ta del av deras värdefulla erfarenheter och kunskap om staden. Dessa möten bidrar till att stärka gemenskapen samt samarbetet mellan generationen.



FÖRBEREDELSE

- 1 Kontakta seniorcenter och boka två tillfällen: en för presentation och en för workshop.
- 2 Förbered två presentationer: en för presentationsdagen där ledaren introducerar projektet, beskriver dess utveckling och lyfter fram äldres betydelse för både samhället och projektet; och en för workshopdagen där ungdomarna fokuserar på att presentera sitt arbete och appens funktioner.
- 3 Låt ambassadörerna öva på att presentera deras arbete och appen tydligt och lättillgängligt.
- 4 Öva på att ställa frågor som uppmuntrar seniorerna att dela minnen och erfarenheter.



INSTRUKTIONER

- 1 **Presentationsdagen:** Presentera projektet och avsluta med en öppen diskussion för frågor och tankar.
- 2 **Workshopdagen:**
 - Introducera ambassadörerna och ge en kort översikt om dagens agenda.
 - Ungdomsambassadörerna presenterar sitt arbete och appen.
 - Visa seniorerna hur appen fungerar och låt dem prova i små grupper med stöd från ungdomarna.
 - Låt ungdomarna ställa frågor för att få seniorerna att dela sina erfarenheter om stadens utveckling.



Samarbete med olika Seniorcentrar i Sandviken.

PROJEKTETS



AVSLUTNINGSFESTIVAL



Utställning om Sandvikens historia under avslutningsfestivalen.



SYFTE

- Fira projektets avslutning och lansering av appen.
- Lyfta fram de unga invånares arbete, engagemang och röster i staden.
- Främja gemenskap och delaktighet genom en inkluderande och inspirerande dag för alla i staden.
- Skapa stolthet känsla bland stadens invånare och visa möjligheterna som finns i staden för barn och ungdomar.

HUVUDAKTIVITETER:

Lansering av appen:

- Appen, en av projektets höjdpunkter, presenterades och introducerades för allmänheten.
- Besökarna fick möjlighet att testa appen och upptäcka dess funktioner.

Utställningar:

- Historisk utställning: Gav en resa genom Sandvikens historia, med fokus på stadens utveckling, tillväxt och dess unika identitet.
- Kreativ utställning: Visade barnens och ungdomarnas skapelser inom konst, historia och teknik som utvecklades under projektets tre år.
- Syftade till att stärka deras stolthet över sina insatser och inspirera andra att engagera sig i samhället.

Underhållning och kultur:

- Uppträdanden av lokala artister, dansgrupper och musiker.
- En hyllning till Sandvikens kulturella mångfald och unga talanger.



SAMARBETE OCH AKTIVITETER

- Lokala organisationer deltog med aktiviteter för alla åldrar, som workshops, sport och konstutställningar.
- Representerade möjligheterna inom områden som sport, konst, historia och litteratur, och betonade stadens rikedom och potential.

MARKNADSFÖRING

- Placera affischer i lokala butiker, bibliotek och caféer. Använd stadens digitala skärmar och kollektivtrafikplatser.
- Kontakta kommunen, samarbetspartners, fritidsgårdar, och stadens citysamverkan för att hjälpa er marknadsföra det på deras sociala medier.
- Samarbeta med lokalradio och tidningar för att tipsa om med ungdomarnas arbete och festivalen.
- Informera och bjuda in partners, kommunens avdelningar, rektorer til festivalen.
- Besök skolor för att berätta om festivalen.

SYMBOLIK OCH RESULTAT

- Festivalen blev en symbol för samarbete och enighet, där alla delar av samhället samlades för att fira stadens framtid.
- Dagen stärkte ungdomarnas självkänsla och visade att deras insatser gör skillnad.
- Skapade en positiv bild av Sandviken som en stad full av möjligheter och sammanhållning.



Somewhere in Sandviken Festival.





Somewhere in Sandviken Festival





Somewhere in Sandviken Festival.



AKTIVITETER

FÖR EVENEMANG



Projektets ambassadör samlar in enkätsvar i Sandvikens centrum.

I Nya Bruket deltar barn i en aktivitet där de pusslar ihop stadsdelar.



AKTIVITETER

SAMARBETE OCH AKTIVITETER

Här kommer några förslag för aktiviteter som kan genomföras som evenemang:

- 1 Kartworkshop (se sida 34):** Skriv ut stadens karta så deltagarna kan rita ruttan de tar för att gå till exempelvis skolan.
- 2 Fotografijakt (Se sida 36):** Låt deltagarna matcha ihop bilder från gamla staden och bilder av ny staden.
- 3 3D pussel kartor (se sida 48):** Låt deltagarna testa sina kartkunskap genom att pussla ihop stadsdelarna.
- 4 Insamling av enkätsvar (se sida 56):** Använd den magiska lådan för att samla in enkätsvar.
- 5 Landmärke (se sida 70):** Låt deltagarna rita deras favoritplats i staden. Visa bilder för inspiration.
- 6 Frågor om staden (se sida 80):** Skriv ut frågorna och använd dem för att se hur mycket kan man om sin stad.
- 7 Intervjuer (se sida 126):** Intervjua deltagarna om hur staden kan förbättras. Välj en specifik plats.
- 8 Hängande dekorationer för skulpturen (se sida 140-143):** Låt deltagarna göra sin egna dekorationer för att bidra till skulpturen

2



8



6



5



3



7



4



ARTIKLAR



OM PROJEKTET



Somewhere in
Sandviken



SYFTE + MÅL

Genom projektet har barn och ungdomar givits möjlighet att lära känna sin stad genom dess historia, kultur och olika platser. Syftet är att stärka deras känsla av samhörighet och ansvar för staden, och visa att staden är allas, på lika villkor. Projektet bidrar till att minska fördomar, främja integration och skapa relationer mellan ungdomar och staden. Genom att förstå stadens utveckling och få kunskap om dess historia och demokratiska processer, uppmuntras barnen och ungdomarna att vara med och påverka Sandvikens framtid.



ALLMÄNNA
ARVSFONDEN



Somewhere in
Sandviken

Somewhere in Sandviken är ett treårigt projekt som påbörjades hösten 2021, finansierat av Arvsfonden. Projektet syftar till att möjliggöra för barn och ungdomar att lära känna sin stad, att stärka känslan av samhörighet.



App



HEMSIDA



PODCAST



YOUTUBE



somewhereinsandviken.se



[rapatacsandviken](https://www.facebook.com/rapatacsandviken)



[somewhereinsandviken](https://www.instagram.com/somewhereinsandviken)



[rapatacsandviken](https://www.instagram.com/rapatacsandviken)



ALLMÄNNA
ARVSFONDEN



DEN "MAGISKA LÅDAN"



Den "Magiska lådan" har samlat in barn och ungdomars tankar och idéer om Sandviken under projektets tre år. Genom en enkät har barnen fått markera sina favoritplatser, det vi kallar för deras Magiska Platser, och även områden som de upplever behöver förbättras. Den Magiska lådan har bidragit till barnen och ungdomarnas känsla kring att vara med och påverka sin stad och dess utveckling.



PROMENADSTRÅKET



Ett viktigt mål i projektet är promenadstråket. Längs med detta stråk passeras barnen och ungdomarnas Magiska platser, samt ytterligare platser med historisk och kulturell betydelse för Sandviken. Ungdomsambassadörerna i projektet har arbetat med att ta fram stråket genom att teckna och digitalisera utvalda Sandviken-kartor. Detta med syftet att utöka barn och ungdomars kännedom om sin stad, och för att ytterligare uppmärksamma de Magiska Platserna.



APPEN



Projektet har utvecklat en app i syftet att ge barn och unga, skolelever och allmänhet ett verktyg för att samtidigt längs sin promenad vid stråket, lära känna Sandviken bättre. Appen erbjuder platser utefter promenadstråket som berättar om stadens historia, arkitektur och offentliga konst, samt ger möjlighet till användaren att svara på frågor om olika platser. Stråket bidrar till att alla kan utforska staden på ett engagerande och lärorikt sätt.



FÖRBÄTTRINGSFÖRSLAG

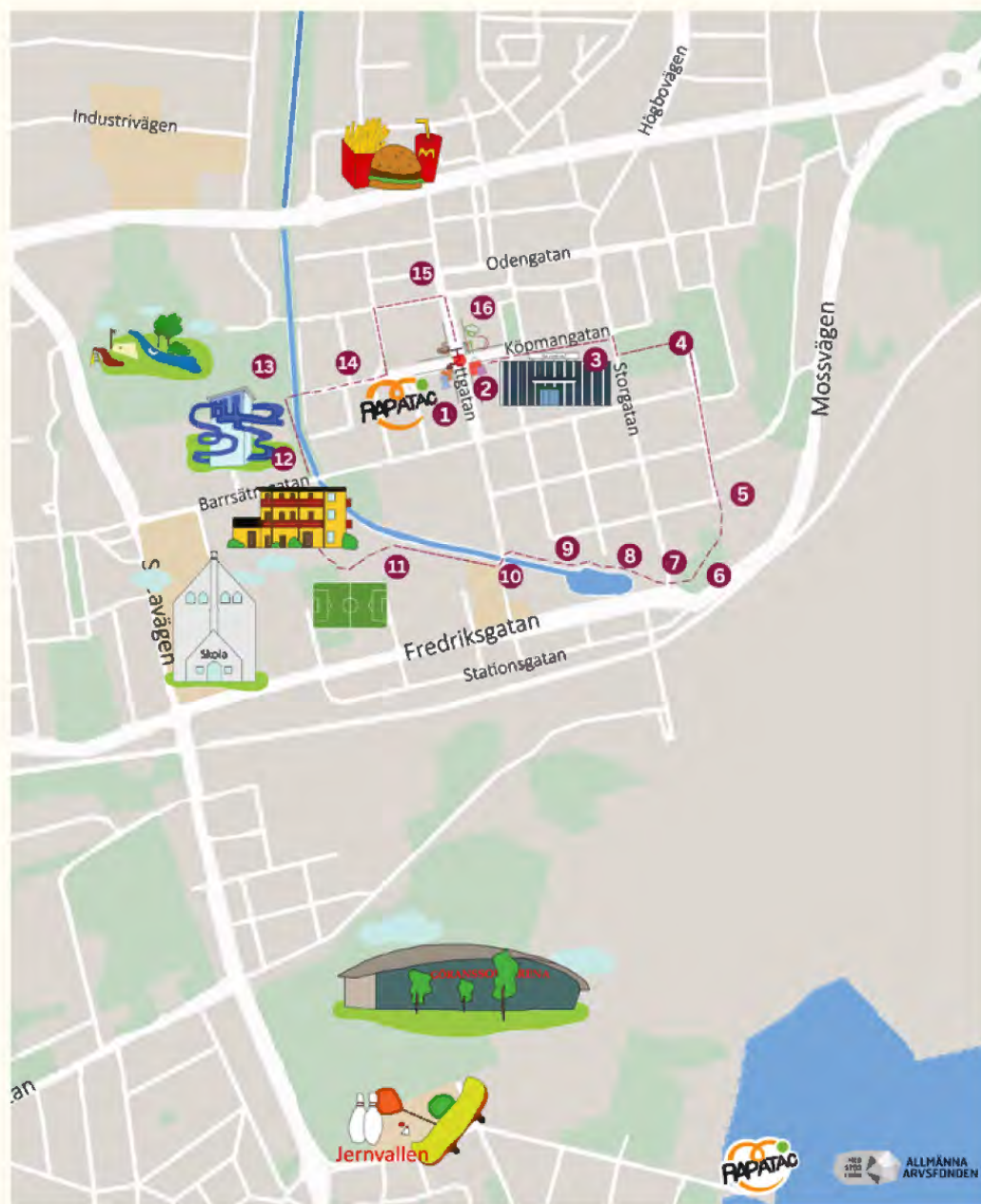


En central del av projektet är barnen och ungdomarnas arbete med att fördjupa sig i de förbättringsområden som har identifierats i enkäten. Gruppen har undersökt dessa platser och haft diskussioner med experter för att utveckla konkreta förbättringsförslag, som sedan har presenterats för Sandvikens kommun.

SOMEWHERE IN SANDVIKEN



BARNENS MAGISKA PLATSER



Hemma



Centrum



Parkbadet



Rapatac



Jernvallen



Fotbollsplan



McDonalds



Högbo



Biblioteket



Kulturcentrum



Skolan



Stadsparken



Göransson
Arena



Nya Bruket

★ HEMMA



På 1:a
plats
bland de
Magiska
Platserna
hamnade
Hemma

- "Jag älskar min familj. Jag gillar att spendera tid med dem."- kille, 9 år
- "Det är mysigt att vara hemma."- tjej, 16 år

★ CENTRUM



På 2:a
plats
bland de
Magiska
Platserna
hamnade
Centrum

- "Umgås med vänner och finns saker att göra."- tjej, 12 år
- "Gillar att vara i stan och känner mig trygg."- kille, 14 år

★ PARKBADET



På 3:e
plats
bland de
Magiska
Platserna
hamnade
Parkbadet

- "Roligt att bada"- kille, 15 år
- "Simskolan är rolig"- kille, 7 år
- "Man kan åka rutschkanor"- tjej, 12 år

★ RAPATAC



På 4:e
plats
bland de
Magiska
Platserna
hamnade
Rapatac

- "Man har trevligt där och får hjälp"- tjej, 15 år
- "Lär mig nya saker där. Jätte roligt"- kille, 10 år

ARTIKLAR



Läs artikeln: [Finansiering till Rapatac-projektet Somewhere in Sandviken](#) ←



Läs artikeln: [Unga i Sandviken ska planera nytt promenadstråk](#) ←



Läs artikeln: [Ungdomar byggde sina drömskolgårdar i Minecraft](#) ←



Läs artikeln: [Rapatac bjöd in till demokratikväll](#) ←



Läs artikeln: [Min favorit plats](#) ←



Läs artikeln: [Blomster-Boom i Stadsparken lockar över 100 barn och unga](#) ←



Läs artikeln: [Sandvikens magiska platser](#) ←



Läs artikeln: [Deras uppdrag: Göra Sandvikens sämsta plats trivsamt för unga](#) ←



Läs artikeln: [Gratis wifi och bättre belysning – så vill ungdomarna förbättra Sandviken](#) ←



Läs artikeln: [Stor ungdomsfestival på stan](#) ←



Läs artikeln: [Ny app om Sandviken lanserades under festivalen](#) ←

FÖR MER INFORMATION, FÖLJ OSS PÅ:



YOUTUBE



SPOTIFY



INSTAGRAM



HEMSIDAN



APPEN





Somewhere in
Sandviken
— Handbok —



ALLMÄNNA
ARVSFONDEN

