



Unges digital-demokratiske dannelse

Virkningsevaluering

Mellemfolkeligt Samvirke

Juni 2024

**MELLEMFOLKELIGT
SAMVIRKE actionaid**

Pluss.



Virkningsevaluering af Unges digital-demokratiske dannelse – Vejen til fremtidens fællesskaber

Udarbejdet af	Pluss Leadership
Udarbejdet for	Mellemfolkeligt Samvirke
Finansieret af	Velux Fonden
Leveringsdato	Juni 2024

INDHOLD

1	Indledning	4
1.1	Ungegruppen i projektet.....	4
1.2	At lave en virkningsevaluering af metodeudvikling	5
1.3	Projektets oprindelige forandringsteori.....	7
1.4	Dataindsamling og metode	9
1.5	Læsevejledning.....	9
2	Et projekt hvor alle har lært noget.....	10
2.1	To nye forandringsteorier	13
3	Hvad er digital-demokratisk dannelse?.....	14
3.1	Indledningsvise og nye forståelser undervejs i projektet	15
3.2	Forståelsen af begrebet ved projektets afslutning	18
4	Ungesporet.....	19
4.1	Hvad er lavet, og hvordan har det virket?	19
4.2	Betydningsfulde omstændigheder.....	21
5	Spor for fagpersoner	23
5.1	Hvad er lavet, og hvordan har det virket?	23
5.2	Betydningsfulde omstændigheder.....	24
6	Bilag.....	26
6.1	Den dialogbaserede debrief.....	26
6.2	Skabelon til udarbejdelse af journey map med unge	28

1 Indledning

Mellemfolkeligt Samvirke (MS), SPUK og Cybernauterne er gået sammen om projektet 'Unge digital-demokratiske dannelse'. Med støtte fra Velux Fonden har de tre aktører samlet deres fagligheder og ekspertise indenfor socialpædagogik, internetkultur og organisering af unges demokratiske handlefællesskaber med det formål at udvikle nye metoder til fagpersoner, der til hverdag arbejder med unge.

Udviklingen af metoder er sket i samarbejde med nye og eksisterende ungefællesskaber i og på tværs af ungdomsklubber og boligsociale tilbud i hhv. Storkøbenhavn, Odense og Aarhus – og i samarbejde med de fagpersoner, som har den daglige relation og kontakt til de unge.

Projektet er foregået i tre spor:

1. **Et ungespor:** Kompetenceudviklingsforløb for og med unge, uddannelse af digital-demokratiske influencers, ung-til-workshops samt udvikling og gennemførelse af digitale kampagner.
2. **Et spor for fagpersoner:** Opkvalificering og lokal kapacitetsopbygning gennem kursusforløb for og workshops med fagpersoner (fx klubmedarbejdere, pædagoger, socialrådgivere, boligsociale medarbejdere og projektansatte i kommuner).
3. **Et metodespor:** Udvikling af nye socialpædagogiske metoder til at arbejde med unge i udsatte positioners digital-demokratiske dannelse, herunder unges adgang til, deltagelse i og skabelse af konstruktive fællesskaber, samt deltagelse i den demokratiske samtale. Der er udarbejdet en digital værktøjskasse med metoder og en virkningsevaluering (denne), som begge lanceres digitalt.

¹ Se fx Institut for Menneskerettigheder (2022). *Den offentlige debat på Facebook. En undersøgelse af danskernes debatadfærd. Analysenotet – Juni 2022.*

Sporene skal ikke forstås som separate aktivitetsstrømme, der har været afkoblet fra hinanden. Snarere har metodeudviklingssporet været en forudsætning for, at fx fagpersonernes kompetencer har kunnet styrkes, hvilket yderligere har haft betydning for arbejdet med unges kompetencer og digital-demokratiske dannelse. Dette er skitseret i projektets forandringsteori på side 8.

I nærværende dokument samler vi op på de erfaringer og læringer, som de tre aktører har gjort undervejs. Formålet er at bidrage med svar på spørgsmålet: Hvad har i projektet set ud til at virke, for hvem – og under hvilke omstændigheder?

1.1 Ungegruppen i projektet

Omdrejningspunktet i projektet har været at arbejde med udsatte unges digital-demokratiske dannelse. Man kan sige, at alle unge på den ene eller den anden måde kan blive digitalt udsatte, idet de har adgang til en nærmest ubegrænset digital sfære, der ikke alene rummer muligheder, men også en hidtil uset risiko for at løbe ind i ekkokamre, uhensigtsmæssige subkulturer og ikke mindst en næsten grænseløs tone og en personangrebsskultur, - særligt når man tager mod til sig og står frem online med holdninger og handlinger.

De unge, som har deltaget i dette projekt, er måske endda særligt udsatte online. Hovedparten af dem er etniske minoritetsunge i alderen 15-25 år, der er bosat i udsatte boligområder i Danmark – og netop den gruppe af unge oplever en væsentlig grad af diskrimination og racisme online, både når vi spørger bredt¹, og når vi taler med de konkrete unge, som har deltaget i projektet.

Derudover kommer nogle af de unge fra udsatte familier med knappe ressourcer og manglende overskud, hvilket kan gøre det svært for forældrene at forstå og følge med i de unges digitale liv. Det efterlader de unge yderst sårbare digitalt. Andre

bevæger sig på kanten til isolerede, destruktive subkulturer. Enkelte er kriminalitets-truede. Andre har flere ressourcer og er generelt velfungerende.

De fleste går i skole og/eller har et arbejde, mens en mindre gruppe står udenfor arbejdsmarkedet eller er faldet igennem uddannelsessystemet. Få er organiseret i foreningslivet og i fællesskaber udover i deres nære boligområde. De har begrænset geografisk mobilitet og bevæger sig sjældent ud af deres nærområde. De unge føler sig i varierende grad ekskluderet fra resten af samfundet. De oplever at blive misforstået, overhørt og at være langt fra beslutningsprocesser, der påvirker deres liv.

De unges særlige udsathed har været en central bevæggrund for at gå i gang med projektet.

1.2 At lave en virkningsevaluering af metodeudvikling

Projekter er ikke bare projekter. De er i deres udviklingskarakter forskellige, hvilket også betyder, at der er forskel på, hvad tiden i projekterne går med, og hvad der er værdifuldt at evaluere. En måde at forstå projekter på er skitseret i figur 1.

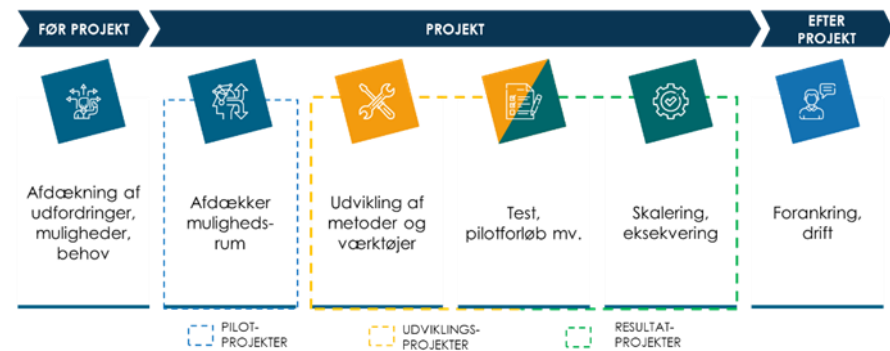
Projektet 'Unge digital-demokratiske dannelse' er et metodeudviklingsprojekt. Som metodeudviklingsprojekt ligger det et sted mellem at være:

- et pilot- og udviklingsprojekt, der afdækker behov og mulighedsrum, fordi der er brug for at være nysgerrig på problemer og behov for at udvikle relevante metoder.
- et resultatprojekt, der skaber resultater for bestemte målgrupper, fordi det netop er virkningen på forskellige målgrupper, vi ofte vil bruge til at undersøge, om vi gør det rigtige.

² Dahler-Larsen, Peter (2023). Evaluating Evaluation Policy in the X Foundation. *The Foundation Review*, 15(1). <https://doi.org/10.9707/1944-5660.1644>

Peter Dahler-Larsen (2023)² har tidligere beskrevet, at projekter kan befinde sig på en linje mellem at være en spire 'in the greenhouse' eller et flyveklart projekt 'in the open field' afhængigt af, hvor moden og sikker den underliggende forandringsteori er, og hvorvidt der er tale om et smalt eller bredt anlagt projekt.

Figur 1: Projekttyper fra pilot- til resultatprojekter



Billedligt talt kan man sige, at (metode)udviklingsprojekter befinder sig lige i døren mellem drivhuset og den åbne mark: Der er antagelser om, hvad der er problemet, og hvordan man kan arbejde med at gribe det an, men man må prøve sig frem – i det små – med at opbygge en stadig mere moden forandringsteori og en mere sikker viden om, hvad der ser ud til at virke for hvem – og under hvilke omstændigheder. Denne dynamik har vi søgt at illustrere i figur 2.

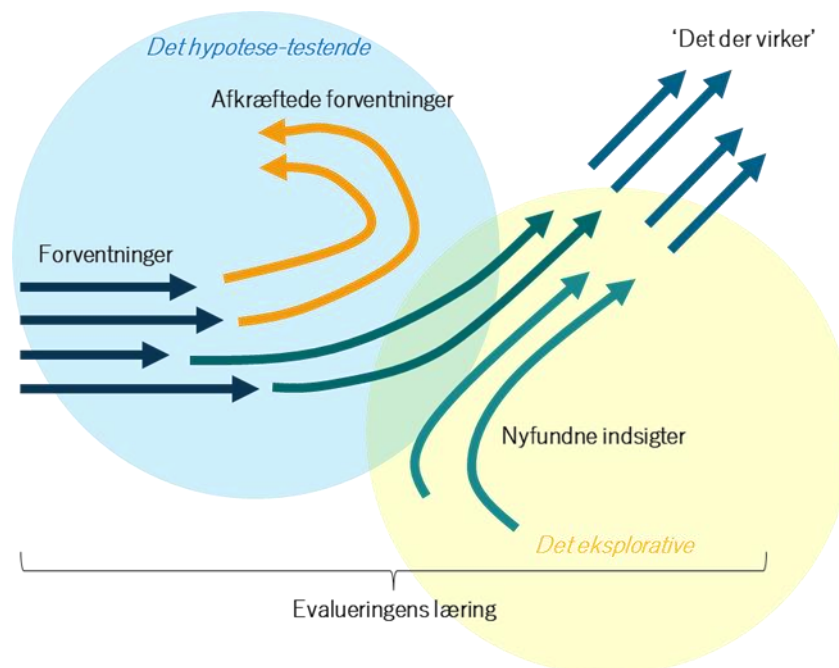
At stå i døren betyder også, at det allervigtigste er at lære noget undervejs for projektholderne, samle den læring op og bruge den i metodeudviklingen – og lidt mindre vigtigt i første omgang at skabe langsigtede effekter hos bestemte målgrupper og dokumentere disse.

Den omstændighed har vi søgt at tage højde for i virkningsevalueringen ved at have et stærkt fokus på at skabe anledninger, hvor det har været muligt at samle erfaringer, reflektere over dem og sammen drøfte, hvordan de kan være relevante og bruges i udviklingen af konkrete metoder.

Vi har også søgt at tage højde for det ved i dataindsamlingen at have et bredt fokus på, hvordan de enkelte aktiviteter har virket processuelt, og hvad hhv. unge og fagpersoner har fået ud af at deltage i dem på kort sigt. Man kan også sige, at vi har haft både et proces- og resultatfokus.

Man kan på den måde også sige, at virkningsevalueringen er en 'metaevaluering', hvor vi ikke kun har undersøgt, hvad nogen har gjort, og hvordan det har virket, men også har haft et særligt fokus på at trække læringen ud af dette, så det kan bruges til at udvikle metoder, som MS og andre kan bruge i arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse.

Figur 2: Virkningsevaluering mellem det hypotesetestende og eksplorative



1.3 Projektets oprindelige forandringsteori

Som en del af projektopstarten har vi sammen med MS, SPUK og Cybernauterne udarbejdet en forandringsteori, der kort beskrev forventningerne til projektets aktiviteter, leverancer, resultater og forventede effekter på mellemlang og lang sigt.

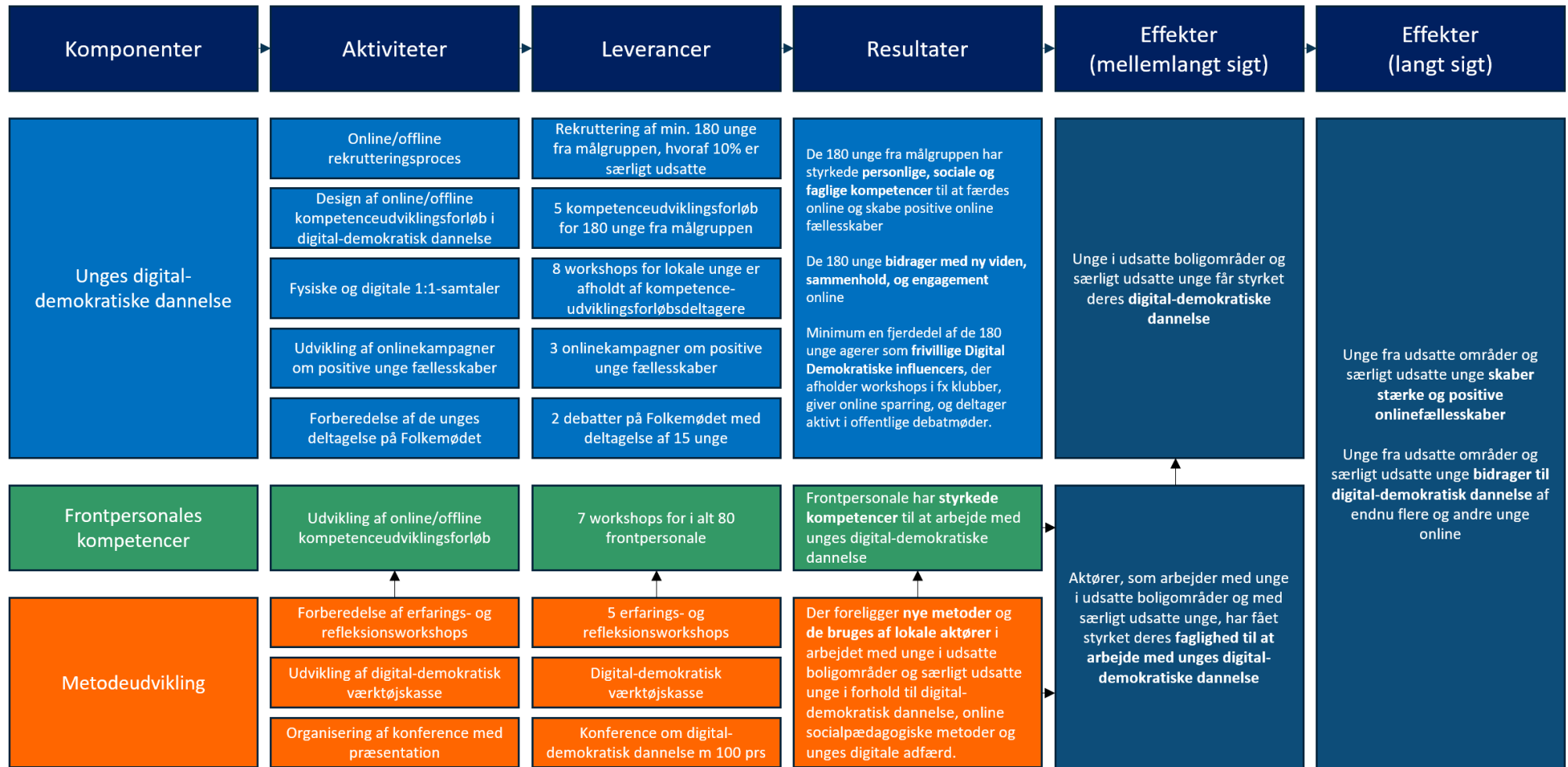
Forandringsteorien har været rammen om evalueringen, og vi har brugt den undervejs som et værktøj til i fællesskab med MS, SPUK og Cybernauterne at være nysgerrige på sammenhænge mellem aktiviteter, resultater og effekter på mellemlang sigt, herunder med et særligt fokus på, hvad der har vist sig at være virksomme måder at gribe aktiviteter med unge og fagpersoner an på.

Foruden undersøgelsen af sammenhænge har arbejdet med forandringsteorien også været en anledning til at operationalisere digital-demokratisk dannelse, herunder med et særligt blik på, hvilke kompetencer dette indebærer for unge, og hvilke kompetencer der skal opbygges hos fagpersoner, der gerne vil arbejde med unges digital-demokratiske dannelse.

Den oprindelige forandringsteori fremgår af Figur 3 på næste side. Den indledningsvise forståelse af digital-demokratisk dannelse og de krævede kompetencer hos unge og fagpersoner fremgår dertil af afsnit 3.

På baggrund af erfaringerne fra projektperioden har vi desuden udarbejdet to nye forandringsteorier – én for arbejdet med unge og én for arbejdet med fagpersoner. Disse fremgår på side 13 og 14.

Figur 3: Indledende forandringsteori for projektet



1.4 Dataindsamling og metode

Pluss har i samarbejde med MS, SPUK og Cybernauterne indsamlet erfaringer og læringer fra de tre spor undervejs i projektperioden. Dette er sket gennem:

- Interviews med syv unge, som MS har gennemført, transskriberet, anonymiseret og delt med Pluss.
- Fem refleksionsworkshops og dokumentation derfra, hvor MS, SPUK, Cybernauterne og Pluss har deltaget.
- Udfyldte debriefs, når MS har afholdt workshops med unge. Skabelonen til debriefs fremgår af bilag 6.1.
- Interviews med medarbejdere i MS' nationale ungeprogram og en lokal samarbejdspartner samt interviews med tre unge og observationer til ungeworkshops, som Pluss har gennemført.
- Evalueringer gennemført med fagpersoner bestående af spørgeskemaundersøgelser (gennemført i MentiMeter), der er blevet besvaret af fagpersonerne ved afslutningen af to kursus- og workshopforløb.

Al datamateriale er efterfølgende blevet kodet og systematiseret i NVivo ud fra de tre spor i projektets forandringsteori. Herunder med fokus på: Hvad der er fundet sted, hvad udbyttet har været, hvad der har set ud til at være virksomme aktiviteter undervejs samt betydningsfulde omstændigheder. Dertil er der blevet kodet mere efter en overordnet 'proceslæring' (fx hvordan digital-demokratisk dannelse kan forstås, og hvordan forståelsen har udviklet sig undervejs) i projektet.

Endelig har det været en central del af projektparternes arbejde løbende at følge med i den viden, der skabes på området, herunder læsning af nye rapporter og analyser, deltagelse i konferencer samt dialog med andre aktører, som også arbejder med unges digitale liv, demokratiske deltagelse og dannelse. Denne viden er blevet bragt ind i projektets tre udviklingsspor, ligesom den er blevet inddraget i forbindelse med fx refleksionsworkshops. På den måde har den også været med til at informere og perspektivere de erfaringer og refleksioner, der er blevet gjort undervejs – og dermed også det vidensgrundlag, virkningsevalueringen ultimativt står på.

1.5 Læsevejledning

På de følgende sider søger vi at opsummere læringen i projektet. Derefter følger på den baggrund to nye forandringsteorier: én for arbejdet med unge og én for arbejdet med fagpersoner.

Derefter følger et afsnit, hvor vi har undersøgt, hvordan forståelsen af digital-demokratisk dannelse har udviklet sig fra projektets opstart til i dag, herunder også hvordan forståelsen af unge og fagpersoners kompetencebehov er blevet skærpet i projektet.

Efter dette følger to afsnit, hvor vi undersøger, hvad der har set ud til at virke – og under hvilke omstændigheder – i arbejdet med hhv. unge og fagpersoner.

Til sidst findes i bilag eksempler på nogle af de værktøjer, vi har brugt til at dokumentere erfaringer og indsamle erfaringer undervejs i projektet.

2 Et projekt hvor alle har lært noget

'Unge digital-demokratiske dannelse' har i den grad været et udviklingsprojekt, hvor MS, SPUK og Cybernauterne i samarbejde med unge og fagpersoner i klubber og bologisociale indsatser ikke kun er blevet klogere på, hvordan man kan arbejde med digital-demokratisk dannelse, men også på, hvad digital-demokratisk dannelse overhovedet er.

Projektet blev sat i gang i kølvandet på Covid-19. På det tidspunkt var der en grundlæggende tro på vigtigheden af at opbygge rent digitale fællesskaber. Denne tro kan også genfindes i nogle af de første dokumenter fra projektet (fx projektansøgningen). Men netop den tro er et af de steder, hvor projektet har flyttet sig allermost: I retning af en meget stærkere tro på styrken ved samspillet mellem det fysiske og det digitale. Det er en falsk modsætning at skelne stærkt mellem de digitale og de fysiske dele af de unges liv.

Det har, med andre ord, i projektet vist sig uhensigtsmæssigt at tænke det digitale som et mål i sig selv. Det har været mere frugtbart at betragte det digitale som et middel, de unge kan bruge til at deltage demokratisk i deres lokalområde, nationalt og internationalt. Dette afspejles også i den definition på digital-demokratisk dannelse, som MS, SPUK og Cybernauterne ved projektets afslutning har formuleret som: *"En proces, hvor unge opbygger kompetencer og får redskaber, der gør dem i stand til i fællesskab med andre unge at anvende sociale medieplatforme som et demokratisk talerør, de kan bruge til at skabe ønsket forandring."*

Denne definition på digital-demokratisk dannelse er således et udtryk for, hvad MS, SPUK og Cybernauterne har lært undervejs. Men den er også et udtryk for, at der med stadigt større tydelighed er en grundlæggende filosofi i alt det, MS, SPUK og Cybernauterne gør: En filosofi om at skabe empowerment og vise ikke bare de unge selv, men også de voksne omkring dem, at de kan lykkes, hvis de i fællesskab – og med respekt for hinandens styrker og svagheder – sætter sig noget for og støtter hinanden i at gøre det til virkelighed. Derfor er de udviklede metoder også en opfordring til alle fagpersoner om at tage initiativ til samtalen og sammen med de unge udforske muligheder og faldgruber ved de digitale medier.

Herunder samler vi kort op på, hvad MS, SPUK, Cybernauterne og vi (i Pluss) desuden har lært om, hvordan man kan arbejde virksomt med digital-demokratisk dannelse – og hvilke virksomme mekanismer og væsentlige omstændigheder der er trådt frem.

Virksomme metoder til arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse

Der er i projektperioden arbejdet med to hovedgrupper af aktiviteter til at fremme unges digital-demokratiske dannelse:

1. Udvikling og afprøvning af forløb og workshops, hvor unge skaber forandringer i fællesskab (digital indholdsproduktion)
2. Udvikling og afprøvning af redskaber til at fremme samtaler om de unges digitale liv

Undervejs i projektet har vi set, at brugen af metoderne kan være med til at styrke de unges bevidsthed om digitale mediers rolle og indflydelse i deres liv, ligesom de unges personlige og almene kompetencer (fx kritisk sans overfor det, man møder online og robusthed overfor hadtale), faglige kompetencer (fx videoproduktion og/eller -redigering og medietilrettelæggelse) og sociale kompetencer (fx rollefordeling til digital indholdsproduktion) styrkes. Disse kompetencer har de unge brugt til at tage ordet digitalt og skabe forandring – i deres lokalområde, nationalt og internationalt. Det har givet dem positive erfaringer og endnu mere mod på at deltage i den digitale, demokratiske samtale.

Derudover har vi også set, at virkningen særligt fremmes af at arbejde med de unges fællesskab. Det øger de unges motivation, engagement og oplevelse af kvalitet i arbejdet med fx digital indholdsproduktion, når fællesskabet omkring det er stærkt – når det er noget, man gør sammen med andre.

Det stærke fællesskab kræver også, at de voksne, som arbejder med de unge, evner at skabe trygge rum, hvor de unge tør tale om deres digitale liv, og hvor de tør prøve ting af. Hvis dette skal lykkes, har det vist sig mest virksomt at etablere fysiske fællesskaber og rum, hvor de unge kan arbejde med det digitale. Derfor binder flere af de udviklede metoder også det online og det fysiske sammen.

Arbejdet med trykke fællesskaber har vist sig centralt, ikke mindst fordi, at flere af de unge savner voksne ressourcepersoner, der kan støtte og vejlede dem – ikke mindst når det kommer til deres digitale liv. De oplever, at få voksne i deres netværk forstår deres virkelighed og kultur. I deres virkelighed kan kun få hjælpe dem med at tage hånd om det, de oplever online – både når de 'blot er til stede', men især når de kaster sig ind i debatten, stikker næsen frem og mener noget, bliver det vanskeligt for dem.

Omstændigheder og opmærksomhedspunkter i arbejdet med unge

Hvorvidt det er muligt og virksomt at arbejde med bestemte metoder, har i projektet vist sig fx at afhænge af tiden til rådighed, ungefællesskabernes etableringsgrad, sammensætning ift. køn, alder og baggrund samt de unges faglige niveau. Det er væsentligt som fagperson at være opmærksom på, hvordan forskellige karaktertræk ved ungefællesskaberne og de unge i dem fx muliggør/begrænser bestemte aktiviteter.

I den forbindelse er det også som fagperson værd at være opmærksom på, at faglighed kan være flere og andre ting, når man fx arbejder med digital indholdsproduktion, end når man arbejder med skabelse af noget rent fysisk. Det kan fx godt være, at nogle unge er gode til videoredigering, men at man aldrig tidligere har set denne kompetence hos dem, ligesom det også kan være, at unge, der typisk tager teten i ungefællesskabernes aktiviteter, har vanskeligere ved at arbejde med det digitale.

Dette opmærksomhedspunkt er draget ind i metodeudviklingsarbejdet i projektet, hvorfor de endelige metoderne også søger at tage højde for disse omstændigheder.

Virksomme metoder til at klæde fagpersoner på

Projektet har fremhævet vigtigheden af, at voksne ressourcepersoner støtter de unge i deres digitale liv og er nysgerrige på, hvad de unge foretager sig på sociale medier. En stor del af de fagpersoner, som har deltaget i kurser og partnersamarbejder, havde aldrig før spurgt ind til de unges digitale liv, og er blevet overraskede over, at de unge faktisk gerne ville både fortælle og forklare om deres brug af sociale medier.

Erfaringerne fra projektet er, at de fleste fagpersoner ikke bare fra den ene dag til den anden bliver i stand til at gå ud og lave de øvelser med unge, som har været en del af projektets kompetenceudviklings- og workshopforløb. Der er tilmed eksempler på fagpersoner, der indledningsvist tager afstand fra at skulle lave øvelserne med de unge.

Når vi ser på, hvad fagpersonerne har fået ud af at deltage i kursus- og workshopforløbene, kan vi da også se, at udbyttet særligt er viden om digitale medier og ungekultur på nettet, en ændret opfattelse af de digitale medier samt afklaring om det juridiske i det digitale.

Fagpersonerne har oplevet at lære mange nye ting ved blot at åbne for samtalen med de unge, og er også blevet mere opmærksomme på f.eks. sprogbrug og tendenser i de unges kultur. Det har hvilket har styrket deres selvtillid i relation til de digitale medier, hvilket har motiveret dem til at tage en mere aktiv rolle i at fremme unges digital-demokratiske dannelse.

De er begyndt at initiere samtaler med unge om deres liv online og engagere sig i digitale indholdsproduktionsprojekter sammen med de unge. I den forbindelse har de også oplevet, hvordan de kan oversætte 'analoge kompetencer' til 'digitale kompetencer' ift. fx at håndtere konflikter, der opstår online.

Det har vist sig særligt virksomt, at MS, SPUK og Cybernauterne ikke bare har givet inspiration til egen praksis, men helt konkret fx har lavet øvelser med fagpersonerne, ligesom fagpersonerne har skullet arbejde med konkrete øvelser i egen praksis og bringe erfaringerne fra dette med tilbage til workshops og kursusdage som en del af et samlet aktionslæringsforløb. Herunder ikke mindst for sammen at tage det første skridt ud i noget ukendt og opbygge positive erfaringer, der kan give endnu mere mod på og selvtillid til selv at prøve det af i egen praksis.

Omstændigheder og opmærksomhedspunkter i arbejdet med fagpersoner

En af de væsentligste omstændigheder for arbejdet med fagpersoner i projektet har været variationen i fagpersonernes forudsætninger for at deltage. Dette har særligt drejet sig om mange fagpersoners lave forudgående niveau af viden (fx om de unges digitale liv og digitale medier) og deres selvforståelse (mange har haft en meget lille og unødvendigt ringe opfattelse af deres egen formåen, mens nogen har haft en urealistisk høj vurdering af deres formåen).

Betydningen af deltagernes forudsætninger har overvejende været, at det i projektet har været vigtigt med et stærkt fokus på at opbygge helt grundlæggende viden hos fagpersonerne om digitale medier, ungekultur på internettet og juridiske forhold – både i kursusforløbene og i workshopforløbene i klubber. Dertil har det været væsentligt at arbejde med at opbygge nysgerrige og selvtillid hos rigtig mange – og modet til at kaste sig ud i samtaler og digital indholdsproduktion med de unge på noget, de unge måske er eksperter på.

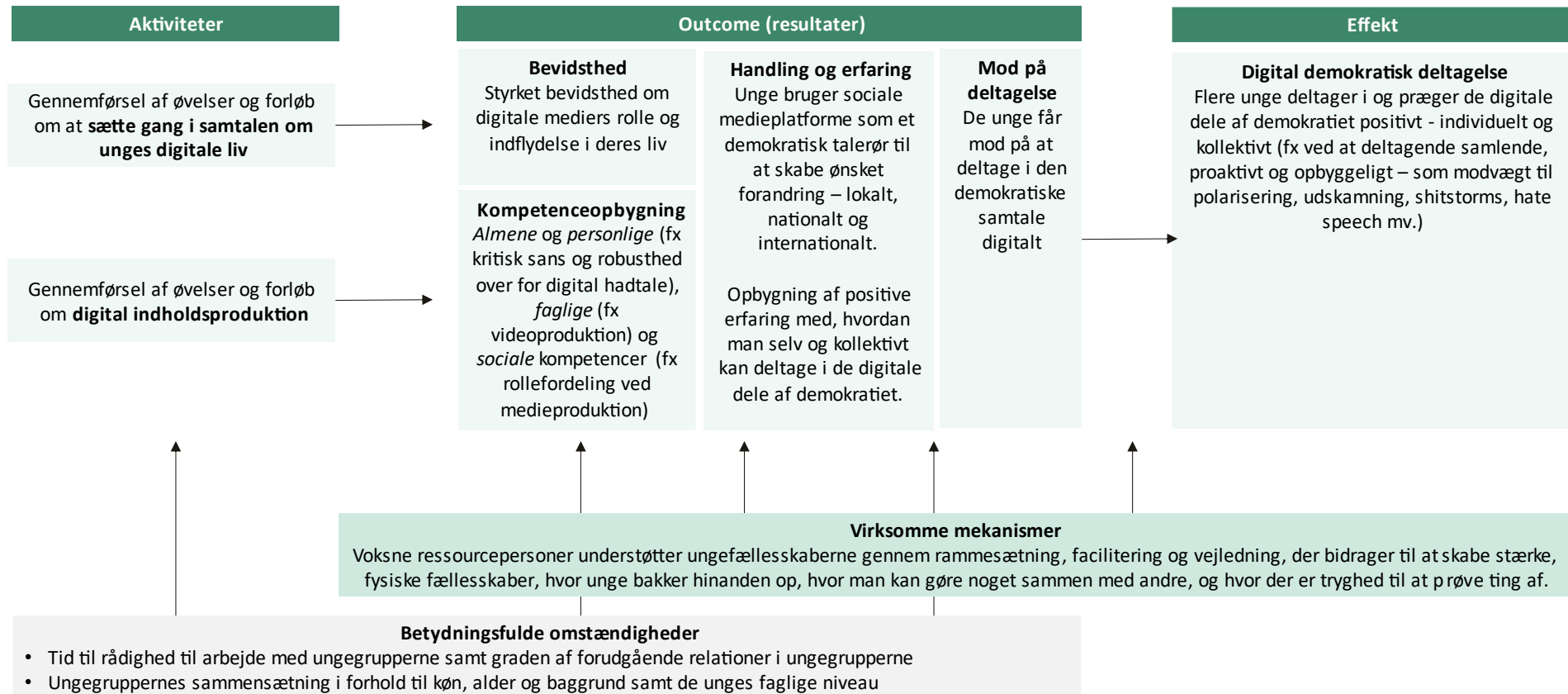
Denne opmærksomhed kan også genfindes i de udviklede metoder i den digital værktøjskasse i deres insisteren på, at fagpersoner ikke nødvendigvis selv skal blive 'superbruger', men at de skal kunne starte samtaler med unge og støtte indholdsproduktion – og udnytte at de unges typisk har færdighederne, men skal bruge dem på en ny måde.

Nye forandringsteorier

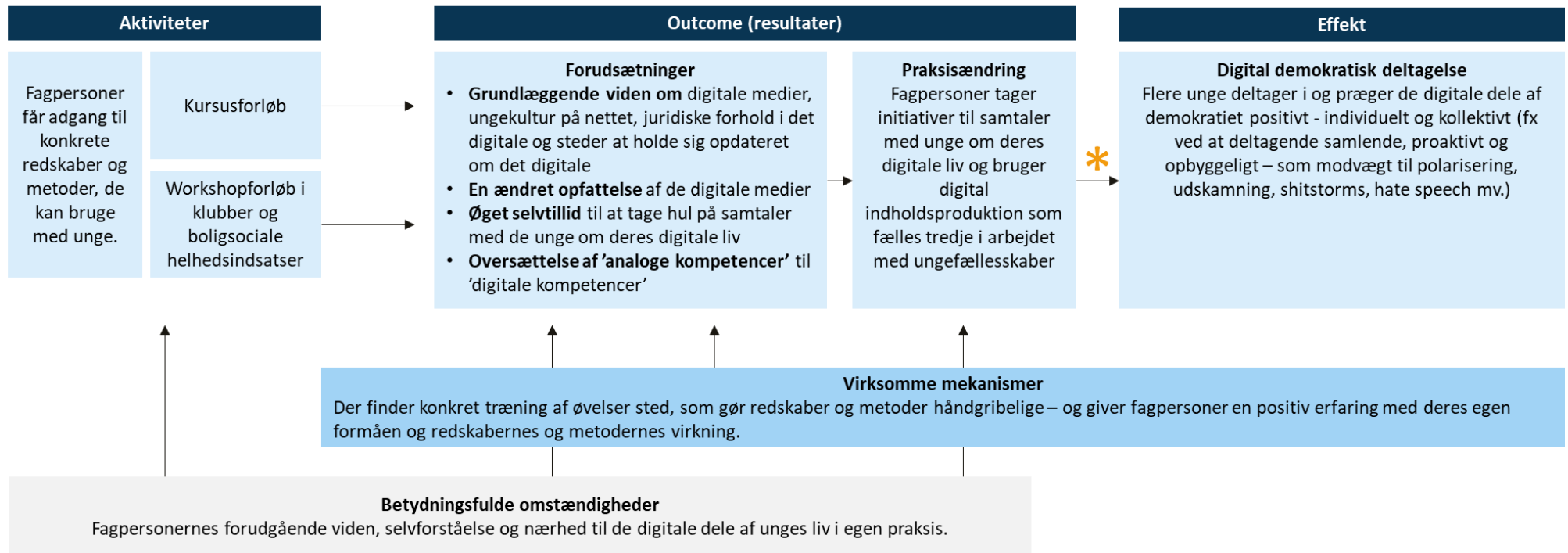
På de næste sider har vi søgt at samle erfaringerne i to nye forandringsteorier, der kan inspirere til den videre udvikling og brug af metoder. Der er udarbejdet en forandringsteori for hhv. ungesporet og sporet for fagpersoner.

2.1 To nye forandringsteorier

Forandringsteori for ungesporet



Forandringsteori for spor for fagpersoner



* Selvom sammenhængen mellem praksisændring hos fagpersoner og effekten knyttet til unge kan se simpel ud, rummer denne ene pil hele forandringsteorien for unge på forudgående side.

Hvad er digital-demokratisk dannelse?

Et af de temaer, som ofte er kommet op i forbindelse med evalueringen, har været: Hvad er digital-demokratisk dannelse overhovedet? Projektet har derfor også i sig selv været en undersøgelse af, hvad det kan betyde, når man sammensætter og ønsker at arbejde med at skabe sammenhæng mellem tre velkendte og selvstændige begreber "digital", "demokratisk" og "dannelse". Herunder:

- Hvad er det, vi taler om, når vi taler om digital-demokratisk dannelse?
- Hvis vi vil arbejde med unges digital-demokratiske dannelse, hvad skal vi så gøre?

Svaret på spørgsmålene har ændret sig undervejs i projektperioden. Afsættet for projektet var to år med Covid-19 i Danmark, periodevise nedlukninger og en skiftende hhv. digital optimisme og pessimisme. Den indledningsvise forståelse af digital-demokratisk dannelse var også påvirket af dette – i en retning, hvor man i kølvandet på pandemien så et stort potentiale i at arbejde mere eller mindre isoleret med facilitering og opbygning af digitale fællesskaber.

I nærværende afsnit samler vi op på, hvordan forståelsen af digital-demokratisk dannelse har ændret sig i projektperioden.

2.2 Indledningsvise og nye forståelser undervejs i projektet

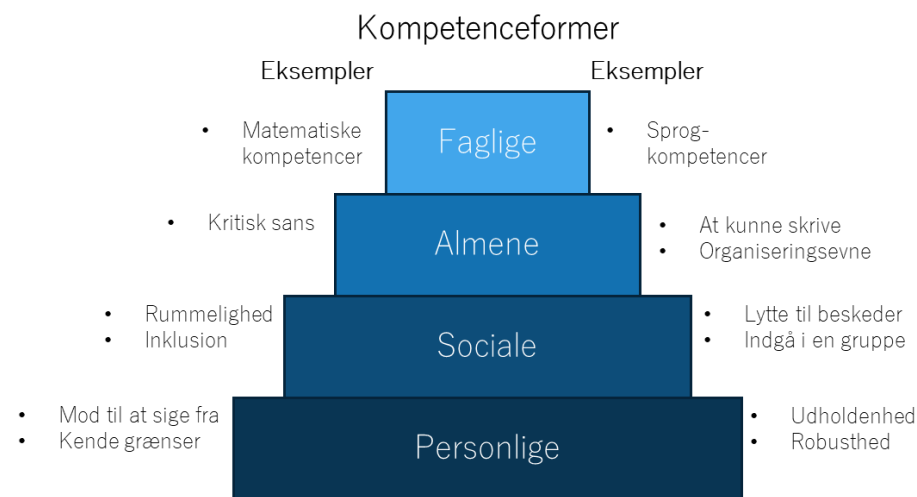
Som nævnt indledte vi evalueringsprocessen med at oversætte digital-demokratisk dannelse til et sæt af kompetencer hos unge, ligesom vi satte ord på, hvilke kompetencer der er brug for at opbygge hos fagpersoner, som gerne vil arbejde med unges digital-demokratiske dannelse. Kompetenceforståelsen har udviklet sig undervejs i projektet. Denne udvikling samles der op på her.

Unge digital-demokratiske dannelse

Der var ikke ved begyndelsen en klar forventning om, hvilke kompetencer der var brug for, for at vi kunne tale om, at de unges digital-demokratiske dannelse blev styrket – men der var en klar forventning om, at det ville indebære kompetencer på flere niveauer: At kunne færdes på og bruge digitale platforme demokratisk er ikke en

isoleret kompetence for sig, men skal snarere ses som noget, der også hviler på et fundament af mere grundlæggende personlige og sociale kompetencer. Denne forståelse blev samlet i figur 4.

Figur 4: Den indledningsvise forståelse ved projektstart af, hvilke kompetencer digital-demokratisk dannelse kunne kalde på



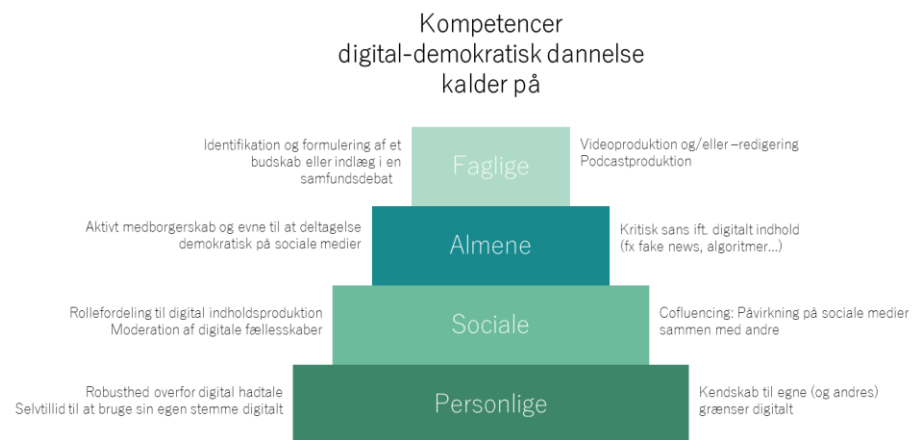
Undervejs i projektet er der i en vekselvirkning mellem udvikling, afprøvning, fælles refleksion og evaluering opstået nye fælles forståelser af, hvad det indebærer, at unges digital-demokratiske dannelse styrkes. Forståelserne er listet i boksen herunder.

Nye forståelser undervejs i projektet: Hvad indebærer det, at unges digital-demokratiske dannelse styrkes?

- At blive et demokratisk subjekt digitalt – en aktør, der også blander sig og søger demokratisk påvirkning gennem handling på sociale medier. Man skal ville noget – og søge indflydelse.
- At opbygge kompetencer og metoder til at blive hørt i fællesskab – sætte mål og nå dem kollektivt – også som minoritetsunge. En form for digital empowermentment.
- At opbygge (kollektiv) selvtillid i det digitale – at have en stærk oplevelse af at have styr på det og at kunne bruge det til at opnå noget. Det digitale skal være lige så meget en tryk hjemmebane som alt andet.
- At få viden om, hvordan man kan bruge digitale medier – og hvad fx forskellige platforme kan bruges til.
- At opbygge en grundlæggende tillid til, at digitale medier også er et sted, hvor mange vil dig det bedste – og et kollektivt space, hvor andre også tager ansvar og forholder sig til det, de ser og reagerer på det.
- At skabe en modstandsdygtighed ift. det, man kan forvente at møde og skulle handle i – det, der kan ske på digitale medier. Herunder også at kunne forholde sig kritisk til det, man møder (informationer, feeds, kommentarer osv.)
- At opbygge mod på, lyst til og evne til at tale om de digitale dele af ens liv med fx familie, venner og i andre sociale sammenhænge.

På den baggrund er der også lavet en opdateret kompetencefigur med de kompetencer, som ved projektets afslutning har vist sig helt centrale for unges digital-demokratiske dannelse. Kompetencerne er ikke udtømmende, men udtrykker en klar retning for, hvilke kompetencer der er brug for at arbejde med, hvis man ønsker at styrke unges digital-demokratiske dannelse.

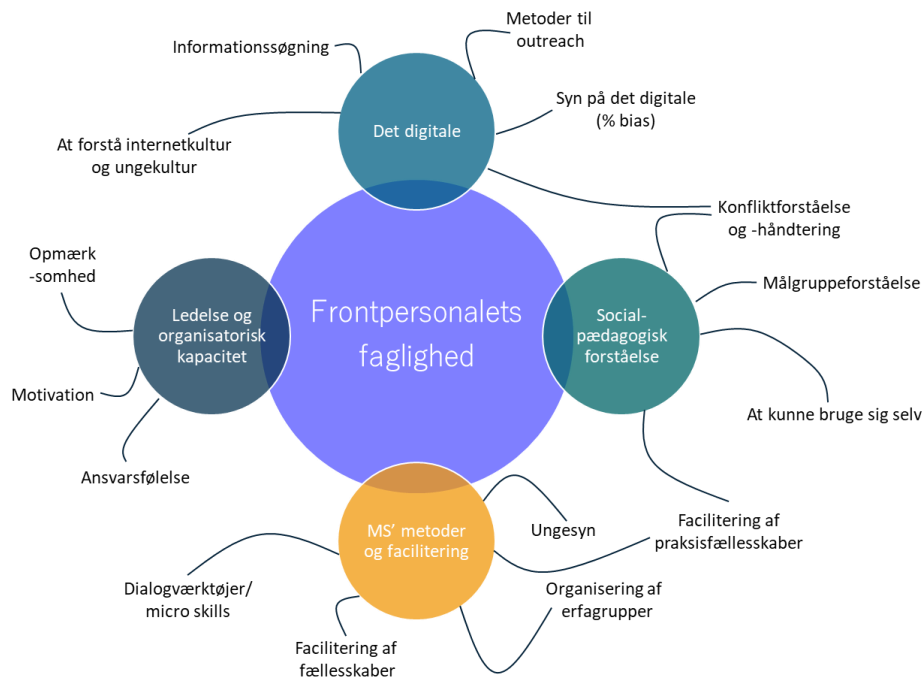
Figur 5: Den afslutningsvise forståelse af, hvilke kompetencer digital-demokratiske dannelse kan kalde på



Fagpersoners arbejde med unges digital-demokratiske dannelse

Ved projektets begyndelse var det relativt ubeskrevet, hvilken konkret faglighed der er behov for hos fagpersoner for at arbejde med unges digital-demokratiske dannelse. I figur 6 fremgår nogle af de første nøgleord, som blev formuleret om, hvad det kræver af fagpersoner at arbejde med unges digital-demokratiske dannelse.

Figur 6: Den indledningsvise forståelse ved projektstart af, hvad fagpersoner skal evne for at arbejde med unges digital-demokratiske dannelse



Ligesom for de unges kompetencer er der også undervejs i projektet opbygget nye forståelser af, hvad det kræver af fagpersoner at ville arbejde med unges digital-demokratiske dannelse. Forståelserne er listet i boksen til højre.

Nye forståelser undervejs i projektet: Hvad kræver det af fagpersoner at ville arbejde med unges digital-demokratiske dannelse?

- En grundlæggende nysgerrighed på digitale medier og de unges digitale liv.
- Lysten til og motivationen for at støtte unge i deres arbejde med digitale medier.
- Selvtillid og mod til at arbejde sammen med de unge om deres digitale liv.
- Viden om de digitale medier, som unge bruger, ungekultur på internettet, typer af digitale fællesskaber, muligheder og faldgruber på internettet for unge.
- Viden om lovgivning, der regulerer unges digitale liv (fx om chikane og GDPR).
- At kunne gå i dialog med de unge om deres liv på internettet.
- At kunne håndtere digitale konflikter.
- At kunne facilitere digitale fællesskaber.
- At være i stand til at skabe rum til alle unge digitalt.
- At hjælpe de unge med digital aktivisme.
- At udfordre de klassiske rollefordelinger blandt unge og have øje for kompetencer og styrker hos unge, som kommer særligt til udtryk i arbejdet med fx digital indholdsproduktion.
- Evnen til selv at søge viden om de digitale medier og unges digitale liv.
- At kunne balancere mellem det private/professionelle samt arbejdstid/hjemmetid som fagperson, idet grænserne kan være mere flydende i det digitale, og fordi det digitale 'aldrig lukker'.

Der har – med andre ord – været tale om en væsentlig læreproces i projektet knyttet til spørgsmålene om, hvad det er, vi taler om, når vi taler om digital-demokratiske dannelse, og hvad man skal evne at gøre, hvis man som fagperson ønsker at arbejde med det.

2.3 Forståelsen af begrebet ved projektets afslutning

Siden den indledende forståelse af begrebet "Digital-demokratisk dannelse" har forståelsen undergået en betydelig udvikling – jf. også indledningen til dette kapitel.







Undervejs i projektperioden har både samfundet og projektteamet flyttet sig mere i retningen af – igen – at have et mere afmålt forhold til rent digitale fællesskaber. Det kommer også til udtryk i den forståelse af digital-demokratisk dannelse, der er i projektet ved dets afslutning.

I dag definerer MS, SPUK og Cybernauterne digital-demokratisk dannelse som: *En proces, hvor unge opbygger kompetencer og får redskaber, der gør dem i stand til i fællesskab med andre unge at anvende sociale medieplatforme som et demokratisk talerør, de kan bruge til at skabe ønsket forandring.* Det bliver for alvor demokratisk, når viden og kunnen bliver til handling.

Den nuværende forståelse markerer et skift fra at se fx digitale fællesskaber som et mål i sig selv – til i stedet se dem som et middel til skabe forandring. Derudover går forståelsen også videre end alene at dreje sig om en ren digital dannelse, herunder fx kritisk, etisk og socialt at kunne begå sig i de digitale dele af vores liv: Både fællesskaber og sociale medieplatforme er midler til demokratisk deltagelse og handling.

Det stiller også nogle andre krav til den måde, fagpersoner bør gribe arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse an. I Figur 7 har MS søgt at indkredse, hvad det indebærer at arbejde med unges digital-demokratiske dannelse.

Figur 7: Hvad vi bør og ikke bør gøre i arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse

HVAD GØR VI?		HVAD GØR VI IKKE?
<ul style="list-style-type: none">• Anerkender den digitale verden som virkelig	UNGES VIRKELIGHED 	<ul style="list-style-type: none">• Skelner mellem fysisk/digital virkelighed
<ul style="list-style-type: none">• Arbejder med fysiske fællesskaber	FÆLLESSKAB 	<ul style="list-style-type: none">• Arbejder med udelukkende digitale fællesskaber
<ul style="list-style-type: none">• Tager udgangspunkt i det de unge brænder for (med få undtagelser)	TEMATIK 	<ul style="list-style-type: none">• Definerer tematik/emne for de unge
<ul style="list-style-type: none">• Giver de unge redskaber og kompetencer til digital meningsdannelse	VÆRKTØJ 	<ul style="list-style-type: none">• Beder de unge om at oplyse og undervise om datasikkerhed, kildekritik, mm...
<ul style="list-style-type: none">• Opfordrer unge til aktivt at bruge digitale medier til at skabe positiv forandring	SLUK/TÆND 	<ul style="list-style-type: none">• Opfordrer de unge til at "slukke" og gå offline
<ul style="list-style-type: none">• Vælger platforme strategisk og klæder de unge på til at deltage i debatten	MODSTANDSDYGTIGHED 	<ul style="list-style-type: none">• Kaster de unge ud i debatter og konflikter uden moderation

3 Ungesporet

I nærværende kapitel samler vi op på erfaringerne knyttet til arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse. Vi beskriver kort, hvilke typer af aktiviteter der er fundet sted, hvad de unge har fået ud af dem, hvad der har gjort aktiviteterne virksomme – og hvilke omstændigheder der har været betydningsfulde.

3.1 Hvad er lavet, og hvordan har det virket?

Der er i projektperioden arbejdet med to hovedgrupper af aktiviteter til at fremme unges digital-demokratiske dannelse:

3. Udvikling og afprøvning af forløb og workshops, hvor unge skaber forandringer i fællesskab (digital indholdsproduktion)
4. Udvikling og afprøvning af redskaber til at fremme samtaler om de unges digitale liv

Aktiviteterne er blevet gennemført i sammenhæng med, at de unge fx har været i gang med at planlægge events i deres lokalområder, har forberedt og deltaget i både Folkemødet på Bornholm og Ungdommens Folkemøde, eller mere langstrakt har arbejdet med en sag. Forløbene med de enkelte ungegrupper har altså særligt haft en variation i længden.

3.1.1 Digital indholdsproduktion

Der er i projektet arbejdet med seks forskellige øvelser, der indbyder til, at unge sammen skaber digitalt indhold:

1. Opret fælles konto på et socialt medie
2. Kom ud med budskabet
3. Promover et event
4. Lav videoproduktioner
5. Brug humor i det digitale indhold (memes)
6. Producer podcasts

Hvad har de unge fået ud af aktiviteterne?

Disse øvelser er vurderet positivt af både de unge selv, MS-medarbejderne og fagpersonerne. Herunder bliver der sat ord på, hvordan øvelserne bidrager positivt til de unges:

- Personlige og almene kompetencer, herunder fx mod til at tage ordet online, planlægge sin tid, forholde sig kritisk til det, man møder online (fake news, algoritmer).
- Faglige (og digitale) kompetencer, herunder fx SoMe managing, videoproduktion og/eller -redigering, grafik, podcast, tilrettelæggelse, eventpromovering, strategisk digitalt kampagnearbejde, interviewteknikker i forbindelse med at lave videoer eller podcasts.
- Sociale kompetencer, herunder fx at etablere og acceptere rollefordeling, ikke tale, når andre taler, lytte til flere argumenter, forstå hierarkier og planlægge en proces hen imod et mål, skabelse og opretholdelse af (digitale) fællesskaber.
- Mod på at deltage i de digitale dele af den demokratiske samtale

Hvad har gjort aktiviteterne virksomme?

Særligt fællesskabet – det at lave noget sammen – fremhæves som en virksomhedsfuld måde at arbejde med de unges digital-demokratiske dannelse. En vigtig læring har været, at digitale aktiviteter ikke kun handler om det digitale selv, men også om muligheden for at skabe noget sammen med andre. Dette gælder både digitale og ikke-digitale aktiviteter og produkter.

Fællesskabet og muligheden for at skabe noget sammen er en stærk motivationsfaktor for de unge, og de fagpersoner, der har arbejdet med de unge, sætter også ord på, hvordan fx oprettelsen af en fælles Instagram, videoproduktion, kampagner og eventpromovering kan blive et stærkt fælles tredje for de unge, som gør fællesskabet mere uformelt, giver samarbejdet retning og hjælper de unge til at blive bedre til det, de laver. En ung sætter bl.a. ord på, hvordan fællesskaberne er med til at styrke kvaliteten af det, de unge laver:

Jamen, det der med, at når du laver en idé og brainstormer og skriver ned og gør det hele selv, så kan det godt være, at du tænker, det lyder

fucking fedt, det her, det skal bare gøres. Men når der er andre til stede, andre perspektiver, andre syn på det, så er der også andre idéer til det, eller justeringer, eller "ej, det kan man ikke gøre. Ej, det her, det lyder dumt.", som er vigtige for projektet.
(Ung)

Imens fællesskaber kan virke positivt, når de unge er i dem – og være vigtigere end arbejdet med digitale produkter i sig selv – er det dog også en læring i projektet, at det digitale kan have en tiltrækningskraft på de unge. En del af de unge sætter fx ord på, at de også har fundet ungefællesskaberne i projektet attraktive, fordi har haft en forventning om at kunne lære noget, som de kan bruge i andre dele af deres liv: i skolerelateret arbejde såvel som i forskellige opgaver i andre frivillige organisationer.

3.1.2 Få samtalerne i gang om de unges liv

Der er i projektet også lagt vægt på at lave øvelser, som møder unge med nysgerrighed og åbenhed knyttet til deres digitale medieforbrug. Øvelserne spænder bredt og inkluderer:

1. Kickstart samtalen om de unges digitale liv
2. Moderér det digitale fællesskab
3. Check-in og Check-ud
4. Vurdér andres indhold
5. Brug digitale trends som øvelser i det fysiske rum
6. Lav storytelling
7. Tag de sårbare samtaler
8. Benyt rollemodeller

Disse øvelser – selvom ikke alle er digitale i deres natur – kredser om det digitale i unges liv. Interviews med MS-medarbejderne peger på, at selvom mange af disse øvelser ligner dem, der kunne findes i andre projekter, adskiller de sig ved at have et særligt fokus på det digitale. Som en MS-medarbejder fx siger:

De afholdte workshops i projektet ser ikke meget anderledes ud end workshops om andre emner, men giver muligheder for et fælles tredje.

De konkrete øvelser har enten meget direkte eller indirekte relation til noget, der er online.
(MS-medarbejder)

Hvad har de unge fået ud af aktiviteterne?

Det digitale fokus i øvelserne har ifølge de unge, MS-medarbejderne og fagpersonerne bidraget til:

- At skabe en forståelse af og bevidsthed om digitale mediers rolle og indflydelse i de unges liv. Fx sættes der ord på kritisk sans over for digitalt indhold (fx fake news og algoritmer), robusthed over for digital hadtale.
- At fremme personlig udvikling og sociale færdigheder hos de unge, herunder fx kendskab til egne (og andres) grænser digitalt, ikke tale, når andre taler, lytte til flere argumenter.

Dette minder også om en del af det, de unge har fået ud af at deltage i arbejdet med digital indholdsproduktion. Det kan have en naturlig forklaring i, at øvelserne om at sætte gang i samtaler om de unges digitale liv ofte er blevet afprøvet i sammenhæng med kursus- og workshopforløb med unge, hvor de unge har været fælles om digital indholdsproduktion.

Hvad har gjort aktiviteterne virksomme?

Øvelserne bliver for alvor virksomme, når de voksne evner at skabe et trygt rum, hvor de unge tør at tale om det digitale:

Der er nogle skridt, før man kan tale om det digitale. Man bliver altså nok nødt til at spise pizzaer den første gang
(MS-medarbejder)

Erfaringen fra projektet er, at nøglen til at facilitere samtaler om unges digitale liv primært ligger i at etablere en følelse af fællesskab og tryghed. Det er vigtigt at skabe trygge øvebaner for de unge, hvor der er et tydeligt formål for deres deltagelse.

Læringen i projektet har i forlængelse heraf også været, at det skaber de tryggeste rum, når dialogen og interaktionen om det digitale sker i det fysiske rum. De fysiske

rum giver en anden mulighed for at skabe relationer, personlig kontakt og trygt samvær, hvor det er lettere at aflæse de andre unge i rummet.

Som tidligere beskrevet, kan unge godt være motiveret af at lære en ny digital kompetence. Men samtidig peger en stor del af de unge på de aktiviteter, der ikke har en direkte relation til det digitale. Check-in og Check-ud øvelserne bliver fx pointeret af en ung som en øvelse, der bidrager til at styrke fællesskabet i ungegruppen, ligesom den også bliver nævnt som et redskab, den unge "ville bruge, når jeg bliver færdiguddannet". Eller som en anden ung siger:

*Også den måde vi mødes på, gør det sjovere.
Altså det her med at have check-in og check-ud. Det gør det sjovt. Det
giver et andet element.
(Ung)*

Hvis man ønsker at arbejde effektivt med det digitale, kan det altså være en god idé at tage udgangspunkt i et fysisk rum og fællesskab.

3.2 Betydningsfulde omstændigheder

Erfaringerne fra projektet er, at der er forskellige omstændigheder, som kan have betydning for, hvordan øvelser og arbejdet med de unge virker i fx de konkrete workshopsituationer. Disse er:

- Rammen for arbejdet: Variation i tid og forudgående relationer
- Ungegruppernes sammensætning ift. køn, alder og baggrund
- De unges faglige niveau
- Miljøet og fysisk rum.

Rammen for arbejdet: Variation i tid og forudgående relationer

I projektet har der grundlæggende været to forskellige 'rammer' for arbejdet med de unges digital-demokratiske dannelse, som har varieret ift. tid og forudgående relationer. Den ene ramme har været **korte kompetenceudviklingsforløb**. I disse forløb har

det overvejende været unge, der ikke har kendt hinanden i forvejen, som har tilmeldt sig og deltaget i et kortere forløb.

Den anden ramme har været at arbejde med **eksisterende ungegrupper**, hvor de fleste unge har kendt hinanden forvejen, og hvor det har været muligt at arbejde med de unge i længere tid – og på en anden måde.

Erfaringen fra projektet er, at de to forskellige rammer betyder noget for, hvad der særligt fremmer arbejdet med de unges digital-demokratiske dannelse. Det har vi illustreret i tabellen herunder.

Kursusforløb	Eksisterende ungegruppe
<ul style="list-style-type: none">• Godt med specifikke og rammede programpunkter• Øvelser i starten, hvor man lærer hinanden at kende, så man går fra formel til uformel stemning• Rammesat med mere traditionel workshop og/eller forløb om fx digitale kompetencer, hvor der er tydelige mål fra start• Mere fokus på individuel, faglig opkvalificering	<ul style="list-style-type: none">• Arbejde med (visuel) identitet, da de kender hinanden i forvejen• Indhold kan ændres efter, hvad ungegruppen i forvejen er optaget af• Åbner for mere sårbare samtaler• Fokus på at forstå hinandens online liv og at lære hinanden at kende på et nyt niveau• Fordeling af roller og ansvarsområder i ungefællesskabet – ud fra interesser, kompetencer og ønsker, men også vores syn på deres nærmeste udviklingszone• Udarbejdelse af fælles platform – cofluençing• Brug for uformelle møder mellem fagpersoner/MS-medarbejder og de unge

Ungegruppernes sammensætning ift. køn, alder og baggrund

Der er forskellige indikationer i observationer, interviews og debriefs på, hvad ungegruppernes sammensætning ift. køn, alder og baggrund har af betydning for den måde, aktiviteterne har virket på.

Fx peger fagpersonerne og MS-medarbejderne i nogle tilfælde på, at variation i køn har en betydning for den måde, øvelserne og forløbene har virket for de unge, mens det i andre tilfælde har haft mindre betydning. Den nuance beskriver MS-medarbejder og lokal partner i en debrief således:

Køn har en rolle, men alt efter ressourcer hos de unge har det ikke nødvendigvis en afgørende rolle. Men ressourcerne har en betydning for at kunne lykkes med formatet.

Man kan vel sige, at det egentlig handler mere om personlighed, end det handler om køn for, at vi lykkes.

(Debrief-uddrag)

I et andet forløb peger en MS-medarbejder samtidig på, at: "Det handler egentlig ikke om alder, men om de kan koncentrere sig i længere tid... Men det handler tit om alder." I den forbindelse er der også blevet peget på, at variationen i **alder** kan betyde, at den yngste i ungegruppen har et behov for at markere sig mere, og at det kan skabe nogle udfordringer. Til gengæld er de yngre målgrupper oftest mere tilbøjelige til "bare at kaste sig ud i det" og tænker måske lidt mindre over deres image på sociale medier, forfængelighed, mm., hvilket kan skabe et stærkt drive i gruppen.

Derudover blev det i en debrief af et kursusforløb påpeget, at **ældre målgrupper** også betyder, at de har en større faglig viden, der muliggør et forløb med en mere teoretisk karakter og med fokus på at få produceret indhold.

Unge faglige niveau

Som det blev pointeret i punktet om betydningen af 'køn, alder og baggrund', kan alderen have en betydning for kompleksiteten af det indhold, der bliver præsenteret på forløbene. En væsentlig omstændighed her er, at alder kan hænge sammen med det faglige niveau, de unge har.

En erfaring er fx, at når de unge har et højt fagligt niveau, giver det mulighed for at lave mere komplekse og vanskelige øvelser – fx public speaking excercises og teaterøvelser.

Et opmærksomhedspunkt er også, at i grupper med variation i de unges faglige niveau kan nogle unge byde sig mere til, mens andre er mere tilbageholdende. En erfaring er i den sammenhæng også, at man i arbejdet med fx digital indholdsproduktion vil opleve, at nogle unge pludselig vil vise sig mere ressourcefulde end i andre sammenhænge – bare fordi man måske har svært ved at skrive eller læse, kan man godt være virkeligt god til fx videoredigering.

Det kræver god forventningsafstemning i gruppen og facilitering af de voksne, som kan hjælpe alle unge med at tage del i arbejdet – og få øje på, om nogle unge har særlige kompetencer, når omdrejningspunktet er digital-demokratiske aktiviteter.

Miljø og fysisk rum

Hvis vi går helt tæt på gennemførelse af aktiviteter med de unge, er der også gjort erfaringer med betydningen af forskellige rum og lokaler. Det har vist sig at have en betydning for den måde, aktiviteterne har virket på – velvidende, at den omstændighed, der er af størst betydning, er den enkelte ungegruppe og de ressourcer, der er i den.

Med det sagt, så har erfaringerne givet anledning til en række opmærksomhedspunkter:

- Hvad betyder det, hvis vi tager de unge ud af deres vante kontekst og hen i nye rammer? Hvad kan det muliggøre eller spænde ben for?
- Er der risiko for, at det fysiske rum vil komme til at give forstyrrelser (fx fra de unges familiemedlemmer eller venner)?
- Har de unge allerede en forbindelse til rummene (er det fx også der, de har lektiecafé)?

4 Spor for fagpersoner

I dette kapitel samler vi op på erfaringerne knyttet til arbejdet med styrkelse af fagpersoners kompetencer til at arbejde med unges digital-demokratiske dannelse. Vi beskriver kort, hvilke typer af aktiviteter der er fundet sted, hvad fagpersonerne har fået ud af dem, hvad der har gjort aktiviteterne virksomme – og hvilke omstændigheder der har været betydningsfulde.

4.1 Hvad er lavet, og hvordan har det virket?

Der er i projektperioden grundlæggende arbejdet med fagpersoner på to måder:

- **Kursusforløb med mange forskellige deltagere**, hvor en bred skare af fagpersoner fra mange forskellige områder har meldt sig til og derefter deltaget i et forløb hos MS, hvor de over et antal kursusgange og med 'hjemmeopgaver' har arbejdet med unges digital-demokratiske dannelse.
- **Workshopforløb ude i klubber og boligsociale indsatser**, hvor MS, Cybernauterne og SPUK sammen med fagpersoner har lavet konkrete forløb om digital-demokratisk dannelse for de unge – og som en del af forløbene også har klædt fagpersonerne på til arbejdet.

Der har været stor efterspørgsel på temaet blandt fagpersonerne – også større, end man først havde forventet.

Hvad har fagpersonerne fået ud af at deltage?

Det er en grunderfaring fra projektet, at dem, der har rykket sig mest, er dem, "der var hængt helt af i starten, og som blev bragt up-to-speed." (Citat, projektpartner).

Fra evalueringer af kursusforløb og workshops samt fra interviews med partnere, MS-medarbejdere og fagpersoner er der følgende tegn på, hvad fagpersonerne har fået ud af at deltage:

- **Viden om digitale medier og ungekultur på nettet:** Fagpersonerne peger selv på, at de gennem kompetenceudviklingen har fået kendskab til digitale medier samt unges brug af digitale medier, slang blandt unge, online subkulturer og ekkokamre, samt de reelle udfordringer, de unge kan have online (ikke bare for megen skærmtid).
- **Ændring af opfattelse af digitale medier:** Man kan ikke adskille det digitale og det fysiske, og det digitale behøver ikke være et mål i sig selv eller noget, der kun er dårligt – men kan bruges som midler i arbejdet med unges demokratiske deltagelse og som et fælles tredje i fysiske aktiviteter i fx klubben.
- **Større selvtillid:** De får en større tro på egne evner og forståelse af deres rolle som voksen ressourceperson for de unge.
- **Aktiv involvering:** Fagpersonerne holder op med at stå på sidelinjen og sige, at det er dårligt og farligt, og at det må være nogen andres ansvar. De går selv ind i arbejdet med at arbejde med de unges digital-demokratiske dannelse – fx ved at tage initiativ til samtaler om de unges liv på nettet.
- **En oversættelse af 'analoge kompetencer' til 'digitale kompetencer':** Flere fagpersoner peger også på, at de gennem forløbet er blevet klar over, hvordan de fx kan bruge deres grundlæggende pædagogiske kompetencer til at facilitere ungefællesskaber, der arbejder med digital indholdsproduktion, og hjælpe de unge med fx digital konflikthåndtering
- **Afklaring om det juridiske og det digitale:** Fagpersonernes øgede selvtillid hænger også sammen med en afklaring om, hvad der er lovligt/ulovligt i det digitale, hvornår der skal ske underretninger, afmystificeringer om det digitale, samt redskaber til, hvordan du som fagperson håndterer digitale krænkelser.
- **Inspiration til egen praksis:** Efter kompetenceudviklingen er der også eksempler på, at flere tager metoder og øvelser med sig hjem – fx også om, hvordan man selv kan søge viden om digitale trends og internetfænomener. Som en fagperson siger: "Ah, jeg vidste ikke, man kunne slå ting op på den her måde".
- **Kendskab til, hvordan man kan holde sig opdateret om den digitale verden:** Herunder også en erkendelse af, at det ændrer sig hele tiden.

Dertil sætter flere også ord på, at forløbene har bidraget til et **fælles sprog blandt kollegaer om roller, værktøjer mv. som fagpersoner**. En medarbejder i et udsat boligområde siger fx: "Det gik op for mig, at det var vigtigt, at vi kunne samles om nogle fælles værktøjer og redskaber". Dertil er der også flere, der sætter ord på, at det har bidraget til en større afklaring af, hvornår og hvad man som fagperson skal gå ind i af samtaler med de unge om, samt hvordan man kan organisere arbejdet med digital indholdsproduktion.

Hvad har gjort aktiviteterne virksomme?

Det er erfaringen fra projektet, at mange fagpersoner ikke bare fra den ene dag til den anden kan gå ud og lave de øvelser, som har været en del af kurser og workshops. Der er tilmed nogle, som tager afstand til dem indledningsvist. Men lige så snart fagpersoner er sprunget ud i det – og har fået erfaringer med dem – har det været meningsfuldt for både de unge men også for fagpersonerne selv.

Handling og erfaringer kan altså være med til at ændre holdninger. Derfor er det vigtigt nogle gange at holde fast og komme udover den første frustration og få opbygget gode erfaringer.

I den forbindelse er det en central erfaring, at øvelserne – og det at prøve dem af – skal gøres "håndgribeligt for fagpersonerne", som en MS-medarbejder siger. Det er derfor vigtigt ikke blot at inspirere, men at:

*[...] være mere konkrete og det at gøre det sammen med dem. Fagpersonerne, der mærker tingene på egen krop, giver mere en aha-oplevelse hos dem [...]
(MS-medarbejder)*

4.2 Betydningsfulde omstændigheder

Erfaringerne fra projektet er, at der er forskellige omstændigheder, som kan have betydning for, hvordan kursus- og workshopforløbet har virket. Disse er:

- Deltagernes forudsætninger: Herunder særligt viden, selvforståelse og relation til børn og unges i deres daglige praksis
- Kvaliteten af samarbejdet mellem MS og fagpersoner.

Deltagernes forudsætninger

Fagpersonerne, som har deltaget i projektet, har haft forskellige forudsætninger for deltagelsen. Disse har særligt fordelt sig på tre forhold:

- **Deres viden:** Der har været variation i, hvor meget fagpersonerne har vidst om de unges digitale liv, digitale medier mv. som udgangspunkt. For mange har udgangspunktet været, at deres viden ikke har været stor, mens udgangspunktet for få andre har været en relativt stor viden, man har ønsket at arbejde videre på.
- **Deres selvforståelse:** Foruden den faktiske viden er der nogle fagpersoner, der har haft en stærk – og til tider urealistisk – selvforståelse af deres formåen, da forløbet gik i gang, mens andre har haft en meget lille, og unødvendigt ringe, opfattelse af deres egen formåen. At arbejde med denne selvforståelse har været en balancegang i projektet for dels at møde fagpersonerne, hvor de er – dels også konstruktivt at udfordre dem i den ene eller anden retning.
- **Deres relation til børn og unge i deres daglige praksis:** Det handler særligt om, hvor megen kontakt deltagerne i særligt kursusforløbet har haft til børn og unge i deres daglige praksis. Nogle af fagpersonerne i kursusforløbene har ikke som sådan haft en daglig kontakt med de unge og deres digitale liv (men været medarbejdere fra forvaltninger og i mere administrative/koordinerende funktioner), hvilket gjorde det vanskeligt at komme konkret i indgreb med deres praksis og lave øvelser mv., som var tæt på praksis.

Betydningen af deltagerne forudsætninger har overvejende været, at det i projektet har været vigtigt med et stærkt fokus på at opbygge helt grundlæggende viden hos

fagpersonerne om digitale medier, ungekultur på internettet og juridiske forhold – både i kursusforløbene og i workshopforløbene i klubber. Dertil har det været væsentligt at arbejde med at opbygge en selvtilid hos rigtig mange – og modet til at kaste sig ud i samtaler og digital indholdsproduktion med de unge.

Det gode samarbejde

I workshopforløbene i klubber har både MS og fagpersoner fået erfaringer med, hvilke typer af samarbejder der skaber de bedste forløb for de unge, men også hvad det kræver af henholdsvis de ansatte i MS og fagpersoner – herunder også, hvordan de kan supplere hinanden bedst muligt. Som en MS-medarbejder siger:

At facilitere sammen med en lokal partner fungerer virkelig godt! Det virker godt, at man kan have nogle forskellige roller, og at de unge kan hægte sig på en, som de har det godt med. Det betyder mere fleksibilitet i arbejdet med de unge.
(MS-medarbejder)

I forlængelse heraf peger en lokal partner på, at samarbejdet løfter kvaliteten i arbejdet med de unge:

Jeg havde brug for, at Mellempfolkelig Samvirke kom med deres værktøjer til at lave det her rum. For mig var det vigtige, at de vidste, hvordan det var at arbejde med de her unge. Så de kom før workshoppen, og var i deres studiecafé og lige lærte dem at kende. Hang lidt ud, drak kaffe og kom bagefter. På den måde fik de unge en følelse af, at Mellempfolkeligt Samvirke gerne ville dem. Og det er ekstremt vigtigt.
(Klubmedarbejder)

Fleksibiliteten i samarbejdet mellem MS og fagpersonerne er vigtig ift. at øve sig. Erfaringen viser, at det netop er virkningsfuldt at tage sig tiden til at forstå øvelserne og metoderne – og fordele rollerne godt imellem sig – når det handler om at arbejde med de unges digital-demokratiske dannelse.

5 Bilag

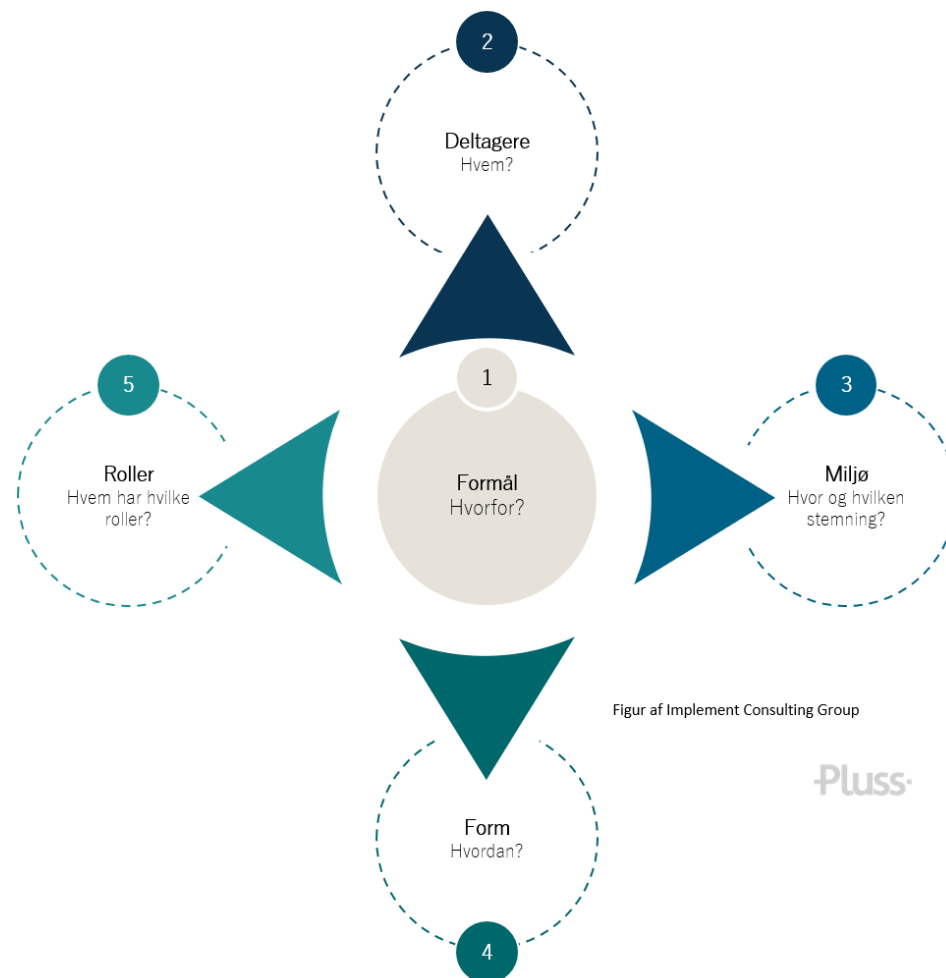
5.1 Den dialogbaserede debrief

Den dialogbaserede debrief skal bruges som en del af MS-medarbejdernes *debrief* efter en workshop. Debriefen skal være med til at sætte lys på:

- Hvad ville vi?
- Hvad gjorde vi?
- Hvad fungerede?
- Hvad fungerede ikke?

Den dialogbaserede debrief tager sit afsæt i **designstjernen**, som er et værktøj til forberedelse af processer, hvor I tænker de centrale faglige elementer igennem før møder, workshops eller forløb. De fem punkter i Designstjernen udgør udgangspunktet for de spørgsmål, I besvarer sammen.

Figur 8: Designstjernen




Spørgsmål til den dialogbaserede logbog

- **Brug de noter og tanker fra observationsguiden**, der læner sig op ad spørgsmålene til den dialogbaserede logbog. Dogme er at sige ”Det jeg så ske her var Hvad tænker I om det”.
- **Vær opmærksom på**, at når I besvarer logbogen sammen, vil nogle stemmer komme mere til udtryk end andre.

Spørgsmål	Besvarelse
Hvilken aktivitet handler workshoppen om?	
(1) Formål	
Hvad var formålet med workshoppen?	
Opnåede vi workshoppens formål?	
Hvis vi (ikke) nåede workshoppens formål: Hvad virkede/virkede ikke?	
(2) Deltagere	
Hvem deltog i workshoppen? Og var der noget særligt, som karakteriserede dem? Fx deres forudsætninger for at deltage.	
Hvordan deltog de i workshoppen? Deltog alle på samme måde?	
(3) Miljø	
Hvor blev workshoppen afholdt, og hvorfor?	
Hvordan var stemningen under workshoppen, og hvad afspejlede den?	

Hvad betød miljøet for workshoppens gennemførelse og virkning?	
(4) Form	
Hvilken plan/dagsorden var der for workshoppen?	
Hvilke antagelser havde vi om, hvad der ville være en god måde at gennemføre workshoppen på? Fx aktiviteter, break-outs, brain breaks, energizers, indhold, involvering	
Blev vores antagelser bekræftet – eller skete der noget andet, end vi havde forventet? Hvorfor eller hvorfor ikke?	
(5) Roller	
Hvilke roller havde vi hver især, såsom facilitator, referent eller hjælper? Hvordan fungerede det?	
Hvilke roller indtog workshopdeltagerne? Var det, som I havde forventet, eller var der noget, som overraskede jer?	
Hvad har vi lært om, hvad der er virkningsfuldt?	

5.2 Skabelon til udarbejdelse af journey map med unge

 Dit navn

Hvad laver vi med MS?

1. Hvad har du lavet? Skriv/tegn det, I har lavet i fællesskabet. Fra da i gik i gang til nu.
2. Hvem var med til tingene? Skriv/tegn også gerne det.
3. Marker fx de steder, hvor du prøvede noget, du ikke har prøvet før. Hvad var det?
4. Marker noget af det, du tror, du virkelig kommer til at huske i fremtiden.
5. Når du ser på din journey map og det, I har lavet. Hvad tror du så, du er blevet bedre til undervejs? Det må du også gerne skrive ned.

Pluss



OM PLUSS

Siden 2001 har vi bistået virksomheder, organisationer og samfundsinstitutioner i at udvikle og realisere deres potentialer. Det sker via udvikling af governance, strategi, ledelse og organisation, samt ved at skabe overblik, beslutningsgrundlag og læring gennem strategiske analyser og evalueringer. I vores adfærd og tænkning styres vi af tre værdier: Værdiskabelse, fairness og troværdighed. Konsulenterne arbejder over hele landet ud fra vores kontorer i Aarhus og København.

Pluss.