

Framtidens mötesplatser för unga i Värmdö

Oktober 2015

Maria Adenfelt
Caroline Andersson
Rebecka Strandberg

Innehållsförteckning

1	Inledning	2
1.1	Bakgrund till uppdraget	2
1.2	Syfte, mål och metod	2
2	Ungas fritid i Värmdö	5
2.1	Unga i Värmdö kommun	5
2.2	Ungas livsstil.....	8
2.3	Nyckeltal för öppna fritidsgårdsverksamheten.....	9
3	Nulägesanalys	11
4	Utformning av mötesplatser i framtiden	18
4.1	Ungdomars val av fritidsaktiviteter.....	18
4.2	Hur ser framtidens mötesplatser för unga ut år 2020?	18
5	Framtidens mötesplatser för unga – slutsatser och rekommendationer	21
5.1	Tydliggör och utveckla uppdraget.....	21
5.2	Att beakta ungas behov – på riktigt.....	22
5.3	Utnyttja potentialen i att samverka.....	22
5.4	Erbjudande – one-stop-shop lösning	23
5.5	Förbättra kunskap om utbud	24
5.6	Förbättra utvärdering och uppföljning	24
6	Appendix	25
6.1	Intervjupersoner och intervjutillfällen	25
6.2	Intervjufrågor	26
6.3	Utblick för inspiration	27

1 Inledning

1.1 Bakgrund till uppdraget

Unga personers krav, behov och förväntningar på samhällets utbud av fritidsaktiviteter har förändrats under de senaste 10 åren och kommer att fortsätta förändras. Bland annat den ökade digitaliseringen är en bidragande orsak till denna pågående förändringen. En mötesplats som påverkas av denna förändring är fritidsgården, där man i Värmdö kommun har sett en minskning i andelen besökare.

Mot bakgrund av detta gav kultur- och fritidsnämnden i april 2013 förvaltningen i uppdrag att utreda hur framtidens mötesplatser för unga kan utformas¹. Inom ramen för detta arbete har förvaltningen genomfört tre deluppdrag. Det första deluppdraget bestod av en omvärldsanalys, vilken bekräftade bilden av att andelen ungdomar som söker sig till fritidsgården minskar. Idrott, andra umgängesformer, datorspel och internet lockar mer än fritidsgården². Som en andra del genomförde även en enkätundersökning "Ung livsstil" som besvarades av 550 ungdomar i årskurserna 7 och 9 i Värmdö kommun. Undersökningen behandlade bland annat ungdomarnas deltagande i fritids- och kulturutbudet, föreningslivet i kommunen samt läsvanor och biblioteksvanor. Resultatet av undersökningen presenterades för nämnden i juni 2015 och visade bland annat på att 22 % fler ungdomar än de som idag besöker fritidsgårdar önskar att göra det³.

Som den tredje delen i förvaltningens uppdrag anlätades Governo av Kultur och fritidsavdelningen för att genomföra en extern genomlysning av verksamhetens nuläge samt som stöd i att ta fram ett börläge för hur mötesplatserna för ungdomar kan utformas framöver. Resultatet presenteras i denna rapport.

1.2 Syfte, mål och metod

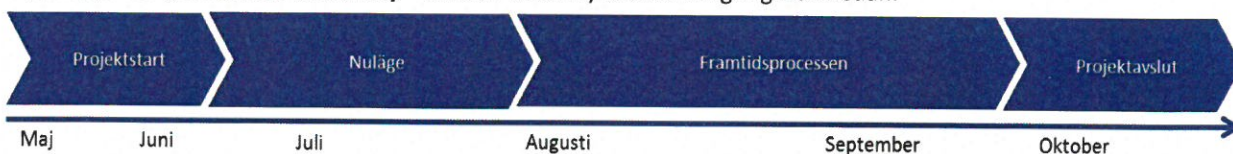
Målet för utredningen har varit att:

- Få en bild av nuläget för kommunens verksamhet för ungas fritid.
- Få insikt i centrala områden att beakta i utformningen av framtidens mötesplatser för unga i Värmdö.

Effektmålet för utredningen är *förbättrade möjligheter att tillvarata ungas behov av mötesplatser över tid.*

Tillvägagångssätt

Uppdraget har genomförts under maj – oktober 2015 i fyra faser enligt figuren nedan.



Inledningsvis upprättades en projektorganisation och intervjupersoner samt relevant dokumentation för inläsning identifierades.

¹ Uppdrag att utreda framtidens mötesplatser för unga. Dnr13KOFN/0057

² Framtidens mötesplatser för unga – omvärldsanalys rapport 2014-02-27 dnr. 14 KOFN/0055

³ Ung Livsstil på Värmdö nämnd 16 juni 2015

I fasen *Nuläge* fördjupades och detaljerades bilden av verksamhetens nuläge avseende de kommunala fritidsgårdarna, liksom kommunernas övriga verksamhet för ungas fritid. En viktig utgångspunkt för detta arbete var den tidigare genomförda omvärldsanalysen samt resultatet av Ung Livsstil. Här samlades data av olika slag in avseende de öppna verksamheterna för ungdomars fritid samt andra aktiviteter för ungdomar i kommunen. Metodologiskt användes en kombination av olika datainsamlings- och databearbetningstekniker:

- Dokumentstudier av relevanta dokument, så som exempelvis genomförd omvärldsanalys, resultatet av Ung Livsstil samt interna avtal avseende öppen ungdomsverksamhet.
- Intervjuer med chefer och medarbetare i Kultur- och utbildningssektorn samt politiker och övriga nyckelpersoner som på olika sätt arbetar med ungdomars fritid – både som enskilda intervjuer och som gruppintervjuer. Här ingår exempelvis även en gruppintervju med representanter från Kullsvedsskolans föräldraförening (Kullsvedsskolan är en särskola i kommunen). Inom ramen för uppdraget genomfördes 13 intervjuer med totalt 19 personer. (I bilaga 1 återfinns en sammanställning av intervjupersoner och i bilaga 2 presenteras intervjuguiden)
- Insamling av övrig relevant data och statistik avseende befolkning, antal besök på fritidsgårdar samt olika kostnadsposter för kommunens öppna verksamheter för unga.

I syfte att konsolidera och fördjupa bilden av nuläget genomfördes avslutningsvis en workshop med medarbetare inom förvaltningen samt från verksamheterna.

Resultatet av nulägesanalysen sammanställdes och presenterades för presidiet/styrgruppen.

Besöksstatistiken och kostnaderna för verksamheten sammanställdes i ett antal nyckeltal över jämförbara år.

I fasen *Framtidsprocessen* arbetades ett börläge fram för Värmdös framtida mötesplatser för unga. Fokus låg på att identifiera viktiga områden att ta hänsyn till i utformningen av framtidens mötesplatser.

Inledningsvis genomfördes även en omvärldsspaning av goda exempel i andra kommuner eller verksamheter med särskild fokus på digitalisering, kultur och skapande, mångfald och inflytande. Därefter genomfördes tre fokusgrupper med ungdomar i kommunen som behandlade de ungas önskemål och behov av mötesplatser.

- Fokusgrupp 1 genomfördes under lektionstid med en årskurs 8 på Ösbyskolan. Totalt 27 deltagare.
- Fokusgrupp 2 genomfördes på kommunhuset med ungdomar som besöker de öppna verksamheterna i kommunerna. Här deltog totalt 11 ungdomar som besöker verksamheterna Brunnen, Tomtebo och 222:an.
- Fokusgrupp 3 genomfördes på ungekulturhuset Gurraberg med målgruppen äldre ungdomar, från åk 9- gymnasiet. Totalt 8 deltagare.

För att vidareutveckla materialet och arbeta fram konkreta förslag genomfördes därefter ett större idésamtal med ungdomar, berörda tjänstemän och politiker samt aktörer från föreningar. Här deltog totalt ca 30 personer som, utifrån ett antal teman, fördjupade börläget avseende de framtida mötesplatserna.

Analysen bearbetades och vidareutvecklades och sammanställdes i denna slutrapport.

Analysmodell

Ett antal områden och faktorer som är centrala för unga personer i sitt val av fritidsaktiviteter och mötesplatser identifierades. Mot bakgrund av dessa faktorer utarbetades en analysmodell, vilken framgår av figuren nedan.

Analysmodell avseende områden och faktorer som påverkar unga personers val av mötesplats



Analysmodellens områden och faktorer användes sedan som underlag för framtagande av intervjuguider samt för analys och rapport inom uppdraget. Under arbetets gång identifierades ytterligare faktorer att inkluderas i analysen.

Disposition

I rapportens inledande kapitel presenteras en introduktion, vilket ger en bakgrund till projektet. Därefter redovisas nuläget, med avstamp i de olika perspektiv som lyfts fram i analysmodellen. För varje perspektiv ingår här en beskrivning av data och övrig empiri inom området samt analys. I nästföljande kapitel redovisas resultatet av fasen framtidsprocessen, med genomförda fokusgrupper och idésamtal.

Avslutningsvis presenteras sedan rekommendationer och förslag, med fokus på centrala områden att beakta i utformningen av framtidens mötesplatser för unga i Värmdö.

2 Ungas fritid i Värmdö

2.1 Unga i Värmdö kommun

År 2014 hade Värmdö 40 543 invånare, varav 5 797, eller 14,3 % var i åldrarna 13 till 24 år⁴. Värmdö ligger något över snittet när det gäller andelen ungdomar då motsvarande siffra för Stockholms län vid samma tid var 13 %.

Ungdomar är därmed en central målgrupp för kommunen och det finns idag en mängd olika mötesplatser för unga som erbjuder fritidsaktiviteter. Det finns bland annat idrottsanläggningar, bibliotek, simhall, bikepark, skateboardar, teater och ridskolor⁵. Utöver detta finns även fyra fritidsgårdar samt ett ungdokumenthus.

Fritidsgårdarnas verksamhet

Den kommunalt finansierade öppna fritidsgårdsverksamheten omfattas idag av Träffpunkten 222:an i Gustavsbergs centrum, Brunnen på Ingarö, Tomtebo i Hemmesta och Föreningen Fyrhusets verksamhet i Stavnäs som drivs av en ideell förening. Utöver detta finns även Ungkulturhuset Gurraberg i Gustavsberg - en verksamhet inriktad på kultur och skapande, musik och idrott för unga i åldrarna 13 år till 25 år.

Över tid har andelen unga i landet som besöker fritidsgårdsverksamhet minskat kraftigt. För ca 15 år sedan deltog 15 % av ungdomarna, för ca 10 år sedan var motsvarande siffra ca 10 % och idag är den nere på ca 5 %⁶. Likaså har antalet besök minskat med 16,3 procent om man jämför år 2014 då verksamheten hade 22504 besök mot år 2008 då antal besök uppgick till 26877.

Enkätundersökningen LUPP⁷, som riktar sig till ungdomar i årskurs 8 visar att aktiviteter som idrott, andra umgängesformer, datorspel och internet lockar mer än fritidsgården. På frågan om vilka aktiviteter unga personer gör varje dag eller varje vecka på sin fritid så svarade 2013 7 % av tjejerna och 12 % av killarna att de besöker fritidsgården, till skillnad från 2010 då 14 % besökte fritidsgården frekvent. Studien visar även att det idag är färre tjejer som uppger att de träffar sina kompisar på fritidsgården, 2010 svarade 12 % av tjejerna att de träffar sina kompisar där, men 2013 var motsvarande siffra endast 3 %⁸.

Nedan presenteras tabeller över hur antalet besök har utvecklats på de kommunalt finansierade fritidsgårdarna. Det vi kan se som gemensamt för samtliga gårdar är att antal besök av tjejer är färre än besök av killar under de senaste åren. Det är centralt att poängtera att denna statistik avser *antal besök*, och inte *antal unika besökare*. Siffrorna nedan visar alltså inte huruvida individer ofta återkommer till fritidsgården, eller endast har besökt den vid ett tillfälle under året.

Antalet besökare på fritidsgårdarna har inte minskat successivt år för år mellan åren 2011 och 2014 utan visar på stor variation. Däremot, som den omvärldsanalys som presenterades i början av 2014, blir det stora tappet i antalet besökare synbart vid jämförelser mellan år 2008 och nutid. På Fyrhuset ökar antal besök med 17 % mellan 2013 och 2014 – en ökning som den ungdomsledda verksamheten står för.

⁴ SCB

⁵ Framtidens mötesplatser för unga – omvärldsanalys rapport 2014-02-27 dnr. 14 KOFN/0055, sid 10

⁶ Framtidens mötesplatser för unga – omvärldsanalys rapport 2014-02-27 dnr. 14 KOFN/0055, sid 12

⁷ LUPP (Lokal uppföljning av ungdomspolitiken), för mer information se <http://www.mucf.se/lupp>.

⁸ Framtidens mötesplatser för unga – omvärldsanalys rapport 2014-02-27 dnr. 14 KOFN/0055, Sid 11-12.

Framtidens mötesplatser för unga

Antal besök Brunnen

År	Tjejer	Killar	Totalt besök	% Tjejer
2014	1670	2763	4433	37,7
2013	1435	2117	3552	40,4
2012	1931	2415	4346	44,4
2011	1875	2050	3924	47,8
Totalt	6911	9345	16256	42,5

Antal besök Tomtebo

År	Tjejer	Killar	Totalt besök	% Tjejer
2014	1278	2884	4162	30,7
2013	1348	2471	3819	35,3
2012	1402	2590	3992	35,1
2011	1674	1981	3655	45,8
Totalt	5702	9926	15628	36,5

Antal besök 222:an

År	Tjejer	Killar	Totalt besök	% Tjejer
2014	1613	2726	4339	37,2
2013	2445	4156	6601	37,0
2012	3080	6411	9491	32,5
2011	2668	4343	7011	38,1
Totalt	9806	17636	27442	35,7

Framtidens mötesplatser för unga

Fyrhuset⁹

År	Tjej	Kille	Icke- binär	Totalt besök	% Tjejer
2014	1568	4914	467	6949	22,6
2013	2194	3748		5942	36,9
2012	1733	1572		3305	52,4
2011	1357	1647		3004	45,4
Totalt	6862	11871	467	18733	36,7

⁹ Fyrhuset bedriver verksamhet som dels är ledd av anställda ungdomsledare, dels av ungdomar. Under 2013 var 29 % av besöken under öppettider med ungdomsledad verksamhet medan det under 2014 ökade till 39 % av besöken.

2.2 Ungas livsstil

I juni 2015 presenterades resultaten från undersökningen Ung livsstil. Det var en undersökning som 550 ungdomar i årskurserna 7 och 9 i Värmdö kommun deltog. Undersökningen hade en svarsfrekvens om 83 %¹⁰. Undersökningen genomfördes i samarbete mellan sektorn kultur och utbildning i Värmdö kommun, institutionen för socialt arbete vid Stockholms universitet och forskningsprojektet Ung livsstil.¹¹

Ung Livsstil behandlade frågor om hur det är att vara ung i Värmdö kommun 2014 och innehöll bland annat områdena ungdomarnas deltagande i fritids- och kulturutbudet, föreningslivet i kommunen samt läsvanor och biblioteksvanor. Resultatet visade bland annat att:

- Majoriteten av de elever som har svarat tycker att fritiden ger mer mening åt livet än skolan
- Fredag, lördag och söndag är de klart viktigast dagarna för fritidsgårdarna att hålla öppet
- Ungdomarna i Värmdö främst vill att kommunen framöver satsar på idrott, natur och fritidsgårdar och mötesplatser.
- 22 % fler än de som besöker en fritidsgård varje vecka skulle vilja göra det.

Det sistnämnda resultatet från Ung Livsstil följdes i denna externa genomlysning genom att fråga ungdomar om vad de tror är bakgrunden till att fler skulle vilja besöka fritidsgårdarna, än vad som faktiskt gör det idag. De tre mest förekommande svaren var då att det som hindrar kan vara att ungdomarna helt enkelt inte har kännedom om fritidsgårdarna och vad som erbjuds inom verksamheterna, att de inte har tid – då läxor och andra fritidsaktiviteter tar mycket av fritiden samt att man inte känner någon annan som går dit och att det är viktigt att kunna besöka gården tillsammans med någon/några kompisar. Andra vanligt förekommande svar illustreras i bilden nedan.

Vad hindrar ungdomar från att gå på fritidsgården?



Antal besök på fritidsgårdarna har sjunkit sedan 2008 samtidigt som den nyligen genomförda undersökningen Ung Livsstil visar att fler ungdomar än vad som idag är fallet vill besöka fritidsgården. Innan resultaten från nulägesanalysen presenteras ska vi redovisa några nyckeltal för verksamheten.

¹⁰ Ung Livsstil på Värmdö nämnd 16 juni 2015

¹¹ Ung Livsstil 2014 Värmdö 7-9

2.3 Nyckeltal för öppna fritidsgårdsverksamheten

Budgeterad kostnad för den öppna fritidsgårdsverksamheten år 2015 är 9,5 mnkr där Fyrhuset står för 2,4 mnkr av kostnaden medan de kommunala fritidsgårdarna 7,1 mnkr.

Ungkulturhuset Gurraberg vars verksamhet bedrivs på större ytor hade en budgeterad kostnad på 4,3 mnkr för 2015. Total årskostnad för de respektive verksamheterna har legat relativt stabilt med uppräknings på 2 % årligen åren 2012 till 2014 och 1 % från år 2014¹². Om vi ser enbart till verksamhetskostnaden för de olika verksamheterna så uppgår den budgeterade kostnaden för de kommunala fritidsgårdarna till dryga 6 mnkr, Fyrhuset 1,8 mnkr och Ungkulturhuset Gurraberg 2,1 mnkr. För att utvärdera kostnaderna för verksamheten togs ett antal nyckeltal fram. De nyckeltal som är möjliga att presentera, utifrån tillgänglig statistik är följande:

- besök per öppen timme
- kostnad per öppen timme
- kostnad per besök

Hur många besök per öppen timme har de tre fritidsgårdarna, Fyrhuset och Gurraberg? Det är det första nyckeltalet som är intressant att utvärdera.

Fritidsgårdarna och Fyrhuset har antalet timmar som verksamheten ska vara öppna specificerade i sina respektive överenskommelser, vilket ligger till grund för nyckeltalet nedan. Motsvarande överenskommelsen för Gurraberg som reglerar antalet öppna timmar finns inte utan uppgifterna bygger på personalens egna uppgifter med avseende år 2014. Antal besök är statistik som respektive fritidsgård/mötesplats för.

Då det endast finns statistik för år 2014 från Gurraberg så fokuserar jämförelsen på Fyrhuset och de tre fritidsgårdarna. Sett till antal besök per öppen timme så har antal besök på Fyrhuset fördubblats mellan åren 2012 och 2014 medan på de tre fritidsgårdarna har antal besök legat relativt stabilt över åren. På Fyrhuset drivs verksamheten dels av anställda ledare, dels av ungdomar. Ökningen i antal besök per öppen timme drivs främst av besök under den ungdomsledda verksamheten. Om man jämför med andra kommuner ligger antal besök per öppen timme i paritet med Nynäshamn och Tyresö (3,7 respektive 3,73 besök, år 2012¹³).

Tabell, antal besök per öppen timme, år 2012-2014.

	2012	2013	2014
222, Brunnen & Tomtebo	3,5	3,9	3,6
Fyrhuset	2,4	4,3	5
Gurraberg	iu	iu	3,7

Vidare så är den föreningsdrivna verksamheten på Fyrhuset något mer kostnadseffektiv än verksamheten på fritidsgårdarna med undantag för 2012. Detta kan dock delvis förklaras av att 2012 var året som verksamheten övergick till föreningsdriven verksamhet.

¹² Uppgifter från Kultur- och fritid, Sektor för Ekonomi och uppföljning, Värmdö kommun.

¹³ Södertörns nyckeltal för år 2012, Faktablad för kultur- och fritid på Södertörn.

Tabell, Kostnad per besök^{14 15}, år 2012-2014.

	2012	2013	2014
222, Brunnen & Tomtebo	453	410	452
Fyrhuset	690	392	342
Gurraberg	lu	893	979

Det tredje nyckeltalet är kostnad per öppen timme. Med kostnad avses total kostnad för verksamheten vilket omfattar hyreskostnad, verksamhetskostnad och övriga driftskostnader. Öppen timme är som ovan beskrevs i enligt med avtal/överenskommelse.

Gällande kostnad per timme framkommer att verksamheten på de tre fritidsgårdarna kostar något mindre per öppen timme än verksamheten på Fyrhuset. Dock, om man ser till Fyrhusets egen statistik över öppna timmar har man öppet betydligt fler timmar än vad som står i avtalet. Verksamheten på Gurraberg kostar mer än dubbelt så mycket som verksamheterna på de tre fritidsgårdarna och Fyrhuset. Det ska dock uppmärksammas att Gurraberg, i egenskap av vara ett ung kulturhuset, bedriver en verksamhet som inte är direkt jämförbar.

Tabell, Kostnad per öppen timme (kr), år 2012-2014

	2012	2013	2014
222, Brunnen & Tomtebo	1568	1599	1631
Fyrhuset	1654	1687	1720
Gurraberg	lu	iu	3604

Från nyckeltalsanalysen går det att konstatera att det finns behov av att förbättra uppföljningen av verksamheten på Gurraberg och att förtydliga uppdraget och syftet. Det är även önskvärt att öppna fritidsgårdsverksamheten och ung kulturhuset följs upp på unika besökare för att kunna få ökad kunskap om hur stor andel av ungdomarna på Värmdö som besöker fritidsgården. Unika besökare bör följas upp på ålder, kön och tid på dygnet som fritidsgården besöks för att, med utgångspunkt i detta kunna utveckla och utforma framtidens mötesplats för unga. Det vore även bra att utveckla uppföljning och utvärdering genom att lägga till dimensionen ungdomars upplevda nöjdhet och nytta med de kommunala fritidsaktiviteterna.

¹⁴ Besöksstatistiken för Gurraberg är hämtad från BUP 2 Delårsrapport 2015, Kultur- och fritidsnämnden, halvår 2015 där det redovisas besök per månad (400 för 2014 och 430 för 2013). Verksamheten på Gurraberg antas vara öppen 11 månader per år. Dock är besöksstatistiken för Gurraberg osäker då andra uppgifter visar att Gurraberg under 13 mars tom 31 december 2014 hade 2836 besök.

¹⁵ Antal besök på Fyrhuset innefattar både ungdomsledd verksamhet och då verksamhet bedrivs med anställda.

3 Nulägesanalys

I nulägesanalysen genomfördes 13 intervjuer med totalt 19 medarbetare och chefer inom verksamheten samt övriga nyckelpersoner som på olika sätt arbetar med ungdomars fritid (en sammanställning av intervjupersoner presenteras i bilaga 1).

Med syfte att konsolidera bilden av nuläget genomfördes avslutningsvis en workshop med medarbetare inom förvaltningen samt från verksamheterna och slutligen presenterades och diskuterades resultatet tillsammans med styrgruppen. Nedan presenteras det sammantagna resultatet av denna datainsamling tillsammans med analys. Detta presenteras med utgångspunkt i de olika perspektiven i analysmodellen (se sidan 4).

Vad gör en mötesplats attraktiv?

I intervjuerna framkommer en mängd olika faktorer som kan påverka huruvida en mötesplats ses som attraktiv att besöka och vara på eller inte. Ofta handlar det om att själva platsen eller lokalen ska vara välkomnande på så sätt att den ska vara städad och hemtrevlig men till stor del lyfts även ledarna i verksamheterna fram som viktiga förebilder för ungdomarna. Sedan är det viktigt att flera olika aktiviteter erbjuds, så att alla hittar något som passar för sig själv och sina vänner.

”Det är viktigt att det erbjuds många olika aktiviteter och att det finns engagerade ledare!”

...”bra bemötande och att det är en tilltalande plats. Dessutom är flexibilitet i erbjudandet viktigt och att mötesplatsen är gränsöverskridande”

Intervjuerna pekar även på vikten av att ledarna har en människosyn som präglas av att de ser ungdomarna som ansvarstagande individer som de litar på och tror gott om, och att det i sin tur skapar en miljö dit ungdomar söker sig

”Viktigast är att lita på ungdomarna. De som får ansvar, tar ansvar”

Våra reflektioner

- Det finns många olika faktorer som bidrar till att göra en mötesplats attraktiv. Av det som framkom i nulägesanalysen faller det inom två huvudsakliga områden; 1) bemötande och människosyn och 2) den fysiska miljön som kreativ och tillgänglig.
- En central faktor som delvis återfinns i båda dessa perspektiv är *trygghet*, som både har att göra med fysiska miljön (hemtrevlig med bra belysning, stödet etc), men som även har en stark koppling till de mer ”mjuka” värdena som bemötande från de man möter som får ungdomarna att känna sig trygga och att de kan vara sig själva.

Vad associerar ungdomar med ordet fritidsgård?

Ungdomarna associerar ordet fritidsgård med en rad olika aktiviteter och känslor som ”roligt” och ”tryggt”. Överlag är associationen till fritidsgårdar positivt där umgänge, kompisar och spel är vanligast förekommande (se bild nedan). Detta kan jämföras med vad ungdomar associerar med ordet ”mötesplats”, vilket har en större variation. Ungdomarna nämner restauranger, caféer,

badplatser, hemma hos någon kompis, köpcentrum eller bussterminaler som en mötesplats.



Socioekonomiska förhållanden och mångfald påverkar

Fler av de vi intervjuat lyfter fram socioekonomiska förhållanden som en mycket central faktor när det gäller mötesplatserna och de behov och möjligheter som finns när det kommer till att erbjuda olika typer av aktiviteter för ungdomar.

Det kan exempelvis handla om att grupper av ungdomar, ofta inom olika geografiska områden inom kommunen, i större utsträckning inte har råd att delta i andra aktiviteter, så som kulturskolan eller idrottsaktiviteter – och att just fritidsgårdarna och de aktiviteter som erbjuds där blir extra viktiga. I andra fall kan andra förutsättningar, så som möjlighet att få skjuts hem av föräldrar på kvällen, bli en viktig förutsättning.

”Socioekonomiskt är olika delar av kommunen som olika världar.”

Andra pekar på fritidsgårdens roll och funktion i att förs samman ungdomar med olika bakgrund – vilket förutsätter att ungdomar med olika bakgrund, exempelvis såväl socioekonomiskt som etniskt möte på den aktuella mötesplatsen.

”Integration är en del av vår verksamhet. Vi kan se hur unga från olika bakgrund möts och integreras”

Majoriteten av de vi intervjuat lyfter fram att det finns grupper av ungdomar, vars behov kommunen och de som arbetar på fritidsgårdar och andra typer av mötesplatser inte har tillräckligt stor kännedom om för att kunna bemöta. Framst handlar det om nyanlända ungdomar, som ibland kommer ensamma till Sverige och ibland tillsammans med sin familj. Här finns tankar om att framöver bättre kunna anpassa verksamheten och informera om verksamheten för att tillmötesgå de behov som finns inom denna grupp. Vissa nämner i sammanhanget särskilt ensamkommande flyktingbarn och andra tänker här främst på nyanlända unga tjejer.

I nulägesanalysen framkommer att den verksamhet som idag bedrivs på fritidsgårdar och på ungekulturhuset har satsat på kompetensutveckling inom HBTQ för de som arbetar inom verksamheterna. Vissa verksamheter har, eller går mot att certifieras – men andra ser att just detta med certifiering inte är centralt, så de redan har ett utarbetat inkluderande arbetssätt.

”Vi jobbar så normkritiskt som möjligt. Det är inget mål i sig att HBTQ-certifieras – vi jobbar redan så”

En viktig grupp att framhålla i det fortsatta arbetet med att utforma och utveckla framtidens mötesplatser är ungdomar med olika typer av funktionsnedsättningar. I de samtal vi hade med föräldrar som representerade föräldraföreningen på Kullsvedsskolan framkom vikten av att erbjuda aktiviteter för ungdomar med olika typer av behov, och då även olika typer av funktionsnedsättningar. Detta i sin tur kräver en ökad kunskap hos medarbetarna om vilka behov som finns, och hur de kan tillmötesgå för olika ungdomar i en integrerad verksamhet där alla kan känna sig välkomna. En aspekt som i detta sammanhang blir viktig är att det erbjuds aktiviteter för ungdomar som initieras och leds av vuxna – som ungdomar med olika typer av behov kan lockas att prova, för att det som det kan vara någonting som passar för honom eller henne.

Våra reflektioner

- Socioekonomin kan påverka både behov och preferenser, vilket i sin tur även påverkar tillgängligheten till verksamheterna genom möjlighet att exempelvis få skjuts till och från aktiviteter av föräldrar. Här menar vi att det är viktigt att framhålla att detta inte bör ses som begränsningar för de olika verksamheterna som finns geografiskt utspridda i kommunen – utan att de specifika förhållandena blir en central förutsättning för den verksamhet som bedrivs och anpassas för att många olika behov.
- Vi ser att det inom kultur- och fritidsverksamheten inte finns något samlat grepp för att integrera utlandsfödda i verksamheten på bästa sätt. Detta menar vi är ett utvecklingsområde som förutsätter samverkan med såväl socialtjänst som skola – där de olika verksamheterna, med sina olika uppdrag, har en viktig del i att möta dessa ungdomar.
- Ett utvecklingsområde är särskilda kompetensinsatser för att kunna erbjuda integrerade aktiviteter som även tillgodoser behoven för kommunens ungdomar med särskilda behov, som exempelvis en funktionsnedsättning kan innebära. Det krävs kontinuerlig kunskapsutveckling kring vilka behov som finns och hur dessa kan tillgodoses i verksamheten på ett enkelt och integrerat sätt. För detta är de vuxna som finns i verksamheten extra viktiga.
- Det är tydligt att verksamheterna har ett bra arbete kring HBQT, där många har satsat på såväl kompetensutveckling som att utveckla ett förhållningssätt. Detta arbete bör fortgå och utvecklas i relation till förändringar och behov i omvärlden.

Ungas delaktighet, möjlighet att påverka och skapa

I alla intervjuer framträder en bild av de ungas delaktighet, deras möjlighet att påverka innehållet i sin fritid såsom fritidsaktiviteter och framgångsfaktorn i att de unga själva driver och skapar verksamheter. Fyrhuset som initiativ, är en mötesplats där ungdomar själva är med och skapar och driver verksamheten och där, som besöksstatistiken¹⁶ visar, antalet besök ökar.

Flera av de som arbetar på fritidsgårdar beskriver att det finns förslagslådor etc, där ungdomar kan lämna idéer och synpunkter kring lokalen och de aktiviteter som erbjuds. Det som blir tydligt är också att de flesta initiativ som kommer från ungdomarna själva är sådana som inte kommer in på detta sätt, utan i det vardagliga samtalet. Här är det viktigt att de vuxna i verksamheten kan fånga upp och stötta önskemålen.

¹⁶ Se sidan 7.

"Vi fångar upp önskemål hos ungdomarna, hjälper dem t.ex. att söka pengar för olika aktiviteter. Det bygger på ungdomarnas egna initiativ"

En utmaning som flera nämner är att de som arbetar på fritidsgårdarna och övriga mötesplatser är de ungdomar som idag redan besöker dessa platser – och att det inte inkluderar de ungdomar som kanske aldrig har besökt en av kommunens mötesplatser för unga.

"Problemet är att vi endast når de redan invigda, de som redan kommer till oss"

Våra reflektioner

- Det mest centrala utvecklingsområdet här ser vi är att nå ut till de ungdomar som idag inte besöker fritidsgårdarna – vad har dom för behov och önskemål? Här kan det vara en fördel att arbeta riktat mot särskilda grupper, exempelvis nyanlända ungdomar som flera vill jobba aktivt för att nå.
- Frågan om delaktigheten och de ungas drivkraft och egna initiativ hänger tätt samman med förhållningssätt och bemötande. Vad som också är viktigt att lyfta fram här ser vi är att ungdomar med olika typer av behov även har olika förutsättningar att själva ta initiativ. För ungdomar med exempelvis vissa typer av funktionsnedsättningar kan det vara viktigt med tillgång till mer planerade aktiviteter där de vuxna i verksamheten tar initiativ och anpassar delaktigheten efter de specifika behoven och förutsättningar.

Kunskap om utbud

Det är viktigt att kontinuerligt informera om vilka aktiviteter, mötesplatser och verksamheter som finns att tillgå för de unga i kommunen – och den största utmaningen här ligger i att nå ut till de som idag inte deltar i, eller känner till utbudet. Många berättar om hur de informerar brett på t.ex. skolor och sprider information i t.ex. sociala media.

"Vi går ut med information i skolor, gör skolbesök och affischerar. Vi bjuder in till särskilda prova på dagar och vi använder oss av sociala medier."

I intervjuerna ser vi också att det skiljer sig åt mellan de olika verksamheterna hur detta går till. Vissa lyfter fram ett det inte finns någon tydlig enighet om hur de ska informera, eller vilket budskap de ska gå ut med. Det skiljer sig även åt hur samarbetet med skolorna ser ut, och i vilken grad de informerar brett i skolorna.

"I år fick vi inte komma till skolorna och informera."

"Vi är inte eniga om hur vi ska gå ut med information."

Medvetenheten om utbudet på fritidsgårdarna varierar stort mellan de som redan besöker fritidsgårdarna och de som inte gör det. Som en ungdom uttryckte det:

“Jag visste inte så mycket om vad man gjorde på fritidsgården och jag blev glatt överraskad när jag väl kom dit. Nu går jag dit ofta ...”

Fritidsgården som mötesplats och vad den har att erbjuda är relativt anonym för en bredare grupp av ungdomar. Det finns stora behov av att se över hur, vad och till vilka som information om fritidsgårdens syfte och aktiviteter riktar sig till. Att informera i skolan lyfts fram som ett avgörande sätt för att medvetengöra ungdomar om vad fritidsgården har att erbjuda.

“Bra att man kommer ut i skolan och informerar om fritidsgården och andra mötesplatser”

Våra reflektioner

- Informationsspridning om fritidsverksamheten sker via många kanaler främst sociala medier och affischering. Men vi ser också att val av informationskanal är person- och situationsberoende.
- Här ser vi att det är viktigt att öka både strukturen och transparensen för hur man ska informera, vilken målgruppen för informationen bör vara och vilket budskap kommunen går ut med.
- Marknadsföring av den öppna verksamheten behöver ses över. Områden att se över och utveckla väsentligt är:
 - Hur informerar man och genom vilka kanaler?
 - Till vilka målgrupper? Ungdomar, föräldrar osv.
 - Vad kommuniceras? Vilket är budskapet?

Digitalisering

Den ökade digitaliseringen ger stora möjligheter både beträffande utvecklingen av fritidsgården och andra mötesplatser som hur kommunen kan informera om det utbud av fritidsaktiviteter som erbjuds. Många som vi intervjuat har idéer om hur digitaliseringen kan öppna nya möjligheter för ungas mötesplatser, men flera poängterar här även ett fortsatt behov av fysiska möten och mötesplatser.

“Varför inte utveckla konceptet e-sport? Det ger bra kondis”

“Visst ökar digitaliseringen men ungdomarna har fortfarande behov av faktiska möten”

Vidare poängterar många av de vuxna som intervjuades i uppdraget att det är svårt att svara på frågan om digitaliseringens roll och hur den bör inverka på utformningen av mötesplatserna.

“Vi icke digital natives får passa oss för att säga vad som är rätt och fel”

Digitalisering kan diskuteras utifrån två perspektiv; som en aktivitet eller en kommunikationskanal. Som en aktivitet är spelandet utbrett bland ungdomarna och något som många gör på sin fritid. Val av plats varierar mellan att vara hemma eller på en allmän plats, ofta inne i Stockholm city. Av de ungdomar som deltog i fokusgrupperna var det några som pratade om fördelarna av att fritidsgårdarna tillgängliggjorde olika spel, främst ur ett ekonomiskt hänseende.

Sociala medier är en viktig kanal för unga att hålla kontakten med varandra, att planera gemensamma aktiviteter och att dela information. Fokusgrupperna visade att de ”appar” som ungdomar använder just för att hålla kontakten är många och möter olika användningsområden. Exempel på ”appar” är Instagram, Snapchat, Kik och Facebook. Bilden nedan visar vanliga appar

som framkom i diskussioner med ungdomar. Som framgår är Instagram och Snapchat de vanligaste, tätt följt av KiK och Facebook. Dessa resultat överensstämmer med Statens medieråds undersökning 2015¹⁷.



Facebook och Instagram var de mest vanligt förekommande för att ta del av fritidsgårdarnas, andra mötesplatser och föreningars aktiviteter.

"222:an använder Instagram, det är bra. Där kan man se öppettider och så".

"Min tränare lägger upp våra tränings- och matchtider på Facebook"

Det finns påtagliga utmaningar med att informera via sociala medier. Frågor såsom hörs man i bruset? Använder man den kanal som är populärast just nu? Hur vet man att informationen når fram?

Våra reflektioner

- Det finns en stor enighet om att digitalisering är viktig att ta hänsyn till i utformningen av framtida mötesplatser, men många upplever att de inte är insatta i de ungas "digitaliseringsvanor".
- Det finns ett behov av att se på digitaliseringens betydelse och tillämpning ur olika perspektiv. Vilka önskemål har de unga gällande hur digitalisering kan integreras i mötesplatser?

Hälsa

Fysisk och psykisk hälsa är viktig att främja hos ungdomar. Inom den kommunala fritidsgårdsverksamheten arbetar man med det på olika sätt som att stimulera fysisk aktivitet och olika typer av idrott men även att engagera sig och värda relationen till ungdomarna som besöker fritidsgårdarna.

"Fysisk ohälsa ökar i och med det ökande stillasittandet. Psykisk ohälsa ökar också och här blir det viktigt med vuxna som förebilder"

Vissa av dom som vi pratat med uttrycker även en oro för att psykisk ohälsa bland ungdomar är ett växande område, särskilt när det gäller utlandsfödda ungdomar som kommit till Sverige som flyktingar. Det blir här också tydligt att det finns olika sätt att se på vilket uppdrag kultur- och fritidsverksamheten har kopplat till psykisk ohälsa.

¹⁷ <http://www.internetstatistik.se/artiklar/ungar-och-sociala-medier/>

"Det finns många missuppfattningar om vårt uppdrag. Vi har inget uppdrag från socialnämnden och är inte fältare. Vi är en öppen fritidsverksamhet och ska jobba främjande..."

Våra reflektioner

- Fritidsgårdarna fokuserar på olika idrottsaktiviteter vilket främjar fysisk hälsa – och har kommit långt i detta arbete. Detta ligger även i linje med resultatet från Ung livsstil som visar att ungdomarna själva önskar att kommunen bland annat ska satsa på idrott.
- Verksamheten har ett främjandeuppdrag och det finns olika synsätt på hur detta hänger ihop med den psykiska hälsan. Vi menar att det är viktigt att här samverka med socialtjänst och skola. Fritidsverksamhetens främjandeuppdrag bör inkludera att främja hälsa, såväl fysisk som psykisk – och kommer därmed att på olika sätt påverka socialtjänstens arbete och ansvar för ungdomar med psykisk ohälsa.
- Uppdraget att arbeta främjande tolkas olika mellan fritidsverksamheterna och vi ser att det är oklart var gränsen mellan det främjande och förebyggande går. Vi menar att det är viktigt att förtydliga detta – först internt inom avdelningen – och sedan inom kommunen och de verksamheter som på olika sätt, med sina olika uppdrag, möter kommunens ungdomar.

Sammanfattande nulägesanalys

Samtliga perspektiv som lyfts fram i analysmodellen är centrala i de ungas val av mötesplats. Några områden ser vi har särskilt stor betydelse, däribland bemötande, mångfald, kunskap om utbudet och digitalisering. Även de socioekonomiska förhållandena samt den geografiska tillgängligheten lyfts fram som mycket centrala – men kan främst ses som förutsättningar för verksamheten, snarare än någonting som kultur- och fritidsverksamheten själva kan påverka eller utveckla i skapandet av framtidens mötesplatser för unga.

Områden av särskilt stor betydelse i ungas val av mötesplatser



Utöver ovan nämnda områden har de ungas trygghet lyfts fram som mycket central i val av mötesplatser. Att känna sig trygg på olika platser i Värmdö är en viktig faktor för ungdomar och det kan här handla om både själva mötesplatserna och om vägen dit eller hem. Tryggheten kan dessutom handla om både faktorer i den fysiska miljön, t.ex. belysning eller fysisk tillgänglighet – men även om det bemötande ungdomar från, från varandra och från de vuxna som finns inom verksamheterna.

4 Utformning av mötesplatser i framtiden

Den öppna fritidsgårdsverksamheten har förlorat i attraktivitet och antalet besök har stagnerat. Från nulägesanalysen kan vi konstatera att det finns stora behov av att se över hur verksamheten är utformad och hur kunskap om utbudet sprids. Ytterligare områden som framkom är vikten av att tydliggöra uppdraget med verksamheten och att förbättra styrning och uppföljningen, dels av verksamhetens kostnader, dels av vilka som besöker verksamheterna. Vidare kan vi konstatera att områden och faktorer som är centrala att ta hänsyn till i utformningen av framtidens mötesplatser för unga är digitalisering, mångfald och trygghet. Dessa resultat ligger till grund för att utveckla förslag på vad utformningen av framtidens mötesplatser bör beakta.

4.1 Ungdomars val av fritidsaktiviteter

I ungdomars val av fritidsaktiviteter är det en rad faktorer som framhålls som avgörande. Att träffa kompisar är den allra viktigaste. Att det ska vara roligt och intressant är också viktigt. Att utvecklas med andra och att dela upplevelser med andra är ett tredje område som framhålls av ungdomarna. För att få en uppfattning av vad ungdomar lyfter fram som intressanta aktiviteter att kommunen erbjuder så fick ungdomarna som deltog i fokusgrupperna svara på frågan: *Om du fick önska, vad skulle du vilja ha för aktiviteter i den nya Porslinsfabriken?*



Som framgår av bilden varierar ungdomars önskemål från idrottsaktiviteter som gym och pingis till skapande aktiviteter som dans och teater. Café är populärast bland ungdomar, det vill säga ett ställe där de kan träffas och till exempel göra läxor tillsammans. Andra populära aktiviteter är biljard, bio, bowling och spelrum. Exempel från andra kommuner där det har satsats på just ungdomscaféer är Solna stad. De vänder sig till äldre ungdomar i åldern 16-25 år. Öppettiderna är sju dagar i veckan och erbjuder aktiviteter som gratis musikstudio, filmredigering, danslokal, kostnadsreducerad fika och läxhjälp¹⁸.

4.2 Hur ser framtidens mötesplatser för unga ut år 2020?

Hur ska framtidens mötesplatser se ut år 2020 om ungdomar och vuxna själva får bestämma? Den frågan diskuterades i ett så kallat idésamtal utifrån perspektiven vision och målsättning, organisation och utformning och marknadsföring. I kommande avsnitt presenteras huvuddragen av vad som framkom i de diskussionerna.

¹⁸ www.solnaungdomscafe.se

Vision och målsättning

Genomgående tema i vision och målsättning är vikten och betydelsen av att ungdomar är delaktiga i utformningen av mötesplatserna och att alla, oavsett förutsättningar och socioekonomisk bakgrund, är välkomna. Betydelsen av att mötesplatserna ska vara trygga miljöer där unga och vuxna träffas. Som vision för mötesplatserna föreslogs följande:

"Möjligheternas hus"

"Alla lika unika"

"Öppen verksamhet och trygga mötesplatser"

Vidare framhölls att verksamhetens värdegrund bör slå vakt om jämställdhet, jämlikhet och alla människors lika värde. Med detta som värdegrund ska ungdomar ges möjlighet att utvecklas utifrån sina förutsättningar.

Organisation och utformning

Förslag på hur framtidens mötesplatser ska organiseras och utformas centrerar kring ett mer flexibelt utbud för att tillgodose ungdomars varierade och mångfacetterade behov. Detta kan möjliggöras genom att ha temadagar eller prova-på-dagar. I valet mellan att specialisera fritidsgårdsverksamheten ytterligare eller att arbeta med temporära tema framhölls behovet av det sistnämnda för att forma en verksamhet som är flexibel och som ungdomarna har möjlighet att påverka. Vidare framhölls betydelsen av en mötesplats för alla där ungdomar och vuxna från olika delar av Värmdö kan träffas. Närvaron av vuxna bidrar till att skapa en trygg miljö för ungdomar samtidigt som ungdomarna framhåller betydelsen av att få skapa egna miljöer för samvaro. En viktig del är även att skapa en fungerande verksamhet för ungdomar med funktionshinder vilket dels kräver kompetenshöjande insatser, dels ökat fokus på vilka specifika behov och förutsättningar denna grupp av ungdomar har.

Ökad samverkan mellan kommunens aktörer, ideella föreningar och skola framhölls som centralt för att på ett bättre sätt tillgodose ungdomars behov och önskemål av fritidsaktiviteter. Som exempel föreslås samverkan med privata aktörer som erbjuder möjlighet att sponsra olika verksamheter. Samverkan kan ske genom olika grad av faktisk samordning och samarbete, beroende på gemensamma intressen, resurser och möjligheter. Samverkan framkom även som ett utvecklingsområde i nulägesanalysen, vilket citatet nedan visar på.

"Samverkan är en viktig grund för ett bättre omhändertagande av de unga.

Att samverka kring barn och ungas livsvillkor kräver samverkan på högsta politiska nivå."

På idésamtalet diskuterades även behovet av att samla olika aktörer i en gemensam mötesplats, vilket var fysiska byggnader eller virtuella platser. Det förstnämnda diskuterades i termer av att samla olika aktiviteter för ungdomar i en byggnad som i sin tur är modernt utformad med flexibla väggar för att skapa utrymme för aktiviteter som kräver olika storlek på yta såväl som inredning. Den virtuella lösningen fokuserade mer på att vara en informationsportal och på så vis lösa utmaningarna idag med att fritidsgårdarna som mötesplats har en relativt anonym tillvaro.

Marknadsföring

Att öka medvetenheten och kunskapen om fritidsgårdens och andra mötesplatsers erbjudande hos ungdomar men även andra grupper som föräldrar, föreningar, skola och personer som arbetar inom det sociala området är nyckelfaktorer i utformningen av framtidens mötesplatser.

Fem olika sätt att marknadsföra fritidsgårdar som en attraktiv mötesplats för ungdomar föreslogs;

- Word-of-mouth/rykte
- Via sociala medier som Facebook, Instagram och olika appar
- Uppsökande och riktad information i skolorna

- Annonsering i Nacka-Värmdö posten
- Affischer på olika platser som skolor, busshållplatser och andra allmänna platser

Utöver olika kanaler för marknadsföring betonade deltagarna på idésamtalet vikten av kontinuerlig och uppsökande informationsdelning för att få fler att få kännedom om och att söka sig till fritidsgårdarnas verksamhet.

5 Framtidens mötesplatser för unga – slutsatser och rekommendationer

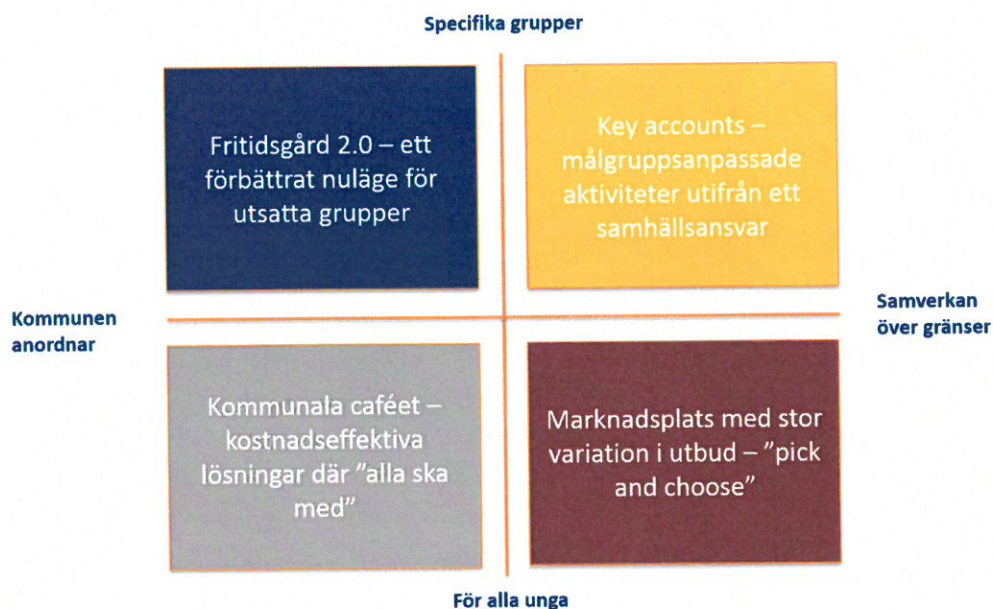
I detta kapitel presenteras slutsatser och rekommendationer för vad Governo anser vara viktigt att beakta i utformningen av framtidens mötesplatser. Rekommendationerna grundar sig resultaten från nulägesanalysen, framtidsprocessen och nyckeltalsanalysen. Som struktur i analysen har vi arbetat med olika scenarier som handlar om att resonera om fyra varianter av framtida utveckling.

5.1 Tydliggör och utveckla uppdraget

Ungas val av mötesplatser har förändrats under de senaste åren och det finns ett rikare och mer mångfacetterat utbud för ungdomar idag. Parallellt med idrottsaktiviteter, vilket fortfarande dominerar ungdomars fritidsintressen, har digitalisering såsom ökat intresse för dataspel och kommunikation via sociala medier haft en stark inverkan på ungdomars fritid. Samtidigt finns ett stort behov hos unga att uttrycka sig med sång, musik, dans och konst såväl som att träffas, umgås och göra läxor ihop. Ungdomar är en mycket heterogen grupp, i ålder såväl som förutsättningar för att delta i olika fritidsaktiviteter och behov av stöd från andra vuxna.

Fritidsgårdar och andra former av mötesplatser som tillhandahålls av Värmdö kommun bör i möjligaste mån spegla den heterogena grupp som ungdomar utgör. Kultur- och fritidsenheten säger att uppdraget med fritidsgårdsverksamheten är ett främjande uppdrag men vad det exakt innebär och hur det bör utvärderas och följas upp är oklart. Särskilt uppdraget/överenskommelsen för Ungkulturhuset Gurraberg behöver tydliggöras.

I den analys som gjorts inom ramen för uppdraget skulle man kunna tänka sig fyra olika scenarier utifrån utveckling av uppdraget:



De faktorer som påverkar framtidens mötesplatser är som framgått av analysmodellen ett flertal. I scenarierna har vi valt att ta fasta på två av dessa – att mötesplatsen är till för vissa grupper eller för alla ungdomar, samt om kommunen själv anordnar mötesplatsen eller agerar i samverkan med andra aktörer.

Scenario nr 1 "Fritidsgård 2.0 kan ses som ett förbättrat nuläge. Kommunen har genomfört vissa förbättringar av fritidsgårdarna utifrån de utmaningar som beskrivits i nuläget. Fokus ligger på de grupper som idag främst besöker fritidsgårdarna.

I scenario 2 "Kommunala caféet" har kommunen gjort en ansträngning för att få mötesplatserna att bli attraktiva för alla ungdomar. Utbudet har setts över och man försöker tillgodose många intressen med små medel.

I scenario 3, "Key accounts," arbetar kommunen fortsatt med vissa grupper, men samarbetar med skolan, föreningslivet och andra aktörer för att hantera dessa gruppers mer specifika behov utifrån ett samhällsansvar.

Slutligen, i det sista och fjärde scenariet "Marknadsplats" sker samverkan mellan olika aktörer sömlöst. Hela kommunens utbud presenteras gemensamt med föreningslivets och andra aktörers utbud, och genom gemensam planering lyckas man presentera ett brett utbud som tillgodoser alla smaker.

Hur uppdraget ska utformas beror således på vilken position kommunen väljer att inta. Oavsett vilken väg som väljs så bör nedanstående frågor och insatser hanteras i det fortsatta arbetet.

5.2 Att beakta ungas behov – på riktigt

En central parameter i utformningen av ungas framtida mötesplatser är att lyssna på ungdomarna, att de själva har möjlighet att påverka hur framtidens mötesplatser utformas såväl som att erbjuda ett utbud som möter ungdomars differentierade behov och förutsättningar. Vi har i många uppdrag sett att offentliga verksamheter upplever det som svårt att få till en konstruktiv diskussion, och ofta därför väljer att på egen hand tolka behoven. I detta fall tror vi att det finns ett stort värde i en gemensam process där framtidens mötesplatser detaljeras tillsammans med de som faktiskt ska nyttja mötesplatserna. Detta är också ett sätt att öka efterfrågan och därmed kunna vända den trend som vi sett i nulägesanalysen om få och därmed kostnadsstunga besök. Att bedriva kunddriven utveckling handlar både om att fråga kunden men också att studera och analysera beteenden, för att sedan kunna utforma processer och aktiviteter på ett sätt som träffar målgruppen. Vi föreslår därför att kommunen i det fortsatta arbetet väljer en metod som innebär hög grad av användardriven utveckling – och på detta sätt skapar mötesplatser som attraherar, inspirerar och får ungdomar att växa.

Utifrån genomfört arbete i projektet bedömer vi att Värmdö kommun har goda förutsättningar att lyckas med ett sådant arbete, både utifrån det engagemang som visats och de kunskaper som finns kring unga redan idag.

5.3 Utnyttja potentialen i att samverka

För att möta ungas önskemål och behov av fritidsaktiviteter rekommenderar vi oavsett scenario ökad samverkan mellan olika aktörer. Genom samverkan möjliggörs ett holistiskt perspektiv som sätter ungdomars behov i fokus. Centrala aktörer i ett holistiskt perspektiv utgörs av den kommunala kultur- och fritidsverksamheten, skola, socialtjänst och föreningar.



Vi föreslår följande områden som prioriterade för ökad samverkan.

- 1) Ökad samverkan inom sektorn kultur- och utbildning för att koordinera och samordna kring ungdomars behov och önskemål. En ökad samverkan inom sektorn skulle bidra till en förbättrad informationsdelning och ökade möjligheter till samarrangemang med utbildningsområdet. För utformningen av den framtida verksamheten innebär det även konkreta aktiviteter och arrangemang som läxhjälp och fester. Ett annat konkret samverkansområde föreslås vara att utarbeta gemensamma kommunikationsplaner för att få marknadsföra sig i skolor på olika sätt.
- 2) Ökad samverkan med ideella föreningar i syfte att utbyta information om vad som upplevs som ungdomars aktuella behov och önskemål av fritidsaktiviteter. När strukturer för samverkan har skapats vore det även lämpligt att samverka kring genomförande av aktiviteter som prova på dagar eller temporära teman (se även avsnittet erbjudande).
- 3) Ökad samverkan med sektorn som ansvarar för social tjänst för att bättre kunna koordinera kring frågor som rör utlandsfödda och ensamkommande flyktingbarn. En ytterligare grupp att samverka kring är ungdomar med funktionshinder, i frågor såsom möjlighet till ledsagare för att kunna delta i olika aktiviteter.
- 4) Samverka med privata aktörer genom sk privat-offentlig samverkan är ett avslutade samverkansområde som vi har identifierat. Det skulle möjliggöra för att få tillgång till kompetens och resurser som kultur- och fritidsverksamheterna inte själva har, samt kunna erbjuda ett större utbud enligt scenario 3 och 4. Ett konkret område är digitalisering där omvärldsspaningen visade på ett exempel från Säfte kommun som genom privat-offentlig samverkan erbjuder programmeringskurser till ungdomar. Stockholms stads ungdomskommission tog under sommaren 2015 fram förslag på samverkan mellan ICT-klustret i Kista, Stockholms stad och ungdomarna i Järva området. Ett av förslagen var "Techgården", en högteknologisk ungdomsgård med öppen verksamhet, kurser och event, där hälften av de anställda ungdomsledarna ska vara tjejer.

5.4 Erbjudande – one-stop-shop lösning

För att få ökad fokus och faktisk genomslag hos ungdomar föreslås att verksamheten organiseras i teman eller riktas till specifika målgrupper (i linje med scenario 1 och 3). Som exempel på tema kan digitalisering utgöra ett team som blir den gemensamma nämnaren för en rad olika aktiviteter. Vidare kan dessa aktiviteter genomföras i samarbete med de aktörer som kultur- och fritidsenheten samverkar med, såsom andra enheter inom kommunen, skola, föreningar eller privata aktörer. Andra tema kan vara olika idrotter eller att arbeta med samhällsengagerade

teman som flyktingkrisen eller miljö. Den röda tråden i att utveckla erbjudandet i denna riktning är att ungdomarna ska vara med och påverka och ta ansvar för olika aktiviteter.

Som ett led i att öka samverkan mellan olika aktörer men att även stärka kunskapen om utbudet föreslås skapandet av en gemensam digital plattform där olika organisationer som erbjuder fritidsaktiviteter till ungdomar kan samlas. Denna digitala plattform, som Kultur- och fritidsenheten bör ansvara för och finansiera, syftar till att samla olika aktiviteter och arrangemang som erbjuds i Värmdö kommun. Denna "one-stop-shop lösning" kan byggas upp på liknande sätt som informationsportaler som "Fritid för alla" eller verksamt.se.

5.5 Förbättra kunskap om utbud

Verksamheten vid fritidsgårdarna är anonym för en bredare grupp av ungdomar i Värmdö idag – något som bekräftas av både vuxna och ungdomar. Att förbättra marknadsföringen av fritidsgårdarnas utbud av aktiviteter samt syfte och målsättning för verksamheten är ett viktigt område. Vi föreslår därför följande tre åtgärder:

- 1) Fritidsgård som begrepp behöver ett omtag. I många kommuner har fritidsgård som begrepp fasats ut till förmån för begrepp som ungdomscafé, ungdomsgård eller träffpunkt.
- 2) Tydliggör marknadsföring av fritidsgårdar och andra mötesplatser utbud. Tre områden är viktiga. Målgruppsanalys – vilka är målgrupper för verksamheten där ungdomar, i olika ålderskategorier utgör kärnan men där även vuxna som föräldrar, skolpersonal och föreningsverksamma är indirekt viktiga grupper att skapa medvetenhet och kännedom om utbudet. Tydliggöra budskap genom en tydligare vision och målsättning med verksamheten. Anpassa marknadsföringen till de olika identifierade målgrupperna och utveckla uppföljning och analys av de faktiska effekterna av marknadsföringsinsatser.
- 3) Genom samverkan med aktörer som skola och ideella föreningar öppnas nya kanaler för att marknadsföra och sprida kunskap om fritidsgårdarnas verksamhet och utbud.

5.6 Förbättra utvärdering och uppföljning

Nyckeltalsanalysen visade på utrymme för en rad förbättringar gällande utvärdering och uppföljning av verksamheten som bedrivs på fritidsgårdarna och ung kulturhuset. För att utveckla arbetet med nyckeltal föreslås uppföljning på unika besökare. Detta skulle bland annat möjliggöra uppföljning av temporära tema eller insatser till specifika målgrupper och bidra till utformningen av utbudet. Uppföljning av unika besökare skulle även tydliggöra hur stor andel av ungdomarna som deltar i kommunala fritidsgårdsverksamhetens aktiviteter.

Vidare föreslås att, i linje med att uppdraget för Gurraberg tydliggörs även specifikt utveckla uppföljning och utvärdering av den verksamheten. Verksamheten vid Gurraberg kostar betydligt mer än verksamheten vid fritidsgårdarna vilket behöver analyseras ytterligare. Är det samhällsekonomiskt försvarbart att ett besök på Gurraberg år 2014 kostade nästan tre gånger så mycket som ett besök på Fyrhuset? Aktiviteter och verksamheter som kommunen erbjuder de unga på Värmdö bör utvärderas samlat; som en samlad portfölj av erbjudanden, och ställas i förhållande till främjandeuppdraget.

6 Appendix

6.1 Intervjupersoner och intervjutillfällen

Namn	Funktion	Datum
Pia Andersen	Chef för Kultur- och utbildningssektorn	29/6
Zindra Andersson och Jenny Danielsson	Samordnare fritidsgårdarna respektive enhetschef fritidsgårdsverksamheten	16/6
David Arefjärd	Fritidsledare Brunnen	17/6
Marie Bladholm	Ordförande utbildningsnämnden	23/6
Per Lejoneke	Ordförande Djurö/Vindö IF	23/6
Jenny Lönngrén	Ungdomssamordnare	23/6
Fredrik Nornvall	Chef, Kultur- och fritid	12/8
Govand Nekshbandi och Caroline Andrén	Fritidsledare på 222:an	16/6
Anne-Helen Johansson och Lyan Cahuac Hun	Bibliotekschef och chef för Ungkulturhuset Gurraberg, respektive samordnare Ungkulturhuset Gurraberg	23/6
Birgitta Ulvered	Rektor på Farstaviksskolan	22/6
Mia Waldenstedt, och Anna Dittlau	Verksamhetschef respektive, ekonomiansvarig för Föreningen Fyrhuset	16/6
Fredrik Sneibjerg	Ordförande Kultur- och fritidsnämnden	17/8
Margaretha Gutner (ordf.), Maria Garrido och Cecilia Ståhl	Föräldraföreningen på Kullsvedsskolan	27/8

6.2 Intervjufrågor

Introduktion av projektet, av oss och Governo

Om intervjupersonerna (roll, ansvar och erfarenhet av att arbeta med ungdomar, vilken ålder på ungdomar arbetar du/ni med)

Beskrivning av ungas mötesplatser i nuläget

1. Vilka mötesplatser (fritidsgårdar och kommunens övriga verksamhet) finns idag?
 - a. Beskriv dem, t.ex. vilka aktiviteter erbjuds och vilka går dit?
2. Hur omhändertas mångfald i dagens aktiviteter (ex HBQT, utlandsfödda, funktionshindrade)?
3. Hur får de unga information om aktiviteter på de olika mötesplatserna? (t.ex. via kompisar, via hemsidor, information i skolan, sociala medier, mm)
4. Under de senaste 10 åren – hur har digitaliseringen påverkat ungas val av mötesplatser och andra aktiviteter? Hur omhändertar ni den ökade digitaliseringen i dagens utbud av fritidsaktiviteter/och mötesplatser?
5. Värmdö är en "utspridd" kommun sett till geografin – hur arbetar ni för att göra ungdomsaktiviteterna tillgängliga för de unga?
6. På vilka sätt är de unga med och utformar sina aktiviteter? Hur omhändertar ni önskemål från de unga?
7. Hur arbetar ni med att främja ungas hälsa - psykiskt och fysiskt? Av vilken betydelse är kommunens mötesplatser i detta arbete?
8. Vad är avgörande för att det ska bli en bra/attraktiv mötesplats?

Ungdomars behov av mötesplatser

9. Vad ser du att det finns för behov av mötesplatser bland de unga i Värmdö? (för olika grupper av ungdomar). Vad finns idag och vad behöver utvecklas (vad saknas)?

Medarbetarperspektivet

10. Vilka former av kompetensutveckling erbjuds/får personalen, som arbetar med unga, i kommunen?
11. Vilka regionala, nationella och internationella nätverk ingår ni i? Vad lär ni er av dessa former av samverkan?

Framtidsblick

12. Vad ser du/ni som de stora utmaningarna framöver?
13. Vad tycker du/ni är de mest prioriterade områdena – när det gäller att planera för kommunens mötesplatser för unga framöver?

6.3 Utblick för inspiration

I detta avsnitt presenteras resultaten från den omvärldsspaning som gjordes inom ramen för projektet.

Mångfald och inflytande

Karlstad har startat ett kommunalt HBTQ-café "Café BFree" som riktar sig till unga från 13år. 2010 vann BFree RFSLs ungdomspris.

Växjö kommun anställde under 3 veckor 11 ungdomar (16-19år) som kommunutvecklare. De hade i uppgift att utveckla kommunens olika tjänster riktade gentemot unga, exempelvis skolpolitiken.

Kultur och skapande

Lava är en del av kulturhuset i Stockholm som riktar sig till ungdomar och unga vuxna (14- 25 år). Här kan man så väl se konserter, utställningar och delta i författarsamtal som lämna in projektförslag och söka kulturstöd. Dessutom finns möjlighet att arbeta med sin musik eller med sin podcast och skapa i verkstaden.

Kompetensutveckling för medarbetare

KEKS är ett nätverk för kommuner och andra som driver öppen fritidsverksamhet för unga. Här har man såväl kompetens- och metodutveckling för personal, som gemensamma ungdomsprojekt.

Fritidsforum är primärt en organisation för föreningar som driver mötesplatser och lokala ungdomsföreningar. Fritidsforum har även ett kommunstrategiskt nätverk där man så väl diskuterar kvalitetsutveckling som strategier och styrsystem för den öppna verksamheten. Nätverket för också diskussioner kring hur man kan möta morgondagens behov av mötesplatser.

Kommunal – privat samverkan

Säffle kommun har tillsammans med ett IT-företaget Askås startat ett initiativ för unga som vill lära sig att programmera. En kväll i veckan kan man som ung komma och lära sig att programmera.

"We are Stockholm" arrangeras av Stockholms stad under Stockholms kulturfestival i augusti varje år. Festivalen riktar sig till unga från 13 år. Här samarbetar staden med Aftonbladet, SL, Dramaten och en mängd andra organisationer.

Den uppsökande verksamheten

Ett exempel på en uppsökande verksamhet är den mobila fritidsgården. Bl.a. Stockholms stad, Eskilstina kommun, Kristianstads kommun och Nässjö kommun har använt sig av detta koncept med ett lyckat resultat. Konceptet verkar dock mest användas under sommaren.
(<http://ekuriren.se/nyheter/1.30731-sommarlovsbuss-pa-vag-mot-aventure>
<http://www.kristianstadsbladet.se/kristianstad/mobil-fritidsgard-blev-en-framgang/>)

Ett annat exempel på uppsökande verksamhet är Malmö stad. Här har man fritidsledare som är ute och rör sig i de miljöer där ungdomarna finns, inte bara under kvällar och helger som fältarna brukar göra utan även under dagtid. Dessa fritidsledare närvarar även vid olika event som riktar

sig till ungdomar. <http://malmo.se/Social---familjefragor/Familj-barn-och-ungdom/Faltgrupper/Faltgruppen-Centrum/Uppsokande-verksamhet.html>

Exempel på fritidsgårdar

Spånga Tensta har tagit beslut om en ny fritidsgård med tjejprofil för att möta problemen med bristande jämställdhet på fritidsgården. Killarna har fått ta för mycket plats och utgjort en betydligt större andel av besökarna än tjejerna. (<http://www.dn.se/sthlm/nu-ska-tjejerna-fa-bestamma-pa-fritidsgarden>)

UNO i Karlstad är en fritidsgård där de unga kan vara med och påverka en hel del. Dels kan ungdomarna få stöd av personalen att starta egna projekt, men framför allt har de möjlighet att påverka genom ungdomsfullmäktige. (<http://karlstad.se/uppleva-och-gora/motesplatser/uno---ungdomens-hus/om-uno>)

Digitalisering och fysiska mötesplatser

Internet blir en allt vanligare mötesplats för unga. Som en reaktion på detta började Fryshuset 2007 med så kallade "Nätvandrare" dvs. fältare på nätet. Flera kommuner så som Motala och Stockholms stad har följt exemplet.

Fryshuset har en mängd olika aktiviteter för unga. Däribland har de träffpunkter och mötesplatser, vilka är mest lika den traditionella ungdomsgården. De har även en mångfald av specifika aktiviteter som varierar från thaiboxning, dans och skateboardåkning till teater, musik och konstnärligt skapande. Dessutom har man särskilda aktiviteter för skolloven under namnet "lovely days".

Digitalisering och idrott

Det vi först och främst kopplar till digitalisering och sport är E-sportrörelsen som växer sig allt starkare. Idag finns ingen säker statistik på hur många som sysslar med E-sport, men det finns en svensk förening för e-sport, SESF (<http://www.sesf.se>) Huruvida E-sport faktiskt är en sport eller inte är omdebatterat. Chefen för ESPN, John skipper skall ha sagt att e-sport inte är en sport, utan en tävling, att jämföra med schack. Trots detta sänder espn, som är en sportkanal, från den stora turneringen "The international".

I USA kan e-sportare få visum för sitt e-sportande på samma sätt som vilket idrottsproffs som helst. E sport sägs ha olika positiva effekter så som språkutveckling, bättre fokus och koncentration samt ökad förmåga till problemlösning.

Digitalisering och idrott möts även i andra former som faktiskt inkluderar rörelse.

Här finns sådant som Wii och Kinect.

Digitalisering möter kultur

Idag går det att besöka ett flertal museer via internet. Det går även att ta del av sådant som filmer, radiosändningar, konstverk, manuskript, tidskrifter m.m via olika kulturinstitutioner runt om i världen. (<http://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/digitala-larresurser/om-larresurser/virtuella-museer-1.159775>)

Musik i syd är en musikinstitution som drivs i Skåne och Kronoberg. Här har man projektet "Virtuella rum" där elever tillsammans med professionella kompositörer får skapa musik virtuell. De har även skapat virtuella utställningsrum för att tillgängliggöra projekt med hjälp av QR-koder. (<http://www.musikisyd.se/virtuellorum>)

Storvreta Fritidsgård i Uppsala satsar under sommaren på att ha läger för e- sport och musikproduktion. (<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=114&artikel=6207697>)

Här får e-sporten bli social genom att alla ses och spelar istället för att sitta hemma var för sig och musikproduktionen ger ny kunskap samtidigt som ungdomarna får syssla med musik.

Stockholms stads ungdomskommission har under sommaren tagit fram förslag på hur man skall få till samverkan mellan ICT-klustret i Kista, Stockholms stad och ungdomarna i Järva området. Ett av förslagen som kom fram var "Techgården", en högteknologisk ungdomsgård med öppen verksamhet, kurser och event, där hälften av de anställda ungdomsledarna ska vara tjejer. (<http://www.dn.se/sthlm/uppdrag-fa-foretag-att-hitta-de-unga>)

Kan detta vara ett sätt att öka ungas möjlighet att få jobb samtidigt som de svenska tech-företagen kan få den kompetens som de behöver genom att engagera sig.