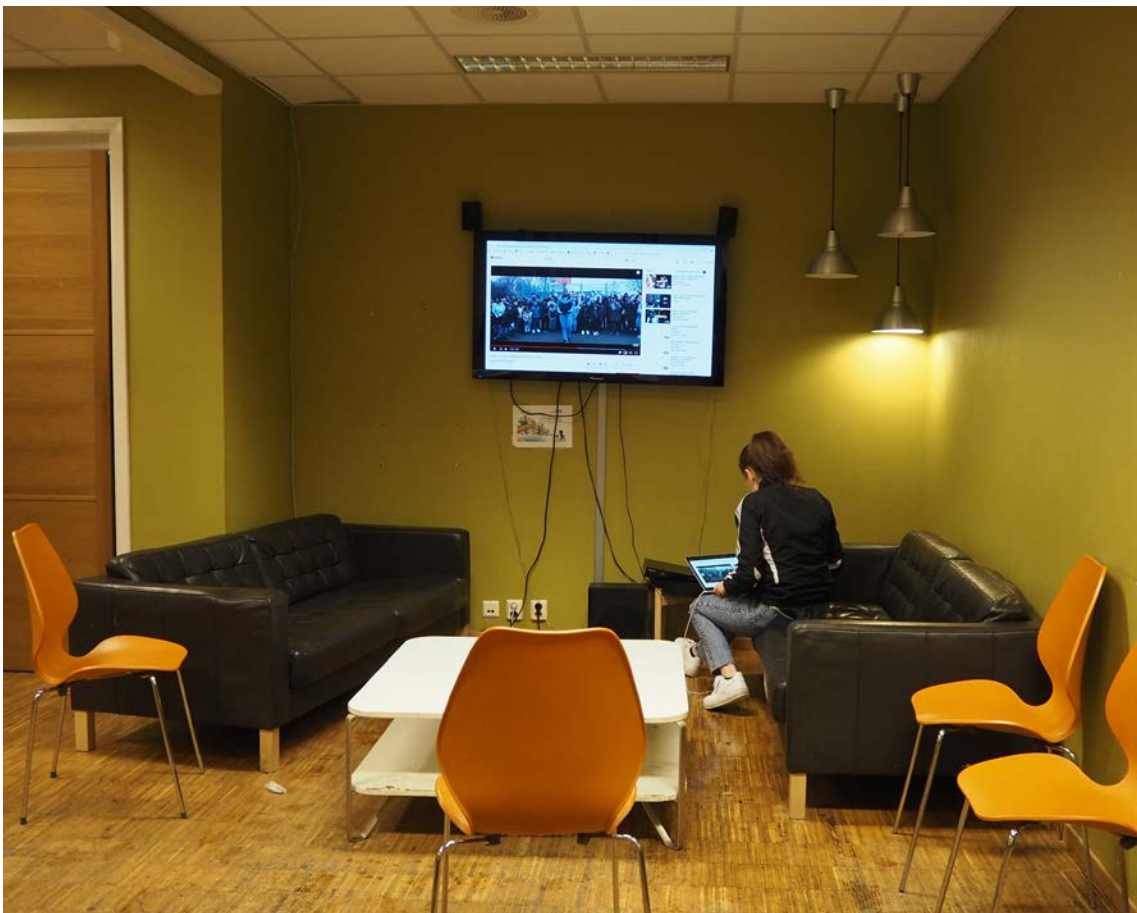




Oslo

Rapport

Oppussing Jordal fritidsklubb



2018 - 2020



Rapporten er skrevet av Else Abrahamsen (MakersHub),
Jack Hughes (MakersHub) og Maiken Riis Eilertsen
(Byantropologene).

Rapporten ble påbegynt i 2018 og ferdig skrevet oktober 2020.
Alle bilder er tatt av MakersHub, hvis ikke annet er oppgitt.
Kunstner: Tarald Fiskaa Kverneland, www.blantannet.com

www.makershuboslo.com
www.byantropologene.no

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

Innhold

<u>Kapittel 1</u>	<u>Innledning</u>	<u>Side 5</u>
<u>Kapittel 2</u>	<u>Metode</u>	<u>Side 6</u>
	2.1 Deltakende observasjon	
	2.2 Fra medvirkning til samskaping	
	2.3 Verksteder	
<u>Kapittel 3</u>	<u>Fase 1 - Innsikt</u>	<u>Side 10</u>
	3.1 Generell informasjon	
	3.2 Aktiviteter/grupper	
	3.3 Mat og drikke	
	3.4 Lokalet	
	3.5 Inventar	
	3.6 Kartlegging- og idéverksted	
	3.7 Oppsummering	
	3.8 Analyse	
<u>Kapittel 4</u>	<u>Fase 2 - Design</u>	<u>Side 23</u>
	4.1 Studiebesøk	
	4.2 Kommunikasjon	
	4.3 Klubbrådet	
	4.4 Verksteder	
	4.4.1 Programmering	
	4.4.2 Pop up	
	4.4.3 Resultat planløsning	
	4.4.4 Farger	
	4.4.5 Veggmaleri	
	4.4.6 Belysning og materialer	
	4.5 Ny interiørplan	
	4.6 Spesialdesignede møbler	
<u>Kapittel 5</u>	<u>Fase 3 - Bygging</u>	<u>Side 40</u>
	5.1 Budsjett	
	5.2 Egeninnsats	
	5.3 Nytt kjøkken	
	5.4 Bilder fra prosess og resultat	
<u>Kapittel 6</u>	<u>Fase 4 - Evaluering</u>	<u>Side 55</u>
	6.1 Evaluering med ansatte	
	6.1.1 Digital undersøkelse	
	6.1.2 Verksted med ansatte	
	6.2 Evaluering med ungdommene	
	6.2.1 Digital spørreundersøkelse	
	6.3 Slitasje- og funksjonsanalyse	
	6.4 Statistikk: besøkstall	
<u>Oppsummering</u>		<u>Side 90</u>



Prosjektet var delt opp i fire faser:

- Fase 1 - Innsikt
- Fase 2 - Design
- Fase 3 - Bygging
- Fase 4 - Evaluering

Kapittel 1

Innledning

Arkitekturkollektivet MakersHub har i samarbeid med Byantropologene gjennomført en medvirkningsprosess i forbindelse med oppussingen av Jordal fritidsklubb. Prosjektet var på oppdrag fra Bydel Gamle Oslo, ved teamleder Edin Krajisnik.

Medvirkning har vært gjennomgående i hele prosessen, og målgruppen har vært involvert i alle fasene. Medvirkningsprosessen ble gjennomført sammen med klubbens ansatte og ungdommene.

Prosjektet hadde oppstart i November 2018, og oppussingen av lokalene ble ferdigstilt Mai 2019. Evalueringen (fase 4) ble gjennomført juni 2020.

Oppussingen ble begrenset til å omfatte kun det ene rommet klubben disponerer, på grunn av økonomiske forutsetninger. Denne rapporten har som formål å hovedsakelig gjøre rede for medvirkningsprosessen.

2.1 Deltagende observasjon

I arbeidet med medvirkningen har vi benyttet oss av metoder fra antropologiens og arkitektenes fagfelt. I antropologien verdsettes kvalitativt metodebruk og langvarige feltarbeid. Det handler om å tilbringe tid sammen med brukerne, og bli godt nok kjent med de til å kunne si noe om hvordan de tenker og handler. Målet med denne medvirkningsprosessen er at valg av metode skal føre til en bredere forståelse av hva det er brukerne ønsker, og det er antropologens oppgave i samarbeid med arkitektene å oversette innspillene fra brukerne til fysiske endringer som kan komme flertallet til gode. For å nå dette målet begynte antropologen med å tilbringe tid sammen med brukerne.

Vi startet prosessen med å besøke Jordal Fritidsklubb ved flere anledninger. I antropologien heter denne metoden deltakende observasjon. Målet med deltakende observasjon er at antropologen og arkitektene blir godt nok kjent med brukerne til at man skaper en relasjon der brukerne blir trygge på antropologen og dermed vil prate lettere om hva de egentlig tenker og mener om tema. I en normal intervju situasjon er det flere ting som ikke blir plukket opp, som deltakende observasjon kan legge til rette for. For eksempel er det ofte forskjell på hva folk sier at de gjør og hva de faktisk gjør. I en spørreundersøkelse vil ikke nødvendigvis deltakeren svare på spørsmålene i tråd med hvordan de egentlig handler, men under deltakende observasjon observerer antropologen istedenfor å spørre, og kan tilføre spørsmål basert på hva hen observerer.

Deltakende observasjon er med på å fange opp slike forskjeller. Det er også nyttig for antropologen å observere hvordan rommet som skal renoveres blir brukt i dag. Antropologen må derfor være tilstede på ulike tidspunkt under åpningstidene for å se hvilke aktiviteter eller steder i rommet som blir hyppig brukt, og hvilke som blir forbigått. Dermed kan man sikre at de nye endringene vil bli brukt slik de er tiltenkt.

2.2 Fra medvirkning til samskaping

I forbindelse med forberedelsene til prosjektet har vi undersøkt tidligere rapporter om medvirkningsarbeid blant unge. Vi ønsker å jobbe for det Arbeidsforskningsinstituttet (AFI) i sin rapport fra 2016 "Ung & Ute" kaller samskaping. Samskaping handler om å tilrettelegge for et rom der man skaper noe sammen. AFI poengterer i denne rapporten viktigheten av å ikke bare samle informasjon fra brukere, men også å ta seg tid til å dele erfaringer og møte hverandre som medmennesker, tilbringe tid sammen og i fellesskap utvikle idéene som fører til endringene. Med samskaping som mål holder det ikke å stille de samme spørsmålene til alle brukere eller kun å gi dem muligheten til å ha en stemme, da er det heller nødvendig å gå i dialog sammen, være nysgjerrig og jobbe sammen med brukerne mot et felles mål. En slik samskaping bidrar til større eierskapsfølelse blant de som skal bruke rommet. Hvis ungdommene får en eierskapsfølelse til klubben sin bidrar det til at ungdommene kjenner mestringsfølelse og opplever at deres bidrag betyr noe som kan føre til faktisk endring. Det skaper et tettere bånd til klubben og kan være med på å motvirke for eksempel hærverk, for hvis man har vært med på å bygge noe opp, så minsker det sjansen for at man vil rive det ned igjen.

Samskaping er også positivt for de ansatte. Det er viktig at klubben også fungerer godt som en arbeidsplass, og de ansatte har mange perspektiver som ungdommen ikke får med seg. Blant annet har flere ansatte uttrykt at de er bekymret for en åpen kjøkkenløsning på grunn av sikkerheten til de andre på klubben ettersom det ligger kniver fremme. Ungdommene derimot har uttrykt at de synes det hadde vært kult med en åpen kaféløsning til kjøkken. Her er det viktig å se begge perspektiv, og diskutere med begge parter hvordan vi kan komme frem til en løsning som gagnar alle.

2.3 Verksteder

Etter at antropologen og arkitektene hadde vært på besøk og engasjert seg i samtaler og deltakende observasjon gjennomførte arkitektene flere ulike verksteder sammen med ungdommene og de ansatte. De benyttet seg av medvirkningsverktøy som de hadde med seg fra tidligere prosjekter, og sammen med antropologen designet og gjennomførte de et oppsett for idéverkstedet som passet til klubben.

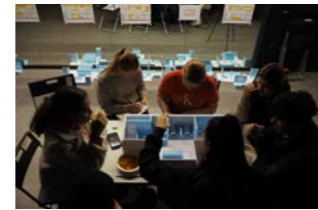
Det kan være en utfordring å engasjere ungdommene i å komme med idéer når de tar utgangspunkt i et helt blankt lerret. Vi spurte en av ungdommene hvordan hun ville at den nye klubben skulle se ut, og hun foreslo at den bare kunne fortsette å være som den er. Vi spurte henne hvorfor, og hun svarte "det har alltid vært sånn, skjønner du? Det er vanskelig å venne seg til nye ting." Vi opplevde denne reaksjonen hos flere av ungdommene når vi spurte hva de ønsket seg på klubben. Ettersom det kan være vanskelig å se for seg nye ting kan visuelle virkemidler ha stor verdi i et slikt arbeid.

Hvert verksted blir beskrevet nærmere under de aktuelle fasene.

Tidslinje
Oversikt over medvirknings aktiviteter



Deltagende observasjon
Uformelle samtaler
Tilstedeværelse



Programmerings-verksted
med Klubbrådet



Programmerings-verksted
med ansatte



Farge workshop
med Klubbrådet



Design workshop
med ansatte

FASE 1
INNSIKT

Kartlegging + idéverksted
med ansatte



Kartlegging + idéverksted
med ungdom på klubben



FASE 2
DESIGN

1:1 testing i rommet
med ungdom på klubben



Veggmaleri workshop
med Klubbrådet



Kapittel 3

Fase 1 – Innsikt

I innsiktsfasen har vi benyttet oss av to medvirkningsmetoder: Semistrukturerte intervjuer/samtaler og verksteder. Som en del av de semistrukturerte intervjuene har sosialantropologen begynt med å besøke fritidsklubben ved ulike anledninger og engasjert seg i uformelle samtaler med ungdommene. Et mål med besøkene var å fange opp et representativt utvalg av ungdom som er jevnlig brukere av fritidsklubben. Under disse besøkene har hun i tillegg hatt fokus på samtaler sammen med de ansatte.

Etter intervjurundene og besøkene arrangerte MakersHub et kartleggingsverksted og et idéverksted sammen med antropologen. For å få frem gode ideer og innspill fra ungdommene og de ansatte brukte vi både metoder fra antropologien og medvirkningsverktøy som interiørarkitektene hadde med seg til å lage verksted med visuelle virkemidler.

Med dette omfanget la vi grunnlaget for videre arbeid i neste fase, som var designfasen. Målet med innsiktsfasen var å sørge for at Jordal Fritidsklubb ble utviklet i samarbeid med ungdommene som benytter seg av den, og å sikre at den nye klubben skal bli brukt til sitt fulle potensiale. Vi ønsket i tillegg undersøke ungdommenes motiver for å bruke fritidsklubben over en lenger periode, og hva som skal til for at de anbefaler klubben videre.

3.1 Generell informasjon

Da vi begynte å søke etter informasjon om klubben så fant vi lite informasjon på nett, og mye av det som eksisterte var ikke oppdatert. Man finner informasjon om Jordal fritidsklubb på Oslo Kommune sine nettsider, klubben har egen nettside, en Facebook side og en Instagram-konto.



Informasjonen på klubbens egne nettside er sparsommelig og lite oppdatert. Siste oppdatering er fra vinteren 2016. På Facebook fant vi en mer oppdatert side med informasjon fra klubben. Her var siste oppdateringer fra sommeren 2018. Facebooksiden tilbyr ikke mer informasjon enn de andre stedene, men man kan se bilder av tidligere aktiviteter som har blitt holdt på klubben, og kan få et inntrykk av at det skjer positive ting på klubben. Vi fant også Jordal fritidsklubb på Instagram, med hyggelige bilder fra aktiviteter på klubben. Den siste oppdateringen fra disse aktivitetene er fra april 2015.

Informasjonen om åpningstider varierer. På Oslo Kommunes nettside står det at klubbens åpningstider er fra kl. 13:30 til 19:00 mandag til onsdag, og kl. 14:00 og 21:00 på torsdager og fredager, og stengt i helgene. På Facebook står det at klubben er åpen fra kl 13:30 – 17:00 mandag til onsdag, og kl 13.30 – 21.00 på torsdager og fredager.

Klubben er for 8. – 10. klassinger, altså fra 13 til 16 (18) år. Tilbudet på klubben er gratis.

3.2 Aktiviteter/grupper

På nett beskrives det at klubben tilbyr ulike aktiviteter som biljard, bordtennis, filmkvelder, dansesal, TV-spill og kafé som serverer enkle matretter. Dette samsvarer med realiteten.

Det finnes guttegrupper og jentegrupper som driver med spennende og varierte aktiviteter. Etter første besøk på klubben fikk vi høre at disse gruppene møtes på torsdager, og er for elever ved 10. klassesetrinn. Vi besøkte klubben på en torsdag, og merket effekten av gutte- og jentegruppene: Klubben er helt stille. Det var tydelig at disse gruppene er populære, og at det er færre som bruker klubben når gruppene er ute på utfukt. En av de ansatte fortalte oss at de pleier å vise film på torsdager, og da kommer det litt flere dit etterhvert. Filmkveld byr også på utfordringer fordi det er en veldig liten tv-skjerm og sofaene er så dårlig plassert så det er vanskelig å se på film flere av gangen.

På nettsiden til Oslo kommune stod det i tillegg at det finnes et klubbråd. Etter samtaler med ungdommene på klubben fikk vi høre at rådet består av mellom seks og syv medlemmer, og møtes ca. to ganger i måneden.

En typisk onsdag :

Vi besøkte klubben på en onsdag kl. 13:00. Da hadde de ansatte samlet seg rundt et bord for å diskutere dagens gjøremål og oppdateringer siden sist. Det var fire ansatte, og vi fikk høre at dette er antallet ansatte det ideelt sett skal være på hver vakt. Da møtet var over og klubben åpnet kl. 13:30 var det helt stille i lokalet. En god stund gikk, og rundt kl. 15:00 begynte det å renne inn med ungdom. Dette var fordi skolen nettopp var over og alle klassene blir ferdige mer eller mindre samtidig.

Ungdommene fylte det første rommet raskt, og det var et høyt lydnivå. Ingen begynte med å spille spill eller gjøre lignende aktiviteter, alle bare pratet og koddet rundt. Sofaene ble fylt opp raskt, og flere lå mer eller mindre oppå hverandre og nesten-slåss. Det virket som om alle ventet på at noe skulle skje. Folk pratet med hverandre, og flere diskuterte hvor de skulle dra videre. Litt etter litt forsvant flere og flere fra klubben. Vi fikk tak i noen jenter og spurte hvor de skulle. Noen sa de skulle dra mot byen. Andre ville reise hjem. Så, allerede en halvtime senere, ble det helt stille på klubben igjen.

3.3 Mat og drikke

I tilknytning til det første rommet er det et kjøkken. Eller "den firkanta boksen", som en av ungdommene kalte det. Det er et relativt lite rom på cirka 10 kvadratmeter med et lite vindu ut til rommet for å servere mat og ha vann-stand på.

Vi fikk høre av de ansatte at det blir servert toast på torsdager i tre-tiden, og vafler på fredager i seks-syv-tiden. Det blir fort lange køer utenfor det lille kjøkkenvinduet når det serveres mat. En av de ansatte var frustrert over at kjøkkenet tar for stor plass i forhold til bruken. Det serveres mat kun to ganger i uken. "Når de lager mat så stinker det her!"

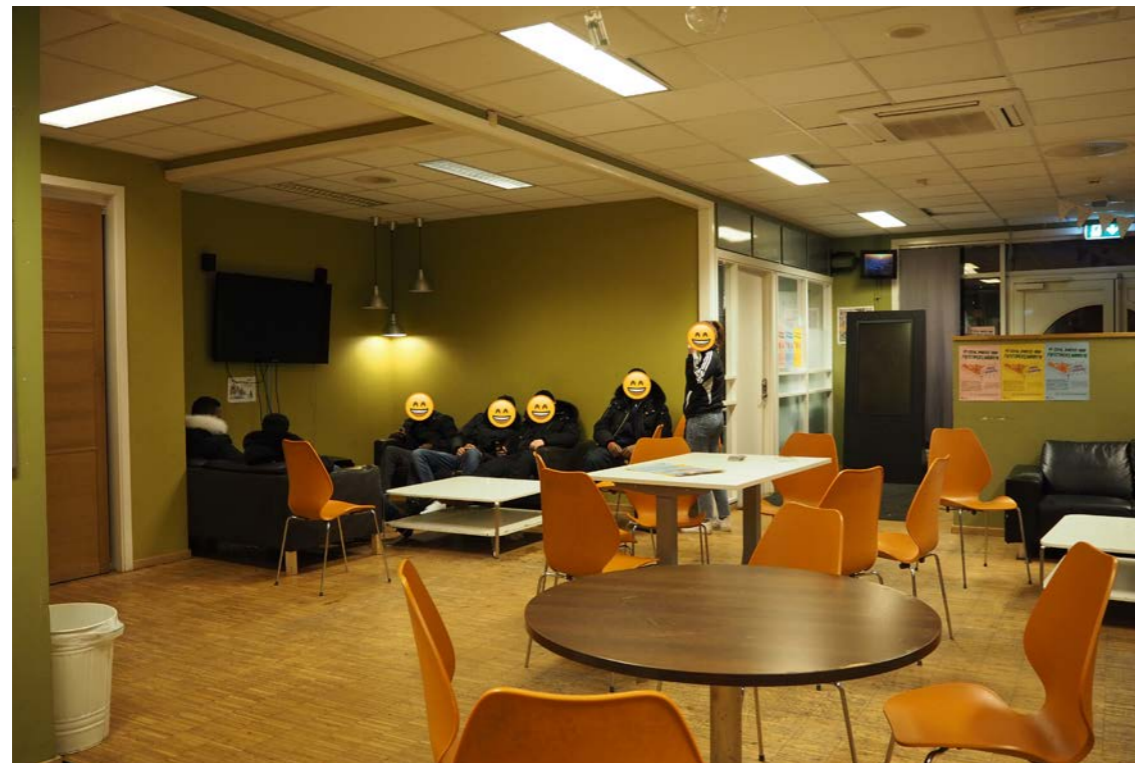
utbrøt en av ungdommene da han overhørte hva vi pratet om. Den ansatte var enig i at de trenger bedre ventilasjon i bygget, og spesielt på kjøkkenet. Det er ingen vinduer på kjøkkenet, så det luftes rett ut til resten av klubben. Vi lurte på om ungdommene har tilgang til kjøkkenet, og fikk til svar at det pleier å være en til to som hjelper til med matlagingen hver gang. Vi spurte hva de får for å hjelpe til, og den ansatte sier at de som hjelper til får spise først. Bortsett fra dette fikk aldri ungdommene tilgang til kjøkkenet.

En ansatt ønsket seg en vannkran inne på klubben, og kanskje helst utenfor kjøkkenet. Løsningen per i dag er at de ansatte fyller på vannkanner som de setter i kjøkkenvinduet sammen med plastkopper. Flere av de ansatte mener dette fungerer dårlig, og at det er lite miljøvennlig.

Vi luftet ideen om en åpen kjøkkenløsning for de ansatte på en workshop. En ansatt

var rask til å påpeke at det ikke ville fungert på grunn av sikkerhet. Han mente at ungdommene ikke kunne ha tilgang på skarpe kniver, fordi det er potensielle våpen. De andre ansatte var åpne for å finne en løsning som kunne fungere for alle, der knivene kunne bli sikret på en måte som sørget for sikkerheten til de andre på klubben. En kvinnelig ansatt foreslo å ha knivene inne i et låst skap, og bare ta de ut under tilsyn fra voksne ansatte. Flere var positive til å la ungdommer benytte kjøkkenet i større grad, og alle var enige om at det burde være en bedre løsning for serveringen enn det lille kjøkkenvinduet.

Vi spurte tre jenter om hva de ønsket seg av tilbud fra kjøkkenet. Det kom et hjertesukk fra dem om at de virkelig skulle ønske det var noe matservering hver dag. "Det trenger ikke være så mye eller fancy mat, kanskje bare noe frukt og snacks. Og så pizza eller kebab på fredager, hehe".



3.4 Lokalene

Jordal fritidsklubb ligger i 1.etg i skolebygget til Jordal skole. Skolen åpnet i 1999, og klubben har eksistert like lenge.

Når man kommer inn på Jordal fritidsklubb fra skolegården blir man møtt med en halvhøy skillevegg med et lite, rundt bord foran. Her skal alle ungdommene som er på klubben skrive seg inn på en liste når de kommer.

Til høyre for inngangspartiet ligger personalrommet. Den ene vegg som skiller personalrommet fra det første rommet er en glassvegg. Vi ble fortalt at dette er viktig fordi alle skal kunne ha oversikt over hvem som er inne på dette rommet. Det hender at de ansatte lar ungdom sitte der inne alene, og da må de ansatte kunne se hva de gjør og hvem de er. Personalrommet er altså ikke forbeholdt kun personalet, men brukes også til å ha samtaler med ungdommene og som

hvilested hvis noen ungdom trenger en liten pause. En av de ansatte vi pratet med var bekymret for at det ikke ser så fint ut siden det ikke er noe særlig møbler der, og at de ansatte har slengt eiendelene sine på gulvet i mangel på hyller. Vi spurte henne om hun kunne tenke seg skap på personalrommet for å låse inn tingene sine. Hun viste oss noen skap de har tilgjengelige i kjelleren, men sa at hun aldri ville gått dit for å legge fra seg noe som helst. De lå altfor langt unna resten av klubben. Dessuten er jo døren til kontoret alltid låst, så hun var ikke redd for tingene sine. Kontoret til de ansatte skal alltid være låst. Til tross for dette demonstrerte en av de ansatte for oss at døren er så gammel at hvis man rykker skikkelig til kan man få den opp med ren og skjær kraft. Det viste seg også at heller ikke alle de ansatte har nøkkel til personalrommet.

Når man kommer forbi inngangspartiet er det et stort, åpent rom på cirka 85 kvadratmeter. Til høyre står det to svarte skinnsofaer mot

hverandre, og en tv som henger høyt oppe på veggen. Til venstre står det også to svarte skinnsofaer med et lite, slitt hvitt bord i midten. Langs hele den venstrevendte veggen er det vinduer som ser ut mot gaten. Det er persienner på disse store vinduene som stort sett alltid er trukket for – og litt ødelagte. Vi fikk høre at dette er fordi forbipasserende, som for eksempel foreldre, ikke skal kunne se hvilke ungdom som er inne på klubben til enhver tid. Et stort problem med denne store vindusrekka er at klubben til tider blir veldig varm og blendet på grunn av solen om sommeren.

I enden av vindusveggen til venstre er den såkalte "blindtarmen". Dette er en slags krok i enden av rommet. Her står et høyt langbord i tre, med barkraker rundt. På veggen bak er det et fargerikt veggmaleri som skal forestille Jordal i solnedgang. Dette veggmaleriet var mye omdiskutert blant de som bruker klubben. Noen få elsket det, andre hatet det. Flere av de unge sa bare at de ikke bryr seg om det. Ryktet sier at det har stått der i 15 år. Til høyre for blindtarmen er døren som fører inn til skoleområdet, og til høyre for det igjen ligger kjøkkenet. Klubben har i tillegg til den delen som er fokusert på i dette prosjektet to andre bruksrom, et som ligger på andre siden

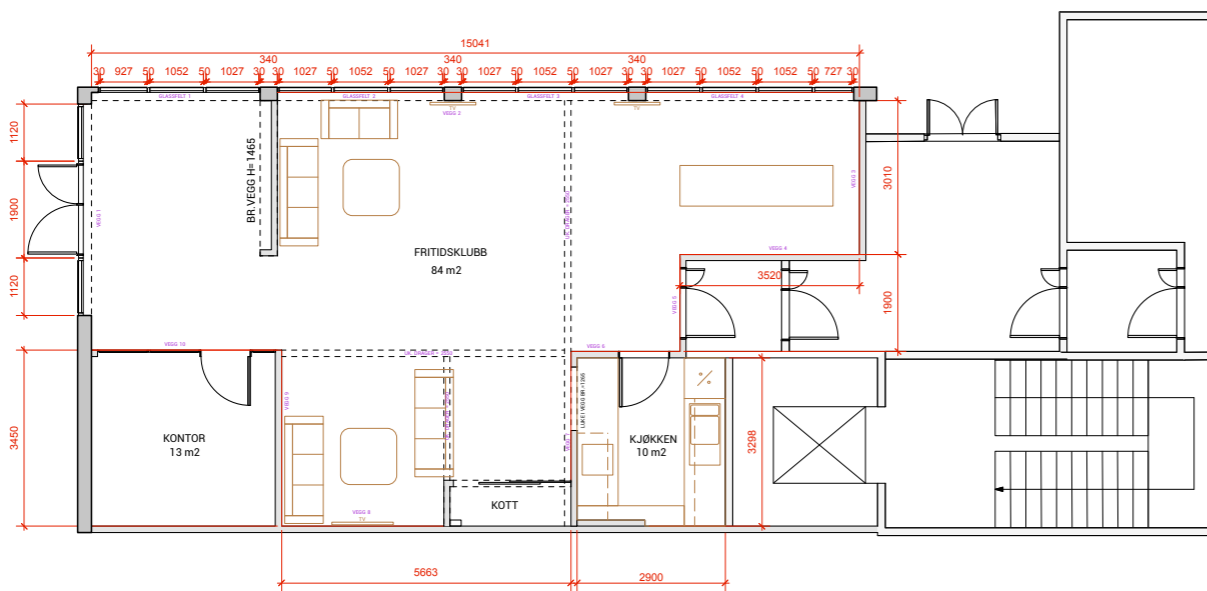
av gangen på skoleområdet, og en dansesal i kjelleren. Vi har valgt å ikke fokusere på de andre rommene her, fordi vi bare skal renovere det første rommet i denne omgang.

3.5 Inventar

Under et av våre besøk til klubben observerte vi de første som kom etter åpningstid. Det kom inn en gjeng med fem-seks gutter, og de gikk rett bort til de sorte skinnsofaene ved Playstation. En av de ansatte hentet utstyret, og guttene fikk hjelp til å sette igang med spillet. Guttene kom ikke fra inngangen til skolen, men utenfra, og en av de ansatte fortalte at hun har sett de her før, og vet at de kommer helt fra Søndre Nordstrand. Dette vitner om manglende klubb-tilbud i resten av byen. Guttene sa at de ønsket seg en større Fifaskjerm, sånn at flere kunne spille samtidig. Per i dag er det tre tv'er i rommet plassert litt ulike steder, men kun en er i bruk til TV-spill og en spilles det mest musikkvideoer på fra via en bærebær Mac. Den tredje tv står mye ubrukt. Systemet rundt "YouTube"-TV er veldig skjør, hvilket har resultert i at den bærebærene maskinen har blitt ødelagt flere ganger, og da kan ungdommene heller ikke spille av musikk i påvente av at maskinen er på reparasjon.

Bare to kan spille Playstation av gangen, og resten må se på. "Kan vi få Fifa 19 også?" En ansatt forklarer at de bare har Fifa 17 fordi Fifa 19 har blitt frastjålet. Guttene gikk igjen en halvtime senere. De ansatte sa at det er et stort behov for et skap med nøkkel til å låse inne Playstation, som må stå ved siden av skjermen. Nå står det inne på personalrommet, og blir bare tatt ut når noen kommer til de ansatte og ber om det. Deretter må det låses inn igjen hvis ingen bruker det. Noen andre gutter vi pratet med ønsket seg et eget fifarom med fire sakosekker, så kan to stykker spille og to som venter på sin tur.

Noe av det aller første vi fikk til svar fra både ungdommen og de ansatte når vi spurte dem om hva de skulle ønske seg annerledes på klubben var "kan dere male veggene!?" I dag er alle veggene malt i en slags grønn farge, som har et 70-talls preg. Ingen av de vi pratet med kunne huske at den hadde vært i noen annen farge noensinne. Det neste de gjorde ba om var om vi kunne endre på møblene. Klubben har matchende stoler spredt rundt i lokalet, og disse har en oransje-farge, som forsterker 70-talls preget på klubben. Bordene er hvite, med mange flekker og hull i seg. De svarte skinnsofaene derimot var flere positive til fordi de er slitesterke og enkle å rense. Til tross for dette fikk vi også kommentarer på at sofaene rommet for få av gangen, så det var vanskelig å sitte sammen med vennegjengen.



3.6 Kartlegging- og idéverksted

Vi hadde to runder med åpne verksted for ungdommene, og ett for de ansatte for å forberede til designfasen. Vi valgte å ha åpne verksteder med ungdommene, fordi det er en demokratisk metode der alle har mulighet til å delta på samme prinsipper. Åpent verksted betyr at vi tar med oss vårt verksted-kit og snakket med ungdommene som var på fritidsklubben. Ungdommer kom til oss og snakket med oss på eget initiativ, men vi oppsøkte også de som satt litt utenfor. Vi gjentok det to ganger på to forskjellige dager for å snakke med så mange ungdommer som mulig.

På verkstedet med ungdommene hadde MakersHub med seg plantegninger og bildekort. Bildekort er masse ulike inspirasjonsbilder av form, farge, arkitektur, interiør, materialitet og så lignende. På denne måten kan vi peke og snakke med ungdommene om spesifikke ideer og det hjelper dem med å visualisere at her kan det bli forandring.

Ungdommene plukket ut de bildene de likte best, og hang dem på veggen mens de festet post-it lapper ved siden av bildene og skrev på hva de likte best med bildet. Vi hadde også med et utvalg av bilder som vi viste på tv'en mens vi satt med en gruppe ungdom i sofaene og diskuterte hva vi så. Vi opplevde at sistnevnte metode fungerte best. Det kan være utfordrende å holde på ungdommenes oppmerksomhet, så en slik form passet godt ettersom de kunne sette seg i sofaen og prate litt uten at det var noe press på dem om å levere noe.

I verkstedet med de ansatte brukte vi samme verktøy - plantegninger og bildekort. De ansatte fikk også et ark der de skulle svare på tre spørsmål hver. 1) Hva liker du, hva fungerer bra i dag? 2) Hva liker du ikke, hva fungerer ikke så bra? 3) Hva ønsker du av forandringer? De ansatte lagde også egne moodboards av bildekortene.



Ungdommer ser på bildekortene og velger ut de som de liker noe ved.



Else fra MakersHub i samtale med noen ungdommer. Hun hjelper dem med å skrive stikkord av hva de sier ned på post-it lapper.

3.7 Oppsummering av tilbakemeldinger og ønsker

Ungdommer:

- Det er mye sprikende meninger både mellom ungdommene, men er det en ting alle er enige om så er det at de vil ha ny farge på veggene – og gjerne at det skal være mye farger på det nye interiøret.
- "Knæsje farger, masse farger, farger i taket!"
- Det nåværende veggmaleriet har ikke ungdommene noe særlig eierskap til, og ingen synes at det gjør noe hvis vi maler over. Men mange vil gjerne ha en form for veggmaleri – men det er litt delte meninger om hvor street det skal være. Noen sier "taggevegg!!", mens andre ungdommer påpeker at "tagging ødelegger alt. Du kommer inn og det ser sofistikert ut og sånn, og så er det tagging da. Det er ikke flnt."
- Mange jenter vil gjerne ha lyseblå eller lilla farge på veggene.
- Sakkosekker

- Noen jenter ønsker å dele inn i gutterom og jenterom – med gardin som skille. De foreslår "blindtarmen". Noen foreslår også egne rom fordelt på klassetrinnene, uvisst hvorfor.
- En gutt foreslår å henge opp bilder av de som pleier å komme på klubben på veggene.
- Det blir ofte etterspurt musikkstudio – gjerne i kjelleren, "sånn som på Sterling". Gjerne også et DJ-miksebord.
- Kl klubben brukes ikke mye av de ungdommene som henger på Jordal fritidsklubb, "Nei, det er mer for yngre barn på Tøyen skole og sånn. Vi er nesten aldri der, men hvis vi er der så er vi i musikkrommet".
- De ønsker seg ladestasjon til telefoner. I dag spør ungdommene de ansatte om de kan lade telefonene på kontoret. Det er mye inn- og ut aktivitet der på grunn av dette. Få ungdommer har også med egen lader.



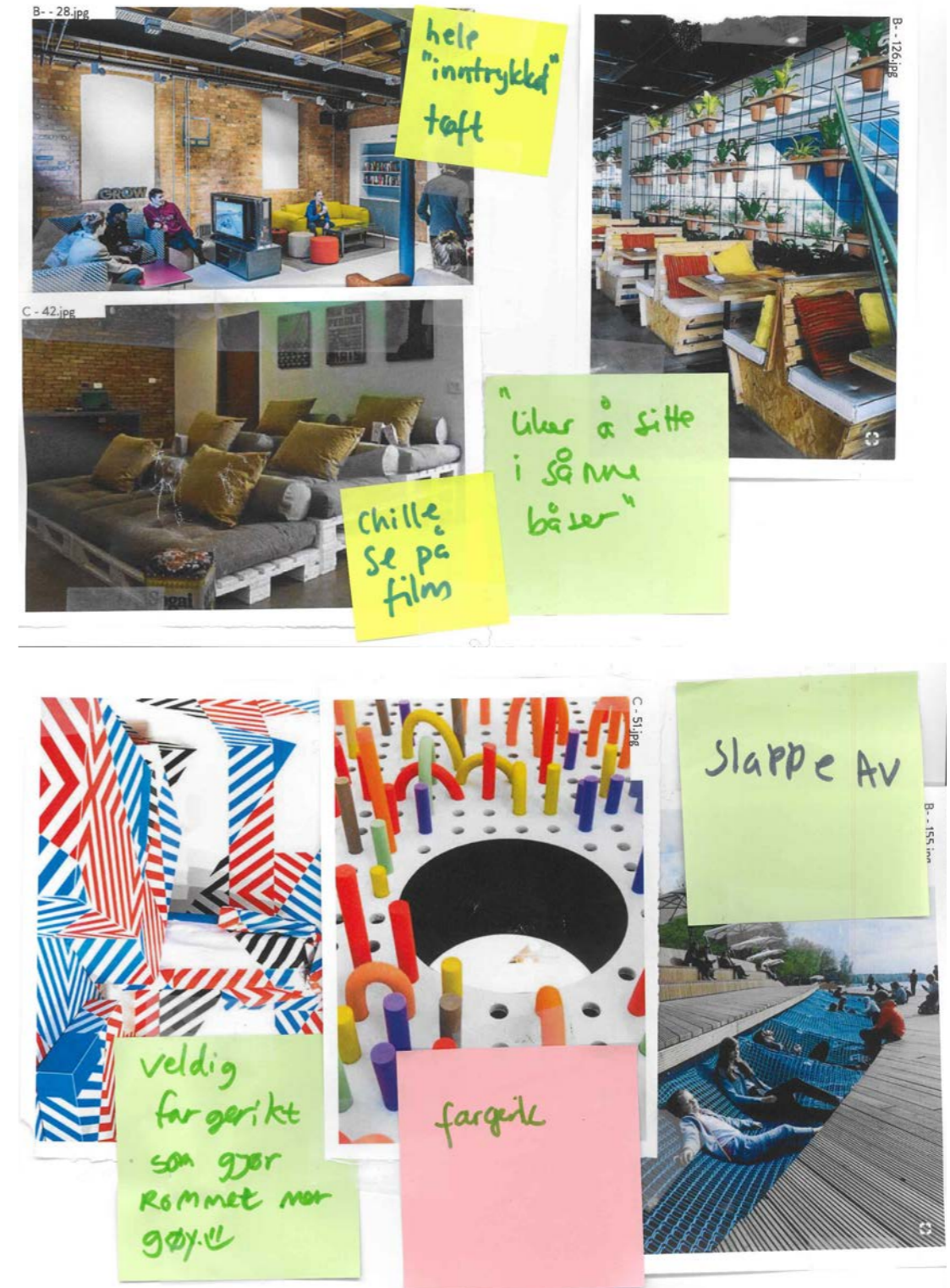
Inspirasjons bilder blir vist på skjerm og teamet er i samtale med noen av ungdommene på klubben. De forteller hva de liker og ikke liker ved bildene vi viser. Slik skaper arkitektene seg et bilde av hva ungdommene ønsker i det nye rommet.



- Ungdommene trenger ikke sted å henge fra seg jakker eller sekker. De har det alltid på seg, og vil fortsatt ha det slik.
- De vil ikke ha skofrie soner. Dette var alle veldig tydelig på, "må jeg ta av meg sko her kommer jeg ikke tilbake, aldri."
- Mange mener at tv'ene er for små.
- De vil at rommet fortsatt skal føles åpent og sosialt.
- En jente ønsker seg airhockey.
- Jentene har lyst til å synge karaoke – men ikke foran guttene, "det blir for flaut"
- Surround anlegg.
- "Puter! Bedre lys"
- "Sånn lys i taket der man kan skifte farge"
- En gutt ønsker seg veldig et VR rom. En annen ønsker seg Mariocart-spillerom.
- Veldig mange gutter nevner at de vil ha et eget Fifa-rom – og sånne spillestoler.
- De vil heller ha to tv'er enn én prosjektor til Playstation – for da kan flere spille samtidig.
- Det alle vil ha er store, komfortable sofaer! – "ikke en sånn pinnebenk"
- "Vi kan ikke ha stoff på sofaene, da blir de bare skitne".
- Sofabord er unødvendig – de vil heller ha dedikerte krakker der de kan ha bena på.
- Noen ønsker seg "vanlige bord der man kan spise", litt sånn cafe/diner stil.
- Flere nevner at gardinene er stygge. De vil ha sånn folie sånn at man kan se ut men ikke inn.
- "Fjern pokalene, ingen bryr seg om de"
- "Gøy med trapper med store puter som man kan ligge i."
- Alle er veldig klare på at det må ikke se ut som et bibliotek.
- "Ikke plasser Playstation (les: løse ting av verdi) nærmere døra, da blir de stjelt."
- "Den halv-veggen ved inngangspartiet er praksis fordi den hindrer sofaene i å gli bakover. Men ellers liker jeg den ikke."
- Mange ungdommer ønsker at kjøkkenet skal være med som en "kafedisk" og bli mer åpen.

Ansatte:

- En ansatt ønsker en stillekrok, "men det må kalles chillerom!" – der ungdommer kan få ta en pause/et pusterom, men også et sted der de skal kunne ha en samtale med ungdom uten at det er ikke på personalkontoret.
- Et referanseprosjekt fra Stovner T-bane nevnes "såne illustrasjoner på Stovner T-bane er flint"
- Vaskehjelpen klager over gulvet, frustrert over at det "aldri blir rent". Han sier det ser stygt ut og det blir mer og mer ødelagt for hver vinter.
- Låsbart skap til Playstation
- Det må være lett å ha oversikt over rommet. Ingen kroker der folk kan gjemme seg. Ingen egne rom der man kan lukke/låse en dør.
- Akustikken er forferdelig. Alle de ansatte sliter med at det er veldig høyt lydnivå.
- Høytalere som er fastmonterte.
- Ansatt ønsker at lokalet må deles inn i tydeligere seksjoner. Sånn at det blir tydeligere hva man gjør i de ulike gruppene av rommet.
- Ansatte forteller at ungdom ofte løper veldig fort gjennom gangen, og lurere på om det er mulig å gjøre noe som forebygger dette.
- Bedre solskjerming på de store vinduene.
- Det trengs ikke veldig mye oppbevaring – "spill og sånt kan være i hyller uten låsbare skap".
- Den lille infotavlen ved inngangen har aldri blitt brukt sier han ene som jobber der. Det har også kommet en stor infotv, som skal vise informasjon om alt som skjer for unge i bydelen, men den er fremdeles ikke tatt i bruk, "og er veldig klumpete, stygg og i veien."
- "Det må bli en blanding av hjemme/klubb følelse – ikke som på skolen. Det må skille seg ut fra skolen."
- Ansatt ønsker seg blinkende "Åpent/stengt" skilt ved døra.



3.8 Analyse

Med daværende rominndeling og interiør er det flere problemområder. Her er de viktigste punktene vi har lært gjennom fase 1 – innsikt:

Akustikk

Det er et stort problem med akustikk i rommet. Dette skyldes at det er mye ' nakne' overflater, som den store vindusrekka, og for lite mykt møblement som absorberer lyd. Vi har ikke gjort noen offentlige målinger – men det er tydelig at dette er et punkt som må tas ekstra hensyn til i designfasen. Dette er også viktig for de ansattes arbeidsmiljø.

Soneinndeling

Ved nåværende situasjon er det primært to soner i rommet – ett foran YouTube tv'en og sofaene foran den ene Playstation tv'en. Vi oppfatter det slik at rommet i seg selv er lite innbydende og byr ikke på mange andre åpenbare aktiviteter enn de to nevnte. Dette kan resultere i at ungdom ofte føler seg rastløse, og det er kanskje derfor vi ser at det er veldig trykk på klubben rett etter skoletid, men så dapper det fort av. I designfasen skal vi skape en tydeligere soneinndeling, og forsøke tilby flere aktiviteter i rommet.

Oversiktelighet

Både ungdommene og de ansatte ønsket at rommet fortsatt skal føles "romslig", derfor skal vi utforske små skillevegger i ulike høyder, materialer og transparenthet.

Den store vindusrekka

Den store vindusrekka kommer ofte opp som et problem, både fra de ansatte og ungdommene. De ansatte påpeker prinsippet om "sosial kontroll", at de ønsker at klubben skal være et sted der ungdommen ikke føler seg overvåket av foreldre/forbipasserende – derfor er gardinene alltid trukket for. Om sommerne er det også et stort problem med innvendig klima, da vindusrekka får en drivhuseffekt og de ansatte forteller at det blir ekstremt varmt i rommet og dårlig luft. I designfasen skal vi se på løsninger som kan underlette begge disse sammenfallende problemene.

Inneklimaet er et problem, spesielt for de ansatte. Men vi anser det som en for stor kostnad å gjøre noe med teknisk innenfor

gitt budsjett: Derfor kan vi kun gjøre noen forbedringer, men anbefaler bydelen å undersøke dette nærmere med klimaanlegg og solskjerming utenifra.

Store sofaer

Vi ønsker å lytte til ungdommen og fokusere på å lage områder med store sofaer der de kan "henge og chill".

Farge og identitet

Mange av bildene både ungdommen og ansatte valgte ut var fargesterke. I designfasen skal vi eksperimentere med spennende paletter og gi ungdommene flere valgalternativer. Farge og veggmaleri kan gjerne være den nye identitetsfaktoren til klubben.

Belysning

Nåværende belysning er forferdelig. Lysstoffrør og noe tilfeldige pendler. Vi er heldige, alle lamper er på stikkontakt – hvilket betyr at vi enkelt kan erstatte og bytte lampene uten å involvere en elektriker. Vi skal lytte til ungdommenes ønsker om "farget og kul belysning".

Tak

Nåværende tak er hvite t-profiler. Vi ønsker å se på muligheten for å fjerne hele t-himlingen og åpne opp til det røde, industrielle taket og eksponere ventilasjon etc. Dette kan være med på å skape et tydelig skille at "nå er du ikke på skolen mer, men på klubben", ved at et eksponert tak har et røffere og mer ungdommelig look.

Gulv

Må males, med slitesterk industriell epoxy maling. For stor kostnad å bytte hele gulvet. Ungdommene ønsket ikke skofri klubb, derfor blir det ingen tepper.

Informasjonstavle

Lage et bedre opplegg for informasjon fra klubben (bordtennis-turneringer, åpningstider, kommende arrangementer etc) og integrere informasjonstv'en fra bydelen.

Teknikk

Ladestasjon til mobiler, bedre system med oppkobling av data til YouTube tv'en og låsbart skap til Playstation.

Kapittel 4

Fase 2 – Design

Etter å ha gjennomført innsiktsfasen, gikk vi i gang med forberedelsene til å forme et nytt interiør i rommet basert på funnene fra fase 1.

4.1 Studiebesøk

Vi dro på befaring til FUBIAK (Furuset bibliotek og aktivitetshus), ettersom vi hadde hørt mye positivt om deres ungdomstilbud.

Lokalene er hovedsakelig et bibliotek med med høy grad av flerbruk. Andre etasje brukes som fritidsklubb for ungdommene i området, og de har egen inngang.

Vi fikk en guidet tur i lokalet og ble inspirert av deres medvirkende modell med målsetting om at ungdommene skal være med på alle avgjørelsene som ble tatt på klubben. De hadde ansatt ungdom til ulike ansvarsområder, og det var ungdommene selv som laget maten i kantina. De har et motto om at klubben blir fornyet kontinuerlig og "den skal aldri bli helt ferdig." FUBIAK har egne ansatte som søker om midler gjennomgående året rundt. Dette er fordi det er viktigere at klubben dekker brukernes behov enn at brukerne må tilpasse seg klubben.

Andre etasje består av et stort hovedrom i midten og flere mindre rom – der de fleste rommene kan lukkes med dør. Vi spurte guiden vår om ikke det var en utfordring med tanke på ungdommenes sikkerhet. Hvordan kunne de ansatte ha oversikten over ungdommene hvis de var innenfor lukkede dører og i flere forskjellige rom? Vi fikk forklart at i utgangspunktet følger de ansatte med også i de lukkede rommene, men guiden la til at "Man må også tenke at man må slippe litt kontrollen. Vi voksne kan ikke alltid ha kontroll over alt. Da gjør vi ungdommene en bjørnetjeneste."

FUBIAK åpnet dørene mars 2016 og guiden vår forteller oss at en del ting har de måttet

endre etterhvert som de ser hvordan rommene blir brukt. Blant annet har de blitt nødt til å stenge av de låsbare skapene som hadde blitt installert der originalt, fordi de ble misbrukt som gjemmedsteder for ulovlige eiendeler som våpen og rusmidler.

Studiebesøket til FUBIAK var veldig nyttig for antropologen og arkitektene, da vi kunne diskutere ulike problemstillinger som hadde presentert seg på Jordal og se hvordan de har løst dem der. Det var mye likheter i ønsker og drift mellom Jordal og FUBIAK, men FUBIAK er et helt moderne og nyoppusset rom. De var også fult i gang med å bygge et nytt rom til ungdommen, et type "chille rom" som skulle bare være ungdommens, fordi ellers så deler de resten av lokalene med biblioteket.

Vi dro også på befaring til K1-klubben på Tøyen og fikk gode beskrivelser på hvordan driften fungerte, spesielt i forhold til kjøkkenet og "Stua" – et eget rom som ungdommene kunne booke. Slik som ungdommene på Jordal har etterspurt.

4.2 Kommunikasjon

Et viktig moment i medvirkningsprosesser er å være tydelig på hvem vi er og hvorfor vi er der. Derfor hang vi opp plakater som hadde enkel forklarene tekst om prosjektet og vi opprettet også en prosjektkonto på Instagram – @jordalmakeover. Det var for at ungdommene og de ansatte som ville kunne følge prosessen.

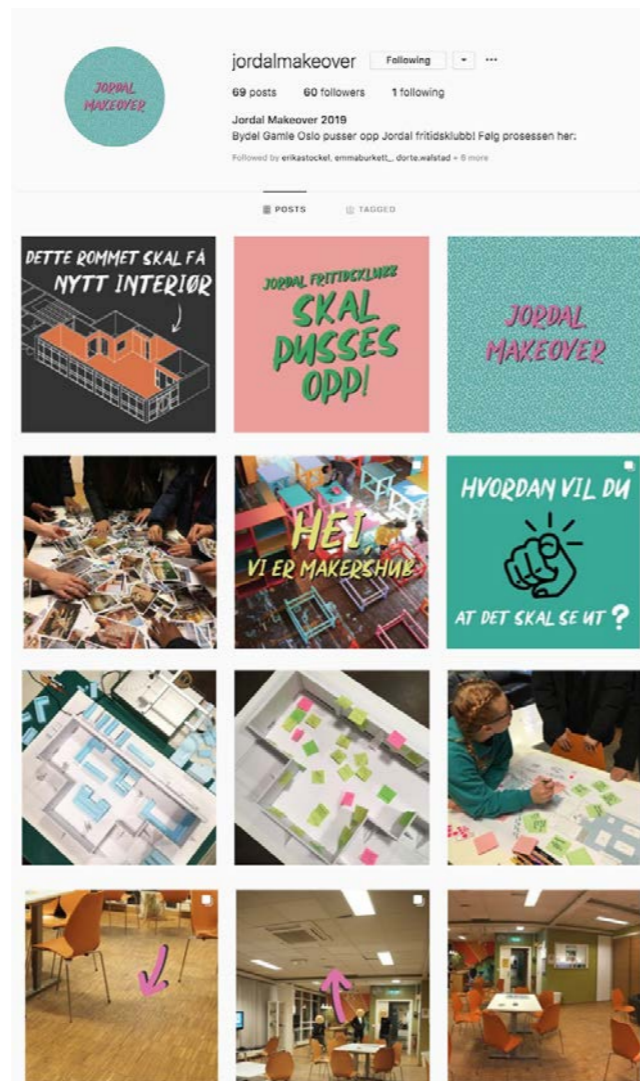
Vi brukte dette som en kanal for å kommunisere med ungdommene på deres premisser, slik at de kunne kommentere på planene underveis og komme med innspill til forslagene våre. Vi opplevde at dette fungerte best som en kanal der vi jevnlig oppdaterte fremdriften i prosessen slik at den ble mest mulig transparent, men at det fungerte mindre som et samtaleforum.



4.3 Klubbrådet

I denne fasen arbeidet vi mer konsentrert med Klubbrådet som representantgruppe for ungdommene. Vi opplevde at det å dele ungdommene inn i mindre grupper på færre av gangen fungerte best for mer konstruktive tilbakemeldinger på prosjektet og samtaler for videre arbeid. Klubbrådet bestod av åtte elever fra 10. klasse, som jobbet aktivt for elevenes interesser på skolen. Vi hadde jevnlig kontakt med de på en chat-gruppe på Instagram, der vi også avtale direkte når vi skulle møtes.

Instagram og chat-gruppen fungerte godt som en kontaktflate med Klubbrådet. Det var også de som foreslo at vi skulle ha en chat-gruppe. Kontakten vi hadde med Klubbrådet ble veldig verdifull gjennomgående i design-prosessen, og deres innspill var uvurderlige. Samarbeidet med klubbrådet var både effektivt og lærerikt.



4.4 Verksteder

I fase 2 holdt vi totalt seks verksteder med fire ulike temaer, med ansatte og ungdom.

4.4.1 Programmerings-verksted med Klubbrådet og de ansatte

Den første workshopen konsentrerte seg om programmeringen av rommet, altså selve planløsningen. Fra innsiktsfasen hadde arkitektene skissert seks programmeringsforslag til planløsningen i rommet og laget enkle "volum-modeller" av hvert forslag i skala 1:50. Hvorfor vi valgte å bruke modell som virkemiddel er fordi av tidligere erfaringer med å arbeide med ungdom, har ikke alle like stor forståelse av rom ved å kun lese av 2D tegninger. En modell hjelper på forståelsen og det var veldig viktig i dette tilfellet.

Formålet med verkstedet var å sammenkomme til enighet om et program i rommet, altså hva skal man gjøre hvor, og bli enige om en planløsning.

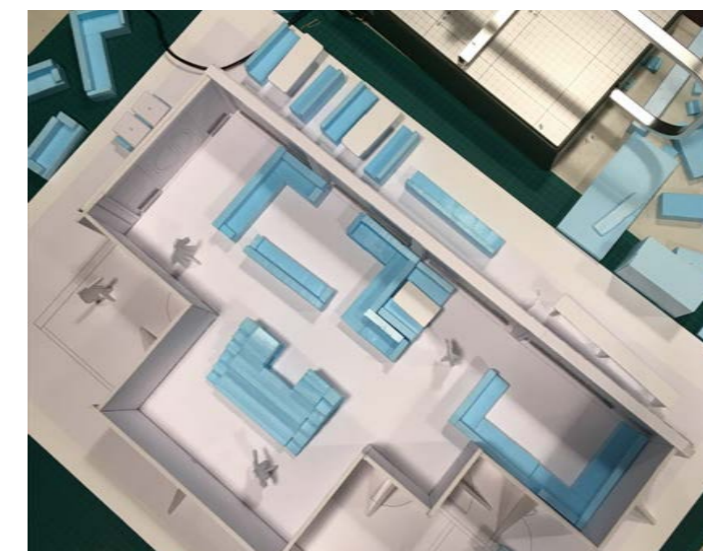
Fem ungdommer fra Klubbrådet var tilstede på verkstedet. Vi begynte først med å presentere de seks ulike konseptene med tegninger og skala-modellene.

Tanken var at ungdommene skulle stemme over hvilket konsept de likte best, men de begynte ganske raskt med å foreslå

en miks av de ulike konseptene. Det førte til at de flyttet på veggene og møblene i skala-modellene, og på den måten fikk de konstruert sin egen drømmeklubb.

Klubbråd-medlemmene hadde til tider ulike meninger, og måtte argumentere frem og tilbake i fellesskap, noe som førte til et fint engasjement og samarbeid dem imellom. Vi fikk verdifulle innspill gjennom disse diskusjonene. Blant annet fikk vi beskjed om å huske på godt lydanlegg, slik at de som satt lengst unna tv-en også kunne se på film uten problemer, "...for på fredager vi pleier å se på film og sånn, og da hører ikke de som sitter der." (Gutten pekte på sofaene ved vinduene).

De likte godt at den tidligere kalt blindtarmen skulle bli et lukket rom. En av gutta foreslo å ha en så stor sofa at den dekket langs hele vegg. "Vi burde ha et koserom!" "Ja! Sånn mørkt rom med tv og sånn!" Guttene hadde mest lyst på et eget spill-rom til FIFA, mens jentene hadde mest lyst på et karaokerom/jenterom. Alle likte idéen om et lukket rom, og vi ble enige om at dette rommet kunne brukes til begge deler: både spill-rom for guttene og danse/musikk-rom for jentene. Dette rommet blir heretter referert til som Hjørnet, og ikke lenger blindtarmen. Det skulle være mulig å booke rommet i hjørnet, slik at man kunne være for seg selv sammen med sine venner uten at alle andre hadde tilgang samtidig. De ønsket seg i utgangspunktet et



Volum-modell lagd av styrofoam som enkelt kan illustrere form og skala. Detaljeringsnivåen som farger og materialvalg er ikke viktig her, men størrelsesforholdene mellom møblene i rommet og hvor de skal plasseres.



Her vises planløsningen som Klubbrådet "shoppet" seg til blant de seks forslagene arkitektene hadde tegnet. Ut fra dette forslaget arbeidet vi videre med planløsningen og kom til en enighet.

rom som kunne lukkes helt, men vi forklarte at det måtte være mulig for de ansatte å kunne se hvem som er inne på rommet og sørge for sikkerheten til alle der inne. Dette forstod de godt. Else forklarte dem idéen med en halvvegg som kunne være i glass, slik at rommet kunne lukkes helt, samtidig som de ansatte kunne titte inn. Dette synes de at var en god idé.

En av skala-modellene hadde en enkeltstående vegg som stod midt i rommet med en tv på. Alle ungdommene var enige i at dette ikke var noen god idé, fordi det ville være forstyrrende at folk gikk bak tv-en. Ellers likte de godt at sofaene var delt inn i grupper som stod vendt mot hverandre, slik at de inviterte til at flere kunne sitte og prate ved siden av hverandre. De var mer glade i mindre sosiale soner, enn at hele rommet skulle være helt åpent. De vil også ha et sted med spisebord. "Et sted det må være bord. Bordene i dag er for lave. Hvis det var litt høyere bord så kunne vi sittet i sofaen og spist." "Når det er mat på klubben så spiser alle samtidig, da trenger vi bord, ikke sant?"

Etter workshopen med klubbrådet hadde vi en tilsvarende workshop sammen med de ansatte. Else begynte med å fortelle om innspillene fra ungdommene i klubbrådet. Vi gikk gjennom skala-modellene sammen med de ansatte, og Else konstruerte modellen slik ungdommene ville ha den. En av de ansatte var bekymret for at det var for få bord. "Hvor skal vi spille kortspill?" Else foreslo et mellomstort bord. Ikke coffetable, for det bruker ungdommene bare til å sette føttene sine på. Heller ikke for høyt, for da blir det vanskelig å strekke seg opp for å spise på. Det synes den ansatte at var en god idé.

De ansatte var også litt skeptiske til at hjørnet skulle bli et lukket rom. "Vi har ikke nok bemanning til at én ansatt skal sitte i mørkerommet sammen med ungdommene." Else forklarte at det var tenkt en glassvegg inn til rommet, slik at det gikk ann å se gjennom. Dette ble de enige om at var en god løsning. En av de ansatte var bekymret for hvor utstyr som spill og leker skulle stå. "Hvor skal vi ha tingene våres?" Else svarte: "I rommet ved inngangen der." Det skal være nok plass til å lagre alt utstyret, og det må være låsbart.



Sosialantropolog Maiken dokumenterer alle innspillene - og de ulike "bitene" i modellen, som er de ulike forslagene til planløsningen.

En ansatt var bekymret for hærverk: "Kan veggene lett bli ødelagt?" Else svarte: "Nei, vi kommer ikke til å bygge veggene med standard gipsplater, men med finerplater. Hvis man slår i det så ødelegger man i verste fall bare hånden sin, ikke veggen". Den ansatte ble lettet over svaret. Det var en bred enighet blant de ansatte om at de ikke trengte et eget rom til samtaler med de unge. De ønsket seg heller et lagerrom, så kunne de fortsette å bruke kontoret til samtalerom slik det gjøres i dag.

De ansatte mente også at det var viktig å tilrettelegge for køen inn til kjøkkenluken som oppstod under matserving. Vi diskuterte ulike løsninger på dette. Noen foreslo å bytte kjøkkenluken til kortveggen der døren til kjøkkenet er i dag. Else foreslo å dele døren i to, og åpne den øverste delen under servering. Dette forslaget likte alle de ansatte godt "Det kan jo hende at ungdommene synes det er litt kult også!" Alle var enige om at det trengs en mer åpen kjøkkenluke som er tilpasset de store køene som dannes når det serveres mat. Vi ble senere enige om at kjøkkenet ikke skulle være inkludert i renoveringen i denne omgang.

De ansatte ønsket seg mer konsentrert og variert belysning. Før renoveringen var alle lysene koblet til samme bryter, slik at det enten var like lyst over alt, eller bekmørkt over alt. En av de ansatte påpekte at vi burde være forsiktige med å bruke stålampere, fordi de kan lett bli ødelagt av at ungdom river ut kontakten de står i for å bruke stikkkontakten som lader til mobilene sine. "Ungdommene er på jakt etter ladestasjoner." Else fortalte at vi hadde planer for alternative ladestasjoner. For eksempel med ladere som kan stå fast i veggen og som ikke kan flyttes på. Den ansatte synes det høres ut som en god idé.

Helt tilslutt kom det noen gutter inn på klubben og tittet bort på modellen. En av dem betrodde seg til en av oss: "Jeg vil ha et rolig rom. Sånn som på Manglerudklubben. De har masse sånne rom."

Resultatet av de to programmeringsverkstedene var at arkitektene hadde en konkret planløsning både ungdommene og de ansatte var enige i, som de kunne fortsette å utarbeide videre.

4.4.2 Pop up-verksted med ungdom på klubben

Etter å ha gjennomført programmeringsverkstedene lagde vi en pop-up installasjon på klubben av designet vi hadde kommet frem til sammen med klubbrådet og de ansatte.

Vi tømte rommet for møbler og brukte tekstil og teip for å illustrere forslaget til den nye planløsningen. Dette gjorde vi for å teste ut idéene i riktig skala, og for at det kunne bli lettere for ungdommene og de ansatte å se for seg potensialet. Vi la straks merke til at ungdommene tok i bruk krikene og krokene vi hadde satt opp. Det gav oss en indikasjon på at ungdommene ønsket seg mindre soner der de kunne være med vennene sine og "gjemme" seg litt fra resten av klubben. Vi hadde i tillegg printet ut et stort kart over design-forslaget, la det ut over et bord og delte ut klistremerker med smilefjes og sure fjes, slik at deltakerne kunne plassere de på kartet og vise hva de likte og mislikte. Når noen festet et klistremerke på kartet ba vi dem å fortelle oss hvorfor de hadde klistret akkurat der, og så skrev vi tilbakemeldingene vi fikk på post-it lapper. På post-it lappene samlet vi quotes, meninger og idéer, og så kartla vi smilefjes og sure fjes.

Etter å ha testet planløsningen og fått innspill fra brukere og ansatte på klubben gjorde vi noen flere nødvendige endringer. Noen av innspillene vi fikk var: En av guttene var bekymret for at det skulle bli for lyst i hjørnet. Vi forsikret om at det ville kunne bli helt mørkt med sorte gardiner. Ettersom det ble bestemt at det skulle være mulig å booke hjørnet ville vi til i tillegg til skjermene inne i hjørnet montere en tv-skjerm også på utsiden av rommet.

Vi spurte ved flere anledninger om ungdommene ønsket seg egne låseskap eller ladeskap til telefonene sine, men vi gikk helt bort fra den idéen. Ungdommene mente at de uansett aldri ville gått fra mobilene sine eller tingene sine. Vi foreslo heller ladestasjoner som sitter fast i veggen for dem, og den idéen ble tatt godt imot.

Noen av reaksjonene vi fikk under workshopen med pop-up installasjon:

- Det kommer en 50 meter lang sofa: "Wehey! Skal flytte hit ass!"
- Og så blir det ladestasjon: "Ååh, deilig!"
- Det kommer et rom som dere kan booke: "Jeg hadde booka det bare for å sove der ass!"



Arkitektenes oppsummering av de viktigste tilbakemeldingene på programmeringen og hva vi skulle fokusere på videre i prosessen.

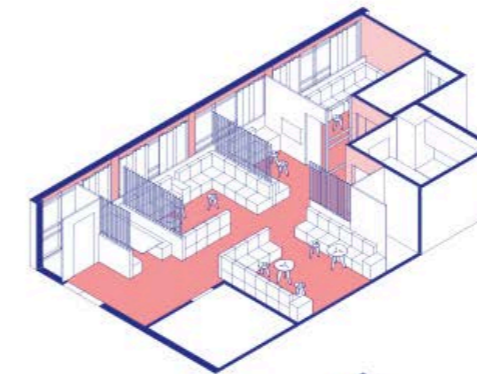
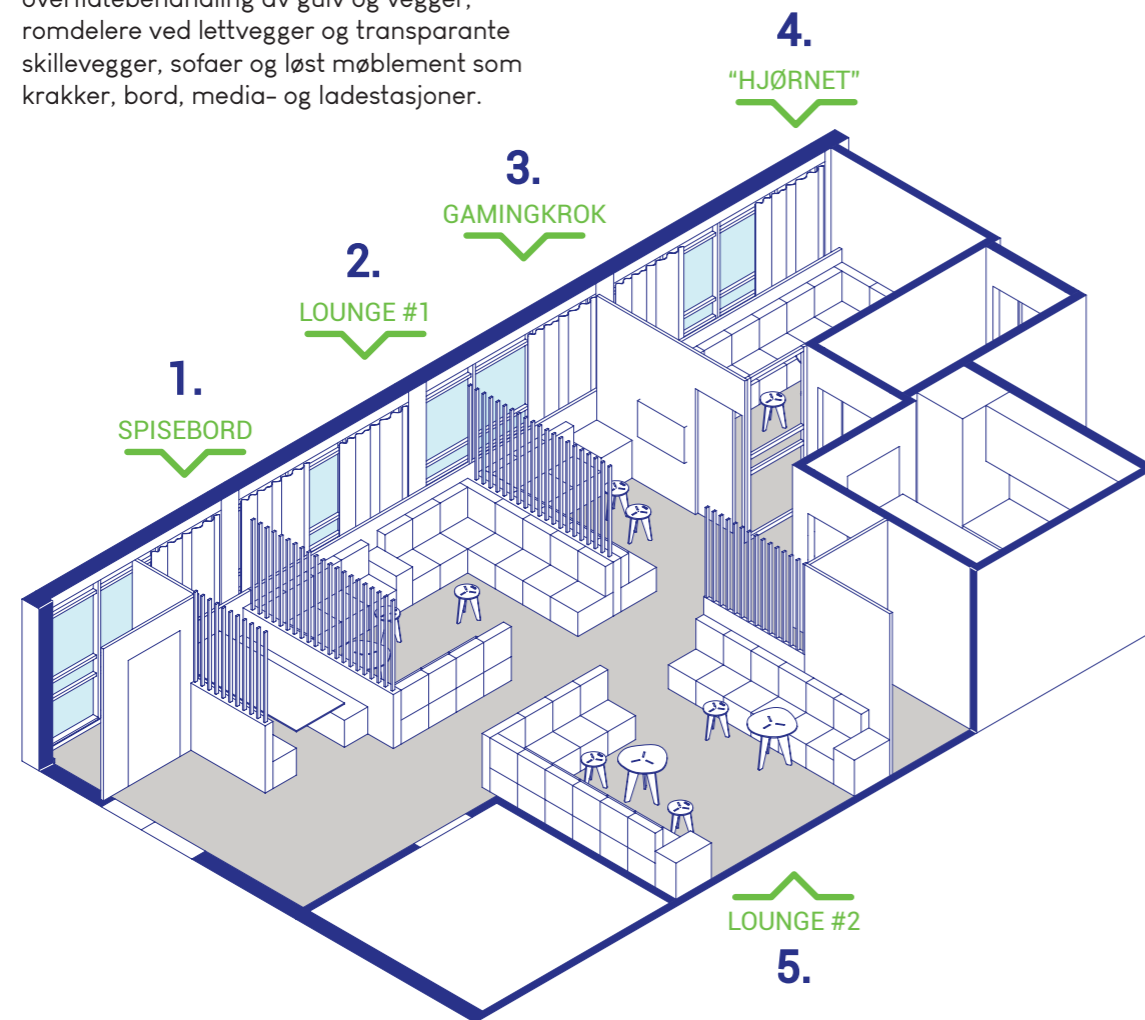


4.4.3 Resultat: endelig planløsning

Vi landet på å fokusere på fem soner i klubben, se illustrasjon nedenfor.

Ett stort spisebord med plass til 8-10 personer. En lounge med store sofaer. En gamingkrok med tv og playstation. "Hjørnet", som blir et lite rom som ungdommene kan booke, med tv og playstation. Og en større lounge med store sofaer og en stor tv til musikkvideoer og filmkvelder. Loungene er plassert rett ovenfor hverandre, slik at de som sitter i lounge #1 også kan se tv'en ved blant annet filmkvelder.

I forhold til budsjett måtte vi gjøre noen prioriteringer i forhold til hvilke områder vi videre skulle fokusere på. Disse beslutningene ble tatt i samråd med ledelsen, men ungdommene og de ansatte innspill ble tatt i betraktning. De fire kategoriene ble overflatebehandling av gulv og vegger, romdelere ved lettvegger og transparente skillevegger, sofaer og løst møblement som krakker, bord, media- og ladestasjoner.



1. GULV OG VEGGER



2. SKILLEVEGGER/ROMDELERE



3. SOFAER



4. LØST MØBLEMENT (CNC)

4.4.4 Farger

Vi hadde forberedt fem fargepaletter til rommet som et utgangspunkt for å diskutere farger med ungdommene. Først fikk de se en 3D modell av rommet og ulike foto-utsnitt som dannet grunnlaget for renderinger som illustrerte de ulike palettene.

Vi begynte å prate om hovedrommet i klubben. En av gutta sa: "Lyse farger! Himmelblå." En annen var litt bekymret for at det ville bli for lyst: "Jeg vil ha svarte vegger ass!" Vi ble enige om at Hjørnet kunne være mørkt, men resten av klubben ble best i lyse farger.

Videre diskuterte vi fargepalettene. Vi hadde også med noen ferdig malte fargeprøver, og ungdommene fikk også være med å male noen fargeprøver. Med dette betyr det at vi kan ta med oss fargeprøvene inn i rommet og slik er det enklere å se for seg hvordan det kan bli.

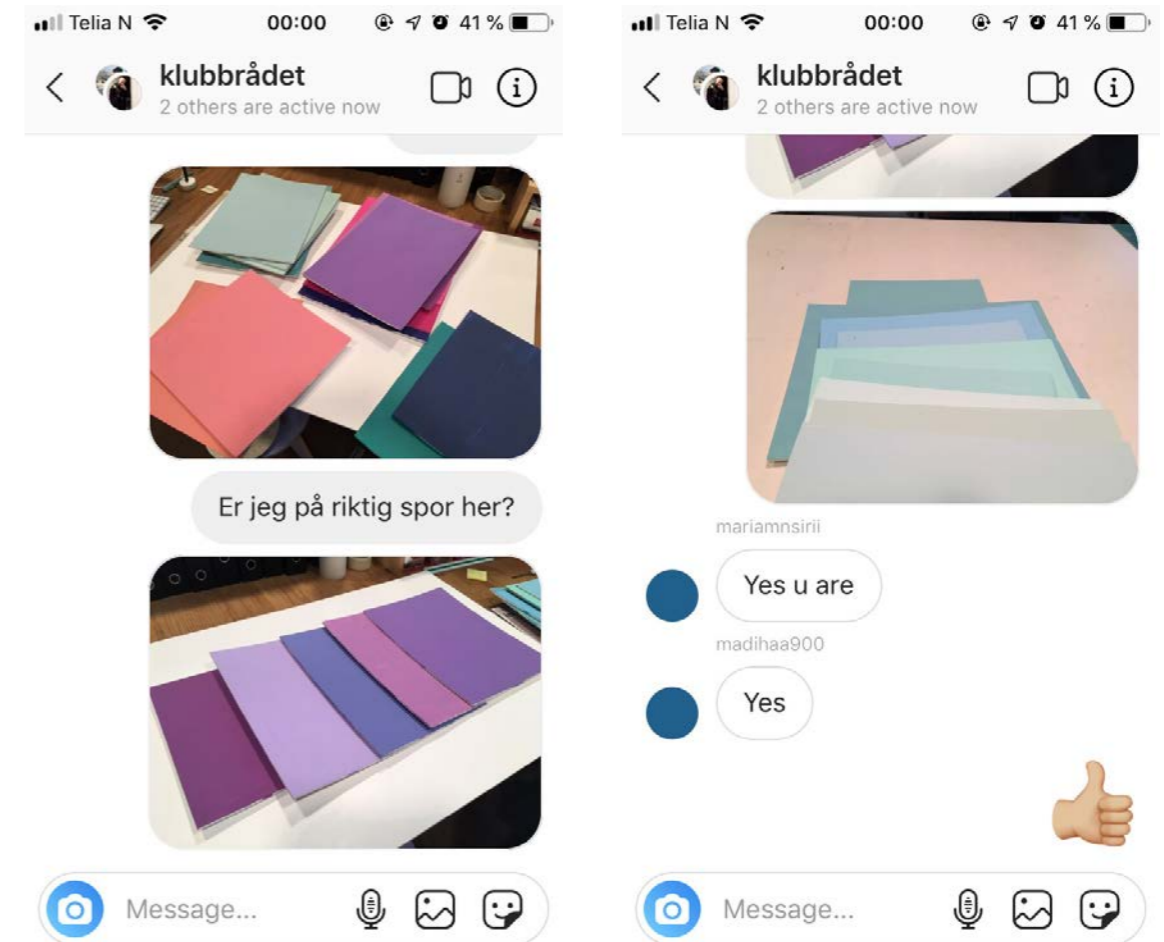
Etter diskusjon i plenum fikk hver av ungdommene i Klubbrådet stemme på hvilken palett de likte best. De fikk to klistremerker hver som de skulle plassere på de ulike palettene. Denne metoden førte til

en god diskusjon blant ungdommene. "Kan vi være enige i at grønn skal bort?" Alle: "Ja!" De ville heller ha en lysere farge på veggene på klubben. "Lys gul er finere enn sennepsgul." "Beige rosa er fln!" "Jeg liker rosa ass."

Flere sa at de ønsket seg pasteller. Soft pink og mintgrønn ble plukket ut som favoritter. "Vil heller ha litt roligere farger liksom." De plukket også ut pasteller og duse farger til gardinene. Etter å ha vist ulike farge-forslag til klubbrådet viste vi et bilde av hvordan klubben ser ut idag. "Æsj! Det er så trist ass!" "Grønn farge er så stygt!". Alle var enige i at klubben trengte en stor farge-oppgradering.

Som et resultat av verkstedet hadde ungdommene laget en ny palett, der de hadde "shoppen" noen ulike farger fra de fem ulike fargepalettene.

Diskusjonen om fargekoder foregikk videre i Instagram-chattegruppen som vi hadde med Klubbrådet og det ble så malt fargeprøver på veggene i rommet, som ungdommene ga tilbakemelding på.



4.4.5 Veggmaleri

En kunstner hadde i forkant av verkstedet forberedt noen skisser basert på tidligere innspill fra ungdommene, som ungdommene fikk se og diskutere i løpet av verkstedet.

På veggene i Hjørnet kom det tidlig opp i prosessen forslag om å ha en legende (kjendis) og flere quotes (sagt av kjendiser). "Kan vi ha sånne karikaturtegninger av kjendiser? - Og noe de har sagt, quotes og sånn, og så tegninger av dem!" De ble enige om at det ville fungere godt med skrift og quotes på veggene i hjørnet. De begynte med én gang å namedroppe legender: 2pac, Biggie, Mohammed Ali, Dr.Dree, Snoop dog, Martin Luther King. Vi måtte spørre: "Hva med damene da?" Så ramset de opp: Michelle Obama, Beyoncé, Mahala, Missy Elliot.

Vi hadde med en stor plakat til legender, og én plakat til quotes. Vi gav klubbrådet 15 min sammen til å komme med forslag til quotes og legender som de skulle skrive opp på disse plakatene. Deretter fikk de to klistremærker hver, skrev initialene sine på hvert klistremærke, og klistret på de to quotesene og kjendisene de aller helst ville ha på veggene. Sammen ble de enige om et kneppe quotes og legender de ønsket å ha med.



Noen av kommentarene vi fikk til veggmaleri:

- "Litt sånn rot liksom, med masse skrift oppå hverandre."
- "Når bildene er kunstneriske så må også teksten være kunstnerisk."
- De foreslo at noe av skriften i hjørnet kunne flyte utover på veggene i resten av klubben også.
- De ønsket seg et veggmaleri i hovedrommet på klubben som gikk over høyresiden av tv-kroken, og som spredte seg over i midtveggen bak tven.
- En av guttene foreslo quotes på ulike språk. De andre synes også at det hadde vært kult. Men da måtte det være enkle, korte setninger, som kunne stå under hverandre, slik man kunne lese hva de betydde på sitt morsmål. Språk som ble foreslått var: arabisk, urdu, bosnisk, somali, spansk, albansk og kinesisk.
- "Hvorfor gjør vi ikke noe med flagg? For det er jo oss liksom, med minoritetsbakgrunn."

4.4.6 Belysning og materialer

Til verkstedet hadde vi med forslag til lysinstallasjoner/belysningsplan som vi viste til klubbrådet.

Alle var enige om at det ville sett veldig kult ut med lysrør i forskjellige farger. De skulle også ønske at det gikk ann å fjerne takplatene. "Da hadde det blitt mye koseligere her da." Vi sa at det ikke var sikkert at vi fikk til, men at vi skulle prøve.

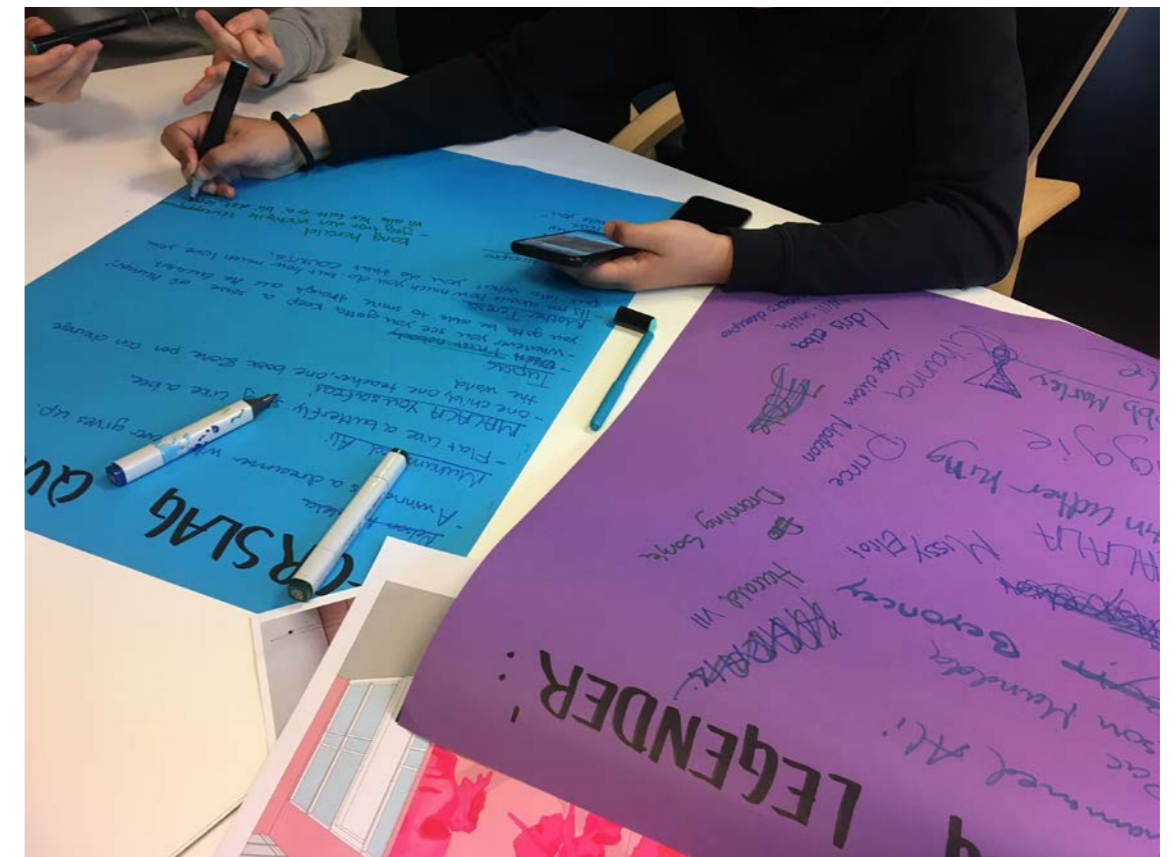
Ett av forslagene vi kom med var stålramper i hjørnene av klubben. Den umiddelbare reaksjonen fra klubbrådet var at disse ville blitt ødelagt med én gang "Etter to uker!" De foreslo å heller ha lysrør i ulike farger. Et annet forslag var lyspærer på snor hengende fra taket: "Sånne kan vi ha når det er fest!" De var først ikke så interessert i de, fordi de mente at også disse kom til å bli fort ødelagt, men etterhvert ble de enige om at det kunne fungere allikevel, og at hvis de ble ødelagt så kunne de bare erstattes.

Alle likte veldig godt bildene av lampene med saksehals. "Sånne som man kan ta opp og ned!".

Vi tok i tillegg med stoffprøver til gardiner og en prototype av sofa putene. På den måten fikk de muligheten til å kjenne på stoffet og det ble lettere for dem å se for seg hvordan sluttresultatet kunne bli. De likte gardinstoff med duse farger og stoffet til sofaputene.

De fikk også teste kvaliteten på tekstilet til putene, da de forsøkte å gjøre hull og lage skraper med nøkler på en prototype av sofaputene som vi hadde fått laget. De ble selv overrasket over hvor sterkt materialet var og ble veldig optimistiske på at dette kunne vare lenge.

Klubbrådet minner oss på hele tiden hvor hard bruk og slitasje det er i rommet, og de er veldig opptatte av å få slitesterke materialer i rommet.



4.5 Ny interiørplan

Basert på alle innspillene og medbeslutningene lagde vi en helhetlig interiørplan for rommet.

Ungdommene hadde en finger med i spillet på nesten hver eneste beslutning i interiøret. Vi oppnådde en fin balanse med å lytte til ungdommen, de ansatte, ledelsen og bruk av fagekspertise på interiør.

Rommet ble delt inn i tydelige soner og oversiktighet var et av de viktigste stikkordene. De fem sonene ble adskilt med spilevegger, som skaper et fysisk skille uten å blokkere for sikt.

Langs hele vindusveggen (ut mot Strømsveien) bygget vi inn de vannbårne radiatorene og opp brystningshøyden for å effektivisere arealbruken av rommet samt for å skjerme mot innsyn.

Hjørnet var ett av de viktigste tiltakene for jentene. Guttene er de som har dominert rommet, behovet var stort for et sted som var litt skjermet fra de høylytte guttene. Løsningen ble to lettvegger for å skape et separat rom i hjørnet av rommet. Skyvedør av glass og et glassparti var nødvendig for å opprettholde kravet om oversiktighet, men ungdommene var fornøyde med det kompromisset.



4.6 Spesialdesignede møbler

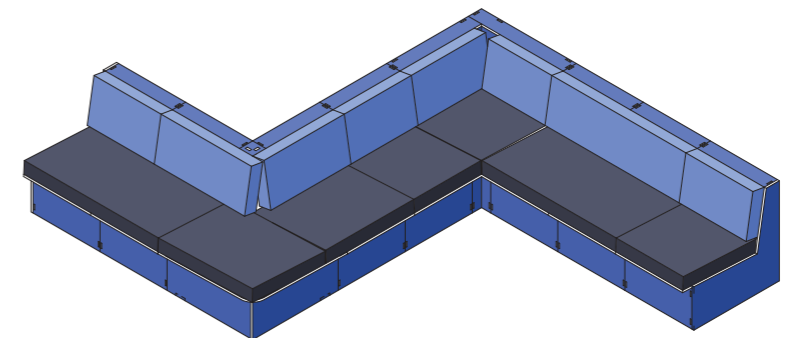
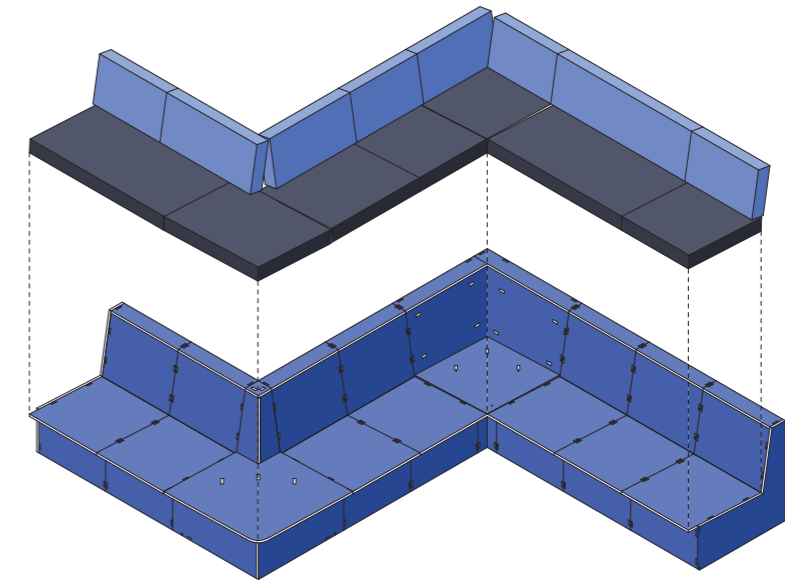
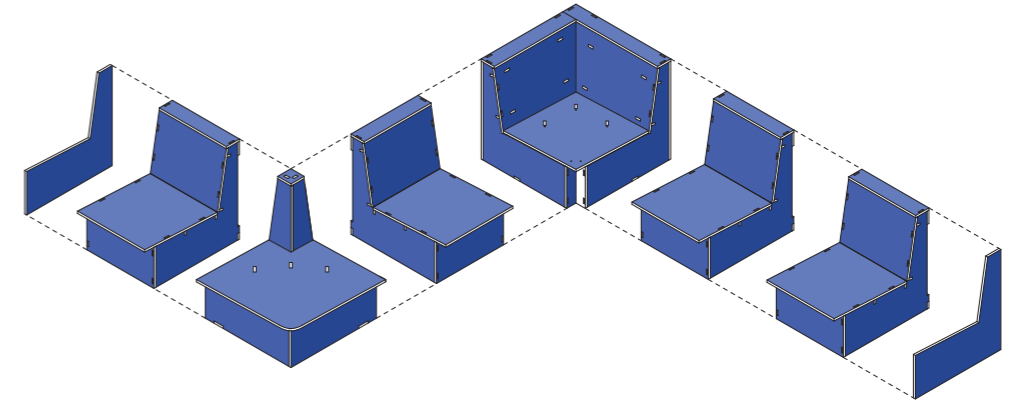
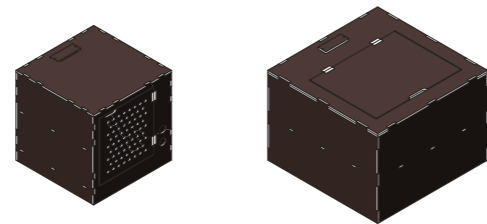
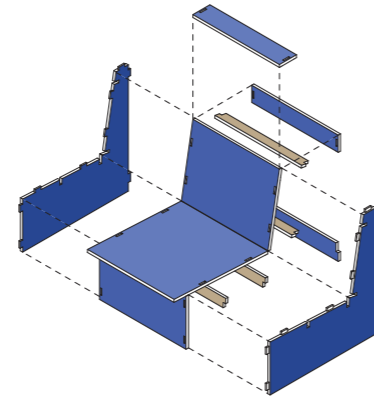
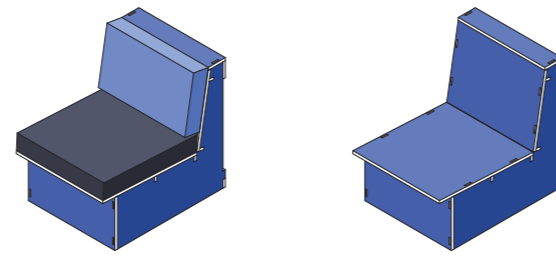
Når vi designer, arbeider vi ut fra prinsippet om at det skal være byggbart for ufaglærte. Dette setter rammeverket for utformingen og ambisjonen var å spesialtegne mesteparten av møblelementet, fordi vi skulle ha en inkluderende byggeprosess der ungdommene selv er med å bidrar i oppussingen. Dette er viktig fordi det viser at ungdommene får en sterkere tilhørighet til rommet og vil behandle det deretter.

Det ble etterhvert tydelig at det ungdommene ønsket seg aller mest var store, gode sofaer hvor de kunne sitte sammen i større grupper. Designet måtte være kult, motstandsiktig, lett å reparere og rengjøre samt enkelt å montere uten snekkerferdigheter.

Det løse interiøret utformet vi slik at vi kunne produsere det i en CNC-maskin og vi anvender oss av denne teknikken på grunn av to årsaker: møblene blir som et puslespill, som er veldig lett for hvem som helst å montere sammen, og fordi at vi selv kunne produsere møblene lokalt på Fellesverkstedet.

Sofaene ble utformet som moduler, noe som er fordelaktig fordi det tillater oss å produsere over 50 meter med sofa på en billig og effektiv måte. En annen fordel er at ved slitasje eller ødeleggelse kan enkelte biter og puter byttes ut. Dette er på lengre sikt bærekraftig, kostnadsbesparende og med på å opprettholde en god standard på interiøret.

Av løst inventar designet vi ladestasjoner og mediabokser, bord og krakker. Mediaboksene var et viktig element fordi da kan man låse inn spillmaskiner og maskiner, som tidligere har vært populært å stjele. Det å lade mobilene sine har også vært en stor utfordring, fordi ungdommen har måttet spørre de ansatte om å låse mobilene til lading inne på kontoret. Nå vil ungdommene ha kontinuerlig tilgang til flere ladekabler ved hver sone. Ladestasjonene er utformet slik at man enkelt kan bytte ut kabler som eventuelt blir slitte/ødelagte.



Kapittel 5

Fase 3 - Bygging

I løpet av fire uker (april 2019) ble rommet totalrenovert sammen med ungdommene.

Uke 14

De ansatte hadde tømt rommet og blitt kvitt de ødelagte møblene. Sammen med ungdommene rev vi den lave skilleveggen ved inngangspartiet og det plassbygde skapet. Så vasket og malte vi gulvet, som måtte stå flere dager til tørking.

Uke 15

Denne uken hadde vi et snekkerteam som bygde opp brystningshøyden langs vinduveggen, lettveggene til Hjørne rommet og lagret. Samtidig deltok ungdom frivillig etter skolen med å male hele rommet. Vi hadde også med oss frivillige fra vår organisasjon MakersHub Volunteer, som hjalp til underveis i hele prosessen.

Parallelt hadde vi et team på Fellesverkstedet som produserte alle sofaene og det løse inventaret.

Uke 16 og 17

I påskeferien ansatte vi åtte ungdommer fra lokalmiljøet. De fikk lønn fra bydelen for å jobbe med oss om å ferdigstille interiøret. Vi monterte sammen sofaer, bord og krakker, bygde spileveggene og malte. Den siste uken arbeidet et team fra MakersHub med å ferdigstille det nye interiøret.

Vi var en byggeleder og fire arbeidsledere fra MakersHub som veiledet ungdommene. De fleste av dem hadde aldri før brukt verktøy - eller malt - og læringskurven var bratt. Ungdommene gjorde en kjempe innsats i å bygge interiøret med oss. I løpet av uken fikk ungdommene mer selvtilitt og var selvgående.

En kunstner malte samtidig flere veggmalier rundt på klubben. Det ble malt ytterligere mer veggmaleri ett år senere (juni 2020) på etterspørsel av ungdommene.

Deltagende bygging og lokal produksjon

MakersHub har spesialisert seg på deltagende bygging, fordi vi mener det er et viktig verktøy til å skape eierskap til sine nye omgivelser. Vår erfaring gjennom deltagende bygging er at de som er med å bygge opplever en stor følelse av mestring - og sosialt fellesskap underveis i prosessen. Dette er viktige verdier for oss. Alle har noe å bidra med, og alle skal få muligheten til å kjenne på den fantastiske følelsen det er av å bygge noe selv og i fellesskap.

Vi kjøper heller ikke bare inn produkter - vi designer dem selv, fordi vi ønsker å imøtekomme brukernes spesifikke behov i forhold til funksjon, materialitet og livsløp. Å designe spesialtilpassede møbler gjør vi også fordi det tillater oss å kunne tilrettelegge for en deltagende byggeprosess.

I interiørbransjen er det flust av masseproduserte møbler - som ofte er produsert i en helt annen verdensdel. Som en del av vår bærekraftsvisjon, sikter vi på å produsere våre møbler lokalt, slik at vi bidrar til å skape arbeidsplasser lokalt, i motsetning til å kjøpe et produkt som er produsert i en fabrikk. Ved at vi produserer lokalt kunne også ungdommene få innsikt i hvordan møbler tillvirkes.

Åpning

Klubben ble åpnet for bruk med en gang vi var ferdige. Ungdommene løp inn og ropte "vi gjorde dette!". Det var et fantastisk øyeblikk og fremhevet vår grunnleggende visjon: å skape gode rom med verdi og tilhørighet for de som bruker dem.

5.1 Budsjett

Materialbudsjettet for oppussingen var på 260.000 kroner og de totale materialutgiftene på budsjettet endte på 257.000 kroner.

Dette inkluderer ikke avfallshåndtering og oppgradert teknisk utstyr som de nye tv-skjermene.

Det er viktig å bemerke at med et marginalt budsjett som utgangspunkt var vi nødt til å gjøre noen prioriteringer i forhold til oppussingen.

Cirka 40% av budsjettet gikk til sofaene, 16% til bygging av skillevegger og 16% til løst møblement.

Vi prioriterte å kjøpe sterke og holdbare materialer, som f.eks laminat kryssfiner til sofaer og møbler, samt kryssfiner, istedenfor gips (som f.eks er et billig alternativ) til å kle vegger, fordi det er mer holdbart og tåler røff bruk. Putene var spesialsydd og tekstilet av høykvalitets vinyl, tiltenkt til bruk som på f.eks sykehus.

Grov inndeling av kategoriene i regnskapet:

1	Sofaer	105 000 NOK
2	Nye vegger og skillevegger	43 000 NOK
3	Løst møblement	41 000 NOK
4	Produksjon: verkstedsleie	17 000 NOK
5	Utstyr, transport og diverse	17 000 NOK
6	Overflatebehandling vegger og gulv	15 000 NOK
7	Gardiner	10 500 NOK
8	Mat til ungdommer og frivillige	5 000 NOK
9	Belysning	3 500 NOK

= 257 000 NOK

5.2 Egeninnsats

I fase 1 - 3 deltok 60 unike ungdommer inn i prosessen, som utgjorde cirka 110 timer i frivillig innsats fra ungdommene.

I fase 4 deltok 35 unike ungdommer, noe som utgjorde cirka 410 timer.

MakersHub frivillige deltok med over 500 frivillige timer inn i prosjektet.

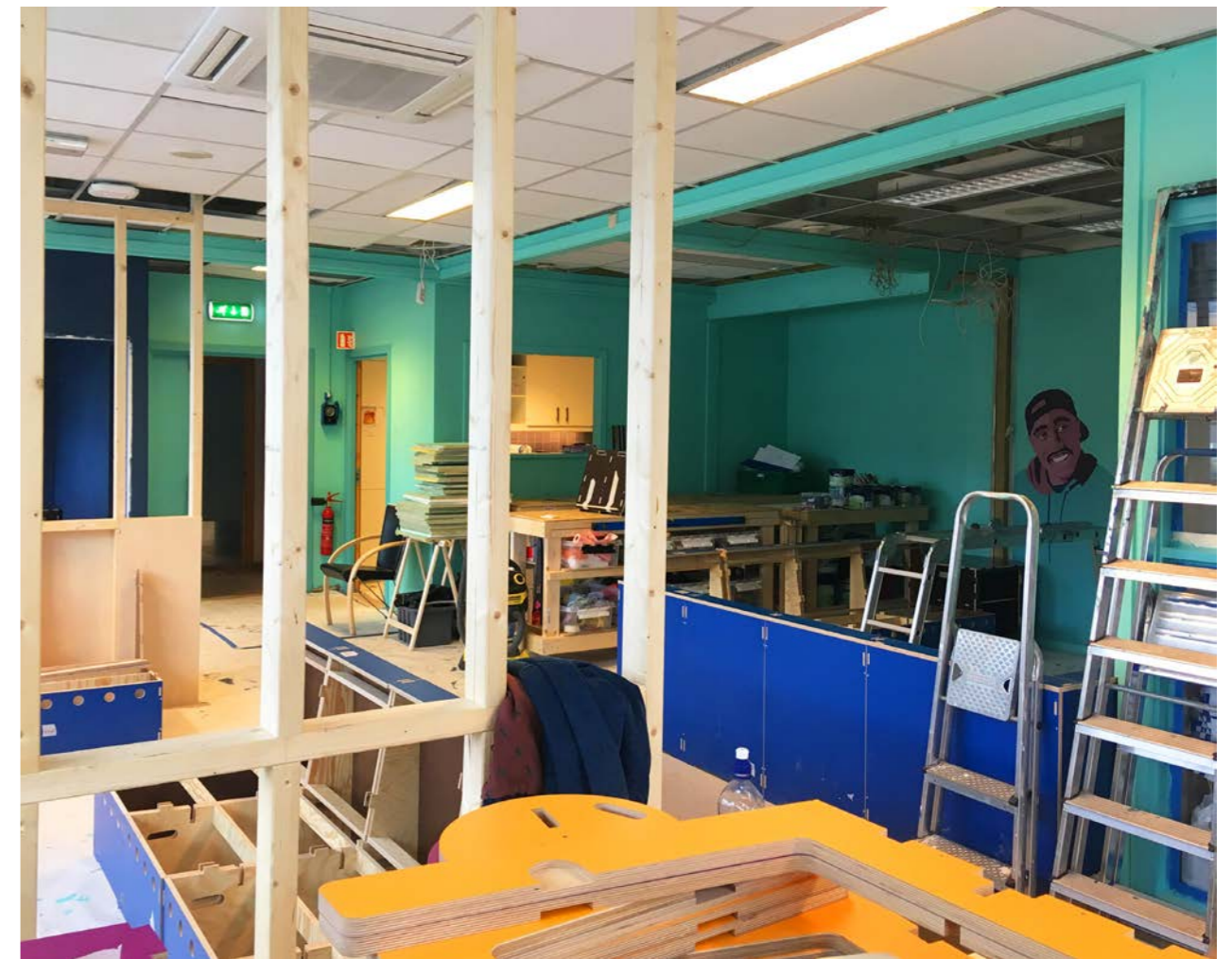
Tilsammen utgjør det en egeninnsats på totalt over 1.000 timer i prosjektet.

5.3 Nytt kjøkken

Senhøsten 2019 total renoverte bydelen kjøkkenet, med finansiering fra Byråd for helse, eldre og innbyggertjenester og med prosjektmidler fra Sparebankstiftelsen. Kjøkkenet ble utformet på skisse fra MakersHub og ansatte fikk komme med innspill og spesifikasjoner. Jobben ble utført av en leverandør Oslo Kommune hadde samkjøpsavtale med.

5.4 Bilder fra prosess og resultat









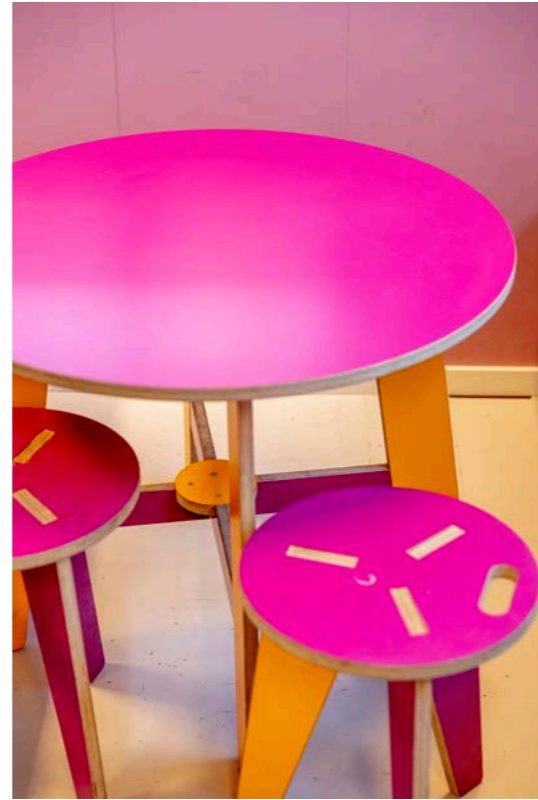


Foto: Jo Straube



Foto: Jo Straube



Foto: Jo Straube

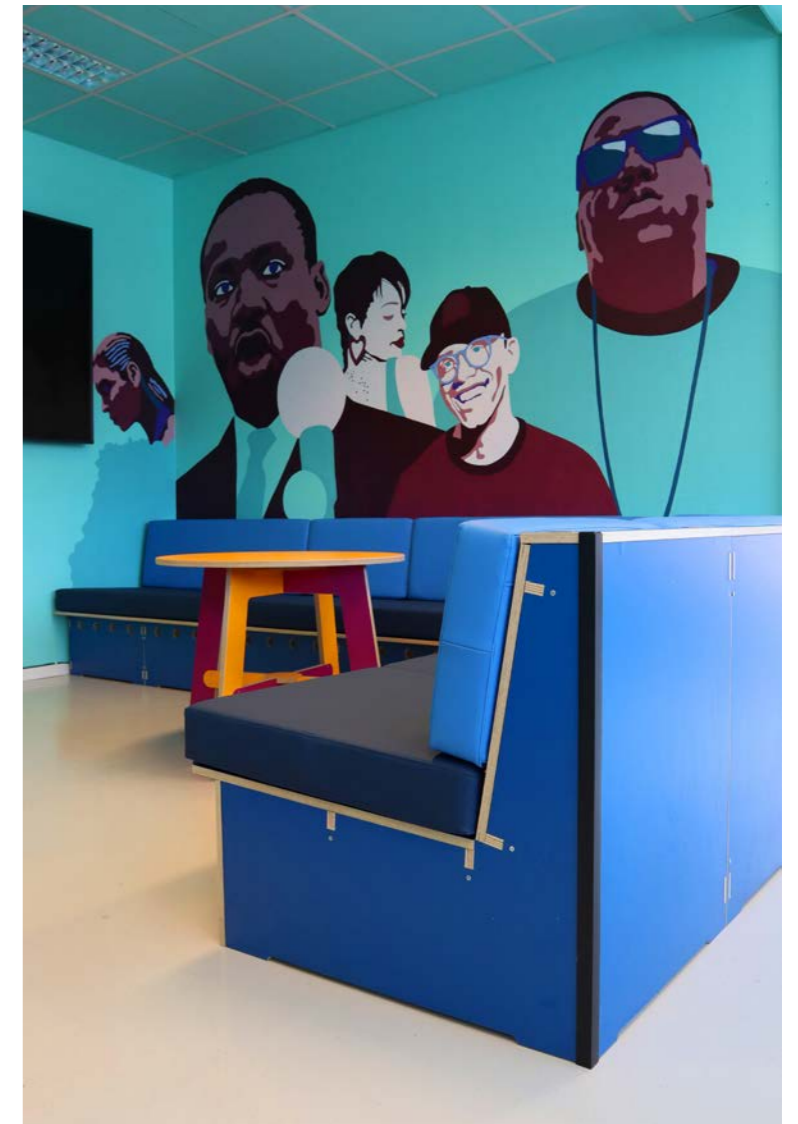


Foto: Jo Straube



Foto: Jo Straube



Foto: Jo Straube



Foto: Jo Straube

Kapittel 6

Fase 4 – Evaluering

For oss har det vært viktig å gjennomføre en nøye evaluering av prosjektet, både av prosessen med oppussingen, men også av det ferdige resultatet. Gjennom en evaluering kan vi lære til senere prosesser, og sørge for å kontinuerlig forbedre oss. Vi finner også ut av hvilke praktiske løsninger og møbler som har fungert, og hva som burde gjøres annerledes neste gang. Det er i tillegg viktig at brukerne får en sjanse til å komme med sine tilbakemeldinger etter å ha tatt i bruk den nye klubben en periode.

Evalueringen ble gjennomført i juni 2020. Etter planen skulle fritidsklubben vært i bruk i cirka ett år før evalueringen kunne skje.

Planen var å starte evalueringen i mars 2020, men på grunn av Covid-19 utviklingen måtte dette utsettes og det planlagte opplegget måtte endres noe. Klubben var mer eller mindre stengt i perioden mars-mai 2020. Da vi gjennomførte evalueringen i juni hadde dessverre de fleste 10.klasse elevene, som hadde bidratt under oppussingen året før, allerede sluttet å bruke klubben fordi de var ferdige på skolen. Evalueringen bærer også preg av restriksjoner som følge av Covid-19 utviklingen, som f. eks at redusert antall ungdom kunne oppholde seg på klubben samtidig.

Evalueringsprosessen med ansatte og ungdommer ble i hovedsak gjennomført av Byantropologene, ettersom de hadde et mer nøytralt forhold til brukerne enn MakersHub. MakersHub har stått for slitasje- og funksjonsanalysen.

På tidspunktet evalueringen ble gjort var det 4 fast ansatte og cirka 6 ekstravakter som byttet på å jobbe ved behov.

Den digitale undersøkelsen ble sendt ut til de ansatte og ungdommene først, og verkstedet og den kvalitative undersøkelsen ble gjennomført etter at de hadde svart på undersøkelsen.

6.1 Evaluering med ansatte

I evalueringsprosessen med de ansatte valgte vi å benytte oss av to ulike metoder for å få den informasjonen vi ønsket. Vi gjennomførte først en digital spørreundersøkelse for å få en overordnet forståelse av hvordan de opplevde de fysiske endringene. Deretter gjennomførte vi en kvalitativ undersøkelse der vi både hadde et verksted, og gjennomførte dybdeintervjuer sammen med de ansatte.

Vi valgte begge disse tilnærmingene for å gi de ansatte rom for refleksjon både i fellesskap og på egenhånd, samtidig som vi fikk både overordnede svar, og fikk gå i dybden på de ansattes opplevelse av den nye klubben.

6.1.1 Digital undersøkelse

Ikke alle er komfortable med å si sin ærlige mening høyt – eller i plenum. Derfor valgte vi å begynne med en digital undersøkelse, som de ansatte besvarte anonymt og på egenhånd. Undersøkelsen ble distribuert til de ansatte via lederen.

Undersøkelsen var utformet med spørsmål knyttet til de fysiske oppgraderingene på klubben. Undersøkelsen var delt opp i to deler. Den første delen var generell for alle ansatte ved fritidsklubben da evalueringen tok sted og del to var for de ansatte som også var med underveis i oppussingsprosessen og som fortsatt jobbet der.

I del 1 av undersøkelsen var det i alt 21 kategorier med spørsmål, med noen under spørsmål, og flere alternative svar på hvert

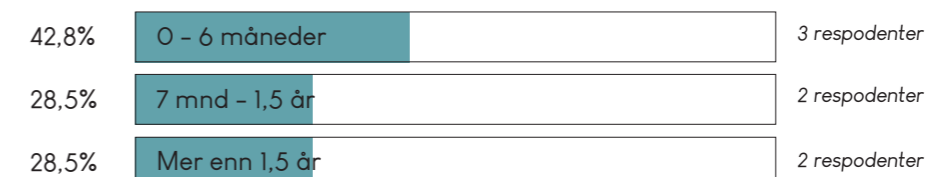
spørsmål. Det var totalt syv respondenter av 10 mulige respondenter.

I del 2 var spørsmålene knyttet mer spesifikt til endringene fra det gamle interiøret til det nye, og totalt fire respondenter av fire mulige.

Vi er klar over at det er begrenset med kvantitativ data vi kan hente fra en undersøkelse med så få respondenter, men det var kun tre ansatte som ikke tok del i den digitale undersøkelsen. Vi opplevde at denne fungerte godt til å få de ansatte til å tenke over sine omgivelser, og vi fikk en pekepinn på hvilke oppgraderinger som var mer eller mindre vellykkede fra brukere som hadde testet det ut i sin hverdag over en lenger periode.

Resultat digital undersøkelse, del 1:
Syv av 10 mulige respondenter har tatt del i undersøkelsen.

1 Hvor lenge har du jobbet på klubben?



2 Jobbet du på klubben før oppussingen?



3 Hvordan synes du at sofaene fungerer?

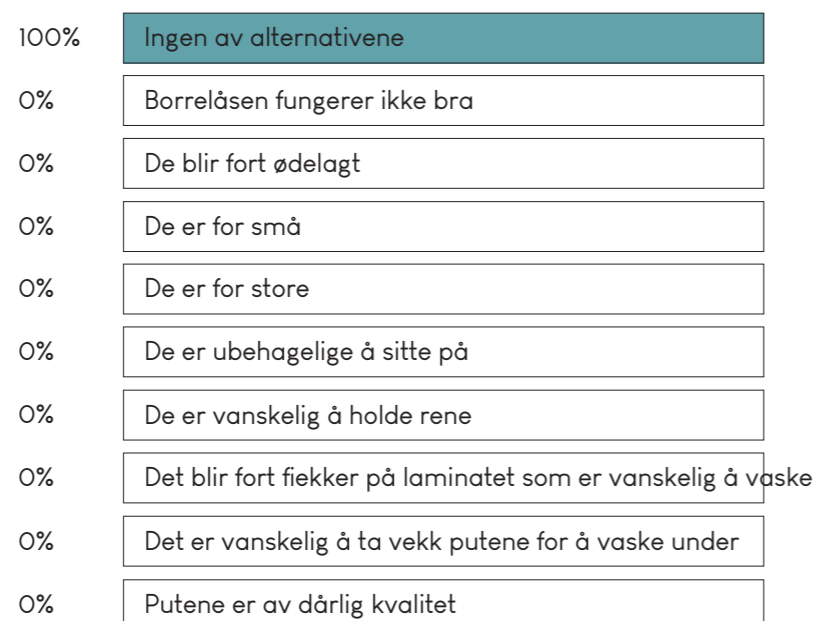
3.1 Hva liker du ved sofaene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

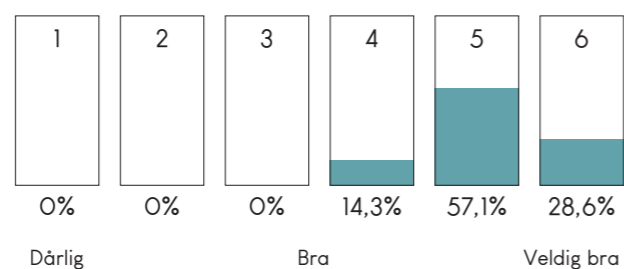


3.2 Hva liker du ikke ved sofaene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



3.3 Gi en karakter til sofaene

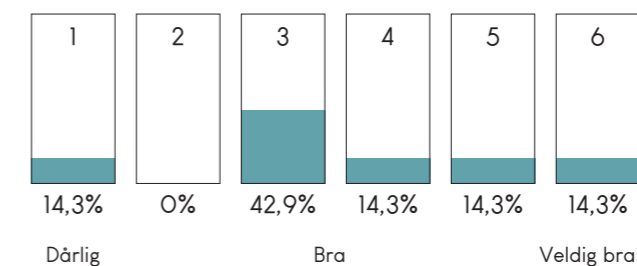


4 Hvordan synes du krakkene fungerer?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

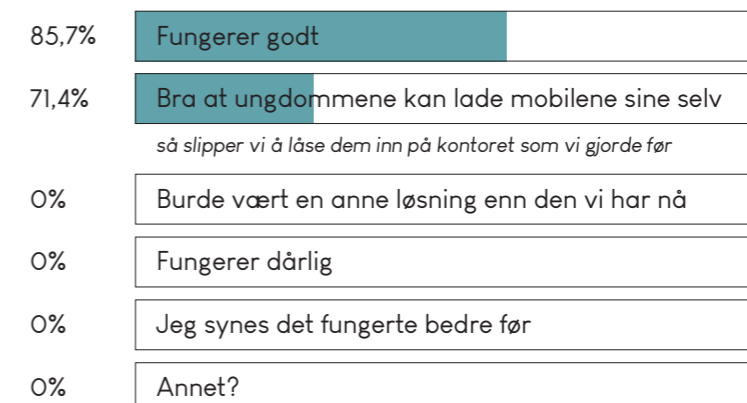


4.2 Gi en karakter til krakkene



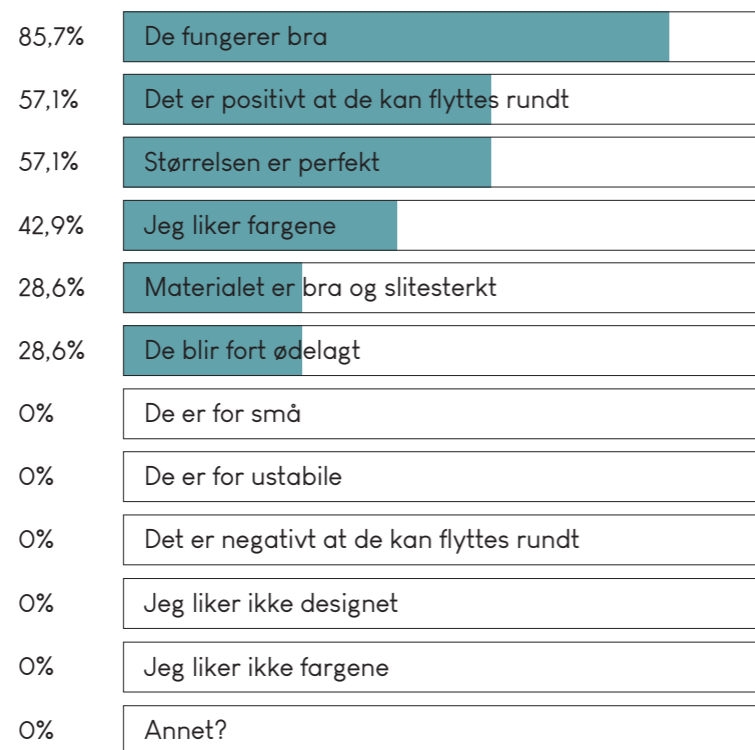
5 Hvordan fungerer ladestasjonene og mediaboksene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

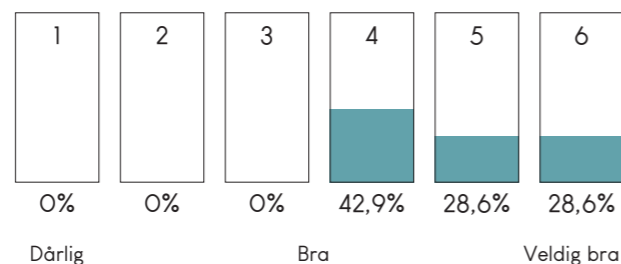


6 Hvordan synes du de runde bordene fungerer?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

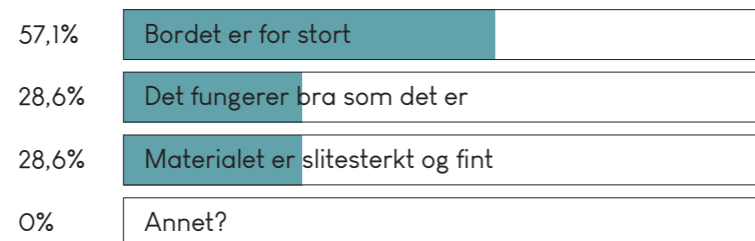


6.2 Gi en karakter til de runde bordene



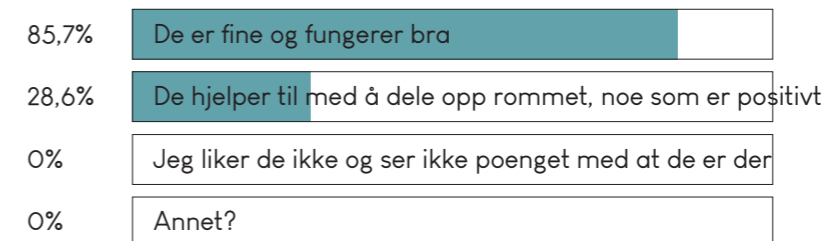
7 Hva synes du om spisebordet?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

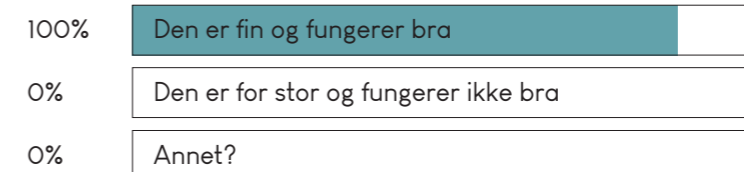


8 Hva synes du om de rosa spileveggene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



9 Hva synes du om resirkulerings møbelet?



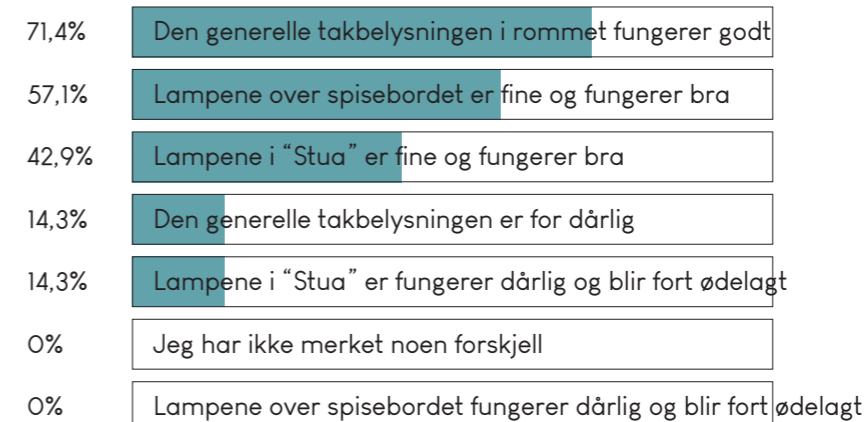
10 Hvordan fungerer oppslagstavlen ved inngangen?



"Den fungerer til å få hengt opp informasjon, men jeg er usikker på hvor mye ungdommene faktisk leser det som står der"

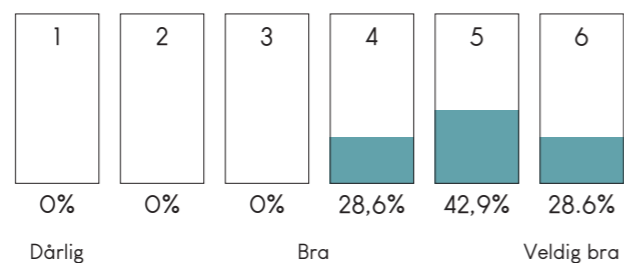
11 Hvordan synes du belysningen fungerer?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

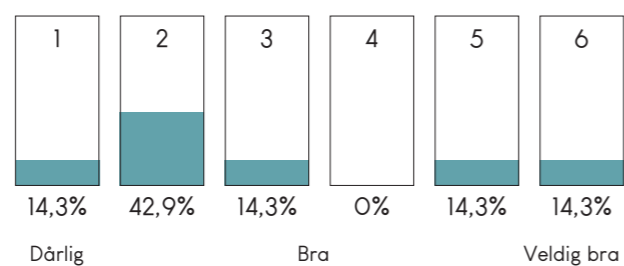


12 Hvordan synes du at bruksområdet av de nye sonene fungerer?

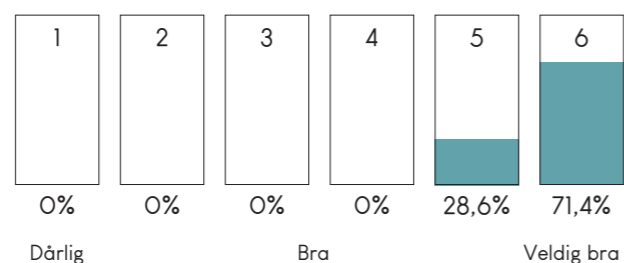
15.1 Sone 1 - inngangspartiet



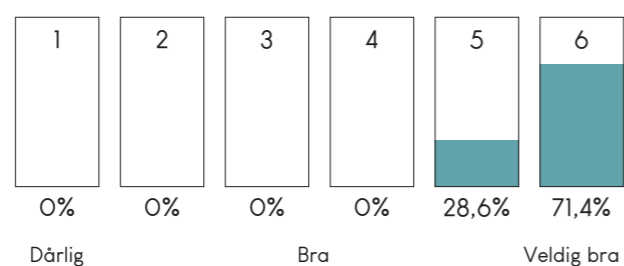
15.2 Sone 2 - spisebordet



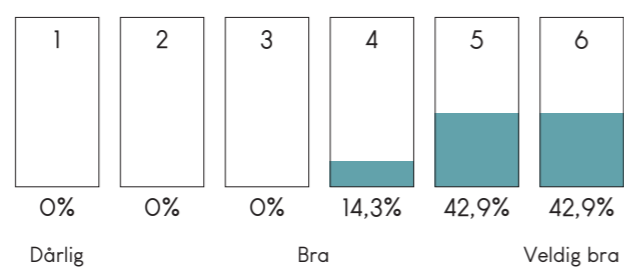
15.3 Sone 3 - sofaer ved vinduet



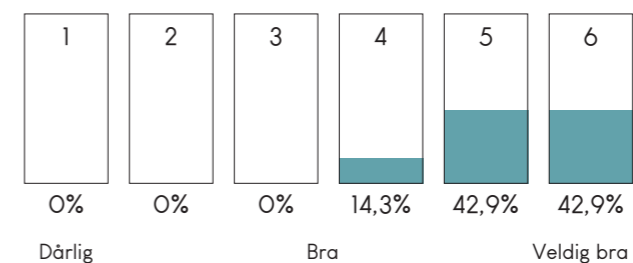
15.4 Sone 4 - sofaer ved stor TV



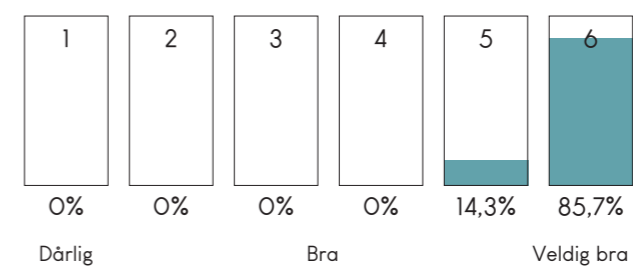
15.5 Sone 5 - playstation kroken



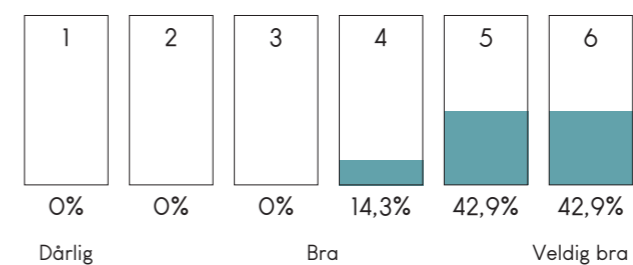
15.6 Sone 6 - Hjørnet



15.7 Sone 7 - Kjøkkenet

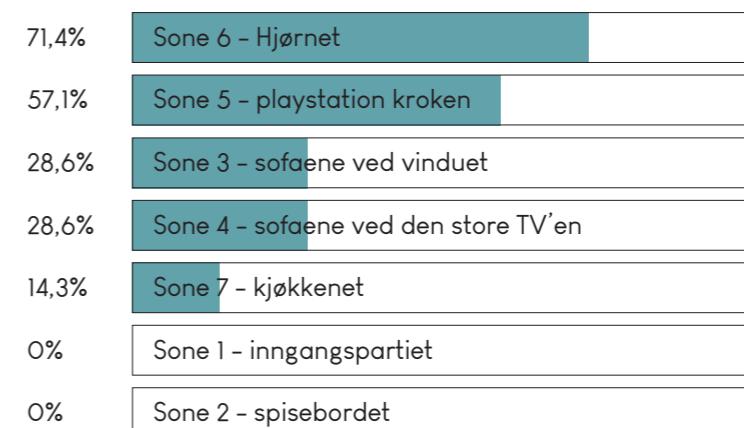


15.8 Generelt, hvor bra fungerer inndelingen av de ulike sonene på klubben?

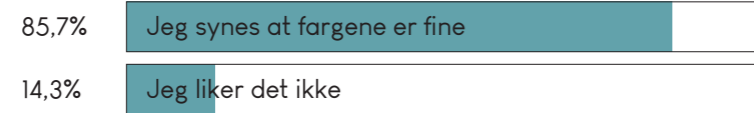


15.9 Hvilke to soner tas mest i bruk av ungdommene

Respondentene kunne velge to alternativer.

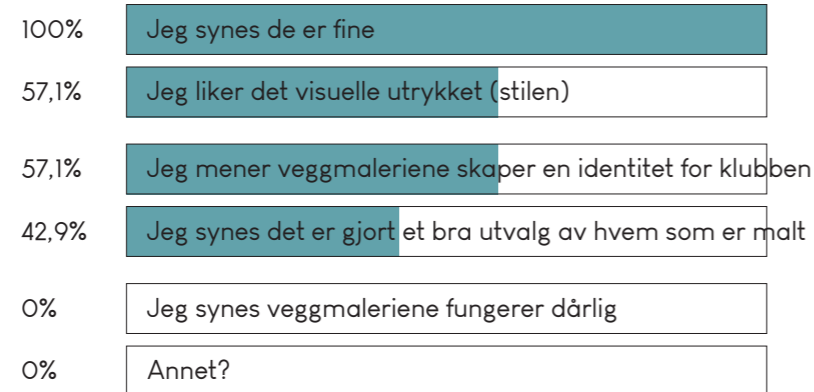


13 Hvordan synes du at fargene fungerer?

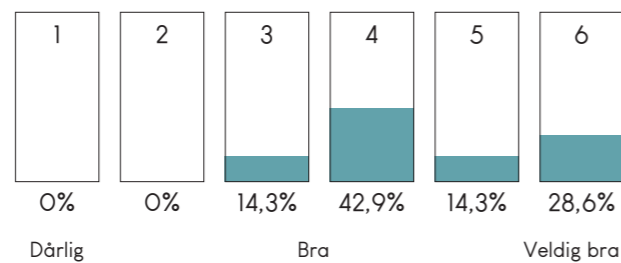


14 Hva synes du om veggmaleriene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

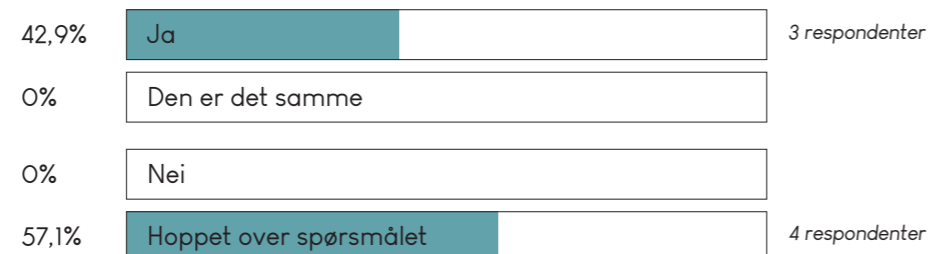


15 Hvordan synes du akustikken fungerer?



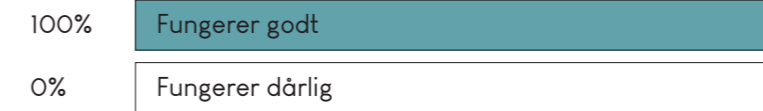
15.2 Synes du akustikken har blitt bedre etter oppussingen?

Respondentene kunne hoppe over spørsmålet hvis det ikke var relevant for dem

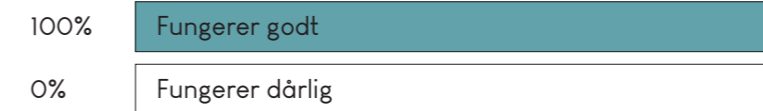


16 Hvordan synes du de digitale løsningene fungerer?

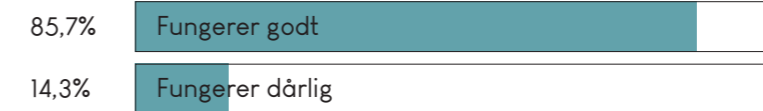
16.1 Den store TV'en



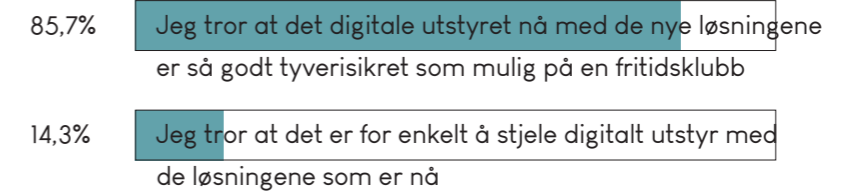
16.2 Playstation TV'en på den blå veggen



16.3 TV'en i "Stua"



17 Tyveri av utstyr

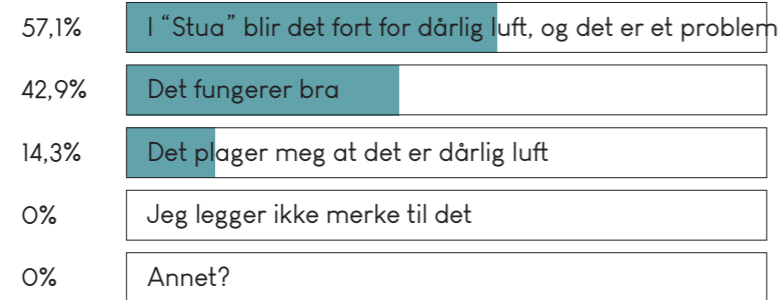


18 Hvordan fungerer solskjermingen?



19 Hvordan synes du luftkvaliteten i rommet er?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



20 Føler du at rommet er lett oversiktlig?



21 Føler du deg trygg i rommet?



Resultat digital undersøkelse, del 2:
Fire av fire mulige respondenter har tatt del i undersøkelsen.

1 Deltok du i medvirkningsprosessen med å designe og/eller bygge det nye interiøret?

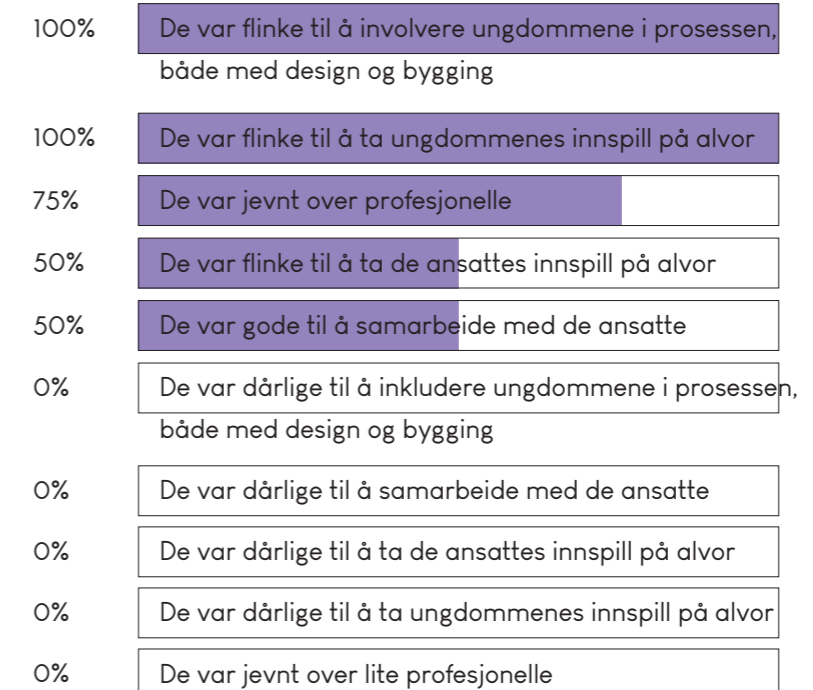


2 Hvis ja, følte du at dine innspill ble tatt på alvor og lyttet til?



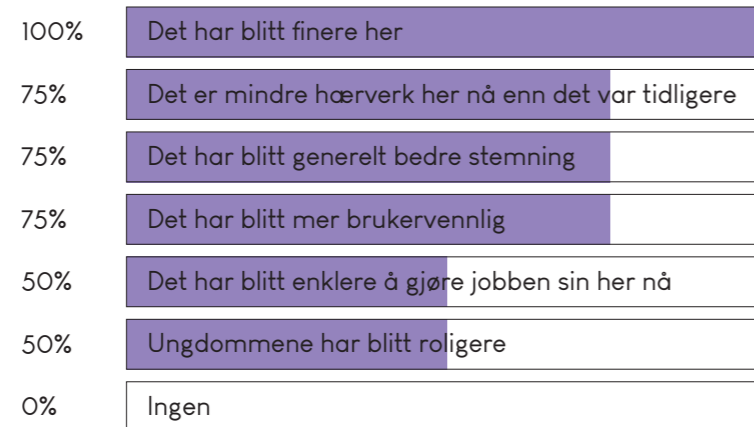
3 Hvordan opplevde du arbeidsprosessen med MakersHub?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



4 Hvilke positive endringer har du opplevd med oppussingen?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

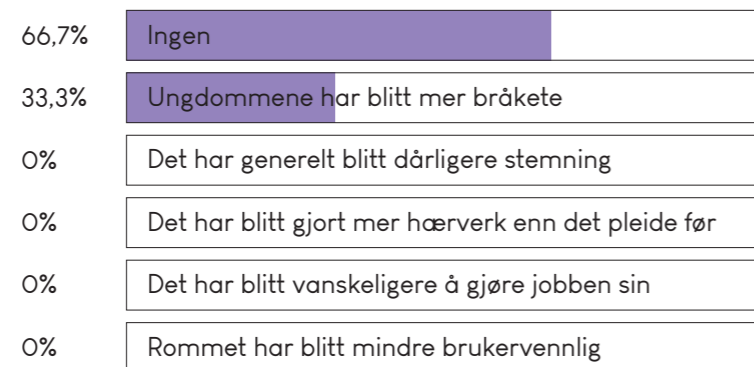


5 Andre positive endringer du har lagt merke til?

- “ Antall besøk har økt ”
- “ Ansatte virker å ha bedre trivsel ”
- “ Mye finere og bedre trivsel ”

6 Hvilke negative endringer har du opplevd

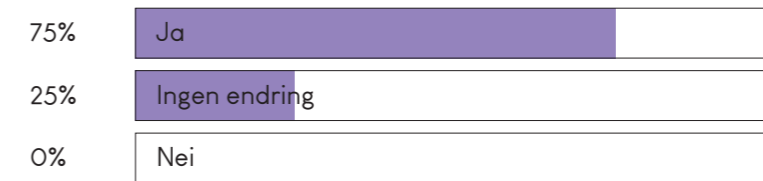
Respondentene kunne velge flere alternativer.



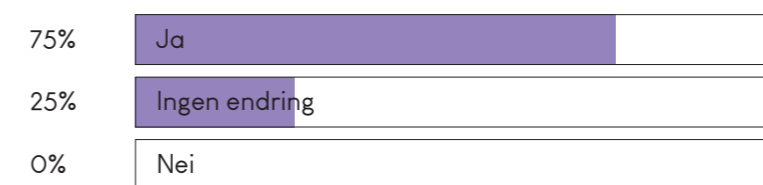
7 Andre negative endringer du har opplevd?

- “ Nei ”
- “ Ingen ”
- “ Ikke noe spesielt ”

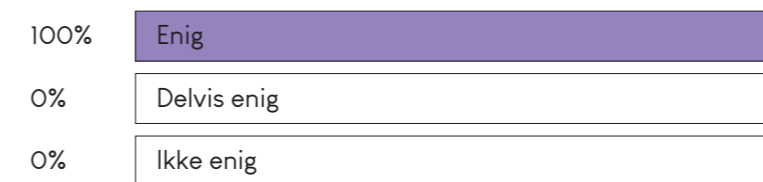
8 Er du mer stolt over arbeidsplassen din nå enn tidligere?



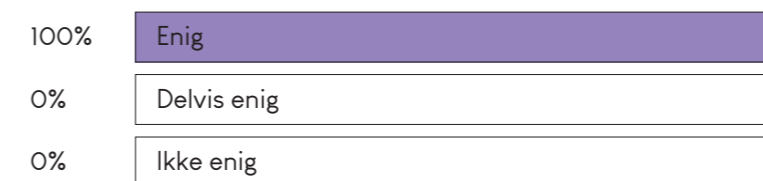
9 Trives du bedre på jobb etter at rommet ble pusset opp?



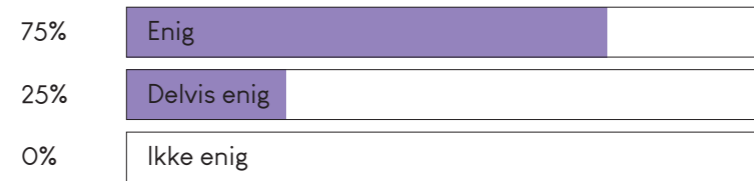
10 Påstand: ungdommene trives bedre med det nye interiøret



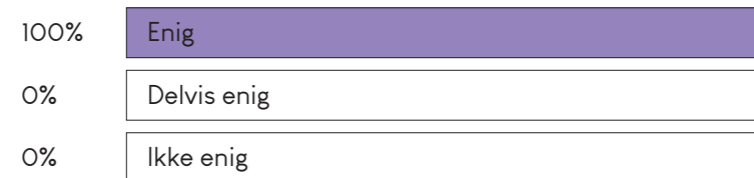
11 Påstand: klubben er blitt mer populær blant ungdommene



12 Påstand: at det ble bygget en vegg foran vinduene mot Strømsveien har gjort at vi opplever mindre sosial kontroll fra utsiden



13 Påstand: på grunn av den nye planløsningen og interiøret kan jentene nå "ta mer plass" i rommet



14 Er det noe annet MakersHub kunne gjort annerledes?

" Nei"
" Nei"
" Nei"

15 Har du noen andre kommentarer?

" Godt jobbet"
" Nei"

6.1.2 Verksted med ansatte

Syv ansatte deltok på verkstedet. Vi delte verkstedet i to deler, der den første delen hadde fokus på tilbakemeldinger på de materielle endringene i fritidsklubben, og den neste hadde fokus på personlige opplevelser av endring.

I den første delen delte vi ut post-it lapper til de ansatte i tre forskjellige farger, som de skulle skrive på og plassere rundt på fritidsklubben: på de grønne lappene skulle de skrive positive tilbakemeldinger, på de orange skulle de skrive generelle tilbakemeldinger, og de røde skulle de skrive forbedringspotensiale. De fikk 15 minutter til å skrive på post-it lappene, og feste de rundt omkring i klubben. Deretter brukte vi en halvtime på å gå gjennom klubben sammen og snakke om hva de hadde skrevet ned på post-it lappene.

I den neste delen satt vi oss ned sammen med de ansatte og drøftet deres opplevelser av endring, hvordan den nye klubben påvirket deres arbeidshverdag, og om de opplevde noen endring i ungdommenes atferdsmønstre.

Vi valgte å fokusere på fire temaer til denne samtalen: arbeidsprosessen med MakersHub, kultur/adferd blant ungdommene, kjønnsbalanse og opplevelse på jobb.



Resultat del 1:
Tilbakemeldinger på materielle endringer fra post-its

Spisekroken

- Veldig praktisk med lagring inne i setene.
- Kunne hatt puter, da ville det blitt en hyggeligere sofakrok.
- Burde også hatt et smalere bord, evt. flere små bord.
- Liten plass når spisebord står her. Langbordet er for stort.
- Funker ikke som spisekrok, altfor trangt, ungdommene klatrer heller over til sofakroken enn å smyge seg forbi de ytterste. Derfor brukes bare de to ytterste sitteplassene
- Brukes som lagringsplass til sykkelparkering, og antagelig grillen til sommeren
- Ingen som sitter der nå fordi på grunn av covid-19 blir det ikke servert mat, pluss at man ikke skal skvise seg sammen på små steder
- Det er i tillegg vanskelig å vaske der, og å vanne blomstene fordi det er vanskelig å komme fram

Sofakrok

- Sofaer og bord: slitesterke og veldig lett å rengjøre
- Bra med låsbar mediaboks m/ladere
- Krakker: falt fra hverandre i starten, men mye bedre etter at de ble forsterket.
- Ungdommene liker ikke å sitte på utstilling, så de velger alltid først sofakroken ved vinduet, og hvis den er full så havner de i sofaen ved tven
- Upraktisk glippe under sofa og mellom sofa og ladeboks, vanskelig å rengjøre. Matrester havner under sofa, tiltrekker seg maur. De ansatte skulle ønske at det var mulig å åpne de under, slik som det er i sofaene på KI
- Ladestasjonene kunne vært uten sprekker, for noen har blitt ødelagte av ungdommene

Playstation-krok

- Nok plass – før Covid-19 kunne 11-12 ungdommer sitte i kroken samtidig og se på hverandre spille. Det er veldig populært. Det kunne gjerne vært enda flere playstation-stasjoner (hvis klubben var større).
- Akkurat passe stor TV, ikke for stor og ikke for liten
- Praktisk låsbar boks for Playstation og kabler, slipper å ta det ut og inn hele tiden
- Før ble det stjålet mer spill osv, nå er det som at kulturen har endret seg: ikke kult å stjele lenger, både fordi det har kommet ny ungdom til klubben, og de har utviklet en ny ungdomskultur som er mindre hard enn den som var da den gamle klubben fantes, men også fordi de skjønner nå at de bare stjeler fra seg selv. Kun når eldre ungdom er på besøk at ting blir borte, fordi de ikke har samme eierskapet til klubben. "Det er enklere å ta vare på fine ting."

Hjørnet

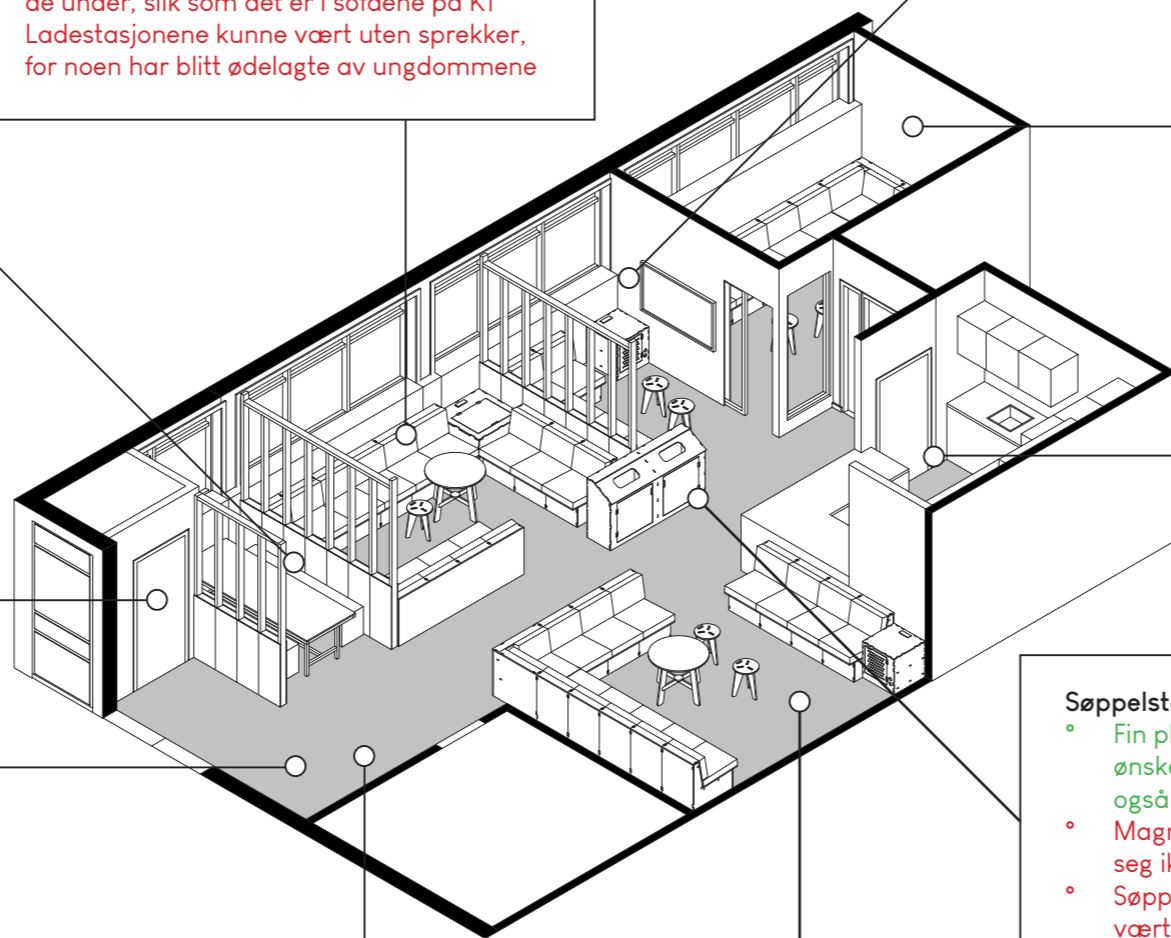
- Fint med et separat rom, mer privat
- Veldig populært rom, burde hatt ett til i den andre delen av klubben ved biljardrommet. Ungdommene elsker Hjørnet, og bruker det masse! (Dette var sonen de ansatte tidligere i prosessen hadde vært aller mest skeptisk til).
- Bra med skillevegg ut mot gaten, mindre innsyn fra gaten
- Samtidig bra med vindu fra gangen, for oversikten til de ansatte
- Veldig dårlig luft. Vanskelig å gjøre noe med pga. Undervisningsbygg (ikke lov å endre fasaden)
- De ansatte har en drøm om å få til A/C der inne med en slange ut av hull i vegg for å få ut varmluft.
- Upraktisk glippe mellom sofa og vegg, vanskelig å rengjøre
- Lampe og skjerm løsner fordi ungdommene leker med de

Lageret

- Veldig praktisk med nærlager, sånn at man slipper å fly ned til det store lageret.
- Døra løsner fra hengslene nederst, må fikses. Låsen på døra ble også ødelagt ganske tidlig.

Gulvet

- I etterkant av oppussingen fikk gulvet en overhaling av profesjonell som slipte gulvet og malte over på nytt med to strøk. Etter dette har det ikke vært noen utfordringer med gulvet. De ansatte har fått beskjed om å male på nytt om et par år, ettersom slitasjen er stor i en ungdomsklubb.



Oppslagstavle

- Veldig bra til å ha liste over hvem som kommer inn, lett å holde oversikt. Den funker veldig bra!
- Den digitale infoskjermen funker ikke enda.

Søppelstasjon

- Fin plassering. De ansatte ønsker seg en lik søppelkasse også i biljardrommet
- Magnet på dør ødelagt, fester seg ikke lenger.
- Søppelbøttene inni kunne vært større, slik at søppelet ikke faller ut ved sidene

TV-krok

- Mye brukt
- Praktisk
- Fint med stor TV

Kjøkkenet

- De ansatte er veldig fornøyde med åpen løsning på kjøkkenet. De kan ha fem ungdom inne på kjøkkenet av gangen
- Lett å rengjøre
- Stort
- Mye brukt
- Ungdommene lager mat sammen (sosialt)
- De skarpe knivene er låst inne i en skuff på kjøkkenet. De ansatte føler seg trygge på at ungdommene kan være der inne uten at noen skal finne på å misbruke skarpe gjenstander
- God luft i rommet
- De savner bedre belysning på kjøkkenet.

Fargekoder:
Positivt
Generelle kommentarer
Kan bli bedre

Resultat del 2: De ansattes opplevelser av endring

Arbeidsprosessen med MakersHub

- Veldig inkluderende prosess, alle som ville kunne komme innom når som helst. Det var aldri slik at klubben var stengt på grunn av oppussing, noe som var fint.
- Maker's Hub var helt selvgående og hadde god kontakt med ungdommene. De nøyde seg ikke bare med å dele ut flyers, men var flinke til å engasjere og motivere. Tok initiativ i stedet for å anta at de ansatte måtte gjøre det. Det var tydelig at de gjorde en ordentlig innsats.
- Ungdommene fikk bestemme mye, MH lyttet til hva de hadde å si. Dette var bra for eierskapet til prosessen og det endelige resultatet.
- "Hvis det var vi som skulle velge hvor sofaene skulle stå så hadde de nok ikke stått der de står idag. Og det tror jeg er bra. Det er jo ikke vi som skal bruke klubben."
- Det eneste forbedringspunktene de ansatte hadde å komme med til teamet var at det var litt uheldig at prosjektet strakk seg litt ut i tid. De anbefaler en mer kompakt prosess med ungdommene til neste gang, ettersom ungdommene fort mister interessen hvis det går for langt tid mellom hvert besøk. Det er nok lurt å kjøre medvirkningsverkstedene ganske rett etter hverandre, så ungdommene fortsatt er gira, og husker hva vi snakket om på forrige verksted.
- De ansatte syntes også at det var uheldig for ungdommene som skulle hjelpe til med å pusse opp at prosjektet ble utsatt, men de presiserte at dette ikke var MH sin feil.

Kultur/atferd blant ungdommene

- Mer å gjøre for ungdommene enn før, derfor blir det roligere (før spilte de bare kort, og begynte å herje/lekeslås når de ble lei av det).
- Flere soner ungdommene kan oppholde seg
- Ungdommene vil ikke ødelegge når det er de selv som har laget det.
- Også de som kommer etter er mer ordentlige: vil ikke ødelegge noe som er fint. "Når noe er fint så har du ikke lyst til å trashe det. Hvis du har en Iphone 7S så tar du vare på den ikke sant, har du en Nokia 3510 så bryr du deg ikke."
- De ansatte gjør et bevisst valg om å ansette unge voksne som selv har pleid å henge på klubben. Dette skaper eierskap og en tilhørighet for både ansatte og ungdom.
- "Sofaløsningen er mye koseligere nå, de sitter sammen og diskuterer. Kommunikasjonen mellom hverandre og til de ansatte har blitt bedre nå."
- "De eldre ungdommene som pleide å komme hit før kommer innom og spør oss: hvorfor var det ikke like fint da vi gikk her?"

Kjønnsbalanse

- Når det er roligere i klubben tør jentene å ta mer plass. Mye jevnere kjønnsbalanse nå enn før.
- Vi spør hvorfor de tror det har blitt jevnere fordeling. De svarer at de tror det har å gjøre med at det ser finere ut her nå, pluss at det var et røffere miljø blant ungdommene tidligere. De ansatte drodder videre på om det at det var mindre å gjøre på klubben også kan ha bidratt til det røffe miljøet. Det oppstår gjerne mer bråk der det er lite annet å finne på.
- Nå er det faktisk tidvis flere jenter enn gutter innom. Fortsatt flere gutter innom i snitt, men nesten helt jevnt nå.
- Påstand fra ansatt: Jordal er den fritidsklubben med høyest andel jenter i hele Oslo!
- Hjørnet er mest populært blant jentene. De liker at de kan gjemme seg litt bort.
- En annen positiv konsekvens av oppussingen er at guttene og jentene er mindre separert, og henger mer sammen på tvers av kjønn. De kan for eksempel sitte og spille Playstation sammen. Jentene tør å ta mer plass nå enn de gjorde tidligere. De tør til og med å synge karaoke høyt selv om guttene er til stede, noe de aldri ville gjort i den gamle klubben.

Opplevelse på jobb

- "Før var det småtrist her. Tristere stemning i arbeidsmiljøet, tristere å komme på jobb. Det har blitt mye bedre stemning her nå. Før var det for mye plass til å herje og slåss, nå er det ikke lenger plass til det. Det er mer inndelt nå, men mye bedre oversikt."
- Mer oversiktlig enn før, man kan se gjennom hele lokalet fra ende til ende
- Større kontroll. "Det er mer åpent her nå, vi ser gjennom alle rommene."
- Samtidig er det blitt mindre åpent på en bra måte – mindre rom for herjing pga mindre flater.
- De ansatte savner kortspillet likevel, håper ungdommene vil spille igjen etter Covid-19.
- Når ungdommene har det bedre, har også de voksne det bedre.
- Mye mindre stress på jobb, man føler seg tryggere.
- Bedre stemning og samhold blant de ansatte på jobb nå.
- Bedre kommunikasjon mellom de ansatte og ungdommene – det handler mer om samspillet enn at de voksne skal løpe rundt og sjekke hva ungdommene driver med.
- "Vi har det bedre på jobb nå, og vi ser at ungdommene har det bedre."

6.2 Evaluering med ungdommene

På grunn av Covid-19 utviklingen våren 2020 fikk vi dessverre ikke til å gjennomføre den planlagte fysiske evaluering sammen med 10.klassingene som hadde bidratt under medvirkningsprosessen og oppussingen. Vi fikk derimot snakket med elever som hadde gått i 8. og 9.klasse under oppussingen, og de fleste av dem husket fortsatt hvordan klubben hadde sett ut før oppussingen.

På grunn av Covid-19 valgte vi hovedsakelig å gjennomføre en digital spørreundersøkelse på klubben ved at vi gav de ansatte plakater med informasjon om undersøkelsen og QR-koder som ledet til undersøkelsen, og oppfordret de til å rekruttere ungdom til å svare.

I tillegg besøkte to ansatte fra Byantropologene klubben med et nettbrett hver, og gjennomførte undersøkelsene sammen med ungdommene. Vi har erfart at ungdom fort blir utålmodige, og at de ikke nødvendigvis deltar i spørreundersøkelser på eget initiativ. Med god hjelp fra de ansatte på klubben klarte vi å nå ut til totalt 31 respondenter. Under besøket tok antropologene notater underveis for å fange opp tilbakemeldinger ungdommene kom med mens vi snakket rundt temaene. Dette viste seg å være en god metode for tilbakemeldinger.

6.2.1 Digital spørreundersøkelse

Den digitale spørreundersøkelsen hadde totalt 18 spørsmål, med flere svaralternativer under hvert spørsmål, og noen steder bilder av klubben for å tydeliggjøre hvilke soner det spørres om. Respondentene var totalt 21 gutter og 10 jenter. 21 av de totalt 31 respondentene husket hvordan klubben så ut før oppussingen. Alle respondentene brukte klubben flere ganger i uka.

Jevnt over var ungdommene fornøyde med klubben i dag. Alle respondentene svarte ja på spørsmålet om de trives på klubben i dag, og på spørsmålet om hvilken følelse klubben gir dem svarer hele 21 respondenter at de føler seg hjemme der. 19 respondenter mener

at de bruker klubben mer nå enn de gjorde før oppussingen, og flertallet av disse mener at det er fordi det har blitt hyggeligere å være der, og fordi det har blitt finere.

De sonene som var mest populære, og som ungdommene brukte oftest var Hjørnet, playstation-kroken, og sofaene ved vinduet. Dette samsvarer med det de ansatte kunne fortelle oss om at ungdommene heller søker seg til mindre kriker og kroker enn til store, åpne rom.

Til tross for at det er flere sofaer og sitteplasser på klubben, søker ungdommene seg til sofaene ved vinduet der de er minst på utstilling. Dette kan selvfølgelig også henge sammen med at de er glade i playstation og skjermene i Hjørnet der de blant annet kan synge karaoke og se på musikkvideoer på Youtube. Det er verdt å merke seg at det var like mange respondenter som svarte at de brukte playstation-kroken mest, som de som svarte at de brukte denne minst. Det er nærliggende å tro at dette kan være kjønnsrelatert. Vi vet at det fremdeles er flest gutter som spiller Playstation på klubben, så derfor tror vi at det sprikende svaret kan ha å gjøre med at det er flest jenter som har svart at de bruker Playstation-kroken minst.

På spørsmålet om hvilken sone ungdommene bruker minst har de svart spisebordet. Dette samsvarer med samtaler vi har hatt både med ungdommene og de ansatte. Det kan både henge sammen med at på grunn av Covid-19 utviklingen har det ikke blitt servert mat på klubben, så det har ikke vært like stort behov for et spisebord. Det har nok også en sammenheng med at det er for trangt mellom benkene og bordet, som gjør det utfordrende å hoppe inn og ut.

Ungdommene var unisont fornøyd med veggmaleriene, fargene på veggene, sofaene, tv og playstation og ladestasjonene. Det var litt mer delte meninger på krakkene og de runde bordene. Krakkene måtte tilbake igjen til verksted ganske raskt etter at de ble tatt i bruk, fordi beina løsnet for enkelt. Tilbakemeldingene på krakkene kan være påvirket av dette. Ungdommene var generelt positive til at de fikk lov til å ha beina på krakkene.

"Sofaene er mer komfortable nå"
De fleste var veldig begeistret for sofaene, og mange brukte ordet koselig til å beskrive sofaene.

Alle elsker ladestasjonene! Noen sa at de ønsker seg enda flere ladestasjoner og iphone-ladere.

"Det har blitt større her nå!"
Vi fikk flere tilbakemeldinger på at klubben virket større. Dette til tross for at vi har delt inn i mange flere mindre soner enn det var tidligere: "Det er mye mer plass her nå enn det var før."

Det er perfekte farger her synes jeg!

"Playstation er litt for nærme Hjørnet, for når man må gå inn og ut av Hjørnet er det masse folk der, og guttene hører på høy musikk så vi ikke får hørt musikken inne."

Fargene her er fine, fordi de er så lyse så man blir glad av å være her.

Vi snakket med to venner som hadde begynt å bruke klubben mye mer nå enn før: "Det har blitt finere og hyggeligere her."

"Beina på krakkene blir ødelagt og de er harde å sitte på. Men bordene er perfekte!" (Merk: dette ble sagt om krakkene før de ble tatt med tilbake til verkstedet og flkset på).

Noen var skuffet over covid-19 tiltakene: "Det er ikke noe gøy i Hjørnet lenger når det bare er lov med fire der inne."

Veggmaleriene er perfekte!



Ungdommene ønsker at brettspillene skal være mer synlige på klubben, og ligge mer framme. "Fordi hvis man ikke ser spillene så spiller man aldri."

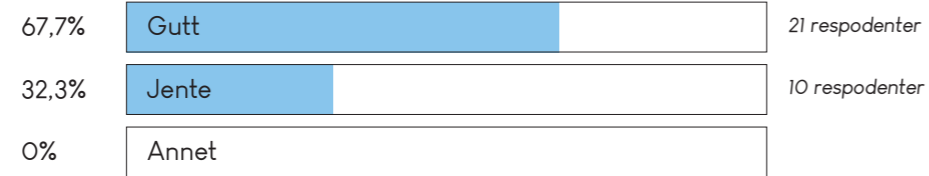
"Det er koselig stemning her, og så er jeg med vennene mine og hører på musikk."

Vi snakket med to gutter fra mottak som bare har gått på skolen i ett til to år. De stod og spilte biljard, og kunne fortelle oss at de likte best den delen av klubben fordi der kunne de spille fysiske spill og det var ikke så bråkete der. (Dette kan være noe å ta med seg videre hvis også den andre delen av klubben skal pusses opp. Det er viktig å ta vare på de fysiske spillene og ha en sone som tilbyr noe annet enn elektroniske spill og høy musikk).

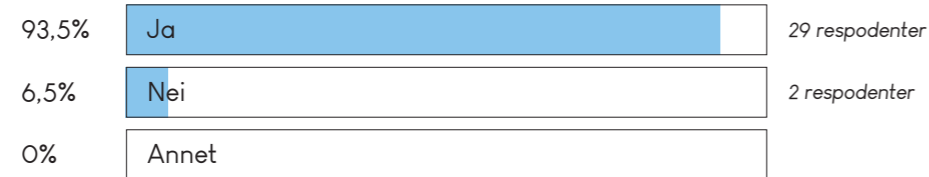
"Det går ikke ann å åpne vinduene i Hjørnet så det blir fort tett luft der inne."
Vi er kjent med utfordringen med lufting i Hjørnet, noe det er flere som føler på. Ledelsen håper å få til en ordning med Undervisningsbygg, slik at de kan få på plass et lufteanlegg ved vinduene.

Bruker du ladestasjonene? "Alltid!"

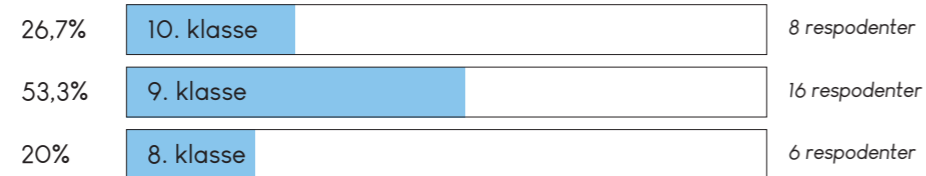
1 Kjønn



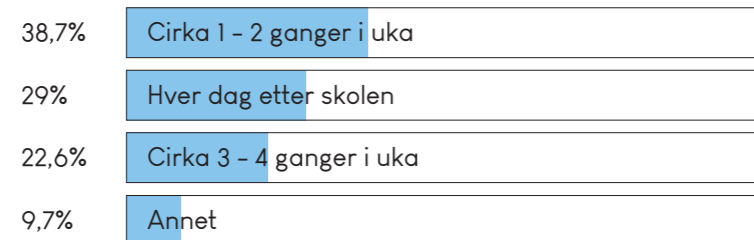
2 Går du på Jordal skole nå?



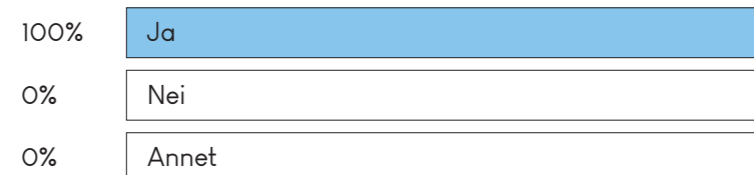
3 Hvilket klassetrinn går du på?



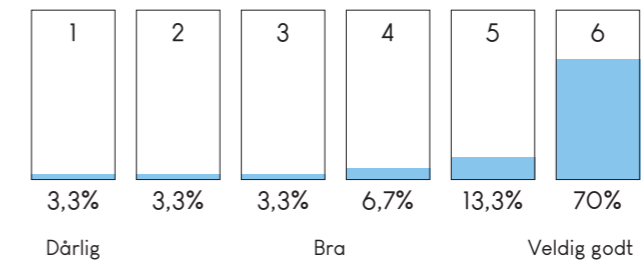
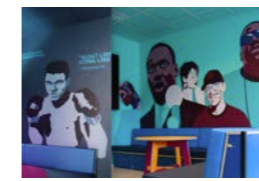
4 Hvor ofte er du innom klubben?



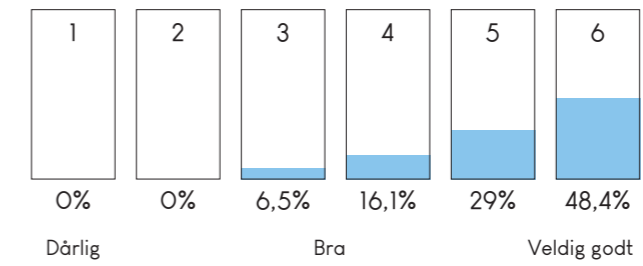
5 Trives du på klubben i dag?



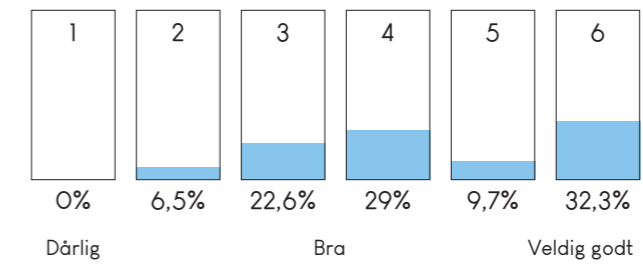
6 Hvor godt liker du veggmaleriene?



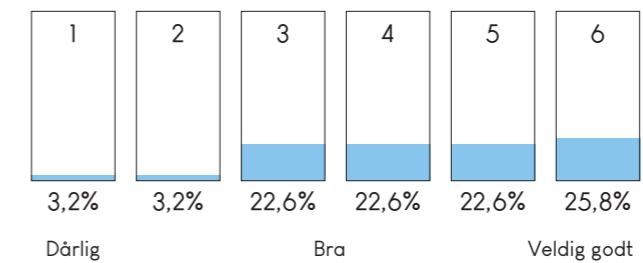
7 Hvor godt liker du sofaene?



8 Hvor godt liker du krakkene?

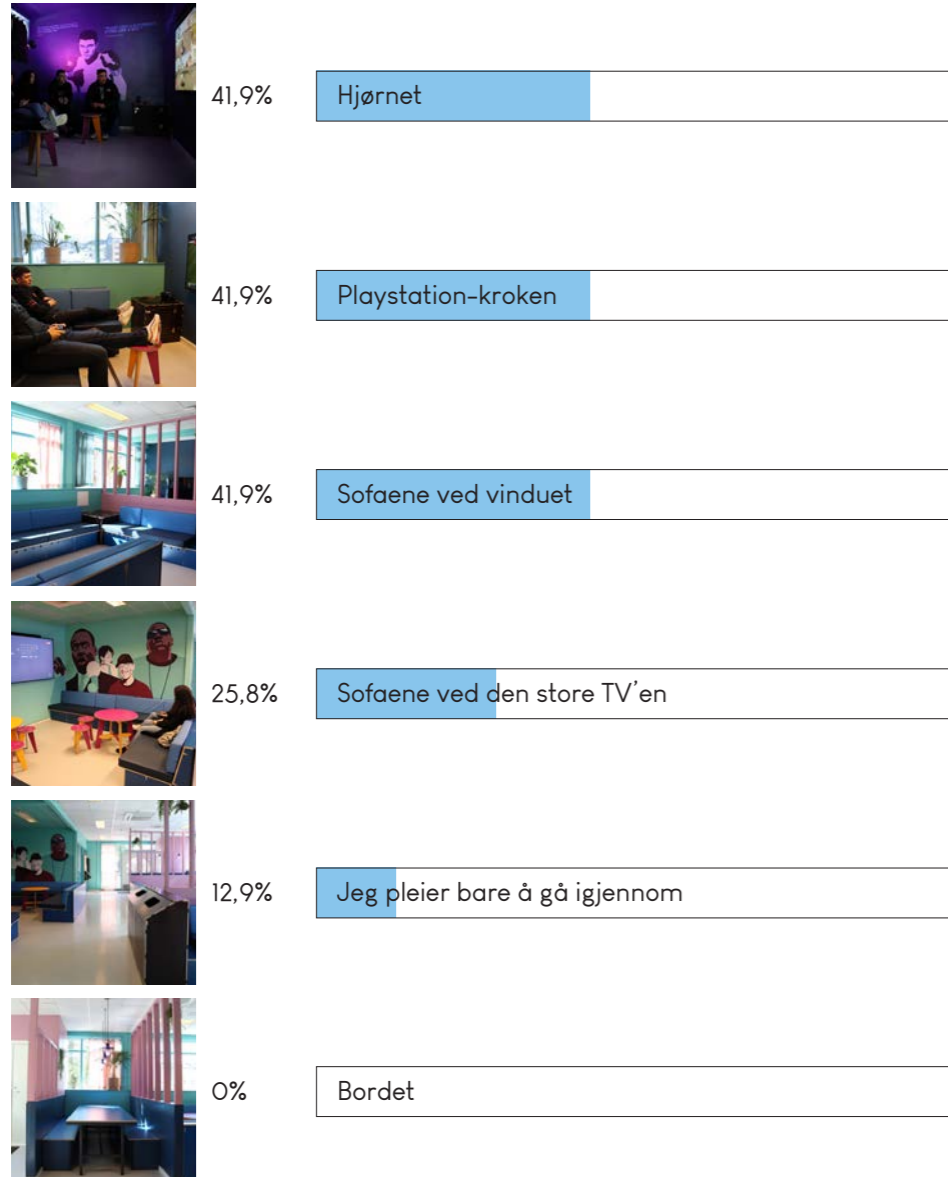


9 Hvor godt liker du de runde bordene?

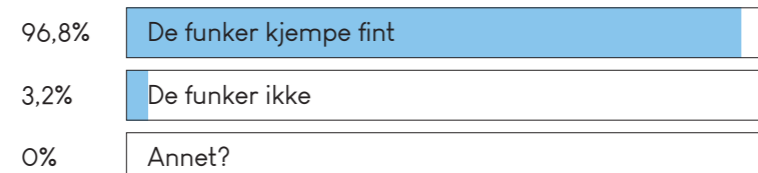


10 Hvilke deler av rommet bruker du mest?

Respondentene kunne velge flere alternativer.

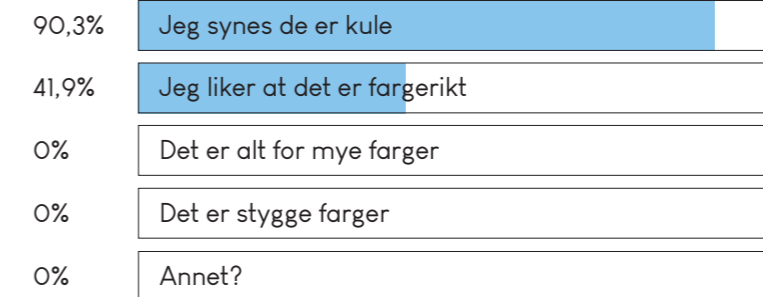


11 Hva synes du om TV'ene og playstation?



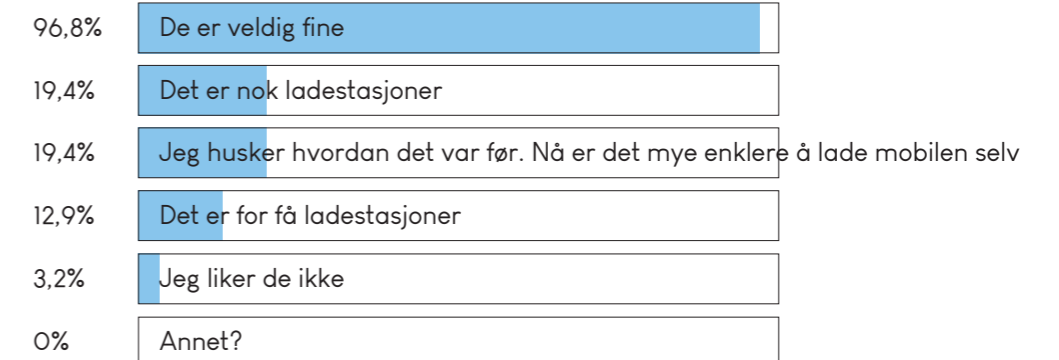
12 Hva synes du om fargene i rommet?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



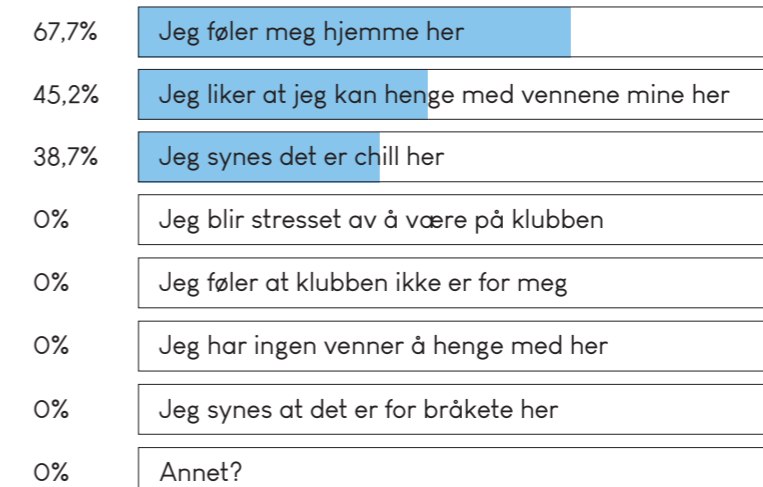
13 Hva synes du om ladestasjonene til mobilene?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



14 Hvilken følelse gir klubben deg?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



15 Husker du hvordan klubben så ut før det ble pusset opp i fjor?



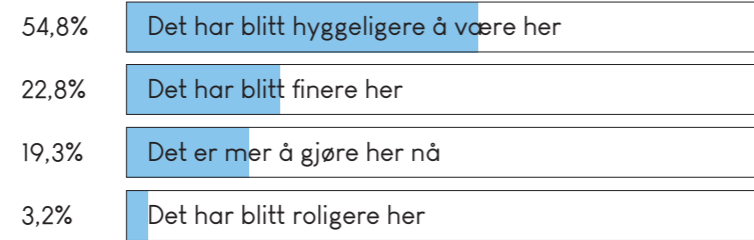
16 Bruker du klubben mer nå enn du gjorde før oppussingen?



9 respondenter hoppet over spørsmålet.

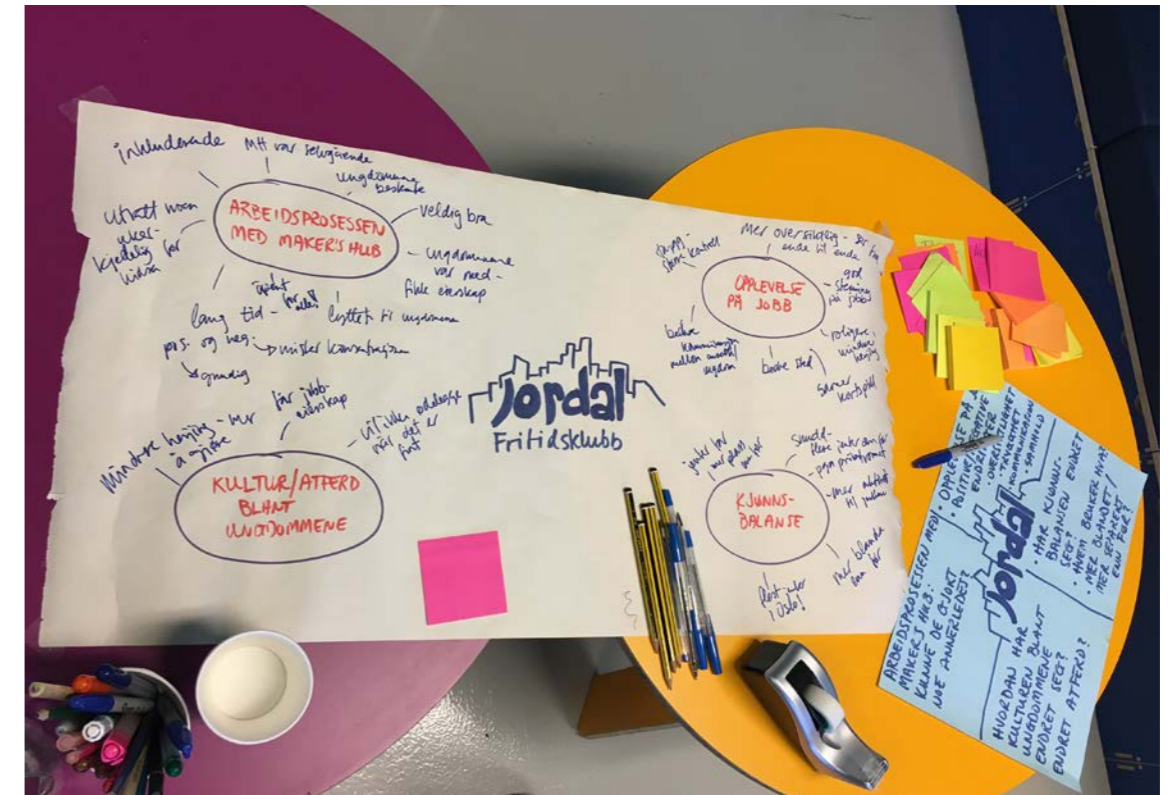
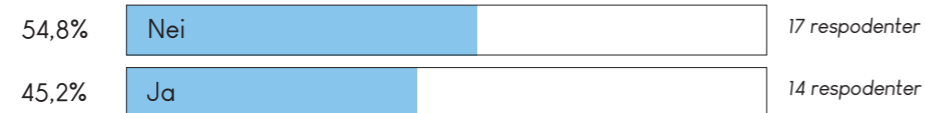
17 Hvis ja, hvorfor?

Respondentene kunne velge flere alternativer.



11 respondenter hoppet over spørsmålet.

18 Hjalp du til med oppussingen? Snakket med arkitektene, malte, bygget eller annet?



Bilder fra evalueringen med de ansatte

6.3 Slitasje- og funksjonsanalyse

Med fritidsklubb kommer stor slitasje. Klubben besøkes daglig av cirka 40-50 ungdommer og med ungdom kommer røff bruk. Dette var et viktig utgangspunkt i design prosessen og ble tatt høyde for tidlig.

Ett år etter at klubben gjenåpnet med nytt interiør, kan vi kartlegge hvordan det nye interiøret har tålt bruken og slitasjen. Vi kan svare på spørsmål som hva ved det

nye interiøret som har fungert godt og hva som har forbedringspotensiale i forhold til holdbarhet mot slitasje og funksjon.

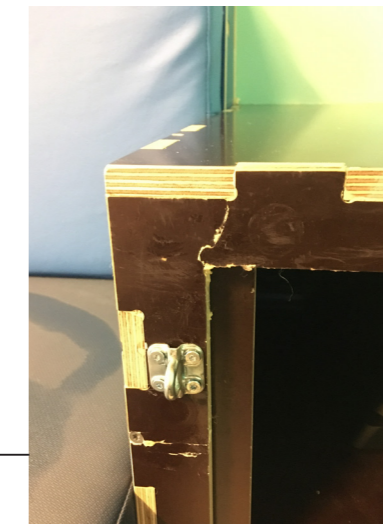
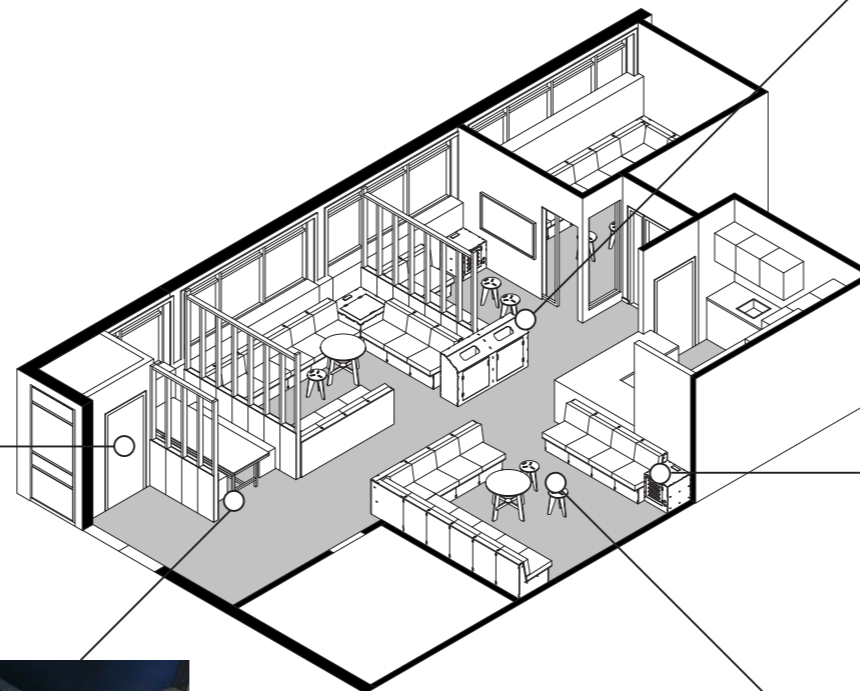
Vi har i løpet av året jevnlig besøkt klubben og hatt kontakt med ledelsen angående dette. Funnene er basert på en kombinasjon mellom observasjoner og tilbakemeldinger fra ansatte, ledelse og ungdom.

Resirkuleringsstasjon
Magnetten på døren er ødelagt - og designet på møbelet er ikke helt optimal, ettersom det er for mye mellomrom mellom avfallsbøttene og møbelets sider, slik at søppel faller på siden.

Forslag til å løse problemet:
Re-designe søppelstasjonen med oppgraderte løsninger i forhold til størrelse på avfallsbøtte og dør (magnet).



Dør til lagret
Under oppussingen ble et nytt lager ved inngangen bygget, med påfølgende ny dør. For å kunne låse lagret, ble en løsning med synlig hengelås (kode) montert, fordi å låse døren med nøkkel ble ansett som en dårlig ide, da nøkler har en tendens til å forsvinne. Listen rundt døren ble anslagsvis ikke montert sterkt nok - og har løsnet ved at døren har blitt forsøkt åpnet/revet opp uten å låse opp hengelåsen.

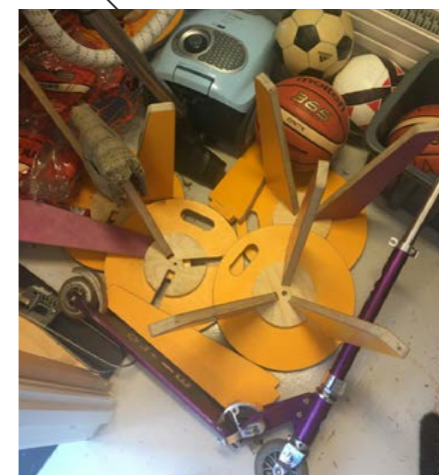
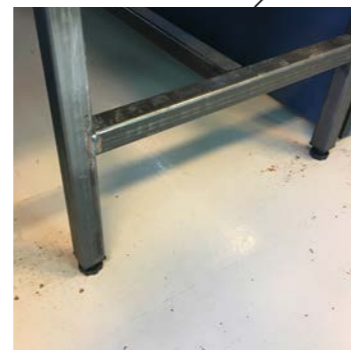


Mediaboks
Mediaboksene ble bygget i et tilgjengelig og billig materiale. I kombinasjon med at trevirke kan knekkes og at det er et svakt punkt ved designet ved døren, tåler den ikke at døren røskes hardt opp.

Den knekte delen er blitt limt, slik at døren fungerer og kan låses igjen.

Forslag til å løse problemet:
Erstatte ødelagt modul med ny, forsterket og forbedret designløsning på døråpningen.

Gulvet
I oppussingen malte vi gulvet med to-komponent epoxy maling. Malingen ble gjort av ufaglærte. Denne behandlingen viste seg å ikke være sterk nok for mengden slitasje fritidsklubben har - og gulvet ble malt om cirka 8 måneder etter oppussingen av profesjonelle. Grunnet høy slitasje, må det påberegnes at gulvet males jevnlig (anslått hver 3-5 år) for å opprettholde et godt resultat.



Krakkene
Grunnet budsjett begrensninger, ble et krakke design fra et tidligere prosjekt brukt. Designet (og konstruksjonen) til krakken viste seg fort å ikke tåle den bruken man har på en fritidsklubb og limet vi brukte til å feste beina var ikke sterkt nok.

Problemet er løst ved en design endring at vi tilførte en forsterkning på beina og limte beina på nytt med et sterkere lim. Tilbakemeldingene på den forsterkede krakken er bra.

Vi ser i evalueringen at de punktene som er sårbare, er de som ble minst prioritert i budsjettet, som f.eks krakkene, lampene og den første gulvmalingen.



Forslag til løsning



Sprekker/mellomrom

Det er to mellomrom mellom en sofa modul og mediaboks/vegg som resulterer i at det samler seg skitt, støv og matrester i et ganske utilgjengelig område for renhold.

Forslag til å løse problemet:
Kan enkelt fikses ved at mellomrommet bygges igjen.



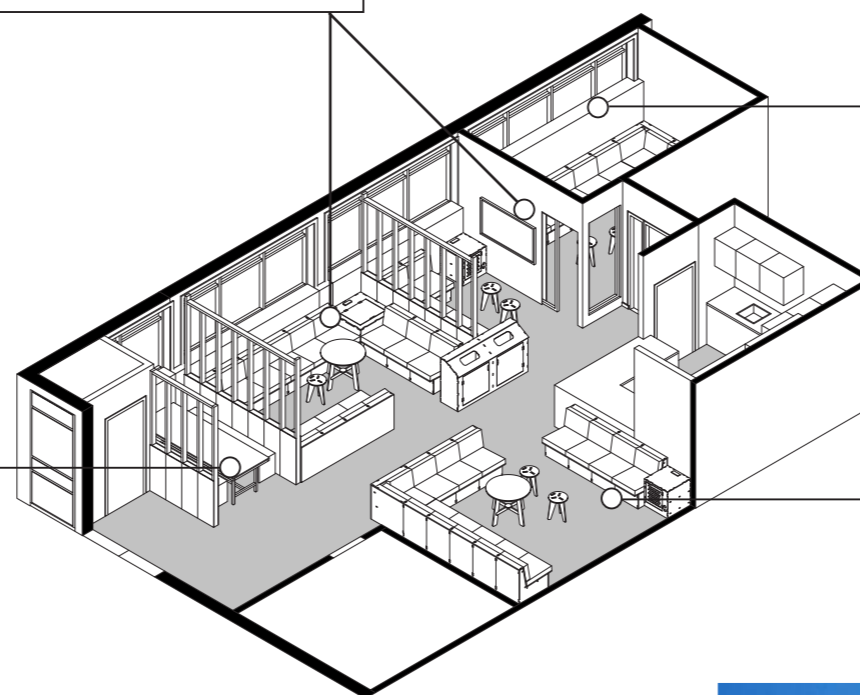
Lamper

Lampene i Hjørnet er billige lamper fra IKEA og blir fort ødelagt (lampeskjerm faller av).

Ungdommene ville at rommet skulle være mørkt og ønsket seg "kul, neon belysning". Det var ingen måte for ungdommene å styre den eksisterende takbelysningen fra innsiden til det nye rommet – fordi lysbryteren var ute i hovedrommet, og vi hadde ikke midler til å ha en elektriker til å flytte lysbryteren. Derfor falt valget på å montere tre klassiske 'arkitektlamper', som tillater ungdommene til å selv styre retningen på lyset, samt at det ble installert "smarte pærer" som tilbyr ulike farger på lyset og at man kan fjernstyre lampene med en ekstern lysbryter.

Belysning var det punktet i budsjettet som ikke ble prioritert, og dette er et tydelig resultat av et knapt budsjett. Lampene ble installert som et billig alternativ til det ungdommene egentlig ønsket seg.

Forslag til å løse problemet:
Kjøpe inn nye lamper som tåler bruken eller eventuelt legge opp ny belysning i rommet.



Spisebordet

Er det området som blir brukt minst og har dårligst funksjonsevne i rommet. Det er en design feil på bordets understell som gjør at det er vanskelig å ta i bruk kroken. Men de ansatte er positive til selve benkene og lagringsmuligheten i de. I ettertid kan det stilles spørsmål ved om det er behov for et slikt stort spisebord i dette rommet.

Forslag til endring:

Kroken kan få endret funksjon ved at man fjerner bordet og tilhørende benker og at man kan f.eks installere et bord i ståhøyde langs den ene spileveggen og har laptops/PC'er til f.eks gaming.



Sofa

En langsgående "sprekk" (1cm) på sofamodulens nederste del som møter gulvet, har skapt noen utfordringer. Det samler seg støv og matrester under modulene, noe som er problematisk i forhold til renhold.

Modulene er festet til gulvet, fordi sofaene skal tåle røff bruk uten at de flytter på seg. Modulene er designet slik at man er nødt til å skru opp sitteplaten og fjerne den hvis man må vaske under sofaene.

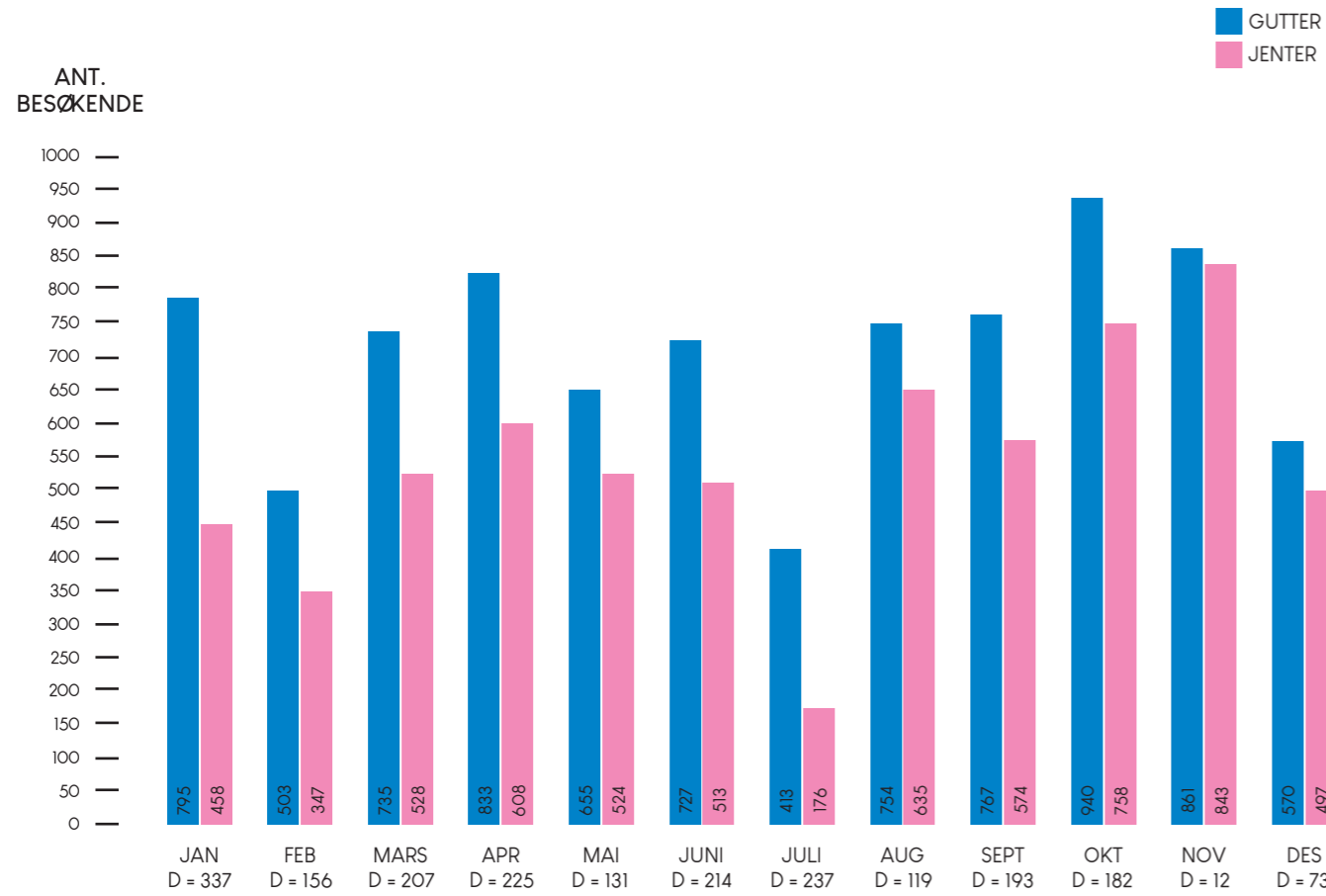
Denne "sprekken" var et nødvendig grep i design utformingen for å sikre at sofaene kunne monteres på et gulv som ikke var helt rett uten å komme i ubalanse.

Disse sofa modulene i dette rommet var det første av sitt slag, og det fantes ikke rom i budsjettet til å lage ordentlige prototyper og teste dette før installasjon. I ettertid er designet blitt forbedret med blant annet enklere konstruksjon (slik at man kan enkelt løse sitteplaten for å vaske under) og mindre skarpe hjørner.

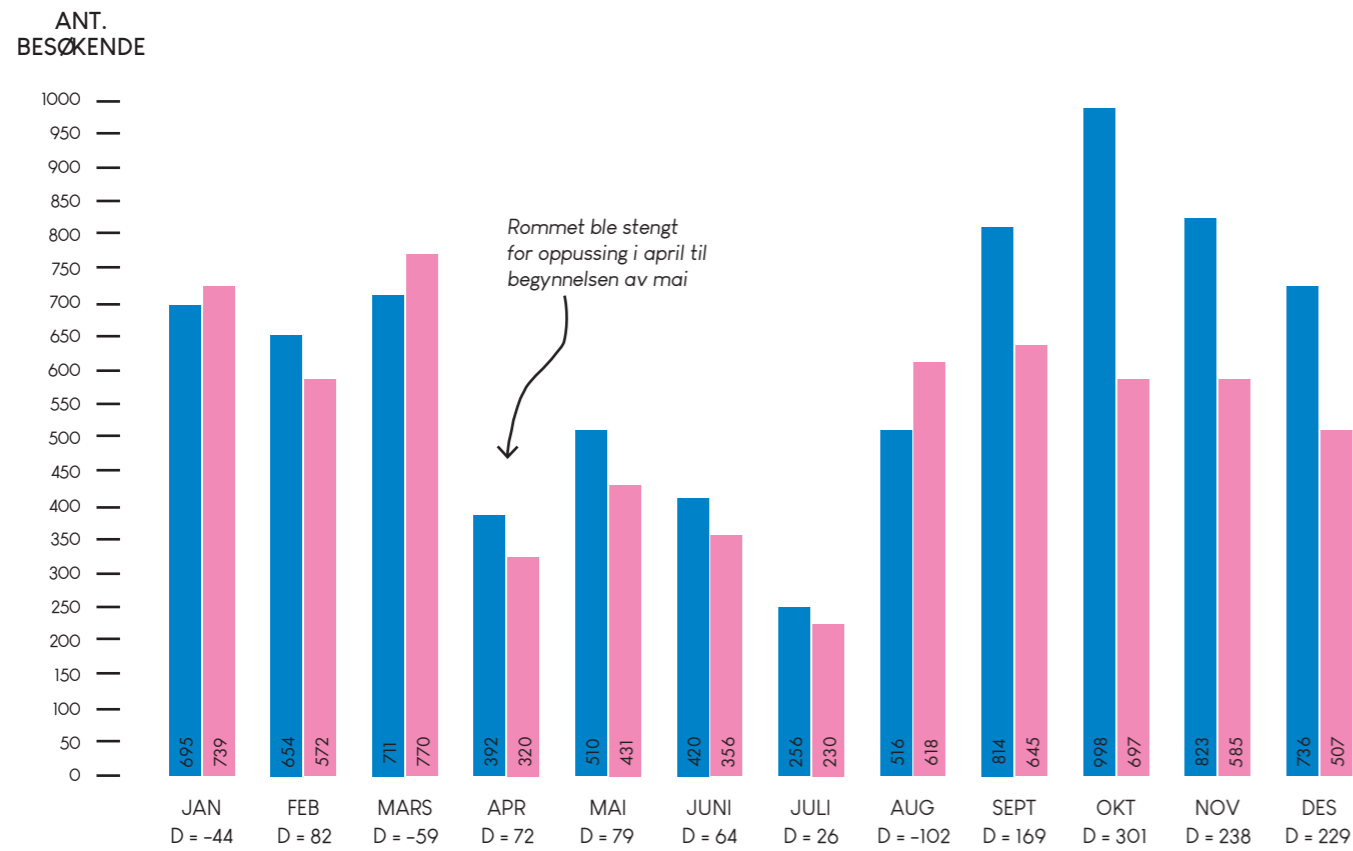
Forslag til å løse problemet:
Monteres en list langs sofa modulene mot gulvet, slik at man eliminerer muligheten for støv og matrester til å samle seg under sofaen.



2018



2019



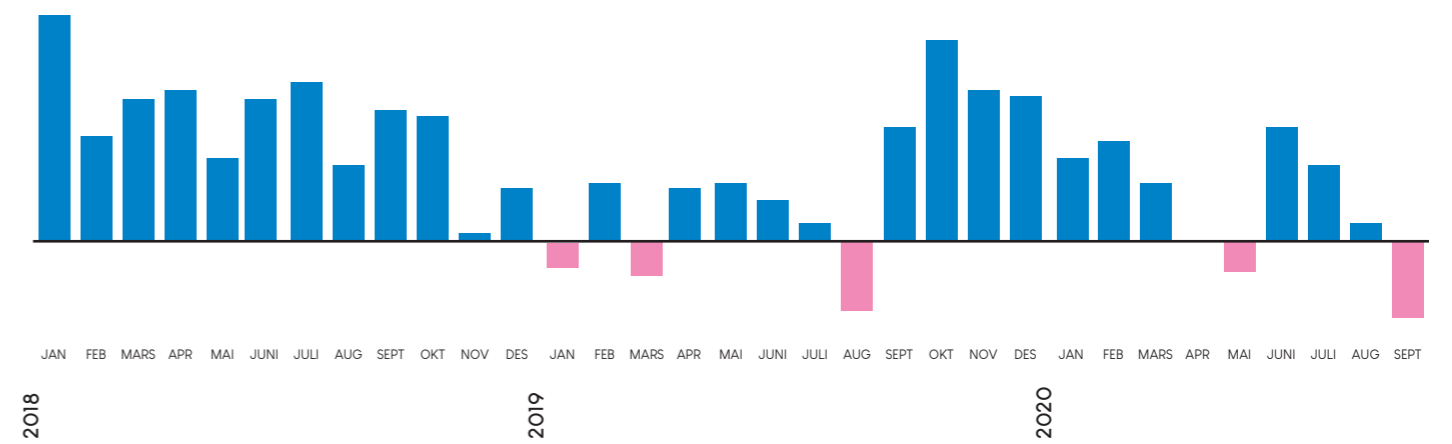
D = differanse mellom kjønn, forhold gutter vs. jenter

6.4 Statistikk: besøkstall

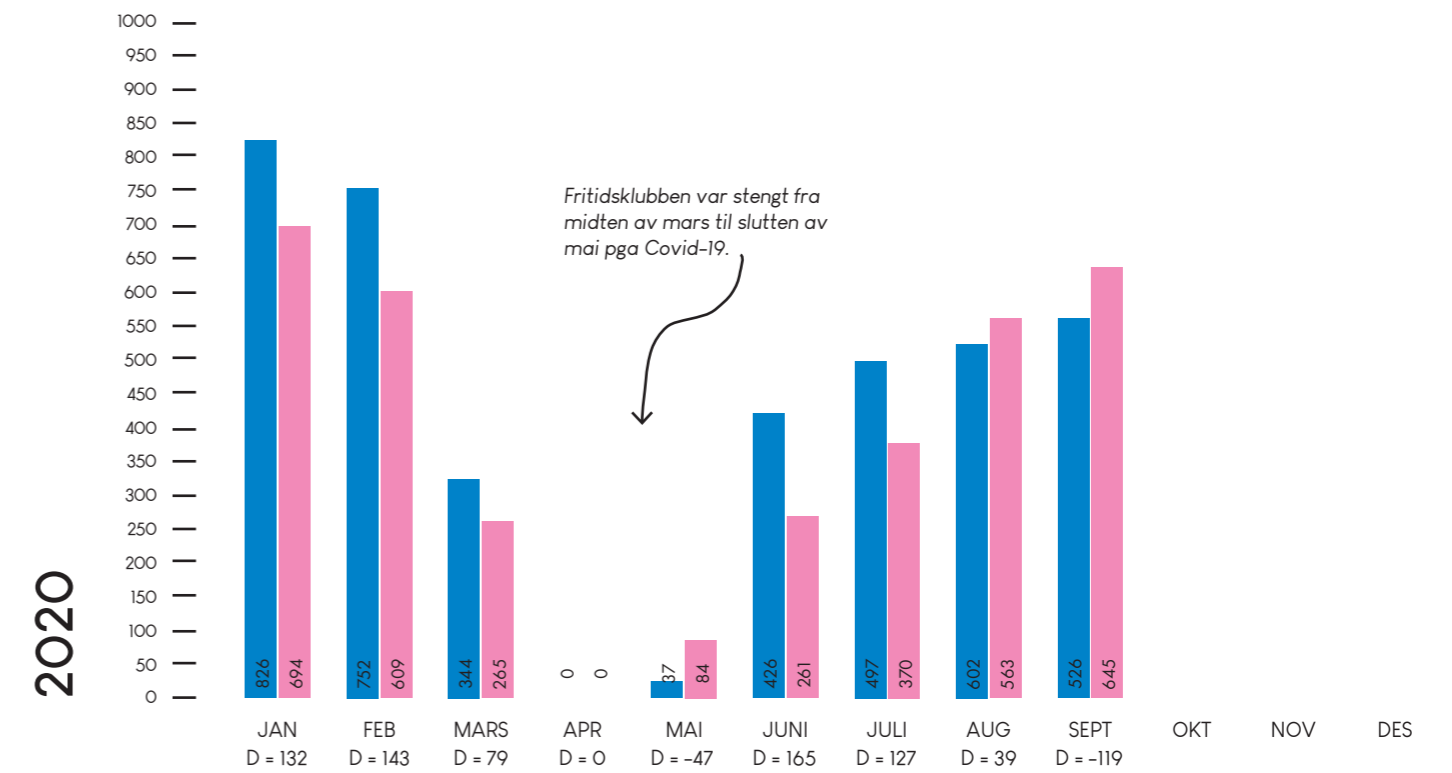
Fritidsklubben fører statistikk over antall besøkende etter kjønn. Ungdommene må signere seg inn på et papir når de kommer til klubben. Statistikken viser ikke hvor lenge ungdommene oppholder seg på klubben.

Statistikken viser tydelig at det er guttene som tar i bruk fritidsklubben mest. Tallene viser også at det er store ujevnheter i forhold til måneder og besøkstall. Dette kan bero på f.eks. mengde skolearbeid og fritidsklubbens aktuelle tilbud i tidsavgrensede perioder, som f.eks. arrangement av turneringer og lignende.

DIFFERANSE MELLOM KJØNN



ANT. BESØKENDE



Oppsummering

“Når ungdommene har det bedre, har også de voksne det bedre. Mye mindre stress på jobb, man føler seg tryggere.”

- Ansatt

Proessen med medvirkningen og oppussingen av Jordal Fritidsklubb har vært veldig lærerik, både for oss som har stått for gjennomføringen, og for de som har bidratt med innspill og arbeidskraft. Vi har gjort oss mange viktige erfaringer som vi vil ta med oss videre. Noe av det viktigste har vært å se de positive ringvirkningene prosjektet har satt igang. En oppussing i seg selv kan ikke endre alt, men vi er helt sikre på at den har startet noe viktig.

Vi har gjort oss observasjoner som stemmer overens med det de ansatte forteller, om at ungdommene har blitt roligere på den nye klubben enn de var på den gamle.

Da vi besøkte den gamle klubben de første gangene la vi merke til at ungdommene var veldig voldsomme i bruken av klubben. Det var mye lekeslossing, baksing, løping og høyt lydvinå. Allerede da vi markerte opp de ulike sonene vi foreslo å innføre på klubben, la vi merke til at ungdommene søkte seg til de mindre hjørnene og krokene som vi la opp til.

Med denne observasjonen fikk vi en bredere forståelse av at ungdommene foretrakk mindre soner der de kunne gjemme seg litt, heller enn de store, åpne rommene. Vi tok med oss observasjonen videre til utformingen av den nye klubben, der vi la vekt på nettopp dette: mindre, tydelige soner, inkludert Hjørnet, der det er mulig å lukke døren helt. Dette var også et ønske ungdommene selv hadde uttrykt i medvirkningsprosessen. De ansatte rapporterer nå om at ungdommene har blitt roligere, og at det generelt sett har blitt hyggeligere der.

“Det er mye mer plass her nå enn det var før.”

- Ungdom

De ansatte kunne også fortelle oss at sofakroken langs vinduet er mer brukt enn sofakroken ved tven. Dette mener de har med å gjøre at sofaene ved tven er mer utsatt ettersom de står midt i rommet. Ungdommene søker seg heller til kroker og kroker. Når de sitter i sofaen ved tven har de en sittegruppe bak seg, og dette gjør at de føler at de sitter på utstilling. Spesielt hvis de bak også ser på tven, for da må en se forbi de som sitter i sofakroken ved tven. Dette er en interessant arkitektonisk og antropologisk observasjon, ettersom mange offentlige bygg for ungdom i dag designes som store, åpne rom, og følger gjerne en idé om at ungdom trenger mye boltreplass. Kanskje dette prosjektet kan vise at ungdom ikke nødvendigvis ønsker mer boltreplass og å være på utstilling, men heller et sted der de kan få være mer anonyme og gjemme seg litt bort?

Det at ungdommene også uttrykker at de føler det har blitt mer plass på klubben, til tross for at rommet ikke har blitt større, er et symptom på at planløsningen og soneinndelingen oppnår sin intensjon.

Det er nærliggende å tolke at den roligere stemningen, som den nye romløsningen har bidratt til, også har brakt med seg

“Jentene tør å ta mer plass nå enn de gjorde tidligere.”

- Ansatt

“Ungdommene vil ikke ødelegge når det er de selv som har laget det.”

- Ansatt

utilsiktede positive ringvirkninger. De ansatte rapporterte nemlig om jevnere kjønnsbalanse blant ungdommene på klubben. I forhold til registrerte besøkstall viser det en positiv trend til at kjønnsbalansen blir jevnere – men statistikken domineres fortsatt av guttene. Tallene viser ikke hvor lenge ungdommen oppholder seg på klubben, og det er derfor nærliggende å tro at de ansattes opplevelse av en jevnere kjønnsbalanse kan være knyttet til at gjennomtrekket har gått ned og at jentene blir værende og tilstede lengre på klubben.

Det var aldri et mål i seg selv at oppussingen skulle øke antall besøkende, men derimot være mer attraktiv for begge kjønn og gi mer plass til jentene. Før oppussingen var det også et hyppig gjennomtrekk av ungdom som bare var innom kort og så dro igjen. De ansatte forteller at dette er det mye mindre av nå. Ungdom blir mer værende i rommet.

Det er flere jenter som besøker klubben nå enn det var tidligere. Dette er en stor oppnåelse, ettersom mangel på jenter er en utfordring ungdomsklubber generelt sliter med. Det kan være flere grunner til denne endringen, men at rommet nå er utformet med soneinndeling og har et mer feminint uttrykk, kan være én av de. Tidligere tok guttenes herjing så mye plass at jentene fort ble skvist ut. I dag observerer de ansatte at jenter og gutter i tillegg er mindre separert, og henger mer sammen på tvers av kjønn.

“Sofaløsningen er mye koseligere nå, de sitter sammen og diskuterer. Kommunikasjonen mellom hverandre og til de ansatte har blitt bedre nå.”

- Ansatt

“Før var det småtrist her. Tristere stemning i arbeidsmiljøet, tristere å komme på jobb. Det har blitt mye bedre stemning her nå.”

- Ansatt

De ansatte forteller også om at det har blitt hyggeligere å komme på jobb. Rommet spiller mer på lag med de ansatte, og det er blitt enklere å gjøre jobben sin. Dette er spesielt positivt å høre ettersom de i utgangspunktet var skeptiske i medvirkningsfasen til å skulle dele inn klubben i soner, og spesielt til å bygge inn Hjørnet som et eget rom. Nå er de veldig positive til de romlige løsningene.

Dette er bare noen av ringvirkningene som vi avdekket gjennom evalueringen av prosjektet, og vi ser i spenning på hvordan disse vil utvikle seg med tiden.

Jordal var et rom som var uten mål. Ungdommen visste dette, og personalet slet med å holde dem motivert. Plassen ble dominert av gutter og kunne aldri kalles koselig. Ungdommene i lokalmiljøet trengte og fortjente en oppgradering av fasilitetene. Ved å lytte til ungdommen og personalet lærte vi ting og endret retning og antagelser. Vi innså at ungdommen ønsket seg mindre og mer intime rom. Steder å føle seg trygge og ikke sett på.

Vi oppnådde disse resultatene ved å lytte til ungdommen, og sammen klarte vi å få rommet til å føles som et hjem hjemmefra. Et koselig, trygt sted å snakke, henge og få støtte. Dette har en reell effekt på hvem som ønsker å gå til rommet og hvordan de behandler det. Jentene føler seg velkomne og har vist mye mer interesse enn tidligere, og guttene er mindre støyende, noe som gjør at hele rommet føles mer avslappende for alle brukerne. I dette kan vi se hva en smart investering av tid og penger kan gjøre for et rom som føltes glemt.

Helt til sist ønsker vi å rette en stor takk til alle involverte som har bidratt med sine innspill, arbeidskraft og tilbakemeldinger i forbindelse med oppussingen og medvirkningsprosessen. En spesielt stor takk til de ansatte på Jordal Fritidsklubb for tålmodigheten, humøret og

