



SKUNK
SKÄRGÅRDSUNGDOMARNAS
INTRESSEORGANISATION

2025



KVALITET I UNGDOMS- ARBETE

Delaktighet och metoder



Finansieras av
Europeiska unionen

INNEHÅLL



INLEDNING

1

KVALITET & DELAKTIGHET

2

LÄGER

3

BYGGA TRYGGHET

4

DELAKTIGHET

5

SAMTAL

6

UTVÄRDERING

7

AVSLUTNING

8

KONTAKT

9





INLEDNING

Skunk som är en ungdomsledd organisation har under två år, från hösten 2023 till hösten 2025 haft ett Erasmus+ projekt under programmet Participation med namnet Kvalitet i ungdomsarbete. Syftet med projektet har varit att intressera och stärka unga i åldern 13-18 år i att bli aktiva samhällsmedborgare och samtidigt ge politiker och beslutsfattare erfarenhet av vikten av att bjuda in unga och arrangera träffar i samhällsdiskussioner. Projektet syftade även till att utveckla kunskap och metoder för att i framtiden kunna arrangera fler träffar mellan unga och beslutsfattare som har meningsfulla diskussioner. I detta har en central del varit att reflektera och dokumentera ett aktivt och medvetet arbete med ungas delaktighet, en grundsten i ett kvalitativt ungdomsarbete. Det har resulterat i detta dokument, som kort tar upp kvalitet i ungdomsarbete och delaktighet, beskriver Skunks huvudsakliga aktiviteter, helgläger, som en metod att arbeta med ungas delaktighet samt konkreta metoder för att arbeta med delaktighet på olika nivåer.

10

Träffar med ungdomar

4

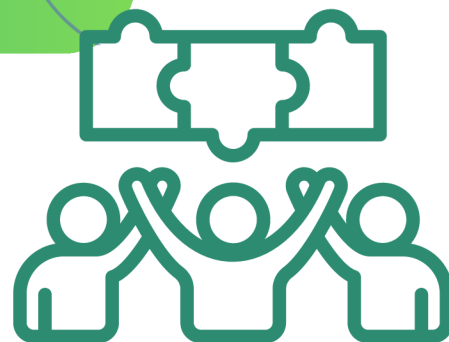
Politikerträffar





KVALITET

Kvalitet i ungdomsarbete handlar till stor del om att aktivt reflektera över mål och metoder. Det innebär att det som görs har ett syfte och att det finns en medvetenhet om det. Syftet kan vara olika beroende på aktivitet, individer och omständigheter. Även metoderna för att nå målet beror på olika faktorer. Kvalitén handlar om att vara medveten om dessa. Delaktighet är en central del i ett kvalitativt ungdomsarbete.



DELAKTIGHET

Delaktighet är ett begrepp som kan användas på olika nivåer. Det kan bland annat relateras till att vara delaktig i samhället eller att vara delaktig i en grupp. Det gemensamma är att det handlar om att bli lyssnad på och att bli tagen på allvar.

ATT JOBBA MED DELAKTIGHET

För ett kvalitativt läger behöver delaktighet gå som en röd tråd genom hela aktiviteten. Det handlar om att deltagare och ledare tillsammans tar hänsyn, lyssnar på varandra och tar alla på allvar. För att kunna vara delaktig krävs det ett tryggt klimat där det finns tillit till varandra.

Det går även att jobba mer aktivt med delaktighet genom olika övningar och metoder där ungdomar får diskutera och reflektera kring olika aspekter av det. Om syftet är att nå ungdomar som kanske inte har ett eget intresse av att diskutera delaktighet kan det fungera att kombinera det med någon annan aktivitet. Det kan t ex vara hantverk, sport eller teknik. Syftet är då att dels motivera deltagandet genom att göra något som intresserar och dels att använda aktiviteten för att belysa delaktighet. Detta kan göras både genom att diskutera hur alla kan vara delaktiga under aktiviteten eller genom att passa på att prata om delaktighet medan man gör annat.



LÄGER

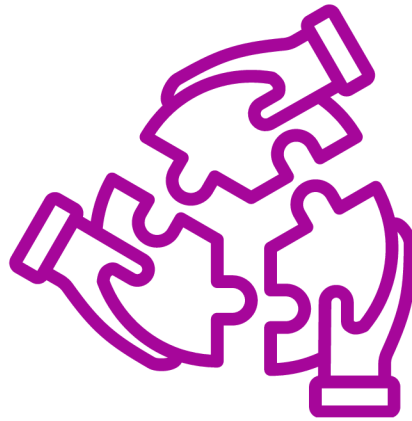


LÄGER SOM METOD

Skunks främsta aktivitet för att samla ungdomar är helgläger där unga ses, oftast i skärgården, för att lära sig nya saker, umgås med kompisar och diskutera viktiga frågor. För att få ett läger som är tryggt och givande för alla är det viktigt att ledarna är väl förberedda. En plan och ett schema för hela lägret är centralt, samtidigt som det är viktigt att kunna var flexibel och kunna ändra på saker vid behov. En annan grundläggande aspekt är att tidigt skapa ett tryggt och accepterande klimat. Detta görs genom att göra olika “lära känna varandra” aktiviteter. Att känna varandra skapar en förståelse för likheter och olikheter och skapar möjligheter till att hitta beröringspunkter och att utveckla starkare band till andra. Här är det viktigt att reflektera över vad som funkar för målgruppen, fysiska lekar funkar inte alltid för alla medan andra kan tycka att det är jobbigt att prata inför en stor grupp. Vidare behöver hela gruppen, deltagare och ledare, tillsammans vara överens om förhållningsregler och att alla ansvarar för att det blir ett bra läger.



BYGGA TRYGGHET



Att bygga trygghet inom en grupp handlar om att lära känna varandra och att få en förståelse för att man är olika. Det handlar även om att ha roligt med varandra på ett sätt som gör att ingen känner sig utpekad eller missförstådd. Olika lekar är en bra grund för att bygga trygghet. Lekarna bör främst vara icke presterande, lätta att förstå och effektiva för att bryta isen eller lära sig varandras namn i en ny grupp.

Det är viktigt att ledarna är väl förbereda innan och att de har reflekterat över vilka lekar som kan vara lämpliga för gruppen samt för syftet med aktiviteten. Att ledarna är flexibla när det behövs är avgörande för att gemenskapen ska utvecklas positivt. Ibland kan det även behöva göras individuella anpassningar.



BYGGA TRYGGHET

NAMN & RÖRELSE

Lära sig namn

Deltagare

> 5

Tidsåtgång

10 MIN

1. Gruppen sitter i en cirkel.
2. En person börjar med att säga sitt namn och göra en rörelse (t.ex. klappa händerna, snurra runt, etc.).
3. Nästa person säger sitt eget namn, imiterar den föregående personens rörelse och lägger till en egen rörelse.
4. Det fortsätter tills alla har presenterat sig och gjort en rörelse.
5. Sista personen får försöka härma alla rörelser och namn i ordning.

TIDNINGSLEKEN

Lära sig namn

Deltagare

> 8

Tidsåtgång

15 MIN

1. Alla sitter i en cirkel, utom en som står i mitten med en ihoprullad tidning.
2. Alla börjar med att säga sitt namn.
3. En börjar med att säga ett namn.
4. Personen i mitten ska skynda sig att "slå" den vars namn sägs. Tänk på att "slå" på knäna, ingen annanstans.
5. Den vars namn sagts ska, innan personen i mitten hinner fram, säga ett annat namn.
6. Man får inte säga samma namn två gånger i rad.
7. Om man blir "slagen" med tidningen hamnar man i mitten.
8. Den som får sätta sig måste säga ett namn innan den sätter sig. Annars får den bli "slagen" med tidningen.

BYGGA TRYGGHET

BLINKLEKEN

Lära känna varandra

Deltagare

> 9

Tidsåtgång

15 MIN

1. Ställ stolar i en cirkel så att det finns en stol mer än hälften av antalet deltagare.
2. Hälften av deltagarna sätter sig på stolar. Bakom varje stol står ett deltagare. En stol ska vara tom.
3. De som står bakom stolarna måste ha händerna bakom ryggen från början.
4. Den som står bakom den tomma stolen blinkar åt någon som sitter i en annan stol.
5. Den som får blinkningen ska så snabbt som möjligt försöka ta sig till den tomma stolen.
6. Det gäller det för den som står bakom den man blinkat till att hålla fast honom/henne, men inte i kläder etc.

RITA AV KOMPISAR

Lära känna varandra

Deltagare

> 5

Tidsåtgång

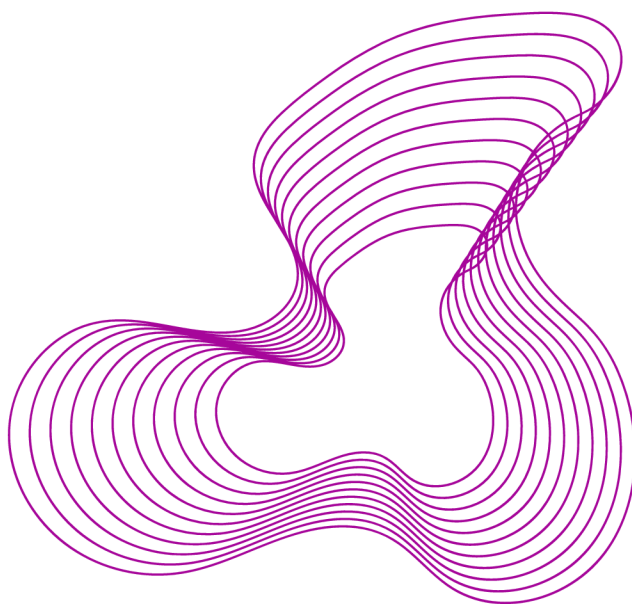
20 MIN

1. Alla får penna och papper, viker pappret i fyra delar för "små porträtt".
2. Man går runt i på måfå och hamnar i par. Man kan tex spela musik.
3. När alla har ett par har de 4 minuter på sig att rita en bild av personen framför dem utan att titta ner på pappret. Alltså ser man inte vad man ritat.
4. Efter fyra minuter skriver man namnet på vem man ritat av och hittar ett nytt par. Tänk på att göra det på ett sätt så att alla blir avbildade.
5. Man kan hänga upp porträtten på en vägg så alla kan se dem.

DELAKTIGHET



Delaktighetsmetoder handlar i många fall om att kunna uttrycka sina värderingar. Det gäller att gruppen har en förståelse för att man kan tänka och tycka olika och en medvetenhet om att inte döma andras åsikter. Delaktighetsmetoder kan även handla om att träna sig på att vara delaktig, det kan handla om att träna på att samarbeta, argumentera för sin sak eller att lyssna på andra. Ibland kan det även vara relevant att fundera över begreppet delaktighet och vad det faktiskt innebär, det är ett komplext begrepp som inte alltid är så lätt att definiera.



DELAKTIGHET

TVÄRTOM

Hitta lösningar

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

20 MIN

Tvärtom-metoden är en kreativ och problemlösningsorienterad metod som används för att identifiera risker och problem i en grupp eller organisation, och sedan omvandla dessa till lösningar och förebyggande åtgärder. Kan även användas för att göra en överenskommelse om trygga rum vid t ex ett läger.

Metodens inledande fokus på det värsta som kan hända kan kännas humoristiskt och avväpnande, vilket öppnar för en kreativ och avslappnad stämning i gruppen. Att börja med "det värsta" gör att tankarna får flöda fritt utan rädsla för att låta negativ.

Metoden är särskilt effektiv för att identifiera och prioritera risker. Genom att utgå från problemen tvingas gruppen tänka proaktivt och identifiera konkreta åtgärder som kan minimera riskerna. Slutresultatet är inte bara en lista över möjliga problem, utan också en konkret plan för hur gruppen kan arbeta för att förebygga dessa. Metoden skapar ett inkluderande klimat där alla kan bidra. Brainstormingen och diskussionerna ger plats för olika perspektiv och idéer. Tänk på att det är viktigt att hålla sig till tidsramarna för att undvika att diskussionerna drar ut på tiden. Gruppen måste hitta en balans mellan att tänka fritt och att prioritera realistiska problem och lösningar. Om gruppen inte lägger tillräcklig tid på att konkretisera sina lösningar kan resultatet bli vaga och svåra att genomföra.

DELAKTIGHET

TVÄRTOM

Hitta lösningar

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

20 MIN

1. Utse roller
 - En person agerar som ledare för att hålla fokus och tid
 - En person är sekreterare och ansvarar för att anteckna
2. Gruppen enas om ett övergripande tema för att rama in diskussionen
3. Spåna (3–4 min)
 - Deltagarna brainstormar fritt om alla tänkbara problem, både realistiska och orealistiska.
 - Alla idéer skrivs ner utan att värderas.
4. Sortera (3–4 min)
 - Gruppen väljer ut de tre mest relevanta, realistiska och allvarliga problemen från listan.
 - Fokus ligger på att prioritera problem som verkligen påverkar gruppen.
5. Tänk tvärtom (10 min)
 - Gruppen diskuterar vad som kan göras för att undvika de utvalda problemen.
 - Konstruktiva lösningar och konkreta handlingar identifieras, snarare än att bara formulera motsatsen till problemen.
6. Förtydliga och konkretisera (10 min)
 - Svaren bearbetas och omvandlas till tydliga, genomförbara förslag.
 - En lista eller en handlingsplan skrivs med tydliga ansvarsfördelningar.

DELAKTIGHET

MAFFIA

Diskutera och argumentera

Deltagare

> 6

Tidsåtgång

30 MIN

Maffia går ut på att deltagarna sitter i en ring, och några av dem väljs i hemlighet till att vara "maffia". De övriga deltagarna spelar roller som bybor eller andra karaktärer. Tillsammans ska maffian försöka mörda byborna medan byborna ska identifiera maffian. En spelledare styr vad som händer när och spelar en viktig roll i att sätta stämningen. Maffia kräver mycket social interaktion, strategi och bluffande. Den innehåller viktiga delar av "deliberation", som innebär att deltagare ska förklara sina ståndpunkter och argument men också vara beredda att lyssna och försöka förstå.

- 1.** Rollfördelning: Alla blundar, och en spelledare delar ut roller i hemlighet. Några (beroende på antal personer) blir maffia medan resten är oskyldiga bybor. I mer avancerade versioner finns även andra specialroller, som "läkare" eller "spåman".
- 2.** Nattfas: Under "natten" blundar alla, maffian får vakna och tillsammans, utan att prata, får de välja ett offer genom att peka ut någon i hemlighet. Offret "dör" och är ute ur spelet.
- 3.** Dagfas: Alla vaknar, spelledaren informerar om vem som dött och det diskuteras vem som kan vara maffia. De utpekade kan argumentera för varför de är oskyldiga och alla får möjlighet att säga vad de tycker. Gruppen röstar sedan på någon som de tror är skyldig, och den personen "avrättas" och avslöjar sin roll.
- 4.** Målet: Byborna vinner om de lyckas rösta ut alla mördare/varulvar. Mördarna/varulvarna vinner om de eliminerar tillräckligt många bybor för att ta över.

DELAKTIGHET

HETA STOLEN

Värderingsövning

Deltagare

> 6

Tidsåtgång

15 MIN

Heta stolen är en värderingsövning där deltagarna får möjlighet att visa sin åsikt utan att behöva formulera den. Samtidigt får alla öva på att stå för sin åsikt. Den syftar till att man hela tiden ska ta ställning och ta snabba beslut utan att debattera eller försvara sin åsikt..

1. Ledaren har förberett påståenden kring det tema som är aktuellt.
2. Alla sitter på stolar i en ring, en stol är tom.
3. Den som instämmer i påståendet byter stol. Den som inte instämmer eller inte vill ta ställning sitter kvar.
4. Efter varje påstående kan ett par deltagare få motivera sin åsikt.

LINJEN

Värderingsövning

Deltagare

> 6

Tidsåtgång

15 MIN

Linjen är en värderingsövning där alla deltagare får visa sin åsikt. Den ger möjlighet till nyansering istället för svart vitt tänkande.

1. En "linje" dras på golvet, där vardera sida representerar varsitt definitivt svar och avståndet däremellan är en skala mellan dessa svar.
2. En situation eller påstående presenteras samt vilken ände av rummet som utgör vilket svar.
3. Deltagarna får ta ställning till var på linjen de placerar sig.
4. När alla har placerat sig på linjen får de som vill säga något om varför man ställt sig där man står. De som vill få byta position på linjen när man pratar om varför man valt som man gjort.

DELAKTIGHET

PÄRLBAND

Reflektioner och värdering

Deltagare

> 2

Tidsåtgång

30 MIN

Ett sätt att fundera på vilka delar av delaktighet (eller annan ämne) som är viktigast. Det blir även en påminnelse som deltagarna kan ta med sig. Pärlor i olika färger och tråd alternativt garn behövs.

1. Lista vad alla tycker är viktigt gällande delaktighet (eller ha en färdig lista att presentera). Det går även att lägga till reflektionsfrågor.
2. Ge varje punkt (5-8 st) en färg.
3. Var och en funderar noga på vad de tycker är viktigast.
4. De kan antingen få välja alla färger eller så måste de välja några, även om allt egentligen är viktigt.
5. För varje pärla de hittat ett svar på så trär de på den på sin tråd. Är det garn kan de göra en fläta/vänstersband.
6. Diskutera varför alla valt som de gjort.

PLUPPNING

Omröstning

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

5 MIN

Ett rättvist sätt att prioritera och rösta i en grupp där flera alternativ än två finns att välja mellan. Material som behövs är pennor eller annat till pluppar, whiteboard eller papper.

1. Alla får lika många pluppar, tex tre.
2. Gruppen bestämmer om man får använda flera pluppar för att rösta på en sak eller om de måste spridas på flera olika alternativ.
3. Alla sprider ut sina pluppar.
4. När alla satt sina pluppar räknas de.

DELAKTIGHET

LEGO

Reflektioner och kreativitet

Deltagare

> 2

Tidsåtgång

30 MIN

Ett sätt att fundera på delaktighet (eller annan ämne) på ett kreativa sätt där deltagarna även får beskriva sina tankar och använda sin fantasi. Material som behövs är legobitar i olika varianter.

1. Börja med att berätta temat, det kan vara konkret eller mer abstrakt. Ibland kan det behöva diskuteras innan.
2. Dela upp deltagarna en och en eller i grupper av max 3 personer.
3. Be grupperna att bygga något som de kopplar till temat.
4. Kreativiteten är det centrala. Det måste inte se bra ut eller föreställa något som går att förstå utan förklaring.
5. När tiden är ute får alla grupper beskriva vad de byggt och varför de valt att bygga det de gjort.

SPELA SPEL

Träna samarbete

Deltagare

> 4

Tidsåtgång

20 MIN

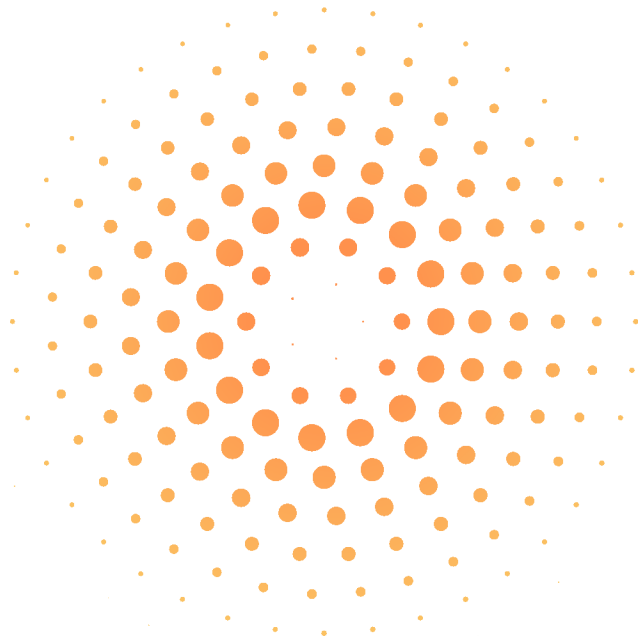
Spela spel där samarbete krävs för att lyckas. Det kan vara spel där man tävlar mot spelet alla tillsammans, eller där man som lag behöver samarbeta för att vinna. En kortlek kommer man tillexempel långt med.

1. Diskutera vad delaktighet i grupp innebär och hur det har betydelse både för individ, grupp och samhälle.
2. Gå igenom spelregler och påminn om att delaktighet är centralt
3. Prata gärna om delaktighet på olika sätt under spelandet.

SAMTAL



Samtalsmetoder handlar om att skapa förutsättningar för trygga samtal där alla får vara delaktiga och säga sina tankar och åsikter. I grupper finns det ofta några personer som uttrycker sina åsikter spontant medan andra kan behöva mer stöd för att formulera sig eller få utrymme att tala. Samtalsmetoder kan även handla om att tillsammans komma framåt i en specifik diskussion eller att våga tänka utanför boxen. Samtal kretsar kring att föra diskussioner där deltagarna får träna på att uttrycka sig, reflektera och ibland också argumentera för sin sak.



SAMTAL

BIKUPA

Diskutera och delta

Deltagare

> 5

Tidsåtgång

2-10 MIN

Bikupa är en metod som används för att bryta en längre föredragning eller presentation och aktivera deltagarna genom korta diskussioner. Metoden syftar till att skapa engagemang, stimulera idéutbyte och öka delaktigheten. Det ger en aktiv paus i föredraget samtidigt som det ökar fokuset.

1. Presentatören ställer en fråga kopplad till ämnet.
2. Deltagarna delas in i par eller små grupper om 2–3 personer.
3. Under 2–5 minuter diskuterar deltagarna frågan sinsemellan.
4. Efter diskussionen kan några av paren/grupperna dela sina insikter eller idéer med resten av gruppen.

TALBOLL

Fördela ordet

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

-MIN

Talbollen är en praktisk metod för att visualisera och tydliggöra vem som har ordet i en diskussion eller möte. Den används ofta i grupper där det är viktigt att säkerställa att alla blir hörda och inte avbryts.

1. En lätt boll eller annat föremål används som en "symbol för ordet".
2. Endast den som har bollen får tala.
3. När talaren är klar, lämnas bollen vidare till nästa person.
4. Markerar visuellt vem som har ordet och stärker fokus på talaren.
5. Skapar en lugnare diskussionsmiljö utan avbrott.
6. Uppmuntrar till respekt och uppmärksamhet i gruppen.

SAMTAL

RUNDA

Uttrycka sig och delta

Deltagare

> 4

Tidsåtgång

5-10 MIN

Rundan är en metod där alla deltagare får möjlighet att uttrycka sina tankar eller åsikter utan att bli avbrutna. Det är en strukturerad och demokratisk form av samtal där var och en får lika mycket utrymme.

1. Deltagarna sitter i en cirkel och får ordet i tur och ordning.
2. Varje person får tala, här kan man också använda tidsbegränsning.
3. Man har rätt att avstå från att säga något.
4. Under rundan sker inga frågor eller kommentarer, men ibland kan klargörande frågor vara hjälpsamt och ibland kan rundan tillåta kommentarer efter varje inlägg beroende på tema och mål.
5. Här och nu-runda: Var och en berättar vad de lämnar bakom sig för att fokusera på mötet.
6. Dagordningsrunda: Var och en lyfter sin viktigaste fråga inför mötet.
7. Inventeringsrunda: Deltagarna delar viktiga perspektiv att ha i åtanke inför en diskussion.
8. Förslagsrunda: Efter diskussionen ger alla sitt förslag till beslut, utan argumentation.
9. Avslutningsrunda: Reflektion kring vad som fungerade bra och vad som kan förbättras.

SAMTAL

BRAINSTORMING

Tänka fritt och dela med sig

Deltagare

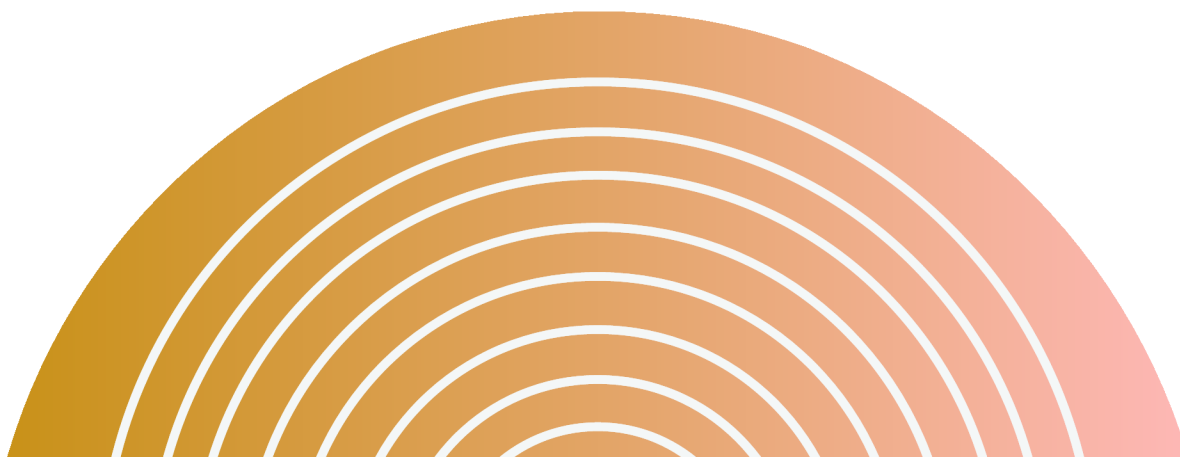
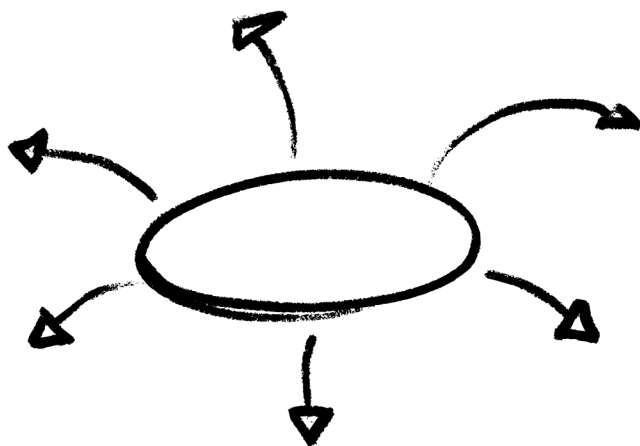
> 3

Tidsåtgång

5-15 MIN

Brainstorming är en kreativ metod för att komma på många idéer kring ett visst problem eller ämne. Den bygger på att deltagare fritt och utan kritik får säga sina idéer, vilket uppmuntrar nytänkande och samarbete.

1. Definiera problem eller fråga.
2. Inga förslag får kritiseras.
3. Kvantitet för kvalitet i början.
4. Bygg gärna på andras idéer.
5. Låt alla fritt säga sina idéer.
6. En antecknar, synligt för alla.
7. Gå igenom och strukturera idéerna.
8. Diskutera och välj vilka idéer som ska utvecklas vidare.



UTVÄRDERING



Utvärdering är en viktig del i delaktighetsarbetet. Det ger verktyg för reflektion kring det som gjorts och riktning till framtida aktiviteter. Utvärderingar kan ha flera funktioner, det kan vara för att individerna själva ska reflektera över sin egen del och vad de har lärt sig. Det kan ge gruppen en känsla av gemenskap genom att tillsammans prata eller dela med sig. Det ger även ledarna indikationer och kunskap om aktiviteten som de kan ta med sig. Olika utvärderingar lämpar sig för olika aktiviteter och tillfällen, därmed är det viktigt att på förhand fundera på syftet med utvärderingen och vilken eller vilka metoder som passar in vid just det tillfället.



UTVÄRDERING

AKVARIUM

Visualisera hur man känner sig

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

5-15 MIN

Akvarium är ett visuellt sätt att visa hur man känner sig eller mår. Det hjälper deltagarna att känna efter utan att behöva sätta ord på det. Akvarium går att använda vid ett tillfälle eller varje dag under t ex ett läger. Det går även att göra i början av en aktivitet men framförallt som en avstämning i slutet. Material som behövs är en bild på en miljö med olika färger/detaljer, pennor, papper, tejp eller annat som tillfälligt fäster på pappret.

1. Skapa ett akvarium eller annan miljö. på ett stort papper eller sätt ihop flera papper. Se till att det finns olika detaljer, tex skattkista, en mörk grotta, solljus, växter etc.
2. Be alla deltagare skapa en figur som representerar dem.
3. Samla alla och be dem sätta sin figur på en plats i akvaret/miljön som representerar hur de känner sig.
4. Be var och en att berätta varför de satt sin figur just där. Det är dock alltid okej att avstå att säga något.



UTVÄRDERING

BILDER

Visualisera upplevelser

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

5-15 MIN

Metoden hjälper till att visualisera hur man upplevt en aktivitet. Metoden går att använda vid ett tillfälle eller varje dag under tex ett läger. Det går även att göra i början av en aktivitet för att diskutera förväntningar eller som en avstämning i slutet. Material som behövs är olika bilder, ca 3 gånger fler än antalet deltagare. Bilderna kan vara vykort, från t ex spelet Dixit eller utskrivna.

1. Lägg ut alla bilder på ett bord.
2. Be alla deltagare välja ut en bild som representerar något positivt och en som representerar något negativt relaterat till aktiviteten. Eller andra frågor, beroende på aktivitet.
3. Be var och en av deltagarna att beskriva varför de valt just dessa bilder.
4. Ställ utforskande frågor, till exempel om hur de skulle ha kunnat förhindra något, förbättringar in för framtiden etc. Det finns också möjligheter för andra att säga sina tankar, men utan kritik eller ifrågasättande.



UTVÄRDERING

BÄST OCH SVÅRT

Beskriva upplevelser

Deltagare

> 3

Tidsåtgång

5-15 MIN

Metoden hjälper till att beskriva hur man upplevt en aktivitet med få ord där fokus inte blir på det negativa utan främst på självreflektion. Metoden går att använda efter en aktivitet eller i slutet av ett läger.

1. Alla samlas i en ring.
2. Alla deltagare får i tur och ordning säga en mening om vad de upplevt som svårast och vad som varit bäst. Andra frågor kan läggas till, som vad de lärt sig eller förslag till framtiden..
3. Om någon inte vill svara är det okej.
4. Andra får inte kommentera om det inte är för att få ett förtydligande.

FORMULÄR

Individuell reflektion

Deltagare

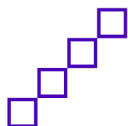
> 3

Tidsåtgång

5 MIN

Ett formulär innebär att deltagarna får reflektera individuellt samt att det finns skriftlig dokumentation. Det är viktigt att det är få och tydliga frågor samt att det är anonymt. Helst ett digitalt formulär och gärna en QR kod att skanna för att komma åt länken.

1. Formulera frågor som samlar in data som kan behövas, som ger feedback och som ger deltagarna en chans att reflektera.
2. Gör det när alla är samlade och inte efteråt.
3. Be alla respektera att få fylla i formuläret i lugn och ro.



AVSLUTNING

Participationprojektet har varit ett Erasmus + projekt som skapat förutsättningar för ungdomar att bli delaktiga i samhället, att reflektera över sina åsikter och att få diskutera med politiker. Vuxna, som ungdomsledare, politiker och andra beslutsfattare har i sin tur fått vara med i sammanhang där unga fått dela med sig av sina tankar och erfarenheter och fått möjlighet att föra en dialog om centrala frågor i ungdomars liv. En viktig aspekt av projektet har varit att det riktat sig till skärgårdsungdomar, det är en grupp som sällan har möjlighet att vara med i sammanhang för samhällsfrågor och därmed har projektet skapat förutsättningar för även dem att delta i sådana aktiviteter. Utifrån de tio träffar som varit i projektet har detta material tagits fram för att på så sätt kunna spara relevanta och pedagogiska metoder till framtida verksamhet såväl som för andra att ta del av.





SKUNK
SKÄRGÅRDSUNGDOMARNAS
INTRESSEORGANISATION



KONTAKTA OSS



www.skunk.ax



info@skunk.ax



Finansieras av
Europeiska unionen