

BORGERINVOLVERING

KORT NR. 3



Test

At teste handler om at afprøve sin viden, indsigter, idéer eller modeller hurtigst muligt i processen – inden vi forelsker os for meget i vores geniale idé og begynder at perfektionere den og eksekvere den i stor skala. Måske virker den anderledes på dem, der skal "bruge" den, end vi havde forudset? Det har vi brug for at finde ud af ret tidligt – så vi kan nå at korrigere, justere, fjerne barrierer, tilføje mening eller finde på en anden løsning.

AGORA

TEST

EKSEMPEL:

Bibliotekerne i Silkeborg, Horsens og Skive afholdt hver især arrangementet *Den europæiske ungdom i den nye verdensorden* med Jeppe Bentzen. De 3 arrangementer omfattede oplæg om Europa og Bentzens bog "De vingskudte" samt workshop med øvelser og gruppearbejde.

Bibliotekerne ønskede at teste, hvordan de bedst muligt kunne skabe refleksionsrum for unge om Europa og give dem mulighed for at gå på opdagelse i deres egen holdning til og rolle i det europæiske fællesskab. Samtidig ønskede bibliotekerne at udforske forskellige afgrænsede unge-målgrupper og at eksperimentere med nye kontakter og møder mellem unge.

Ved at afvikle 3 ensartede arrangementer med relevante lokale justeringer kunne bibliotekerne teste forskellige tiltag. De eksperimenterede fx med forskellige ungemålgrupper for de tre workshops (et sted deltog én STX-klasse, et andet sted blev to HHX- og STX-klasser sammen og et tredje sted var deltagerne en FGU-klasse), ligesom de testede rummets indretning, undervisningsformen, deltagersammensætningen og lokalitetens betydning for arrangementet.

Efter afviklingen delte de tre biblioteker deres erfaringer med hinanden, og samlet set opnåede de megen ny viden, som de kunne bruge i udviklingen af fremtidige demokratiaktiviteter.

HVORFOR?

Vi tester for at sikre øget engagement, kvalitet og tilpasning til målgruppens reelle behov i de demokratiaktiviteter og -ydelser, som vi tilbyder borgerne. Ofte tror vi, at vi ved, hvordan noget vil blive modtaget – eller vi glemmer at forholde os til det, fordi vi bliver så optagede af det spændende udviklingsarbejde. At teste er at arbejde bevidst med vores antagelser og at kvalificere "jeg tror" og "jeg synes".

HVORDAN?

Du kan teste på flere niveauer – det vigtigste er, at du gør det. Og at du gør det tidligt. Her er tre bud:

1. Ring til en ven: Hvad end det er en idé til et arrangement, en løsning på et problem eller et stort projekt, så kan du altid tjekke af med et par kollegaer, borgere, en faglig ekspert mv. – og få andres perspektiver på idéen: Hvad tænker de om det, hvad ville de foretrække, hvor kan de se værdien, barriererne etc.
2. Tavle-testen: Hvis I har fysiske tavler (eller lignende) i biblioteksrummet, kan du lynhurtigt få gode input. Skriv fx "Vi overvejer at lave en arrangementsrække om X, Y, Z – hvad synes DU, vi skal have med i vores overvejelser inden?" Og lad der være plads til, at borgerne kan skrive små gode råd, idéer, barrierer for deltagelse osv. ned på tavlen til jer.
3. Prøvehandlingen: Inden man laver en hel arrangementsrække, udvikler en festival eller udfolder et helt nyt format på en række aktiviteter, så lav en prøvehandling. Formuler en afgrænset version af din fulde idé og afprøv nu "det hjørne" af idéen i virkeligheden. Med borgere. Bed dem om undervejs eller efter at udfylde en skabelon med 3 kolonner: Det, de kan lide. Det, de finder problematisk. De idéer, de har til at gøre det endnu bedre. Hold det simpelt, så du har noget konkret at arbejde videre med.

Gå aldrig i forsvar, når du tester. Sig tak for input og lad det blive ved det. Formålet er ikke at overbevise folk om, at din ide er god.

Hav gerne noget visuelt eller en prototype (model) med, når du tester. Det gør det meget nemmere, at du har konkretiseret din ide, så I hurtigere får en fælles forståelse af, hvad idéen går ud på.