

ØGET DELTAGELSE

KORT NR. 35



Meningsfulde oplevelser

Meningsfulde oplevelser handler om at skabe demokratiaktiviteter, hvor deltagerne ikke er passivt observerende men aktivt bidragende som medskabere af aktiviteten. Den meningsfulde oplevelse har 6 karakteristika:

1. Involvering af alle sanser
2. Øget koncentration og fokusering
3. Brugernes fornemmelse for tid ændres
4. Brugere bliver emotionelt påvirkede
5. Processen er unik for den enkelte og har en iboende værdi
6. Brugere er i kontakt med deres omgivelser ved at udføre handlinger

AGORA

MENINGSFULDE OPLEVELSER

EKSEMPEL:

I forbindelse med bibliotekets EU-arrangement holdt et medlem af Europa-Kommissionen et oplæg om EU's arbejde med at inddæmme Tech-giganternes negative påvirkning på demokrati og trivsel blandt børn og unge (2: øget koncentration og fokusering).

Oplægsholderen talte meget passioneret om emnet og anvendte konkrete eksempler, hvilket samlet gjorde det meget nærværende for mange af deltagerne, da disse havde stærke personlige holdninger til disse tematikker (4: emotionel påvirkning).

Midtvejs i arrangementet var der fællesspisning (1: sanselig aktivering), hvor deltagere og oplægsholder sad ved langborde, spiste og indgik i dialog med hinanden om emnet på kryds og tværs med afsæt i det, der gav mening for dem personligt (5: unik proces for den enkelte), samtidig med at fysiske samtalekort placeret på bordene hjalp dialogen på vej.

Efter maden var der fælles dialog imellem oplægsholder og publikum, ligesom alle deltagerne blev aktiveret undervejs, når de skulle stemme om forskellige udsagn (6: udføre handlinger).

HVORFOR?

Ved at indtænke de 6 karakteristika i dit demokratiarrangement kan du skabe stærke oplevelser, som øger deltagerens udbytte samt øger chancerne for, at du lykkes med at indfri intentionen med arrangementet.

HVORDAN?

Overvej, hvilke konkrete tiltag du kan iværksætte for at involvere deltagerne og gøre dem til aktive medskabere af arrangementet. Tænk over hvordan kan du inkorporere flest mulige (og ideelt set alle) af de 6 karakteristika ved den meningsfulde oplevelse i dit arrangement:

1. Involvering af alle sanser: Hvordan kan du arbejde med flere sanser i dit arrangement? Fx visuelle citater på væggene, baggrundsmusik ved start, fysiske materialer, smagsprøver knyttet til tema mv.
2. Øget koncentration og fokusering: Hvordan kan du skabe plads til elementer, der vægter koncentration? Fx styrede dialogformater, refleksionspauser hvor man noterer sine tanker mv.
3. Brugernes fornemmelse for tid ændres: Hvordan kan du skabe rum for intenst nærvær? Fx ved at lave rollespil, kreativ aktivering, dilemmaøvelser (se værktøj nr. 39: Dilemmaøvelser for inspiration) mv.
4. Brugerne bliver emotionelt påvirkede: Hvordan kan du stimulere deltagerens følelser? Fx gennem historiefortælling, brug af video med ægte mennesker, konkrete eksempler med vægt på de menneskelige konsekvenser mv.
5. Processen er unik for den enkelte og har en iboende værdi: Hvordan kan du give plads til den enkelte i arrangementet? Fx via refleksionskort, hvor deltager svarer individuelt på værdibaserede spørgsmål, mulighed for at lave til- og fravalg undervejs i arrangementet, så deltageren præger sin egen oplevelse mv.
6. Brugerne er i kontakt med deres omgivelser ved at udføre handlinger: Hvordan kan du aktivere deltagerne? Fx afstemning, udvikling af prototyper mv. (se værktøjer nr. 35-43 i kategorien "Øget deltagelse" for inspiration).

Teori: Værktøjet er frit baseret på Boswijk et al.