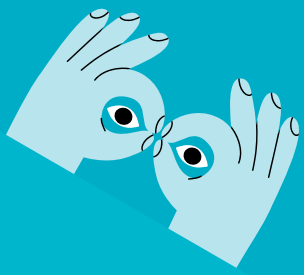
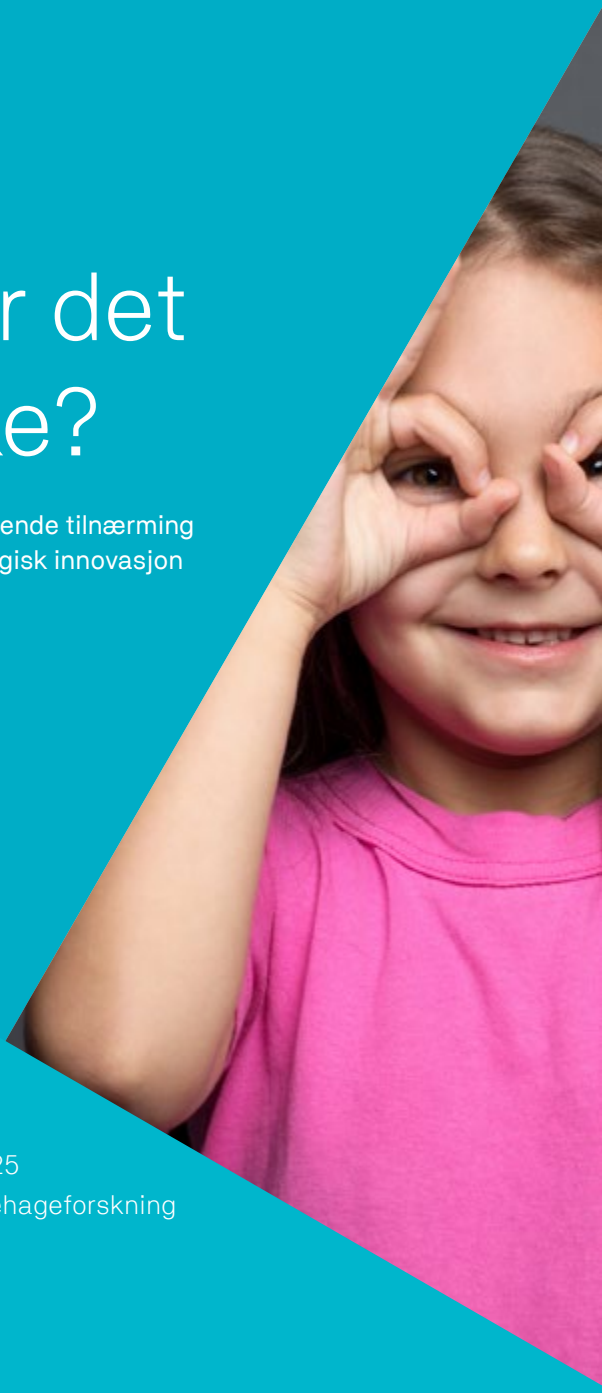
Høgskulen på Vestlandet

Hva betyr det å utforske?

En liten håndbok for en utforskende tilnærming til kvalitetsutvikling og pedagogisk innovasjon





EX-PED-LAB (2021-2025)
KindKnow Notes Series 13, 2025
BARNkunne – Senter for barnehageforskning
Høgskulen på Vestlandet.

Prosjektledelse:

Fra juni 2023 ledes EX-PED-LAB av et prosjektteam bestående av Professor Elin Eriksen Ødegaard, postdoktor Hege Fimreite og postdoktor Czarecah T. Oropilla.

«Å leke er en måte å utforske på og å utforske kan gjøres på lekende måter. Dette bidrar til trivsel og kvalitets-utvikling. Dette gjelder barnehagebarnet, men like mye gjelder det studenter og andre som vil lære og utvikle seg.»

Introduksjon

Vi håper dere vil finne inspirasjon til å skape kultur for kvalitetsutvikling i denne lille boken og at dere blir nysgjerrige etter å vite mer. Da kan dere gå til prosjektets nettside:

Verksteder for utforskning og endring
- bærekraftige design i barnehagesektoren (EX-PED-LAB)
- Høgskulen på Vestlandet (hvl.no)

«Lek, utforskning og arbeid henger sammen, og selv om vi fremhever betydningen av lek og utforskning i verkstedene, så slipper man ikke unna at det å lede innovasjonsprosesser krever gjennomtenkt og langsiktig arbeid.»

«En dyktig leder i forsknings- og utviklingsarbeid kan aldri være dyktig alene. En dyktig leder vil være avhengige av samarbeidspartnere som responderer, som selv tar initiativ slik at det oppstår dialogiske prosesser'. Dette vil gjelde uavhengig av om lederen leder kvalitetsutvikling i barnehagen, er en utdannings- eller en forskningslede.»

Hvorfor skal vi utforske?

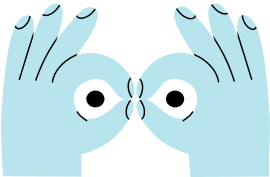
Vi skal utforske fordi:

- Utforskning er en fundamental del av menneskelig vekst og utvikling gjennom hele livet. Utforskning vil stimulere intellektuell utvikling, tilpasningsevne, og forbedre emosjonelt og sosialt velvære. Det gjelder barn så vel som voksne.
- Når vi mennesker arbeider eller lever i kulturer der utforskning verdsettes, forløser vi lekende og lærende prosesser. En dyktig leder vet i hvilke situasjoner man best leder på utforskende måter og i hvilke situasjoner som krever andre tilnærminger.
- Vi som samfunn trenger utforskende mennesker for å kunne utvikle bærekraftige fremtider for barna våre.

«Det å være medforsker krever at man forstår og bruker forskning i arbeidet, men alle trenger ikke være like forskningsskolerte, og alle trenger ikke å arbeide i barnehage. Viktigere er det at vi anerkjenner at vi alle har ulik kompetanse og ulik erfaring. Når vi arbeider sammen med empati for andres synspunkter, erfaringer, ferdigheter og kompetanse, kan vi klare å skape ny kunnskap sammen»

«Pedagogisk innovasjon forstår vi som ei lita endring eller ein større ny praksis eller omorganisering, eller kanskje ein ny leik eller ein ny installasjon på leikeplassen som utvidar og gir nye moglegheiter.»

«I dagens komplekse samfunn står vi ovafor veldig store problem, barn i krise, barn som har flykta frå krig, klimakrise og meir. Det er ikkje alltid lett å skilje ut kva som er rett og gale og vi møter dilemma. Gjennom å fremje innovative, berekraftige og betre samskapings-praksisar set vi med denne lille boka søkjelys på kva det betyr å ut-forske og korleis ein kan arbeide med kvalitetsutvikling på leikande og utforskande måtar.»



Hva betyr det å være ‘utforskende’?

Hva betyr ‘utforskning’?

Utforskning kan defineres som en prosess der man aktivt søker å oppdage, undersøke, og innhente kunnskap om det som er ukjent. Denne prosessen innebærer ofte nysgjerrighet, undersøkelse, eksperimentering og observasjon. Utforskning er drevet av et ønske om å forstå mer om den verden vi lever i og å bidra til å utvide grensene for kunnskap og erfaring.

Utforskning kan foregå på mange forskjellige nivåer og i mange forskjellige kontekster, fra sanselige og filosofisk tankeutforskning, til materielle og

Les mer:

Kunnskapen som introduksjonen bygger på kan finnes for eksempel i:

Oen, M., Ødegaard, E. E. & Sadownik, A. (2025 -revised manuscript). Early Childhood Educators’ Doings to Facilitate Children’s Participation in Play: A Scooping Review and Thematic Analysis of Research Literature.

Ødegaard, E. E. & Andreadakis, Z. (2023). Exploration in Early Childhood Education and Care: a scoping review. A Protocol in the OSF Registries.

Ødegaard, E. E., Hu, A., Severina,E., Oropilla, C. T. & Birkeland, Å. (2023). Felles utforskning som arbeidsform – en vei å vise – en vei å gå. Rapport fra en nasjonal studie om innhold og arbeidsmåter i barnehagen. KINDknow Notes Series, nr. 8.

Birkeland, J., Fimreite, H., Glosvik, Ø., Sønsthagen, A. G., E Rasmussen, M., & D Sivertsen, S. (2023). Verksted-et rom for kunnskapsutvikling. Rapport. KINDknow Noteseries nr. 9). Høgskulen på Vestlandet.

geografiske oppdagelser av sted og landskaper, fra undersøkelse av små konkrete sammenhenger, til systematisk og vitenskapelig forskning. Utforskning kan knyttes til det personlige, som å finne nye interesser, ferdigheter og identiteter til det sosiale livet som å finne felleskap for handling og mening.

Utforskning, lek og læring - sammenvevde prosesser

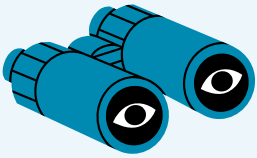
Utforskning, lek og læring er dypt sammenvevde prosesser som er essensielle for barns utvikling. Utforskning er en nøkkelkomponent i lek og læring, der vi aktivt oppsøker nye erfaringer og informasjon. Denne utforskende atferden er ofte drevet av nysgjerrighet, og den får oss til å forstå, bygge begreper og relasjoner. Utforskning innebærer at man lærer, og utforskning er en forutsetning for å kunne leke. Utforskning gir mulighet til å sanse, oppdage og eksperimentere, noe som kan være grunnlaget for mange former for lek og læring.

Fleer, M., Hedegaard, M., Ødegaard, E. E. & Sørensen, H. V (2022). *Qualitative Studies of Exploration in Childhood Education: Cultures of Play and Learning in Transition. Bloomsbury Academic.*

Ødegaard, E. E. (2021). Reimagining "Collaborative Exploration"—A Signature Pedagogy for Sustainability in Early Childhood Education and Care. Sustainability, 13(9). 10.3390/su13095139

Ødegaard, E. E. (2021). A pedagogical model of exploration in education. *Research Features*, nr. 4.

Hedegaard, M. & Ødegaard, E.E (2020). *Children's Exploration and Cultural Formation*, International Perspectives on Early Childhood Education and Development, Volume 29, Springer.



I vårt prosjekt aktualiserer vi lek, utforskning og læring som viktig for både barns og voksnes utvikling. Å leke kan innebære at man er i en stemning av fordypelse og ro, gjentakelse og kontinuitet. En slik lekestemning ligger nær utforskning. Men leken kan også være intens, ja nærmest høyspent, en slik lekestemning vil gjerne være kjennetegnet av fart og kroppslig aktivitet som når man hopper på trampoline, løper for å fange og når man danser vilt. En slik lekestemning kan kreve mot til å prøve å ta sjanser. Når den lekende har mot til å prøve noe nytt, ligger leken nær utforskning.

Les mer:

Les mer om ulike lekestemninger i Skovbjerg, H. M (2017). Leg og dannelse, I T. H. Mortensen: Grunnfaglig viten om pædagogiske miljøer og aktiviteter (s. 97-118). Akademisk forlag.

Når leken er gjentakende og utprøvende, når den bidrar til fordypning, kan man anta at vi kan lære oss ferdigheter. Leken kan også være ivrig og oppstemt, som når vi går i rolle, hermer, viser oss frem som på en scene. Denne leken vil kreve et publikum for å fortsette. Denne leken kan betraktes som en utforskning av sosiale roller og at vi lærer om hvordan den sosiale verden henger sammen.

Leken kan også være euforisk. En slik lekestemning vil være full av komikk og latter, men den kan også utfordre ved å bryte normer og være uforutsigbar. En slik stemning kan lett gjøre at andre må gå i en utforskende modus for å finne ut om det uforutsigbare er farlig eller ufarlig, om det er morsomt og lekende eller noe helt annet og må finne ut hvordan man skal møte denne leken. Når leken innebærer at man prøver ut nye ting og tester grenser er lek på samme tid utforskning og vi kan anta at læreprosesser er i gang. Dermed kan vi si at flere sider ved lek ligner utforskning, og både lek og utforskning bidrar til læring.

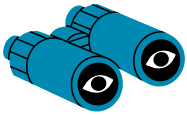
Å lære ved å leke og utforske er en pedagogikk som ofte fører til dypere og mer varig læring fordi den er knyttet til egne erfaringer gjennom aktiv deltakelse. Vi lærer på mange ulike måter gjennom en kombinasjon av opplevelser, erfaringer, samspill og aktiviteter. Vi ser på hvordan andre mennesker oppfører seg, snakker og utfører oppgaver, og vi utforsker ved å prøve å gjøre det samme. En slik utforskning kan gjerne skje gjennom å teste ut ideer, undersøke hvordan ting henger sammen og ved å stille spørsmål om hvordan ting fungerer. Vi lærer ved å prøve og gjøre feil, da forstår vi lettere konsekvenser av våre handlinger, vi utvikler våre ferdigheter og kan finjustere det sosiale samspillet. Når vi leker og utforsker bygger vi kognitive ferdigheter som begrepsforståelse, hukommelse, resonnement, problemløsning og kritisk tenkning. Gode strukturer og rammer kan gjøre det det lettere både å utforske, leke og lære.

Lek

Glede, Imaginasjon og fantasi, engasjement, meningsskaping,

Utforskning

Nysgjerrighet, modighet i å prøve nye aktiviteter, kreative og gjentakende forsøk



Læring

Kunnskap, ferdighet, begynnende forståelse.

Hva gjør vi når vi utforsker?

Å utforske betyr å oppdage og lære nye ting. Vi utforsker for å oppleve, og for å finne løsninger på problemer, og på den måten forbedre livene våre. Som mennesker har vi måttet utforske for å overleve, vi har lett etter spor, vi har vandret og jaktet, vi har prøvet og feilet og vi har prøvet igjen og mestret.

Generelt og enkelt kan vi si at utforskning gir oss kunnskap, ny praksis og ny teknologi, som kan gjøre hverdagen enklere og bedre. Utforskning kan også gjøre oss mer kreative og åpne for nye ideer. Utforskning er slik en viktig del av menneskets natur – det hjelper oss å vokse og utvikle oss og det kan hjelpe oss til å skape en bedre verden. Men utforskning kan by på utfordringer og i noen sammenhenger være skadelig. Skal vi arbeide med utforskning må vi sørge for at handlingene har følge med empati og foregår i sammenhenger der vi kan forhandle om innhold, aktiviteter og verdier.

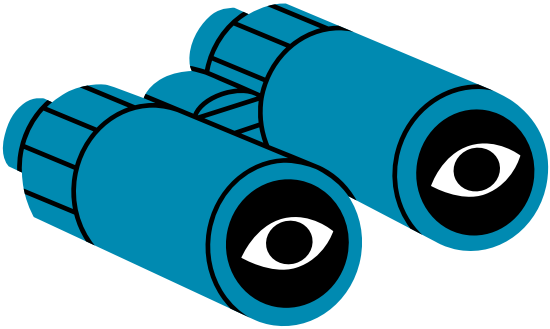
Tidlig gav biologisk forskning innsikt i at mennesker av natur er utforskende for å kunne overleve. Går vi til den tidlige og senere psykologiske forskningen på barn, finner vi at forskerne strever med å finne ut forskjellen på lek og utforskning. Men en liten forskjell finnes. Barn utforsker når de lurer på hva det nye de møter er, hva det betyr; om det er farlig, om det smaker godt eller vondt. Det er som om et utforskende modus (epistemisk) får en til å tenke; 'hva er det som skjer nå? Hva er dette? Når barn har fått et grep om hva det nye kan bety, så er de også trygg nok til å leke. Det er som en lekende (ludisk) modus får en til å tenke: 'hva kan jeg bruke denne til?' så kan de forestille seg at en stor eske er et hus å gjemme seg i. Derfor sier vi gjerne i dag, at barn veksler mellom lek og utforskning.

Nysgjerrighet kan være driveren til å utforske, når vi blir nysgjerrige engasjerer vi oss gjerne i utforskning. Gjennom leken får vi en kroppslig og intuitiv erfaring, som vi senere kan tenke over, slik at vi kan forstå mer. Nysgjerrighet som en driver for utforskning kan være kognitiv så vel som sensorisk. Når den er kognitiv drives vi av et ønske om mer informasjon, men mens den er sensorisk kan vi drives til å være utforskende på nye materialer, steder, opplevelser, nye følelser og spenning.

Forskning pakker ut forskjellen mellom lek, utforskning og læring: Hutt, C. (1981). Toward A Taxonomy and Conceptual Model of Play. In: Day, H.I. (eds) Advances in Intrinsic Motivation and Aesthetics. Springer.

Hva er utforskning i prosjektet EX-PED-LAB?

Ved BARNkunne og spesielt i prosjektet EX-PED-LAB har vi forsket på hva som bidrar og hva som hindrer utforskende kulturer og hvordan en lekende modus kan være en superkraft i pedagogisk praksis, undervisning og i innovasjon. Gjennom utforskning i ulike verksteder, med en lekende tilnærming, har ulike deltagere utforsket problemstillinger med mål om å tenke nytt og utvikle kunnskap sammen. Utforskning i EX-PED-LAB har handlet om å være utprøvende sammen med en rekke aktører. I verkstedene har vi våget å sette oss selv på spill, våget å prøve og feile, og så prøve igjen. Vi har vært drevet av en nysgjerrighet på om hva som skjer når vi iscenesetter lek for voksne og på hva vi kan lære av utforskende metoder slike som prakisutviklende forskning og Design Thinking (Om du vil lese mer om dette, finner du referanser i kapittelet om rennetråder).



Lederen er driveren, men er avhengig av respons

Et hovedfunn er at lederen er en nøkkelperson. Lederen kan være styreren, eller den pedagogiske lederen, det kan også være lærerutdanneren eller forskeren. Når lederen har et positivt engasjement, når lederen våger å sette seg selv i scene og på spill, når lederen har visjoner og tar i bruk kvaliteter fra lek, skjer det gjerne pedagogiske innovasjoner og kvalitetsutvikling. Men lederen kan ikke stå alene, det blir ingen kultur av en person. Det som bidrar til å sette fart på utforskende kulturer er når det finnes noen i arbeidslaget, eller i studentgruppen som gir konstruktiv respons, som svarer på initiativ, med nye initiativ. Når det skjer, har prosesser startet. Derfor tar vi lek og utforskning på største alvor. Det bidrar nemlig til at vi skaper kunnskap sammen. Vi lærer og utvikler oss.

EX-PED-LAB(oratorium)

EX-PED-LAB er et lekende og utforskende laboratorium, et systematisk og dynamisk rom for kunnskaping og samskaping. Vi undersøker, hvordan en lekende og utforskende tilnærming understøtter ledere og lærere i kvalitetsutvikling slik at barn får erfare en god barnehage og at studenter får erfare å delta i engasjerende læreprosesser.

Når vi tenker på forskning er det vanlig at man ser for seg et laboratorium. Det som gjerne kommer opp først i tankebildet er gjerne et mikroskop, eller kanskje en hvit frakk? Arbeidet som skjer her er gjerne fremstillingen av et stoff, kanskje en vaksine? Men hva om vi utfordrer det bildet og prøver å forestille oss en annen form for laboratorium. I dette «laboratoriet» kan vi se for oss en annen type arbeid, kanskje et rom der mennesker kommer sammen for å samarbeide, utforske, prøve ut og skape ny innsikt. Redskapene de bruker kan variere mye. Da kan laboratorium betyr et sted de vi undersøker og finner ut av ting sammen.

Når vi tenker på forskning er det vanlig at man ser for seg et laboratorium.

Tenk at et laboratorium er et tenke- og handlingsrom for undersøkelse. Et rom der vi sammen utforsker nye muligheter.

Visste du at ordet laboratorium stammer fra latin og at laborare betyr å arbeide?

Viste du at EX-PED-LAB er en forkortelse for 'Exploration and Pedagogical Innovation Laboratory?

Men dette kan også være et laboratorium.

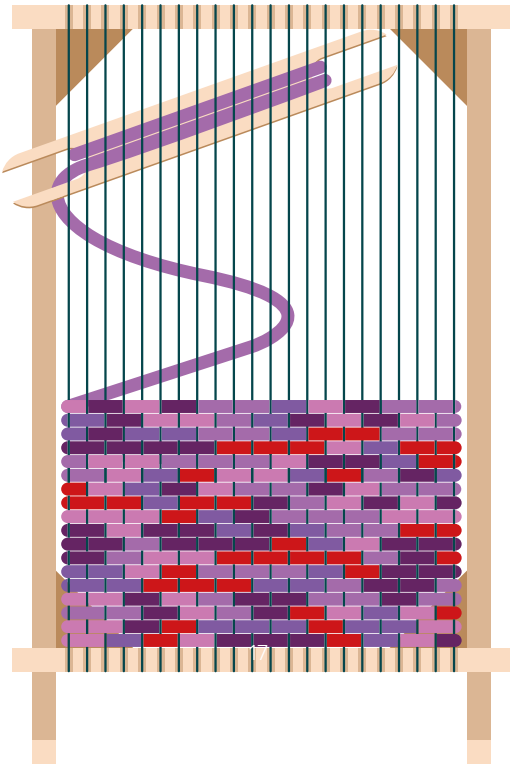
EX(ploration)-PED-LAB?

Tenk deg et utforskende verkstedsrom – et sted der vi prøver og skaper sammen.

Visste du at EX-PED-LAB er oversatt til norsk: Verksteder for utforskning og pedagogisk kreativitet (EX-PED-LAB) - bærekraftige design i barnehagesektor.

Visste du at verksted både kan bety et sted hvor man bygger, fikser og reparerer og et seminar, et sted for ideskaping og en arbeidssamling?

La oss tenke med veven som utgangspunkt, et verksted der vi vever. Vi kan få tankehjelp ved å tenke på ulike former for verksteder der man arbeider og skaper noe sammen. Vi kan tenke på en konkret vev, som for eksempel rammeveven, laftehuset eller edderkoppens vev. I EX-PED-LAB tenker vi at verkstedet er møteplassen, der man arbeider sammen hjulpet av bildet '**å veve kunnskap sammen**'. En slik sammenfletning, eller samskaping, innebærer en rekke aktiviteter som bygger på og fremmer aktiv deltakelse av flere. Veveprosessen kan symbolisere selve samskapingen, for eksempel i verksteder. Når de ulike trådene blir vevd sammen i vevstolen, oppstår en helhet som er mer kompleks og vakker enn summen av de enkelte trådene. I barnehagen og i barnehagelærerutdanningen skjer denne samskapingen gjennom daglig utforskning, lek, læring og samarbeid der barn, ansatte, studenter og lærere samhandler og bygger på hverandres idéer. Det som veves i verkstedene, tas med tilbake til hverdagen i barnehagene, hvor det prøves ut, dokumenteres og evalueres.



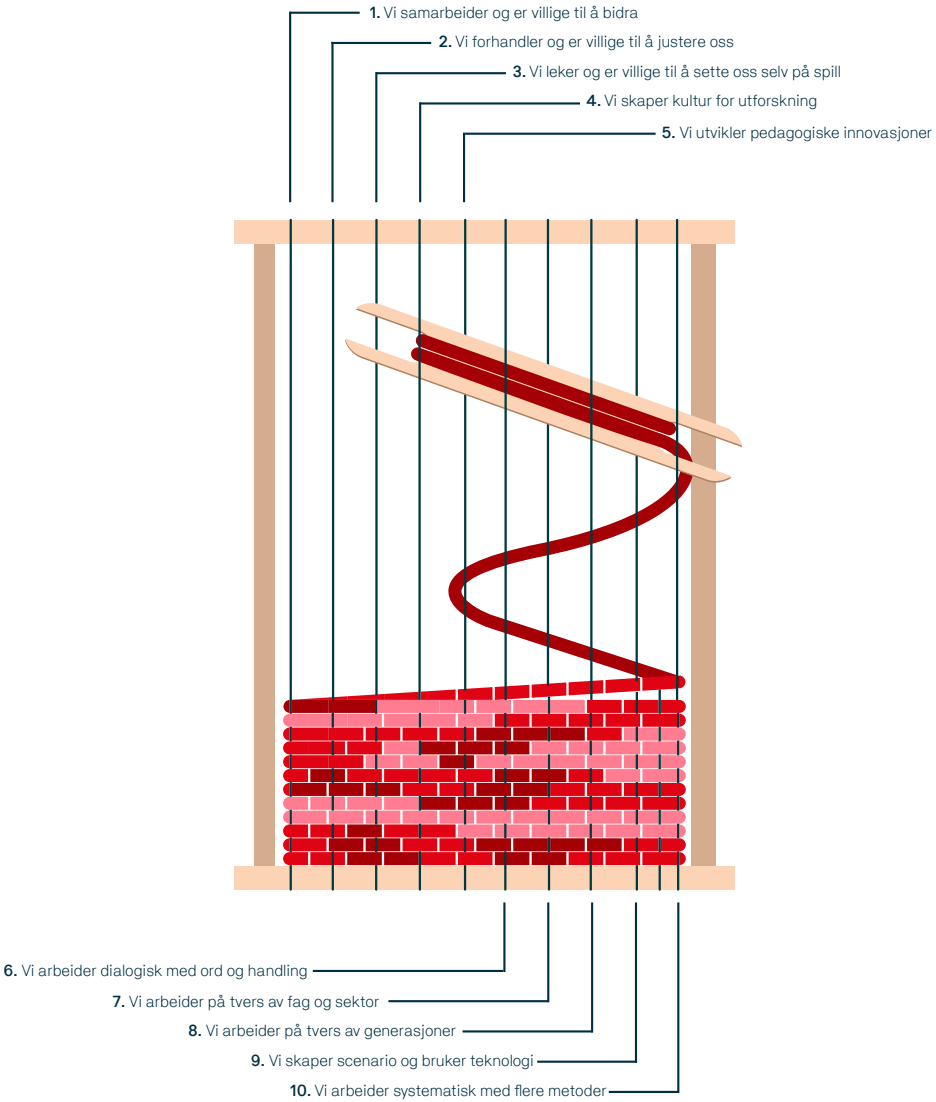
EX-PED-LAB bygger på noen grunnprinsipper, som vi her kaller rennetråder:

Rennetrådene

Det første man må gjøre når man skal veve, er å sette opp rennetrådene. En rennetråd er det nedadgående systemet i en vevnad. Det samme skjer når man skal lafte et hus, fundamentet og tømmeret må klargjøres før sammenfletningen kan gjøres. Det blir ikke et laftet hus før arbeidsfolkene er i sving og gjør det skapende arbeidet. Dette arbeidet krever overblikk, kunnskap om treverk og kvalitet, håndlag, krefter og sans for finesser, kunstgrep og snitt. Her er det mye som kan skje og tilpasninger må gjøres for at huset skal stå støtt, bli tett og vakkert, slik at de som bor der er trygget, blir stolte og ønsker å ivareta huset gjennom generasjoner. Noe av det samme kan gjelde vevsarbeidet. Å settet veven opp i rennebom, er bare forarbeidet, for at stoffet, bildeveven, tøyet eller vevbåndet skal bli til, må det gjøres valg, skal man velge tradisjonsmønstre, legge vekt på historiske perspektiver, som i tradisjonsveven, eller skal man gå for det enkle og hverdagslige, som i ryen, eller som når vi skal stoppe hullet i sokken? Skal man våge å eksperimenter med kunstneriske former som i bildeveven? Skal vi bli inspirert og låne av andres tradisjoner, ta i bruk lokale (kanskje ull) eller internasjonale (kanskje bomull eller silke) i innslagene? Skal vi være opptatt av detaljer eller bare få arbeidet gjort? Uansett krever en god vev, som et godt laft, både kunnskap og håndlag. Dette kan læres.

Vi har satt opp våre verksteder som en vev med 10 rennetråder (prinsipp) for å skape et mulighetsrom (vev) for utforskning, forskning og pedagogisk innovasjon. Rennetrådene er mange for å skape en så tett og sammenhengende vev som mulig.

I samskapende forskning kan deltakerne samles i verksteder for å samarbeide om å utforske problemer, gjøre erfaringer gjennom utprøvinger, dele erfaringer og frembringe løsninger. Disse verkstedene kan tilrettelegges med fremgangsmåter fra design tenkning, en metode ofte brukt i kunst og innovasjon, hvor deltakerne går gjennom faser som empati, verdiforhandling, visjon, definisjon, idéutvikling, felles forståelse, prototyping og utprøvinger.

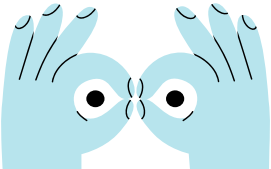

1. Vi samarbeider og er villige til å bidra
2. Vi forhandler og er villige til å justere oss
3. Vi leker og er villige til å sette oss selv på spill
4. Vi skaper kultur for utforskning
5. Vi utvikler pedagogiske innovasjoner
6. Vi arbeider dialogisk med ord og handling
7. Vi arbeider på tvers av fag og sektor
8. Vi arbeider på tvers av generasjoner
9. Vi skaper scenario og bruker teknologi
10. Vi arbeider systematisk med flere metoder

1. Vi samarbeider og er villige til å bidra. Når vi samarbeider blir vi aktiv involvert noe som har flere fordeler. Når vi er aktivt deltakende, vil vi ofte bli mer engasjerte og bidra med mer dyptgående informasjon. Når vi samarbeider fremmer det et etisk ansvar og kontroll til alle som samarbeider. Vi øker dermed relevansen i forskningen, får bedre datakvalitet og praksiskvalitet.
Det kan bidra til at alle lærer mer og at forskningen blir brukt.

2. Vi forhandler og er villige til å justere oss: Hva det skal forskes på må forhandles frem. Vi må bli enige om hva som skal utforskes, hvordan vi skal gjøre det og hvem som er ansvarlige for hva. Deltakere kan ha status som medforskere, eller ikke. De ansvarlige representantene fra forskningsinstitusjonen og fra de andre deltakerne (for eksempel barnehageeiere og styrerne) bidrar med understøttende material, deler sin kunnskap, men også lærer av hverandre og tilpasser (ut)forskningsprosessene i samsvar med nye innsikter som oppdages underveis.

3. Vi leker og er villige til å sette oss selv på spill. Å ha en lekende tilnærming gjør arbeidet lettere. Vi kan gjøre et skille mellom utforskende lek; der man finner ut hva som foregår ved å prøve ut roller eller finner ut hvordan verden henger sammen ved å sanse og skape, tøyse, tulle og utfordrende lek. Vi aktiviserer fantasi, improvisasjon eller provokasjon, og spill med regler, der leken gjerne krever tilpasning, empati og selvbeherskelse

4. Vi skaper kultur for utforskning: Når vi skape muligheter for utvidelse og dybde i erfaringer, forståelser og kunnskap, driver vi med utforskende praksiser basert på dialog. En kultur for utforskning betyr at det finnes åpenhet for nye impulser, en nysgjerrighet som driver en til å undersøke, gjerne systematisk, men også spontant. En vid forståelse av kunnskap innebærer at man anerkjenner både kognitive og abstrakte evner til læring, så vel som kroppslig, håndverks- og kunstnerisk erfaring, evner og ferdigheter. En utforskende kultur krever et kollektiv som drar sammen, men som også kjennetegnes av romslighet for variasjon og improvisasjon.



Du kan lytte til PEDPOD av EX-PED-LAB for å høre hva internasjonale barnehageforskere mener om pedagogiske innovasjoner: Best By EXPEDLAB The Podcasts (2025)

5. Vi utvikler pedagogiske innovasjoner: De kan være å utvide og fordype noe vi er gode på, avlære noe vi ønsker å slutte med eller å tilføre noe nytt. Det kan være lite eller stort. Innovasjoner blir prøvd ut i reelle situasjoner, hvor det foregår prosessevaluering basert på kollektiv og individuell refleksjon og hvor den pedagogiske innovasjonen justeres basert på tilbakemeldinger, observasjoner og ny ideskaping. Innovasjonsforskning krever en utforskende, nysgjerrig og ansvarlig mentalitet.

6. Vi arbeider dialogisk med ord og handling: Det innebærer at vi er empatisk lyttende til andre, og at vi tar ansvar for å svare og respondere med nye initiativ. Praksisutviklende forskning er avhengig av gjensidighet for å forstå komplekse problemstillinger fra mange ulike vinkler og utvikle dypere innsikter. Ved å sette ord på erfaringer, kan vi forstå mer. Ord kan brukes for å forplikte den enkelte. Ord kan hjelpe oss til å bli mer ansvarlige for egne handlinger og endringer.

Du kan også lese: Fimreite, H. (2023). Grupperettleiing som intersubjektivt rom for kollektiv læring i barnehagen. Norsk pedagogisk tidsskrift 2023 Vol. 107 Issue 4 Pages 322-333. DOI: 10.18261/npt.107.4.4

Les mer om praksisutviklende forskning her: Wallerstedt, C., Brooks, E., Ødegaard, E. E., Pramling, N. (2023). *Methodology for Research with Early Childhood Education and Care Professionals - Example Studies and Theoretical Elaboration. Springer Nature.*

Birkeland, J., Fimreite, H., Glosvik, Ø., Sønsthagen, A. G., E Rasmussen, M., & D Sivertsen, S. (2023). Verksted-et rom for kunnskapsutvikling. Rapport. KINDknow Noteseries nr. 9. Høgskulen på Vestlandet.

7. Vi arbeider på tvers av fag og sektor: Ved å inkludere deltakere fra ulike fagområder og ulike sektorer kan verkstedene fremme tverrfaglig og transfaglig forskning. For eksempel kan pedagoger, samfunnsvitere, klimaforskere, marinbiologer, teknologer og kunstnere samarbeide for å utforske et fenomen fra flere perspektiver og skape holistiske løsninger.

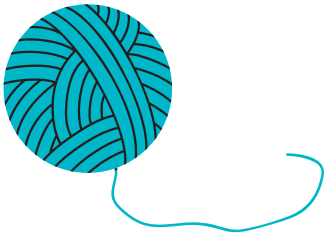
8. Vi arbeider på tvers av generasjoner: Ved inkludere deltakere fra ulike aldersgrupper kan verkstedene fremme innsikt og forståelse. Denne tilnærmingen utvider vår horisont videre fra at ulikhet betyr kjønn og bakgrunn. Å undersøke hva som skjer når generasjoner møtes og samarbeider, kan gjøre oss bedre i stand til å tenke universelle og inkluderende løsninger.

Les mer om intergenerasjonelle perspektiver her: Oropilla, C. T. (2023). Exploring intergenerational engagements and programmes in the field of early childhood education and care [Doctoral thesis, Western Norway University of Applied Sciences]. HVL Open.

9. Vi skaper scenario og bruker teknologi: Ved å inkludere bruk av imaginære virkeligheter, som det å drømme og tenke fremtid i verkstedene, stimulerer vi verdi spørsmål og fremmer mer visjonær tenkning. Denne tilnærmingen gir oss også andre effektive måter å kunne prøve ut scenarioer.

Les mer her: Fleer, M., Fragdiadaki, G., Ødegaard, E. E., Rai, P. & Sadownik, A. (2024). Cultural-historical Digital Methodology in Early Childhood Settings - In Times of Change, Innovation and Resilience. Springer Nature.

10. Vi arbeider systematisk med flere metoder: Å være utforskende sammen med andre på systematiske måter med flere forskningsmetoder gir flere perspektiver og en utvidet gruppe å reflektere i. Ved å lære sammen over tid, utvikler vi vi også kompetanse sammen slik at vi forstår bedre hva systemisk kunnskaping er, nemlig å samle på erfaringer på systematiske måter og reflektere kollektivt, eller å gjøre erfaringer til gjenstand for forskning. Kollektiv refleksjon i et arbeidslag vil være en forutsetning for kvalitetsarbeid.



Gjennom disse ulike tilnærmingene, rennetrådene i EX-PED-LAB veven, blir forskning en mer åpen, demokratisk og engasjerende prosess, der kunnskap skapes i et fellesskap av praktiserende folk, forskere, lærere og andre interessenter. Dette samarbeidet påvirker både mønsteret og selve veven/teppet og kan lede til mer relevante og anvendbare resultater som får direkte effekt på praksisfeltet, spesielt innen pedagogiske innovasjoner.

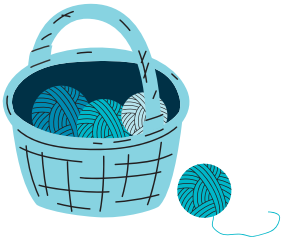
Å skape veven med innslagstrådene

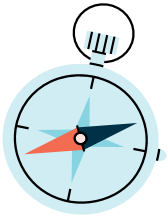
Når vi sammenligner innovasjonsprosesser med prosessen med å veve, kan vi forestille oss at verdier, ønsker, fantasier og tanker rulles ut fra ulike **nøster** og senere knyttes sammen. Dette danner innslagstråder som kan settes sammen for å skape en unik og helhetlig tekstur. Verkstedsmetodologien kan sees på som **vevstolen** som skaper en struktur og ramme for felles utforskning og samskaping. I vevingen blir vevstolen ikke bare et verktøy; den utgjør et rom der muligheter oppstår, og hvor samspillet mellom ulike nøster og tråder skaper **mønstre** som aldri før har blitt sett. Her blir utforskning og samskaping forvandlet til et dynamisk **teppe**, der hvert nøkkelord tilfører en ny dimensjon til metaforen. Nøster kan vi se som inspirasjonskilder og ressurser, der hvert av nøstene inneholder potensialet for ulike læringsopplevelser og kreative uttrykk. **Innslagstrådene** kan representere de individuelle bidragene fra barna, ansatte, foreldre, studenter og lærere. Hver tråd bringer med seg unike erfaringer, kulturer, idéer og perspektiver som blir innlemmet i verkstedets fellesskap. Det ferdige '**vevstoffet**' representerer resultatet av felles utforskning og samskaping – et levende, kreativt og innovativt resultat, sydd sammen av alle de individuelle styrkene og ressursene til alle som deltar. '**Vevstoffet**' kan være ny kunnskap, ny innsikt eller en ny mulighet for å finne ut mer.

Veverommet: Et rom for utforskning og utfordring. Veverommet blir symbolet også på et rom der deltakerne møter utfordringer som dytter dem ut av komfortsonen i hverdagen og dytter på grensene for hva man tror er mulig eller hva man egentlig klarer. Her er ingenting fastlåst; miljøet er tilpasningsdyktig, og inviterer deltakerne til å navigere mellom det kjente og det ukjente. Dette veverommet åpner døren for kreativitet og nyskaping, og oppmuntrer deltakerne til å eksperimentere og skifte perspektiver (tråder og farger) mens de sammen finner nye muligheter eller bygger noe nytt.

Vevstolen: Strukturen som støtter samskaping

Vevstolen representerer verkstedsmetodikken, en struktur som gir rytme og retning til prosessen. I EX-PED-LAB er det identifisert åtte aktiviteter som skaper innhold og fremdrift i verkstedet - dele, handle, utforske, håpe og drømme, refleksivitet, datagenerering, planlegging og kreativitet - fungerer som mønstre som sørger for framdrift. Denne strukturen gir rom for frihet og improvisasjon samtidig som den sikrer et fokus på felles mål. Vevstolen gir rammen for samskaping—en felles skaperprosess—ved å organisere dialogen, samspillet mellom stemmene til en meningsfull helhet. Vevstolen legger ikke stramme begrensninger, men tilbyr i stedet en rytme og flyt. Dens styrke ligger i å gi rom for flere stemmer, samtidig som den leder dem mot felles mål.





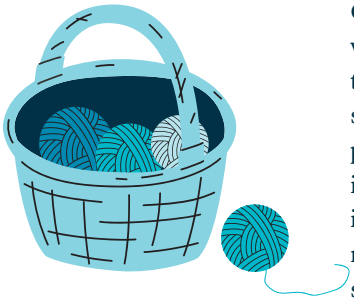
Moderatorens rolle: Veiledning i veveprosessen

I veven til EX-PED-LAB fungerer moderatoren som skyttelen, som veileder trådene gjennom renning og innslag i tråd med mønsteret. Moderatoren dikterer ikke designet, men sikrer rytmen og samspillet i bidragene, og legger til rette for dialog, eksperimentering og refleksjon med mål om at hver enkelt tråd skal få sin plass i veven. De skaper betingelsene for at deltakerne kan tilføre sine tråder til teppet samtidig som at mønsteret i veven blir bevart.

Trådene: Mange stemmer i et lekende mulighetsrom

Hver tråd i dette teppet representerer en deltakers stemme, formet av deres unike erfaringer, ekspertise og kreativitet. Verkstedsmetodikken er iboende lekende og inviterer deltakerne til å møte utfordringer med nysgjerrighet og vilje til å eksperimentere. Denne lekenheten nærer ut av boksen tenkning, og sikrer at det ferdige teppet ikke bare reflekterer løsninger, men også gleden og energien i den mangfoldige og kreative prosessen.

Kurven med tråder: Det rike mangfoldet

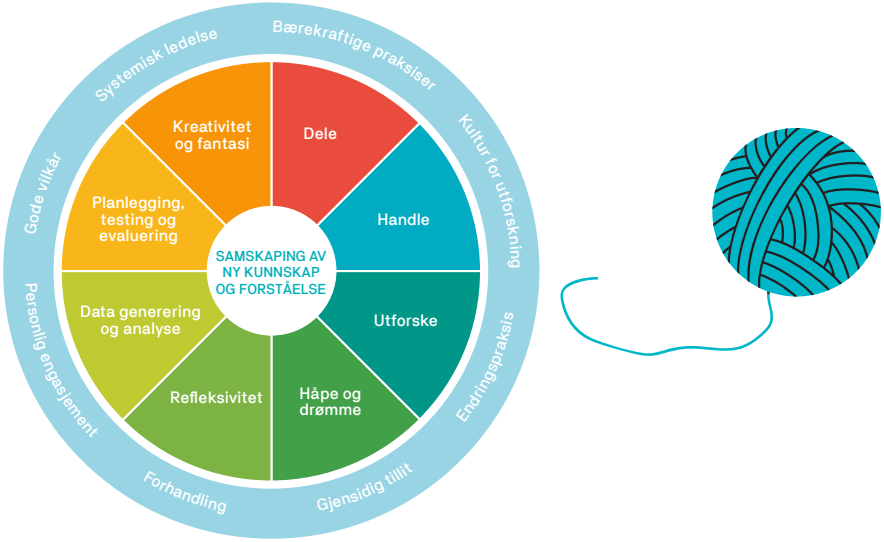


Gjennom felles utforskning og kunnskaping veves tråder fra ulike nøster i kurven sammen til nye pedagogiske praksiser. Utforskningen starter gjerne med utgangspunkt i glemte praksiser, som kan veves sammen til nye og innovative tilnærminger, Kurven forankres i EX-PED-LAB-verkstedsmetodikken, representert av tre konsentriske sirkler som beskriver metodikkens struktur:

- Den ytre sirkelen representerer kurven med nøster og symboliserer det rike mangfoldet av kunnskap, erfaringer og perspektiver deltakerne bringer til prosjektet. Kurven er fylt med nøster som representerer viktige elementer i veveprosessen - som bærekraftige praksiser, gjensidig tillit, systemisk ledelse, kultur for utforskning og personlig engasjement. Den fungerer som en dynamisk ressursbank hvor tråder legges til, tas ut og kombineres på nytt for å møte ulike behov og kontekster.
- Den midtre sirkelen representerer mønsteret i veven - sentrale element som må være tilstede for at vevstolen skal bidra til en ferdig vev - som kreativitet og fantasi, deling, aktiv handling, utforskning, håp og drømme, refleksivitet, analyse, planlegging og evaluering.
- Den indre sirkelen representerer selve veveprosessen og målet om kollektiv deltakelse som skaper ny kunnskap – veven/teppet.

Metaforen understreker hvordan den kollektive vevingen av ulike tråder, gjennom strukturerte og mangfoldige verksteder, fremmer både læring og ny kunnskap. Resultatet blir et dynamisk teppe som reflekterer felles forståelse og nyskapende praksiser.

Prosjektmodell for EX-PED-LAB



Denne prosjektmodellen er formet som en sirkel i tre lag, eller som en edderkoppvev, om du vil. Modellen er et av resultatene fra pilot prosjektet; *Barnehagelæreren som medforsker*. Vi tok med oss modellen inn i EX-PED-LAB prosjektet og har brukt den i arbeidet med verkstedene. Det gir oss nøkkelbegreper for rammeverket som skal til for å lykkes. I det ytterste laget ligger forutsetningene for å lage en god pedagogisk innovasjon. I laget i midten ligger de ulike stoppestedene hvert verksted kan ta for seg et, eller flere av disse. Innerst ligger nøkkelen og målet. Vi utdyper litt om stoppestedene i det midterste laget. Hver av disse partiene kan utgjøre et møtepunkt når vi samarbeider. De kan også være fokus for ulike verksteder, med ulikt formål. For eksempel kan vi lage analyseverksteder, der grupper samarbeider om å analyse informasjon som man ønsker å få belyst med flere stemmer. Eller et drømmeverksted for å fremme engasjement og håp og glede i en gruppe. **Utforskning** er forklart tidligere.

Håpe og drømme står sentralt som innhold i et verksted hvis vi skal arbeide med felles visjoner eller et felles verdigrunnlag, eller å få frem visjoner og verdier som inspirerer oss. Her kan for eksempel arbeid med Drømmebarnehagen som aktivitet inngå. I denne aktiviteten kan for eksempel personalet i barnehagene arbeide sammen med barna og foreldrene om å tegne og fortelle om sin drømmebarnehage. Hensikten her er ikke å være realistisk, men derimot å øve seg på å fabulere, tenke visjonært og akseptere drømmen om den beste barnehagen og beste barnehagelærerutdanning for å peke i en retning.

Datagenering og analyse innebærer bruk av metoder for datagenerering. Her kan en ta i bruk en rekke ulike forskningstilnærminger som for eksempel ulike former for observasjon, som står sentralt i vår tilnærming, der både barnehagelærere, barnehagelærerutdannere, studenter og forskere bidrar til datagenerering gjennom blant annet fotodokumentasjon og praksisfortellinger. Både foto, video, forskernotater, skriftliggjorte observasjoner, lydopptak, fokusgruppeintervju, refleksjonsnotater, spørreskjema og brukerundersøkelse er eksempler på metoder som kan tas i bruk.

Å dele foregår i flere omganger. EX-PED-LAB fungerer som en nettverksmøteplass når vi har verksteder. Vi bruker en digital delingsplattform for kommunikasjon, samle data og presentasjoner. På den måten kan alle deltakerne se alles bidrag. Det skaper gjennomsiktighet og kan inspirere, utvide og fordype forståelse og kunnskap mellom de enhetene som deltar.

Handle står sentralt på ulike måter. Verksteder åpner for en rekke handlinger, noen av disse er å dele mellomarbeid med hverandre. Vi kan gjennomføre ulike verksteder eller verkstedsaktiviteter, eksempelvis verksteder med barn ute i en barnehage, foreldreverksted, verksted med personalet, verdiverksted med aktivitet som verdiduk, eller studentverksted. Handlingene i verkstedene har en utforskende tilnærming som inkluderer å prøve ut nye praksiser og ved å være et handlende, sansende og nysgjerrig menneske.

Kreativitet og fantasi krever muligheter for spontanitet og en åpen og leken stemning. Fantasi er evnen til å kunne forestille seg noe, særlig det som ikke finnes i virkeligheten og ligger nært knyttet til det å drømme og leke.

Man må da jobbe med å sette i scene gode lekestemninger, slik at selvsensur minimaliseres. Å være kreativ innebærer også å tåle å tre inn i et usikkert rom. Noen ganger kan forventninger om at verkstedene skal følge en spesiell prosedyre og ledes etter en strukturert kjøreplanplan, komme i veien for å kunne ta imot og bruke mer tid på å utvikle det spontane som eventuelt oppstår. Deltakerne må akseptere og være villige til å tre inn i usikkerhet.

Planlegging, testing og evaluering kan være verkstedsaktiviteter eller de kan foregår før, etter eller mellom verksteder. I EX-PED-LAB legger vi opp til at disse aktivitetene kan innlemmes i det daglige arbeidet i barnehagen. Alle barnehager skal ifølge Rammeplan for barnehager arbeide med planlegging og evaluerer virksomheten. EX-PED-LAB verkstedene og mellomarbeidsaktivitetene legges inn i barnehagens eller barnehagelærerutdanningens planer. Å se på endring og 'hva virker' kan gjøres gjennom at barnehagene og utdanningen løfter frem egen praksis gjennom ulike former for observasjon for en her- og nå status og dokumentasjon av endringer og opplevde erfaringer, eksempelvis gjennom refleksjonsnotater.

Refleksivitet er en viktig aktivitet i EX-PED-LAB. Refleksivitet er her en fremgangsmåte som refererer til en sirkulær relasjon mellom det som har skjedd og om årsaker og sammenhenger. Begrepet refleksivitet brukes til å beskrive forskerens arbeid med å forstå betydningen av forskerens handlinger og valg i forskerprosessene og hvordan dette påvirker og former forskningsprosessen. Når barnehagelæreren er medforsker, innebærer det at refleksivitet kan tas med inn som et tema i kvalitetsarbeidet og endringsprosessene i barnehagen og i utdanningen, altså kan vi også snakke om kollektive refleksive prosesser.

Når deltakerne deltar i verkstedene, trekker de nøster fra denne kurven og vever sine individuelle tråder sammen til et helhetlig teppe som gjenspeiler felles forståelse og pedagogisk innovasjon. Ved å integrere kurven med nøster i vevemetaforen, understreker EX-PED-LAB-metodikken viktigheten av hver deltakers bidrag. Den viser hvordan den kollektive vevingen av disse individuelle trådene, styrt av verkstedenes strukturerte, men fleksible rammeverk, leder til dynamiske og utviklende mønstre av læring og innovasjon.

Prosessen: Nyskaping gjennom gjentakelser

Veving i EX-PED-LAB er aldri en engangshandling. Vi arbeider med innstillingen om at prosessen aldri er ferdig og alltid rommer flere muligheter. Nyskaping eller små eller store justeringer av eksisterende praksiser (innovasjon) er ikke et endelig mål, men en kontinuerlig prosess, der hver gjentakelse avdekker nye muligheter og perspektiver. Det vokser fram kollektiv kunnskap ved at vi er åpne for utvidelse og justeringer. Vi forankrer endringer og begrunnelser i kunnskap og pedagogiske vurderinger der vi er sensitive til den lokale konteksten og menneskene der.

Invitasjon til å veve sammen: Skape møtepunkt for dialog på ulike nivå; ledernivå og deltakere. Deltakerne velger seg mål for vevens uttrykk og plan for å komme dit.
Innholdsmessige forberedelser: Skape dialogmøter for innsirklinger av tema og problem-områder som er utgangspunktet for vevens uttrykk. Utvikle oppgaver som er relevante for deltakerne sine nøster og individuelle tråder, en plan for hvordan disse til sammen blir en kollektiv vev
Praktiske forberedelser: Planlegge hvor, når og hvordan gjennomføre verkstedene. Den praktiske planen samsvarer med målene; planlegge for at multimodale aktiviteter inngår i forberedelser og at samskaping skal skje gjennom verkstedet. Materialer som stimulerer sanser og forestillingsevne inngår. Vi ser spesielt på hvordan nye 'tråder og 'nøster' kan involveres og tilføre noe nyttg.
Gjennomføring av verksted og mellomarbeid: Dette gjentas så mange ganger en ønsker/ har blitt enige om for å kunne få til et godt uttrykk, en 'vev' å dele med andre. Når vi analyserer sammen med andre kan dialogen mellom oss oppleves som en 'vev'. Vi kan også kalle det kollektiv refleksjon.

EX-PED(agogical innovation)-LAB

Her kommer noen utvalgte eksempler på verksteder som vi har utviklet sammen med partnerne, BARNkunne forskere fra HVL, lærerutdannere i barnehagelærerutdaningen ved HVL, i samarbeid med Designskolen Kolding, Kunstpilotene, Bergen kommune, Kinn kommune og Stiftelsen Kanvas. For flere eksempler på verksteder kan dere sjekke ut nettressursen for EX-PED-LAB (under utvikling).

Å handle og å tenke – et utdanningsverksted

Mål: Målet med EX-PED-LAB-veverommet i barnehagelærerutdanningen er å utfordre kreativitet og samspillet mellom lekenhet, utforskning og struktur til å gi opphav til nyskaping (innovasjon). Ved at studenter, faglærere og andre vever sammen ulike tråder i et pedagogisk rikt miljø, skaper EX-PED-LAB-metodikken et teppe av variert utforskning og samskaping for studentene—et teppe som kan støtte studentene i deres læring og som kan være en støtte for dem som fremtidige barnehagelærere. Verkstedet tar utgangspunkt i studieplanen, emneplan og læringsutbytter. Hvilket konkret innhold som skal læres vil være avhengig av kunnskapsområde, læringsutbytte og kontekst. Et verksted kan ta utgangspunkt i alle de tre kunnskapsområdene, Barns utvikling, lek og læring (BULL), Språk, tekst og matematikk (STM) og Natur, helse og bevegelse (NHB). Studentene kan for eksempel utforske både barns utvikling, lek, bevegelighet og språk i kreative utforskingsprosesser ute i naturen, som de etterpå reflekterer rundt relatert til praksis i barnehagen.

Sted og tid: Utdanningsverkstedet kan vare fra en dag til flere dager, og kan gjøres på ulike måter. Verkstedet kan for eksempel starte med et «handlingsverksted», som kan foregå både inne på campus og ute i naturen, som gjerne modereres av en utenfor gruppen som veileder trådene gjennom renning og innslag i tråd med mønsteret. I «tenkeverkstedet» i etterkant av «handlingsverkstedet» legger moderatoren til rette for en type brainstorming rundt aktiviteten, der målet er at gruppen sine spontane tanker og koblinger mellom handlingene og hverdagslivet i barnehagen får komme frem og sette sitt preg på mønsteret i veven. Alle deltakerne kan her tilføre sine tråder til teppet samtidig som at mønsteret blir bevart. I «fagverkstedet» etter brainstormingen i "tenkeverkstedet" legger moderatoren til rette for mer målrettet dialog og refleksjon nært knyttet til læringsutbytteformuleringer, der målet er at studentene skal oppdage og utforske koblinger mellom de lekfulle handlingene, hverdagslivet i barnehagen og de enkelte kunnskapsområdene. Verksteder bør ha varighet over flere timer, det tar tid å veve et teppe sammen.

Moderators rolle: Moderatoren sikrer rytmen og samspillet i bidragene til både studenter og faglærere, og legger til rette for felles samskaping, eksperimentering og utforskning med målet om at hver enkelt student, faglærer og andre sin tråd skal få sin plass i veven.

Hva det kan bli: Mønsteret tar i denne sammenheng utgangspunkt i læringsutbytteformuleringer i emneplan og studieplan, og handlingene er preget av lekfulle tilnærminger. Mønsteret bør også representere et kunnskapsområde om gangen, slik at studentene kan fordype seg og ta i bruk et nøste i gangen som inspirasjonskilde til læring. For at studentene skal møte utfordringer i veverommet som dytter dem ut av komfortsonen i handlingsverkstedet, er det viktig at også faglærerne møter disse utfordringene like uvitende som studentene- På denne måten blir miljøet bevegelig, og alle deltakerne navigerer på lik linje mellom det kjente og ukjente med moderatoren som skyttel og veiviser. Slik vil veverommet åpne døren for studentene sin kreativitet og trygge dem til å eksperimentere med ulike perspektiv (tråder og farger) mens de bygger noe nytt sammen med faglærerne, praksislærerne og andre relevante deltakere.

Spillverksted – et utdanningsverksted

Mål: Det overordnede målet med spillverkstedet er å støtte studenter i barnehagelærerutdanningen i å styrke koblingen mellom teori og praksis med en lekende tilnærming. Målet med spill-veverommet er å utfordre kreativitet og samspill mellom lekenhet, utforskning innenfor språk, tekst og matematikk og struktur for å gi opphav til en nyskaping i form av et spill til barn i barnehagen. Ved at studentene vever sammen ulike materielle og kreative tråder i et inspirerende miljø, skaper EX-PED-LAB-metodikken et tverrfaglig teppe av utforskning og samskaping for studentene—et teppe som kan støtte studentene i deres læring om hva som er viktig i utforming og gjennomføring av spill i barnehagen.

Tid og sted: Verkstedet foregår gjerne i et fleksibelt rom på campus, der det kan legges til rette for ulike stasjoner. Rommet må gjerne ha tavler flere steder, med bord og stoler som lett kan flyttes på. Spillverkstedet foregår over en hel dag, etterfulgt av et seminar hvor studentene og lærerne sammen blir utfordret til å reflektere om lekens rolle i kunnskapsområdet Språk, tekst og matematikk.

Moderators rolle: Moderator er ofte en eller to av faglærerne som planlegger og rammer inn verkstedet, leder gjennomføringen og passer tiden. Moderator har ansvaret for at de samskapende studentene har det de trenger av materiell

og inspirasjon, i tillegg til at rammen er trygg for kreativ utforskning. For at studentene skal møte utfordringer i veverommet som dytter dem ut av komfortsonen, kan et godt grep være at lærerne og moderatorene har en lekende fremtoning ved å for eksempel ta på seg store briller eller et kostyme. Slik vil veverommet støtte studentene sin kreativitet og trygge dem til å eksperimentere med ulike perspektiv (tråder og farger) mens de bygger noe nytt sammen.

Hva kan det bli: Mønsteret tar utgangspunkt i læringsutbytteformuleringer i emneplan og studieplan for kunnskapsområdet Språk, tekst og matematikk, og innramming og handlinger er preget av lekfulle tilnærminger. Mønsteret utformer seg til et spill som også fungerer som en historiefortelling, men som inkluderer sentrale element i et spill som innramming, tilfeldighetsgeneratorer, forhandlingsrom, brikker, mål og regler og spilldynamikk og læringssyn. Grunnleggende kunnskap om leken og samtalen sin betydning for barns erfaringer, legger veverommet til rette for en inkluderende og variert veveprosess som resulterer i et spill med matematisk og språklig utforskning som utgangspunkt.

Drømmeverksted med foreldre

Mål: Målet med EX-PED-LAB-veverommet i barnehagen sitt samarbeid med foreldre tar utgangspunkt i barnehagene sitt arbeid med familiesamarbeid, og utforsker hvordan verkstedsmetodologien kan bidra til at nye mønstre blir vevd til nye former for samarbeid mellom barnehagene og familiene. I disse verkstedene er håp og drømme sentralt for å jobbe med felles visjoner og verdier, der foreldrene for eksempel blir oppfordret til å drømme om hva som skal skje når de kommer med barnet sitt i barnehagen.

Tid og sted: Verkstedet kan foregå i barnehagens områder på foreldremøter, planleggingsdager eller på andre tidspunkt som passer. Det kan ta litt tid å utvikle en god innovasjon og derfor kan EX-PED-LAB's prosjektmodell passe å bruke her, gjerne også legge til rette for en kjede med verksteder. Om man skal bygge noe, vil man som regel trenge en prosess som gir anledning til ideutvikling.

Moderators rolle: Moderator planlegger og rammer inn verkstedet, leder gjennomføringen og passer tiden. Moderator må ta jobben med å legge til rette for at gruppen som skal samskape har de redskaper de trenger og at de får fullført oppdraget. Moderatoren har en oppgave med å legge til rette for et trygt utforskningsmiljø for alle deltagerne.

Hva det kan bli: Mønsteret i denne veven kan for eksempel være rettet mot overgangen mellom hjem og barnehagen, og kontakten mellom barnet, de ansatte i barnehagen og foreldrene, og både foreldrene og personalet kan bidra med sine tråder i veven rettet mot sin drømmebarnehage. Hensikten her er ikke å være realistisk, men derimot å øve seg på å fabulere, tenke visjonært og akseptere drømmen om den beste overleveringen av barnet sitt i barnehagen. Etter det kan grupper presentere drømmer for hverandre og diskutere hvordan veven skal veves for at drømmemønsteret best mulig kan oppnås, før gruppen bestemmer seg for et mønster, en drøm, å prøve ut. Her kan de ansatte og foreldrene sammen gripe tak i noen drømmer, som ofte viser seg å være konkrete og oppnåelige, som for eksempel det å ha lekemateriell mer tilgjengelig og invitere foreldrene med til å delta i frokost og lek om morgenen. Veverommet må gjerne være åpent og fleksibelt over tid, slik at foreldre og personal ikke slipper drømmene og veven, men lager konkrete planer for hvordan teppet skal veves og utvikles videre i nye verksteder og aktiviteter i hverdagen.

Drømmeverksted med personalet for prosjektstart

Mål: Styrke engasjement og samhold i en personalgruppe og lage en god startprosess på et prosjekt eller skape en pedagogisk innovasjon sammen. Verkstedet kan også gjennomføres i en gruppe på tvers av sektorer for å skape en felles visjon og et konkret startpunkt for et prosjekt.

Tid og sted: Verkstedet kan ta 3 – 4 timer, er det mange deltakere må man legge på litt tid. For å holde tiden må man planlegge godt. Rommet må inneholde gruppebord og lokalitetene må også ha mulighet for at deltakerne kan jobbe både alene med refleksjonsoppgave, sammen to og to, sammen i en gruppe på fire eller seks og må ha plass for å lage en scene med rollespill på slutten.

Mediators rolle: Materialer må gjøres tilgjengelig på bordene, ett eller to store ark, tusjer, Post-it lapper. Mediator må også skaffe lekeprops som ordførerkjede, mikrofon eller annet som kan løfte lekestemningen, spesielt mot slutten. Mediator må forberede hvert steg i prosessen og kommunisere dette tydelig til deltakerne i hvert steg. Dette kan gjøres ved å bruke en powerpoint presentasjon der hvert steg tydeliggjøres med tid. Eller man kan bruke kort som legges på bordene.

Stegene i prosessen;

1. Moderator går i rolle: Vi er nå i år (sier et år, to år frem i tid) og gratulerer dere har vunnet en pris for beste prosjekt/kvalitetsprisen for....eller lignende.
2. Moderator ber alle gruppene velge en leder. Dette kan gjøres på lekende måter ved å ha lekeprops for lederen, en kapteinslue, en refleksbrikke, en laubærkrans, eller lignende. Moderator må fortelle at lederen skal få en ansvarlig rolle å spille mot slutten av verkstedet for å forberede gruppelederen på at denne personen må være modig nok til å spille en rolle som mottaker av prisen.
3. Individuell oppgave for å ansvarliggjøre hver enkelt deltaker: for eksempel i tre minutter: Hva var det som drev deg i arbeidet for å vinne prisen, hvordan kjentes det å vinne den? Hvem samarbeidet du med? Hvilket tema vant du prisen på?
4. En oppgave for par (for eksempel 10+10 minutter): gå sammen to og to og fortelle for hverandre om hvilken pris du har vunnet og vær en empatisk dialogpartner, få den andre til å fortelle. Om samtalen stopper opp, kan dialogpartneren friske opp med å si noe helt vilt: jeg så deg på TV, fortell hvordan du ble invitert dit, eller gratulerer med den boken du skrev, jeg har lest den og ....
5. Gruppene arbeider sammen (for eksempel 3 minutter). Gratulerer du har vunnet prisen for....gruppene skriver øverst på det store arket; navnet på prisen og visjonen på prosjektet som de vant prisen for.
6. Hvilken motivasjon lå bak visjonen? Hva drev dere til å arbeide så engasjert? (3 min)
7. Hvilken kunnskap lå bak? Brukte dere forskning for å utvikle prosjektet? I så fall hvilken forskning og hvordan fant dere frem til forskningen? (3 min).

8. Hvilke hindringer støtte dere på i prosessen? (3 min).
9. Hva gjorde dere for å overkomme hindringene? (3 min).
10. Hvilke hindringer støtte dere på når det gjaldt å finne tid til å drive prosjektet? Hvilke grep tok dere for å klare å drive systematisk kvalitetsarbeid? (3 min).
11. Hvilke ressurser dro dere nytte av? Var det noe spesielt som skjedde? (3 min).
12. Skriv en invitasjon til en innbydelse til et verksted? Det var jo slikt det hele startet, så hva sto det i den innbydelsen; hvem inviterte dere? Hvor skjedde det? Hvilke mål hadde dere? Hva skrev dere ned om hva som skulle skje på verkstedet? Hvem gjorde hva i planleggingen? Hvordan planla dere for å finne ut om dere var på rett vei? (15 minutter)
13. Moderator går nå i rolle som en som skal dele ut prisen. Man kan dele ut prisen i rolle som for eksempel en ordfører: Gratulerer! Man kan så iscenesette en intervjurunde med gruppelederne. Moderator kan nå være en intervjuer; Hvordan kjennes det å vinne prisen? Fortell hvordan har dere arbeidet for å komme så langt, støtte dere på hindringer? Hvordan kom dere videre? Om moderator er tydelig i rollelek, vil det være lett for gruppelederne å gå i rolle som en som har arbeidet i et arbeidslag og tar imot prisen på vegne av flere.

Hva kan det bli: Erfaringer med dette drømmescenarioverkstedet er at det skaper engasjement. Det er morsomt å vinne en pris for godt arbeid og det å kjenne på den følelsen skaper glede. I verkstedet nøster man seg bakover i tid og skaper da en forståelse av hva som må til for å vinne en pris/ skape gode prosjekter og godt arbeid. Man kommer ut av verkstedet med en invitasjon for å kunne starte et verksted for et nytt prosjekt.

Forskningsverksted med personalet som medforskere

Mål: Målet med EX-PED-LAB-veverommet i barnehagen sitt personalsamarbeid innebærer gjerne hvordan bruke ulike metoder for datagenerering, som for eksempel ulike former for observasjon, fotodokumentasjon og praksisfortellinger, for å sammen utvikle praksis. Både foto, video, forskernotater, skriftliggjorte observasjoner, refleksjonsnotater og spørreskjema er eksempler på metoder som kan tas i bruk i gruppediskusjonene i veverommet. Målet er å veve sammen en ny praksis for utfordringer i hverdagen, der ulike tema representerer mønsteret i veven, som for eksempel «hvordan sette i gang og legge til rette for utelek sammen med barna?»

Tid og sted: Verkstedet kan foregå på personalmøter og planleggingsdager i barnehagen, eller på andre steder eller andre tidspunkt som passer gruppen eller det som skal utforskes i verkstedet. Det kan ta litt tid å utvikle innovasjoner som kan forandre en etablert praksis, og derfor kan EX-PED-LAB's prosjektmodell passe å bruke her ved å legge til rette for en kjede med verksteder. Om man skal bygge noe, vil man som regel trenge en prosess som gir anledning til ideutvikling. Tema som utforskes i verkstedene kan være personalet sin rolle i uteleken og hvordan legge til rette for inspirerende lekemiljø inne. Det som veves i verkstedene, tas med tilbake til hverdagen i barnehagene, hvor det prøves ut, dokumenteres og evalueres. Verksteder med personalet må gjerne gjennomføres på tvers av avdelinger eller barnehager, for å få mer ulike og rikholdige tråder til veven. Trygghet er viktig for at deltakerne trekker nøster fra kurven og vever sine individuelle tråder sammen til et helhetlig teppe som gjenspeiler felles forståelse av at hver deltakers bidrag er viktig.

Moderators rolle: Moderator planlegger og rammer inn verkstedet, leder gjennomføringen og passer tiden. Moderatoren kan for eksempel gjennomføre en spørreundersøkelse på forhånd, for å få tak i personalet sine refleksjoner om tematikken det skal jobbes med i verkstedet, som brukes som et utgangspunkt for planleggingen av verkstedet. Personalet kan også få en oppgave på forhånd, som de skal dele og reflektere over sammen med andre. Moderator må ta jobben med å legge til rette for at gruppen som skal samskape har de redskaper de trenger og at de får fullført oppdraget, mellom annet i form av spørsmål under-

veis som kan åpne for refleksjon. I veven som tar utgangspunkt i uteleken kan moderatoren veilede gjennom spørsmål som åpner tankene, som for eksempel: «Hvordan skulle du ønske at du og dine kollegaer arbeider i uteleken?». Moderatoren har en oppgave med å legge til rette for et trygt utforskningsmiljø for alle deltagerne, spesielt med tanke på å ta i vare mangfoldet og det rikholdige blant de ansatte sine ulike erfaringer og kompetanse.

Hva det kan bli: Det skapes her ny innsikt ved å veve sammen ulike erfaringer, kunnskap og drømmer. Drømmer blir utgangspunkt for å gå ut av et fast spor og tenke nye tanker om egen praksis og barnehage. Dette kan for eksempel være et kritisk blikk på egen praksis der utprøving av nye roller i barns lek både ute og inne kan bli utviklet. Oppgaver som å reflektere over situasjoner der en selv eller en kollega var en god tilrettelegger eller igangsetter i barns lek, kan også deles på tvers av avdelinger og barnehager. Refleksivitet er sentralt i prosessen, og deltakerne analyserer både individuelle og kollektive erfaringer for å forbedre praksis. Den kollektive vevingen av personalet sine individuelle tråder, styrt av verkstedenes strukturerte, men fleksible rammeverk, og veiledet av moderatoren leder til dynamiske og utviklende mønstre av læring og innovasjon.

Om jeg hadde en tryllestav

Verksteder med barn og flere generasjoner

Mål: Målet med dette verkstedet er å skape engasjement og dialog rundt en aktuell problemstilling som både barn og eldre kan relatere seg til. Det kan handle om nærmiljøet, klimaendringer eller andre samfunnsnyttige mål. Verkstedet legger også stor vekt på å åpne opp for intergenerasjonelle samtaler og samskaping, der ulike aldersgrupper kan lære av hverandre og bringe sine unike perspektiver og erfaringer inn i dialogen. Gjennom en lekende tilnærming inspirerer verkstedet både barn og voksne til å dele ideer og drømmer for fremtiden, og til å bygge en felles forståelse på tvers av generasjoner.

Tid og sted: Verkstedet kan vare fra 30 minutter til en time og kan tilpasses de fleste lokaliteter, både ute og inne. Det kan arrangeres i barnehager, på museer eller som en del av nærmiljøarrangementer. Alt som trengs er en tryllestav, et bord for tegning og et sted å henge opp tegningene.

Moderators rolle: Moderatorens oppgave er å iscenesette verkstedet på en måte som gjør det tydelig og inviterende for alle deltakere. De må forklare aktiviteten på en enkel måte og bruke en lekende væremåte for å engasjere både barn og voksne. En engasjert moderator oppfordrer deltakerne til å tegne sine visjoner om hva de ville gjort om de hadde en tryllestav, og til å dele tankene sine underveis. Moderatoren kan også stille spørsmål for å skape dialog mellom generasjonene, for eksempel:

"Hva ønsker du å forandre i verden med tryllestaven din?"

"Hvordan tror du vi kan få dette til sammen, med eller uten en tryllestav?"

Hva kan det bli: Dette verkstedet gir en unik mulighet for barn og eldre til å møtes i en kreativ og meningsfull aktivitet. Gjennom tegning og samtaler kan generasjonene dele sine erfaringer, drømmer og perspektiver. Det blir en arena for både å lære av hverandre og for å utvikle ideer sammen.

Verkstedet kan bidra til å bygge broer mellom generasjoner, styrke fellesskapsfølelsen og inspirere til videre samarbeid om utfordringer som berører både unge og eldre. Samspillet mellom barnas kreativitet og nysgjerrighet og de voksnes livserfaringer og visdom skaper en dynamisk prosess som kan føre til ny innsikt og ideer. Tegningene og samtalene kan også bli verdifulle ressurser som dokumenterer både individuelle og felles perspektiver.

Verkstedet inviterer til en opplevelse hvor både små og store deltakere får bruke fantasien, reflektere sammen og bygge felles forståelse gjennom lek, kreativitet og intergenerasjonelt samarbeid.

Verksteder med samarbeidspartnere

Kjærlighetsbrev og bruddbrev: En leken tilnærming til å avslutte og evaluere samarbeidspartnerskap

Mål: En kreativ og leken måte å evaluere og avslutte et samarbeidspartnerskap på. Gjennom denne tilnærmingen får deltakerne muligheten til å reflektere over både de positive sidene og utfordringene ved prosjektet. Ved å skrive kjærlighetsbrev og bruddbrev rettet mot prosjektet – ikke til hverandre – skapes

en trygg ramme for å dele erfaringer uten å peke på enkeltpersoner. Denne doble refleksjonen gir en balansert evaluering som anerkjenner det som fungerte godt og det som kunne vært annerledes.

Kjærlighetsbrevene lar deltakerne fremheve hva de verdsatte ved prosjektet, mens bruddbrevene åpner for å uttrykke hva som ikke fungerte optimalt. Det er en leken, men samtidig dypt reflekterende metode som gir rom for både ettertanke og humor.

Tid og sted: Verkstedet kan gjennomføres som en del av et avslutningsmøte for prosjektet, eller på et annet passende tidspunkt hvor samarbeidspartnere møtes for å evaluere. Det kan holdes i et uformelt miljø som oppmuntrer til kreativitet og trygghet, som et møterom, en kafésetting eller et annet egnet lokale. Verkstedet varer vanligvis mellom én og to timer, avhengig av gruppens behov.

For å oppmuntre til ærlighet og frihet i tilbakemeldingene, blir deltakerne invitert til å legge brevene anonymt i en provisorisk postkasse etter skriveøkten. Dette sikrer at alle kan dele sine refleksjoner åpent og trygt.

Gjennomføring:
Verkstedet består av tre hoveddeler:

1. Skriveprosessen: Deltakerne begynner med å skrive kjærlighetsbrev og deretter bruddbrev til prosjektet. Moderator gir klare eksempler og rammer for oppgaven, og deltakerne oppfordres til å være ærlige, men konstruktive. Denne øvelsen er individuell og gir rom for både kreativitet og refleksjon.
2. Deling i små grupper: Etter skriveprosessen deles deltakerne inn i små grupper hvor de kan lese opp brevene sine for hverandre. Denne delen skaper en mulighet for dialog og innsikt i andres perspektiver, samtidig som den gir en følelse av fellesskap. Det legges vekt på trygghet og respekt i gruppene.
3. Anonym innsending: Etter gruppearbeidet legges brevene anonymt i en postkasse. Moderator samler inn brevene og oppsummerer funn fra grupperne. De anonymiserte brevene kan brukes til å trekke lærdommer som dokumenteres eller deles med relevante interessenter.

Moderatorens rolle: Moderatorens oppgave er å skape en trygg og inkluderende ramme for verkstedet. Dette innebærer å forklare oppgavene tydelig, legge til rette for en leken og kreativ atmosfære, og sikre at alle deltakerne føler seg hørt og verdsatt. Spørsmål som kan hjelpe refleksjonen på vei inkluderer:

"Hva ved prosjektet gjorde deg mest stolt?"

"Hvis du kunne endre én ting, hva ville det vært?"

Hva det kan bli:
Verkstedet "Kjærlighetsbrev og bruddbrev" er ikke bare en avslutning på et samarbeid, men også en leken måte å evaluere prosjektet på. Den fremmer en dypere refleksjon og skaper en unik form for innsikt i prosjektets styrker og svakheter. Resultatet blir en balansert evaluering som kan inspirere til forbedringer i fremtidige prosjekter.

Gjennom humor, åpenhet og kreativitet gir denne tilnærmingen deltakerne en verdig måte å si farvel på, samtidig som den oppmuntrer til å ta med seg lærdom og nye perspektiver inn i fremtidige samarbeid. Den lekne rammen gjør evalueringen engasjerende, samtidig som den skaper verdifulle mønstre av forståelse, refleksjon og innovasjon.

Utforskningsstasjoner

Mål: Å skape pedagogiske miljøer som fremmer utforskning

Tid og sted: Verkstedet kan foregå i barnehagens inne- eller uteområder på personalmøter eller på planleggingsdager eller på andre tidspunkt som passer. Det kan ta litt tid å utvikle en god innovasjon og derfor kan EX-PED-LAB's prosjektmodell passe å bruke her. Om man skal bygge noe, vil man som regel trenge en prosess som gir anledning til ideutvikling, til prototyping (tegning eller modell) og til bygging.

Moderators rolle: Moderator kan bestemme om verkstedet skal inngå som del av et prosjekt eller et tema slik at utforskningsstasjonene utdyper disse, eller om stasjonene skal lages med henblikk på en gruppe barn. Moderator leder oppgaven og passer tiden. Moderator må ta jobben med å legge til rette for at gruppen som skal samskape har de redskaper de trenger og at de får fullført oppdraget.

Hva det kan bli: I våre forsøk kom ideen om å lage sanseverksteder med mulighet for å bruke flere av sansene. Vi konsentrerte oss om å finne enkle løsninger ute. Et kikkhull i et plankegjerde, en lukte installasjon med muligheter for å skifte ut lukter, en vanninstallasjon slik at man kunne samle regnvann på ulike måter og en lytte installasjon for å kunne undre seg over ulike lyder.

Forskere ved BARNkunne – Senter forbarnehageforskning har i partnerskap med barnehageeiere i KINN og Bergen kommune, Kanvasstiftelsen, Kunstpilotene og Design skolen Kolding, prøvd ut hvordan man sammen kan skape ny kunnskap og på samme tid arbeide for å styrke barnehagens kvalitet. Gjennom kreative arbeidsseminarer, kalt verksteder, har vi utforsket og utviklet pedagogiske praksiser. Verkstedene har vært møteplasser for ideutvikling, lekende samarbeid og deling av erfaringer. Arbeidet har vært dokumentert gjennom lydopptak, presentasjoner, fokusgruppeintervju og fortellinger. Deltakerne har i særlig grad skapt forskningsdata, forankret i barnehagens lokale problemområder som bevegelse, lek, foreldresamarbeid. Målet har vært å utvikle ny praksis gjennom både små endringer og nyskapende tilnærminger, i tråd med FNs bærekraftsmål. Vi vil her spesielt trekke frem mål 4 om utdanning som handler om å sikre inkluderende, rettferdig og god utdanning, og fremme muligheter for livslang læring for alle, og mål 17 om samarbeid som handler om samarbeid for å nå målene. For å lykkes med bærekraftsmålene trengs det nye og sterke partnerskap.

Vi samler erfaringer.

Oversikt over verkstedsaktiviteter

Verksteder med barnehagen i hovedprosjektet:

Hver av barnehagene har hatt en prosjektgruppe bestående av styrer, en pedagogisk leder og en ansatt (fagarbeider eller annen). Sentralt har vært kvalitetsutvikling i barnehagen og medskaping av forskningsdata (praksisutviklende forskning). Barnehagene har deltatt i verksteder, møter, nettverks- og delingsaktiviteter innad i prosjektet og på noen har deltatt på forskningskonferanse.

1. En serie med barnehageverksteder for å skape forskningsdata og for å finne ut hvordan man arbeider med:
   - å skape gode lekemiljøer for alle barn
   - å styrke samarbeidet med familiene
   - å styrke kultur for utforskning og pedagogisk innovasjon (ledelse av kvalitetsutvikling)

2. En serie med verksteder knyttet til ideutvikling ved bygging av en ny barnehage i Bergen kommune. Deltakere var barnehageansatte, kunstnere, Etat for barnehage, Etat for bygg og eiendom og forskere.

Verksteder som er utviklet som en replikasjonsstudie.

Studenter og lærerutdannere i barnehagelærerutdanningen ved Høgskulen på Vestlandet har deltatt i en serie av utdanningsverksteder. Disse har vært tverrfaglige og knyttet direkte opp mot fagområder i barnehagelærerutdanningen. Sentralt har vært samarbeidet om å utvikle verksteder som undervisning.

1. En gruppe av studenter og lærerutdannere, kalt 'Lekforsk' (campus Sogndal), samarbeidet med Kunstpilotene. Sentralt har vært samarbeidet om å utvikle verksteder som tverrfaglig undervisning med høy grad av studentmedvirkning og lekende og kunstneriske tilnærminger.
2. Studenter og lærerutdannere i barnehagelærerutdanningen dannet en tverrfaglig gruppe i fagområdet 'Språk, tekst og matematikk' (STM) (campus Bergen). De har utviklet en serie utdanningsverksteder der studenter og lærere har designet 'spill' for å lære.
3. Studenter og en lærerutdanner i barnehagelærerutdanningen, knyttet til fagområdet Kunst, kultur og kreativitet (KKK) har samarbeidet om å lage utdanningsverksteder. Sentralt har vært å rette søkelyset på prosesser og på å utvikle lærerutdannerens undervisning.

Erfaringer med verksteder i andre prosjekter

1. Barnehage ansatte i Osterøy kommune, Bergen kommune, Kidsa og Læringsverkstedet barnehager har deltatt i Samskapingsverksteder i NFR prosjektet Move-Play-Explore in Early Childhood Education (MoveEarly). Sentralt var å skape gode prosesser og felles ståsted i deltakelse en intervensjonsstudie.
2. Rektorer og styrere på Masterutdanningen for skoleog barnehageledere har deltatt i Drømmescenarioverksteder. Dette har vært et samarbeid med Norges Handelshøgskole (NHH).
3. Barn, barnehageansatte og kunstnere fra en barnehage i Bergen og tre barnehager i Øygarden kommune har deltt i en serie av verksteder i prosjektet, One Ocean – Exploration og Ett hav – Havportrett. Det siste har vært gjennomført av Kunstpilotene Andre Marandon og Anette Marandon muliggjort med støtte til dem fra Kulturrådet, Bergen kommune, Vestland fylke og HVL.
4. Barn, barnehager og familier har deltatt i et verksted kalt 'Havsans' i samarbeid med Håkon Hoffart, Akvariet i Bergen, HVL og VilVite,
5. Barn og familier har deltatt i Generasjonsmøteverksteder på Klimafestivalen i Bergen
6. Barn, barnehager, familier og grupper av eldre voksne deltok på Generasjonsmøteverksted under Havbyen Bergen.

7. Barn, en barnehage og et lokalsamfunn deltok på Generasjonsmøteverskted i Øygarden kommune. Forskerne samarbeidet med barnehagen og en pensjonist-gruppe i en båtforening for restaurering av båter.
8. Universitetsansatte ved NORD universitet og en REKOMP gruppe i Region Nord deltok i Drømmescenarioverksted
9. Rektorer og barnehagelærere deltok i Drømmescenarioverksted i Gøteborg stad. Detter var et samarbeid med Forvaltningen i Gøteborg Stad, om forståelse av og bruk av forskning for kvalitetsutvikling i barnehage.

Oversikt over samarbeidspartnerne

- Forskere og designere fra Designskolen Kolding, Danmark
- Barnehageansatte i syv barnehager i Bergen kommune, Norge
- Barnehageansatte i to barnehager i Kinn kommune, Norge
- Barnehageansatte i en barnehage fra Stiftelsen Kanvas, Norge
- Kunstnere fra Kunstpilotene, Norge
- Etat for bygg og eiendom, Bergen kommune, Norge
- Etat for barnehage, Bergen kommune, Norge

I tillegg til disse partnerne har vi også utvekslet erfaringer med:

- Forskergruppen 'Lekresponsiv undervisning i förskolan', ved Gøteborgs Universitet, Sverige, om praksisutviklende forskning.
- Barnehager i Øygarden kommune, Norge, om ulike former for kunstpedagogiske verksteder og intergenerasjonelle verksteder.
- Andre U-H institusjoner som NHH, NORD Universitet
- Andre organisasjoner som VILVITE Vitensenteret, Havbyen Bergen, Akvariet i Bergen, Klimafestivalen og Kunstner Håkon Hoffart
- Kolleger ved Høgskulen på Vestlandet

Tusen takk
for samarbeidet!

Referanse: Ødegaard, E. E., Fimreite, H., Oropilla, C. T. Skarprud, I. & Oen, M. (2025). Hva betyr det å utforske å skape ny pedagogikk sammen med andre? - En liten håndbok for en lekende og utforskende tilnærming til kvalitetsutvikling og pedagogisk innovasjon. KINDknow Booklet Series nr. 1, 2025. BARNkunne – Senter for barnehageforskning, Høgskulen på Vestlandet.

For deg som vil lese mer:

Ødegaard, E. E., Fimreite, H. & Oropilla, C. T., Glosvik, Ø., Oen, M., Sønsthagen, A., Pederssen, L., Skarperud, I., Lossius, M, Severina, E., Schei, T, B., Skoglund, R., & Birkeland, J. EX- PED-LAB - Prosjekthåndboka. KINDknow – Noteseries 2023.

Se også oppdatert publikasjonsliste og ressurssider på prosjektets nettside:

Graphic design: Medielab, HVL
Photo: Shutterstock

Hva betyr det å utforske?

En liten håndbok for en utforskende tilnærming til kvalitetsutvikling og pedagogisk innovasjon

Basert på prosjektet: Sustainable design in kindergarten sector through 'Exploration and Pedagogical Innovation Laboratory' [EX-PED-LAB].

Norsk: Verksteder for utforskning og pedagogisk kreativitet (EX-PED-LAB) - bærekraftige design i barnehagesektor.

Finansiert av Forskningsrådet og Høgskulen på Vestlandet sammen med partnerne: Designskolen Kolding, Kunstpilotene, Kinn Kommune, Bergen kommune, Kanvas stiftelsen

Høgskulen på Vestlandet

BARNkunne
Senter for barnehageforsking

Støttet av Forskningsrådet

KINDknow notes series 13, 2025
ISBN 978-82-8461-165-5
ISSN 2704-1778