



Notat 14/2026

# En kunnskapsbank for inkludering

**Delrapport til rapporten Fra mulighetsrom til handlingsrom «Barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter – i et likestillingsperspektiv»**

OLA K. BERGE, MARI TORVIK HEIAN, ÅSNE DAHL HAUGSEVJE, REGINE SØNDERLAND SAGA, EMILIE WIKMAN TIMM, MARIA BRUSELIUS-JENSEN, NIELS ULRIK SØRENSEN, ANNE METTE WINNECHE NIELSEN

Tittel: En kunnskapsbank for inkludering

Undertittel: Delrapport til rapporten Fra mulighetsrom til handlingsrom «Barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter – i et likestillingsperspektiv»

TF-notat nr.: 14/2026

Forfatter(e): OLA K. BERGE, MARI TORVIK HEIAN, ÅSNE DAHL HAUGSEVJE, REGINE SØNDERLAND SAGA, EMILIE WIKMAN TIMM, MARIA BRUSELIUS-JENSEN, NIELS ULRIK SØRENSEN, ANNE METTE WINNECHE NIELSEN

Dato: 16.10.2026

ISBN: 978-82-336-0853-8

ISSN: 2703-7908

Prosjekt: Barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter – i et likestillingsperspektiv

Prosjektleder: Ola K. Berge

Oppdragsgiver: Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir)

Telemarksforsking  
Postboks 4  
3833 Bø i Telemark  
Tlf.: +47 35061500

# Forord

Høsten 2022 lyste Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir) ut et forskningsoppdrag med formål om å få kunnskap om hva som hemmer og fremmer barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter, i et likestillingsperspektiv. Mandatet for forskningsoppdraget var tredelt: Det skulle 1) sammenstille og oppsummere tidligere forskning, 2) kartlegge barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter og identifiserer ulike forhold som kan hemme og fremme slik deltakelse, og 3) utvikle verktøy, metoder og/eller modeller for økt likestilling i organiserte kulturaktiviteter. Mandatets første og andre punkt dekkes i rapporten *Fra mulighetsrom til handlingsrom. Barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter – i et likestillingsperspektiv* (Berge et al., 2026). Foreliggende notat svarer på mandatets tredje punkt om å utvikle verktøy, metoder og/eller modeller for økt likestilling i organiserte kulturaktiviteter. Først presenteres resultatet av arbeidet, dvs. vårt forslag til et verktøy/metode/modell, og deretter en gjennomgang av metoden og prosessen – samskapende innovasjon – som ligger til grunn for resultatet.

Bø, 16. oktober 2026

Ola K. Berge

Prosjektleder

# Innhold

|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Forord.....</b>                                                                     | <b>3</b>  |
| <b>1. En kunnskapsbank for inkludering.....</b>                                        | <b>5</b>  |
| <b>2. Metodisk tilnærming .....</b>                                                    | <b>9</b>  |
| 2.1 Samskapende innovasjon .....                                                       | 9         |
| 2.2 Workshoper.....                                                                    | 10        |
| 2.3 Deltakerne .....                                                                   | 11        |
| <b>3. Den samskapende prosessen .....</b>                                              | <b>12</b> |
| 3.1 Workshop 1.....                                                                    | 12        |
| 3.1.1 Presentasjon av hovedfunn og diskusjon .....                                     | 13        |
| 3.1.2 Gruppearbeid og diskusjon rundt behov og utfordringer .....                      | 14        |
| 3.1.3 Rangering av utfordringer.....                                                   | 15        |
| 3.1.4 Hjemmeoppgave til workshop 2.....                                                | 16        |
| 3.2 Workshop 2.....                                                                    | 17        |
| 3.2.1 Oppsummering av hjemmeoppgave til workshop 2.....                                | 17        |
| 3.2.2 Eksempler på eksisterende verktøy .....                                          | 18        |
| 3.2.3 Utvikling av foreløpig verktøy.....                                              | 19        |
| 3.2.4 Foreløpig verktøy .....                                                          | 21        |
| 3.2.5 Hjemmearbeid til workshop 3.....                                                 | 26        |
| 3.3 Workshop 3.....                                                                    | 26        |
| 3.3.1 Presentasjon av erfaringer og oppsummering av hjemmeoppgave til workshop 3 ..... | 27        |
| 3.3.2 Videreutvikling av verktøyet.....                                                | 28        |
| 3.3.3 Ferdigstilling av verktøyet og dets funksjon i praksis.....                      | 32        |
| <b>Referanser.....</b>                                                                 | <b>34</b> |

# 1. En kunnskapsbank for inkludering

Verktøyet som er skissert i denne delrapporten, er et forslag til en nettressurs eller mobil-app som veileder brukeren til allerede eksisterende nettbaserte ressurser og verktøy for å fremme mangfold, tilgjengelighet og likestilling i alle deler av samfunnet. Det er et resultat av en stegvis prosess som inkluderte tre workshoper, med deltakere fra både kulturtilbud/arenaer og organisasjonene som også var med i forskningsprosjektets øvrige deler. De som deltok i workshop var ledere og deltakere fra Kongsberg kulturskole, Eastside Gamers og Soul Sessions Oslo, og representanter for de tre ungdoms-interesseorganisasjonene Skeiv ungdom, AgendaX og Unge funksjonshemmede. Metoden samskapende innovasjon er en metodikk som legger vekt på at innovasjon skal skje gjennom reell medvirkning fra aktører fra praksisfeltet gjennom utvikling nedenfra og opp. Prosessen ble fasilitert av Telemarksforskning og CeFU.

Et av de viktigste funnene fra forskningsrapporten *Fra mulighetsrom til handlingsrom* (Berge et al., 2026) er at kunnskap og holdningsskapende arbeid er en viktig fremmer for likestilt deltakelse. I rapportens avsluttende kapittel konkluderes det med at det å spre kunnskap om og motvirke fordommer mot grupper som er underrepresenterte og deres behov, er en nøkkel til å lykkes i arbeidet med likestilt deltakelse. Det samme er å spre informasjon om hvilke tiltak som virker inkluderende for disse ulike gruppene. Denne konklusjonen gir noen tydelige føringer for hva et verktøy bør være, for å effektivt kunne bidra til å inkludere underrepresenterte grupper bedre, og dermed gjøre kulturtilbudene mer likestilt. Det må bidra til å gi relevant og etterspurt informasjon, og det må være godt kjent, godt synlig og lett tilgjengelig.

Samtidig har dokumentgjennomgangen i *Fra mulighetsrom til handlingsrom* (Berge et al., 2026) vist at det allerede finnes en lang rekke ulike tiltak og verktøy som er designet for å fremme likestilt deltakelse i organiserte kulturaktiviteter. Mange av disse er nettopp knyttet til å spre kunnskap og bekjempe fordommer. I rapporten viser vi bl.a. til verktøy utviklet av Allemed.no, Vifritid.no, Unge funksjonshemmede (Barrierefritid) og Nasjonalt kvalitets- og kompetansenettverk for barn og unge med funksjonsnedsettelse (Fritidforalle.no). Vi viser videre til rapporter og strategidokument som Redd barnas *Fritid for alle – uten fordommer*, Kulturtankens innspill til Meld. St. 18 (2020–2021), *Barn og unges stemmer – kunst og kultur*, Kultur- og likestillingsdepartementets handlingsplan *Alle inkludert: Handlingsplan for like muligheter til å delta i kultur-, idretts- og friluftslivsaktiviteter (2024–2026)* og *Like muligheter i oppveksten. Regjeringens samarbeidsstrategi for barn og ungdom i lavinntektsfamilier (2020–2023)*, som alle har veiledere som foreslår målrettede tiltak for inkluderingsarbeid. En ulempe med mange og spredte verktøy og tiltak, er at tilbudet blir uoversiktlig. Mange av verktøyene som eksisterer i dag er dessuten rettet mot å bidra til inkludering av spesifikke målgrupper, for eksempel funksjonshemmede eller barn og unge fra lavinntektsfamilier. Det kan ytterligere bidra til at det oppleves som krevende å navigere seg frem til relevante verktøy for de som søker mer generell informasjon eller informasjon om andre grupper.

Det er med andre ord ikke nødvendigvis mangel på verktøy som er problemet, men hvor tilgjengelige og praktisk brukbare de er for kulturtilbudene og -arenaenes sammensatte behov i arbeidet med likestilt deltakelse. Det er viktig at nye verktøy forsøker å bygge bro over disse utfordringene. Også i møte med representantene for de tre kulturtilbudene og de tre interesseorganisasjonene under workshop-arbeidet ble det tydelig at behovet i dette feltet ikke er «enda et nytt verktøy». I stedet var også de opptatt av at det behov for å samle og gjøre tilgjengelig eksisterende verktøy, kunnskap og informasjon, på tvers av verktøyenes målgrupper og fokus. Å samle ulike eksisterende verktøy slik, på ett sted og med høy synlighet, vil gjøre det lettere å navigere i «jungelen» av eksisterende mangfoldsverktøy.

En annen sentral egenskap med verktøyet, basert på behov som kom fram under samskapingsprosessen, er at det må bidra til å styrke lokale medvirkningsprosesser. Det må derfor være tilpasset bruk både i frivillige organisasjoner, kommunesektoren, private tilbud og ikke minst bruk som involverer unge selv. Konkret skal det være rettet inn mot alle som er ansvarlige for kulturtilbud – kulturskolerektorer og -lærere, aktivitetsledere, frivillige instruktører og andre liknende aktører – og kunne brukes både individuelt og i grupper, for eksempel på instruktør- og ledersamlinger, foreldremøter, styremøter, under seminarer osv.

Et sentralt trekk ved forslaget, er videre at det er tenkt å fungere som en veiviser som kan peke brukere videre til nyttige og relevante ressurser i deres arbeid med likestilt deltakelse, og altså på tvers av innretning mht. diskrimineringsgrunnlag. Dermed vil brukere mer effektivt bli ledet videre til både offentlige og private aktører med kompetanse på tematikk som brukerne særskilt etterspør. Verktøyet skal dessuten være en ressurs for å fremme kunnskap om definisjonsmakt og interseksjonalitet. Det vil bidra til økt forståelse for de ulike og sammensatte erfaringene og utfordringene ulike grupper møter, og hvis de som selv har disse erfaringene får definere problemene, vil det gi verktøyet nødvendig legitimitet. Plattformen åpner også for å inkludere nytt innhold som kan utarbeides av relevante samarbeidspartnere som for eksempel interesseorganisasjoner.

I forskningsrapporten (Berge et al. 2026) skriver vi at flere av de politiske planene, blant annet Kulturdepartementets inkluderingsstrategi, *Handlingsplan mot antisemittisme* og *Handlingsplan mot diskriminering av og hat mot muslimer*, foreslår bedre informasjon og digitale oversikter som tiltak for mer likestilt deltakelse. Her foreslås både nasjonale og lokale aktivitetsoversikter, forbedret informasjon på *ung.no*<sup>1</sup> og bedre formidling fra kommuner og organisasjoner for å gjøre tilbudene mer tilgjengelige. Som forskere har ikke vi sett det som vår rolle å ta stilling til hvem som skal utvikle, eie eller drifte det digitale verktøyet. Siden det allerede finnes mange verktøy, er det rimelig at en aktør med autoritet, ressurser og mulighet til å sikre kontinuitet tar en slik rolle. I mandatet for prosjektet skriver Bufdir at «kunnskap om hva som skal til for økt likestilling i organiserte kulturaktiviteter vil danne grunnlag for Bufdirs arbeid med kompetanseheving på likestillingsområdet når det gjelder barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter». Bufdir selv peker seg dermed ut som en god kandidat i så måte. Et annet forslag er å overlate oppdraget med å utvikle og

---

1 Ung.no er det offentliges informasjonskanal for ungdom, drevet av Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir).

delegere drift av et digitalt verktøy til Norges forskningsråd. I forbindelse med *Langtidsplanen for forskning og høyere utdanning 2023 – 2032*, som har «Ingen barn og unge utenfor» som et prioritert samfunnsoppdrag, har Forskningsrådet fått i oppgave å være vertsinstitusjon for en innsatsgruppe som blant annet skal sikre tverrsektoriell kobling av initiativer og velfungerende strukturer for samfunnsoppdraget. En av innsatsgruppens oppgaver, under punktet *Innovasjon og samarbeid* i gruppens mandat<sup>2</sup>, er å:

Ta initiativ til å utforske nye måter å jobbe på for blant annet å samordne virkemidler rettet mot målgruppene, og foreslå endringer i virkemiddelbruk. Fremme helhetlige og kunnskapsbaserte tiltak og implementering av disse gjennom å utforske i liten skala, lære av erfaringer og evt. justere før oppskalering.

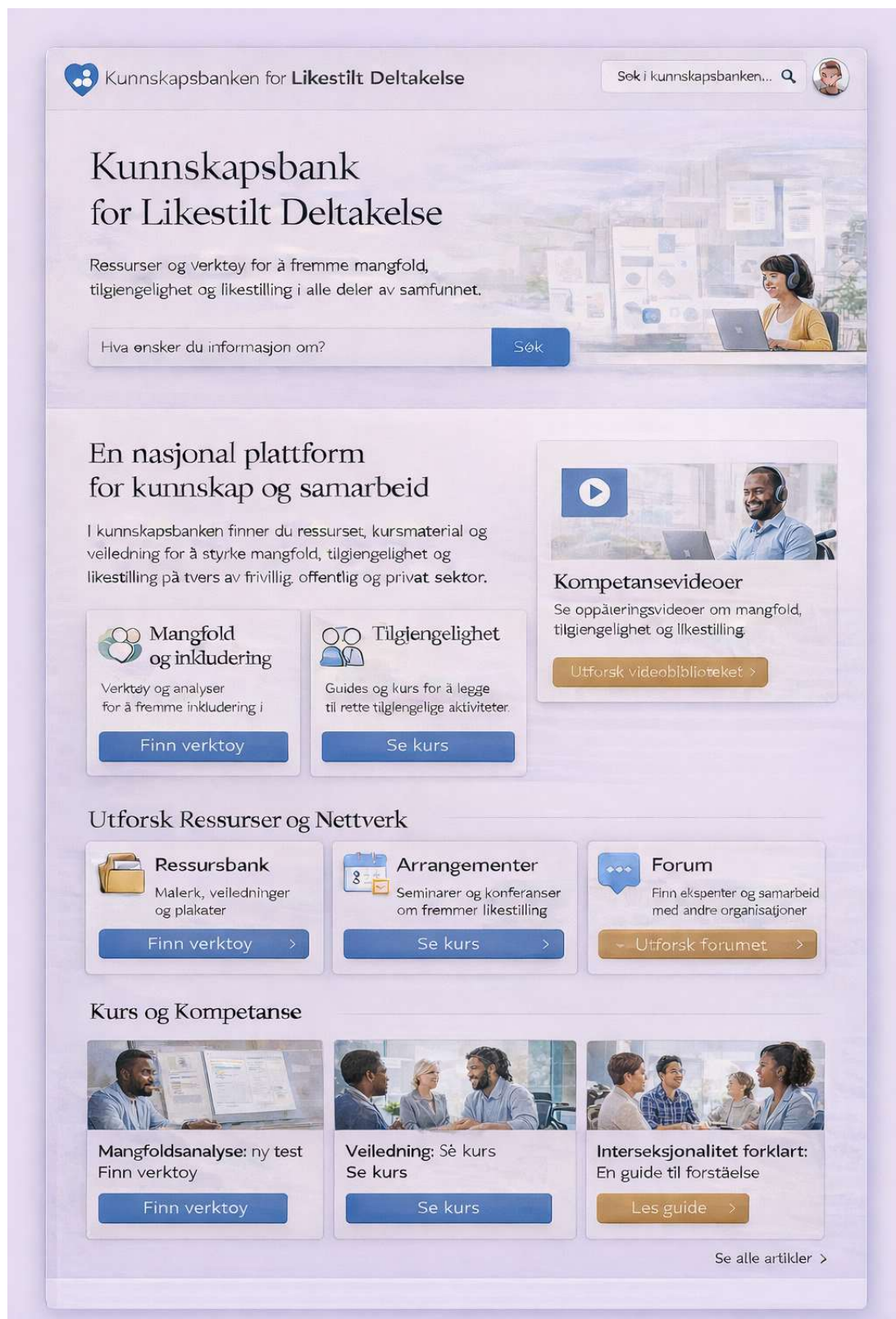
Å utarbeide et digitalt verktøy som er relevant, hensiktsmessig og treffsikkert på tvers av brukergrupper og likestillingsgrunnlag vil trolig være i kjernen av dette punktet i Forskningsrådets mandat.

Forslaget vi presenterer omfatter et bredt spekter av funksjoner og innholdstyper, noe som kan gjøre løsningen krevende å ta i bruk og iverksette i en oppstartsfase. Vi ser for eksempel at det ville vært nyttig med en tydeliggjøring av hvilke elementer eller funksjoner som må være på plass fra start, og hvilke som kan/bør utvikles på sikt. Som for eierskap og drift, ligger heller ikke konkret produkt- eller verktøyutvikling innenfor vårt kompetansefelt eller det vi ser som vår rolle i prosjektet. Vi tror likevel at et viktig første skritt mot realisering vil være å la et profesjonelt utviklermiljø, gjerne sammen med forskerne og brukerrepresentantene i prosjektet, utvikle en prioritert plan for gjennomføringen.

Et viktig element ved nettressursen er at den skal være utformet på en slik måte at innholdet er lett tilgjengelig for et bredt spekter av brukergrupper. Både foreldre, barn, undervisere og aktivitetsledere skal kunne benytte seg av ressursen, og den skal være universelt utformet. Under følger en KI-generert visualisering av verktøyet, basert på data fra workshop-ene.

---

<sup>2</sup> <https://www.forskningsradet.no/siteassets/forskningspolitisk-radgivning/samfunnsoppdrag/barn-og-unge/mandat-ingen-barn-unge-utenfor.pdf>



Illustrasjon: KI-generert illustrasjon av ferdigstilt verktøy. Bildet viser en ferdig utviklet prototype av en digital plattform med tittelen «Kunnskapsbanken for Likestilt Deltakelse». Løsningen fremstår som en nasjonal, nettbasert kunnskaps- og samarbeidsplattform. Øverst finnes et søkefelt og formålet med plattformen: å tilby ressurser og verktøy for å fremme mangfold, tilgjengelighet og likestilling. Dette signaliserer lav terskel for inngang og brukerstyrt navigasjon. Hovedinnholdet er strukturert i flere områder: Tematiske innganger: «Mangfold og inkludering» og «Tilgjengelighet», en egen seksjon for opplæringsvideoer, en ressursbank med maler og veiledere, og et forum for erfaringsutveksling og samarbeid.

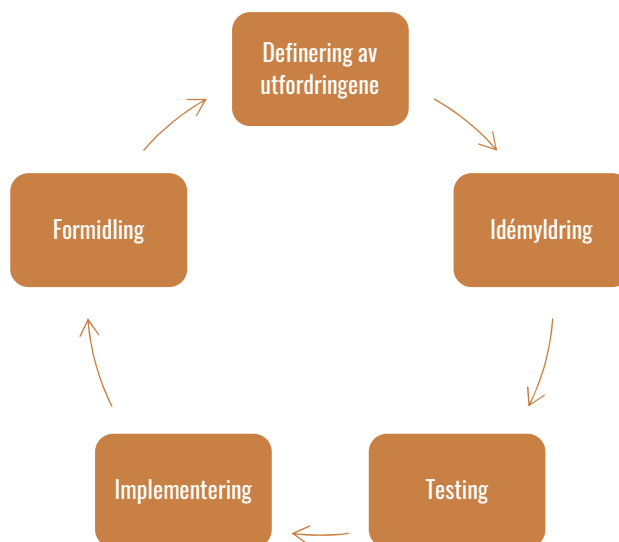
## 2. Metodisk tilnærming

I det følgende gjøres det rede for det metodiske grunnlaget for, og gjennomføringen av arbeidet med å utvikle forslag til verktøy for mer likestilt deltakelse i kulturaktiviteter. Sentralt her står metoden samskapende innovasjon.

### 2.1 Samskapende innovasjon

---

Ettersom prosessen med å utvikle verktøy for likestilt deltakelse alt fra starten var tenkt å skulle bygge på prinsippet om en «bottom-up»-tilnærming, der deltakerne selv skulle komme frem til sluttresultatet, ble samskapende innovasjon valgt som en hensiktsmessig metodisk tilnærming. Prosessen baserte seg på fremgangsmåten til Hartley et al. (2013) og er illustrert i Figur 1 nedenfor.



Figur 1. Den samskapende innovasjonsprosessen.

Samskapende innovasjon kan forstås som en prosess som stimulerer til et samarbeid mellom forskjellige aktører som igjen kan bidra til en mer nyansert problemforståelse (Torfing, 2016). Selv om det finnes mange forståelser av begrepet samskaping, handler det, ifølge Aastvedt og Sørensen (2023, s. 109), om å «skape noe nytt sammen». Samskaping kan dessuten bidra til læring på tvers av organisasjoner og gi en sterkere følelse av felles eierskap til nye idéer (Torfing, 2016). Siden samskapingsprosessen i vår sammenheng dreide seg om å fremme mangfold og inkludering av ulike grupper mennesker, var læring på tvers av organisasjoner sentralt for valg av metodisk tilnærming.

Det råder ulike oppfatninger av hvilken medvirkningsgrad og roller deltakere har i samskapingsprosesser. Medvirkning kan være begrenset til at målgrupper blir spurt om hva de synes om løsninger som allerede

foreligger, eller at de blir bedt om å kommentere en gitt informasjon. Selv om dette i noen tilfeller omtales som samskaping, gir det i praksis begrenset påvirkningskraft og kan oppfattes mer som symbolsk medvirkning enn reel innflytelse (Cardullo & Kitchin, 2018). I den samskapende prosessen som er gjennomført i dette prosjektet, har det vært avgjørende at makten til å definere både utfordringene og løsningene har ligget hos deltakerne selv. Dette sikret at det var deltakerne i fellesskap som faktisk tok avgjørelsene, og at de ikke bare fungerte som testere, forslagsstillere eller mottakere av informasjon.

Selv om alle i teorien er likeverdige deltakere i en samskapingsprosess, er det en fare for at enkelte engasjerte personer med sterke stemmer får stor påvirkningskraft (Aastvedt og Vike, 2025). Dette kan forsterke sosiale ulikheter og bidra til skjev maktfordeling (Steen et al., 2018). Det var derfor viktig at perspektivene til alle deltakerne ble hørt, og at de hadde tillit til at de kunne uttrykke seg fritt. Samtidig har deltakerne vært representanter for interesseorganisasjoner og kulturarenaer, det betyr at representantene langt på veg uttaler seg på vegne av større og mer sammensatte grupper. Deres meninger kan dermed bli tillagt en generaliserende gyldighet som kan oppleves som lite demokratisk. For å styrke bevisstheten rundt hvordan representantenes bidrag kan forstås som talerør for større, mer sammensatte og interseksjonelle grupper med ulike behov, har vi lagt vekt på å gjøre representativitet og definisjonsmakt til gjenstand for diskusjon gjennom hele samskapingsprosessen.

## 2.2 Workshoper

---

Vi besluttet at den samskapende innovasjonsprosessen skulle bestå av tre fysiske workshoper. I motsetning til for eksempel strukturerte intervju og fokusgrupper har workshop som metode få restriksjoner (Eidenskog et al., 2024). Workshoper tilrettelegger for kreative prosesser med ulike deltakere (ibid) som gjerne deler visse interesser og erfaringer (Ørngreen & Levinsen, 2017). Metoden egner seg godt når det forventes at arbeidet skal resultere i konkrete produkter eller innovasjoner. Siden målet med den samskapende innovasjonsprosessen var at deltakerne skulle komme frem til et konkret verktøy som skal styrke inkludering og mangfold i organiserte kulturaktiviteter, passet workshoper godt.

For å sikre at alle deltakerne ble hørt, fulgte workshopene i stor grad individ-, gruppe-, plenum-metoden (IGP). IGP-metoden består av tre trinn: 1) individuell refleksjon, 2) deling og dialog i gruppe, og 3) deling i plenum. Denne metoden sørger for at sterke enkeltstemmer ikke blir dominerende i diskusjonene, og forhindrer at noen deltakere blir passive (Distriktssenteret, n.d.).

Interaktive oppgaver er godt egnet når deltakere skal jobbe i fellesskap med å undersøke problemer og finne løsninger på disse (Pavelin et al., 2014). Vi benyttet de to interaktive digitale verktøyene Padlet<sup>3</sup> og Mentimeter<sup>4</sup>, både for å samle data og for å engasjere og aktivisere deltakerne. *Padlet* er et digitalt

---

<sup>3</sup> <https://www.padlet.com>

<sup>4</sup> <https://www.mentimeter.com>

samarbeidsverktøy hvor deltakerne kan kommentere og «like» poster på en felles vegg i sanntid. Dette verktøyet ble benyttet i første workshop, der deltakerne skulle kommentere forskningsprosjektets tentative hovedfunn. *Mentimeter* er et digitalt verktøy for interaktive presentasjoner, som ble brukt gjennomgående i workshopene for å holde avstemninger og lage ordskyer. Svarene ble vist på storskjerm i sanntid, slik at deltakerne kunne se resultatene umiddelbart.

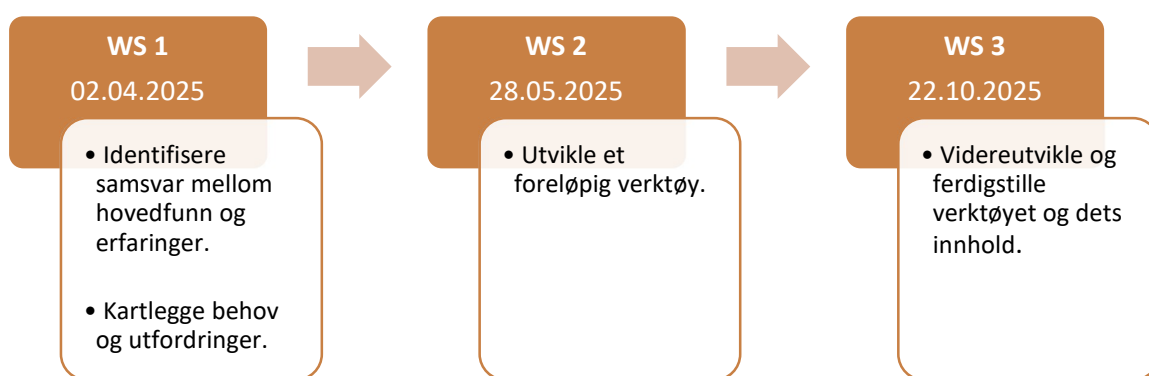
## 2.3 Deltakerne

---

Workshopdeltakerne ble rekruttert fra deltakerne i forskningsprosjektet (se Berge et al. 2026, kapittel 2.2.1), og bestod av representanter for tre kulturarenaer: Kongsberg kulturskole, Eastside Gamers og Soul Sessions Oslo, og tre interesseorganisasjoner: Skeiv ungdom, AgendaX og Unge funksjonshemmede. Alle de sju kulturarenaene i prosjektet ble innledningsvis i forskningsperioden forespeilet muligheten for å delta i workshopene, og ingen var avvisende til en slik deltakelse. Det endelige utvalget ble gjort av forskerne med utgangspunkt i kriterier som skulle gi en viss spredning i geografi, størrelse, organisasjonsform og bredde i kulturtilbud. De tre interesseorganisasjonene ble rekruttert med utgangspunkt i hvordan de samlet representerte de ulike diskrimineringsgrunnlagene som lå til grunn for prosjektet, dvs. kjønn, etnisitet, religion, livssyn, funksjonsnedsettelse, seksuell orientering, kjønnsidentitet og kjønnsuttrykk. Det var ønskelig å ha de samme deltakerne på hver workshop, men i noen tilfeller var ikke det gjennomførbart. For noen av arenaene og organisasjonene var det derfor forskjellige deltakere fra gang til gang.

### 3. Den samskapende prosessen

Den samskapende innovasjonsprosessen besto altså av tre fysiske workshoper samt hjemmearbeid mellom workshopene. Den første workshopen fant sted i Oslo, mens de neste ble avholdt på to av kulturarenaene som deltok i workshopprosessen; én i Kongsberg og én i Sarpsborg. Alle workshopene startet med felles lunsj, der både forskerne og deltakerne kunne bli bedre kjent med hverandre og deres respektive arbeid. Selve workshopene var delt opp i flere økter. Etter hver økt i workshopen var det lagt inn en 15-minutters pause der deltakerne kunne gå ut av rommet, men samtidig diskutere oppgavene om de ønsket det. Hver workshop bygget på den foregående, og formålet med hver workshop er beskrevet i Figur 2.



Figur 2. Formålet med hver workshop i prosessen.

#### 3.1 Workshop 1

På første workshop deltok representanter fra tre kulturarenaer: Soul Sessions Oslo, Kongsberg kulturskole og Eastside Gamers fra Sarpsborg, samt tre organisasjoner: Skeiv Ungdom, Agenda X og Unge funksjonshemmede. Det var totalt 15 deltakere på workshopen, inkludert to forskere og en workshop-fasilitator. Formålet med den første workshopen var todelt: 1) å finne ut av hvordan og i hvilken grad hovedfunnene så langt i prosjektet samsvarte med deltakernes erfaringer, og 2) å kartlegge deltakernes utfordringer og behov. Workshopen var delt inn i fire økter:

1. Presentasjon av hovedfunn og diskusjon rundt disse.
2. Gruppearbeid og diskusjon rundt behov og utfordringer.
3. Rangering av utfordringer deltakerne trenger mest kunnskap og veiledning om.
4. Presentasjon av oppgave fram mot neste workshop.

### 3.1.1 Presentasjon av hovedfunn og diskusjon

Som en innledning til workshopen ble ni hovedfunn fra prosjektet så langt presentert:

1. God inkludering er avhengig av fleksible organisasjoner.
2. God inkludering er avhengig av at tilbudet er kjent og oppfattes som relevant for målgruppen.
3. Det er viktig at organisasjonen er bevisst sine verdier og kommuniserer dem på en god måte.
4. Bevissthet rundt hva som skal til for å inkludere en minoritet smitter. Arbeid med inkludering rettet mot en gruppe kan derfor gi ringvirkninger for andre grupper, i form av ønske om generell inkludering.
5. Fysiske hindringer og mangel på universell utforming hindrer inkluderende deltakelse.
6. Det er viktig å være bevisst på hvilke signaler et rom eller bygg signaliserer, og hvordan det kan påvirke opplevelsen av at aktivitetene som foregår der, er relevante og trygge for ulike målgrupper.
7. Gode ledere og voksenpersoner med ønske om å inkludere er viktig. For at inkluderingsarbeidet skal lykkes, må organisasjoner og kulturarenaer dyrke flinke og dedikerte ledere, som både ser den enkelte og er oppmerksom på hvordan deltakerne fungerer som gruppe. Det finnes imidlertid ikke én oppskrift på hvordan man blir en slik leder.
8. Deltakelse handler om at flere enn den enkelte deltakeren ønsker å delta og føler seg inkludert. Foreldre, venner og klassekamerater i deltakerens sosiale fellesskap må også anerkjenne deltakelsen.
9. Et tilbud må ha økonomiske, institusjonelle, verdimeslige eller menneskelige ressurser til rådighet for å kunne lykkes. Tilgang på én ressurs kan kompensere for mangel på andre, men det er viktig med rimelig tilgang til alle.

Utover å gi en kontekst, ga ikke presentasjonen føringer for diskusjonen videre i workshopen. Deltakerne fikk mulighet til å kommentere på funnene i Padlet. Hovedfunnene var på forhånd lagt inn som poster som deltakerne kunne «like» og kommentere anonymt ved å logge seg inn via en QR-kode. Figur 3 viser et eksempel på dette. Etter at deltakerne hadde kommentert ferdig, ble kommentarene diskutert i plenum. Diskusjonene dreide seg i stor grad om hvilke kommentarer de kjente seg best igjen i og hvorvidt de var enige.



Figur 3. Skjermdump fra Padlet-oppgave. Bildet viser kommentarfeltet, der flere brukere diskuterer betydningen av fysiske omgivelser for opplevelse av inkludering og tilhørighet. Hovedinnlegget fremhever at det er viktig å være bevisst hvilke signaler et rom eller bygg sender, og hvordan dette påvirker om ulike målgrupper opplever aktiviteten som relevant og trygg. I kommentarfeltet utdypes dette perspektivet. Én kommentar understreker at også området rundt lokalet har betydning. En annen peker på praktiske utfordringer, særlig knyttet til å finne egnede lokaler til riktig pris, og at mange hensyn må balanseres. En tredje kommentar fremhever at tilhørighet utvikles over tid, og at et sted som i utgangspunktet ikke oppleves som attraktivt, likevel kan bli et «hjem» gjennom bruk og erfaring.

### 3.1.2 Gruppearbeid og diskusjon rundt behov og utfordringer

I neste del av workshop 1 ble deltakerne delt i to grupper. For å sikre erfaringsutveksling på tvers bestod begge gruppene av representanter fra både arenaene og organisasjonene. Hver gruppe fikk utdelt et stort ark og røde og grønne tusjer. På arket var det skrevet fire hovedfaktorer som på dette tidspunktet i prosjektet var vurdert å påvirke likestilt deltakelse: 1) *organisering* av aktiviteten, 2) aktivitetens *verdier og verdi-grunnlag*, 3) *rom og infrastruktur*, og 4) *mennesker og mellommenneskelige relasjoner*. For hver faktor ble deltakerne

bedt om å skrive med grønn tusj det de mente fungerer godt, og med rød det de opplever som utfordrende. Tabell 1 viser en oppsummering av hva gruppene beskrev under de fire faktorene.

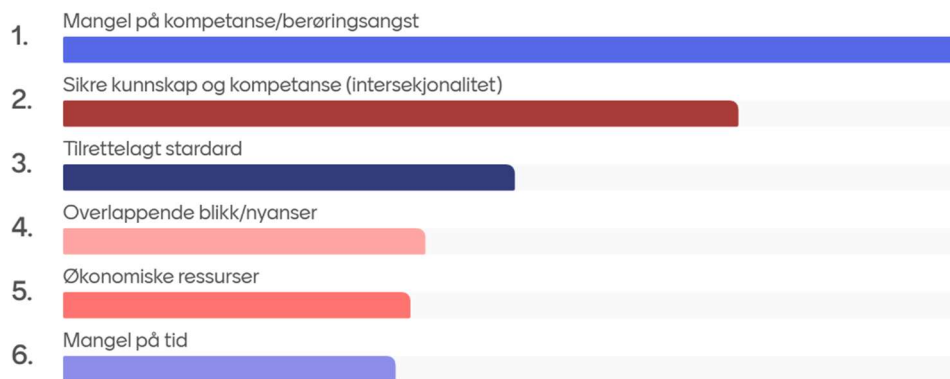
Tabell 1. Oppsummering av hva som fungerer godt og hva som er utfordrende inndelt etter fire hovedfaktorer

| Organisering                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Verdier                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Fleksibelt</b></p> <p>Målgruppens tid</p> <p>Tilstrekkelig godt utformet</p> <p>Korrekt informasjon gjøres tilgjengelig</p> <p>Tydelig kommunikasjon om tilgjengelighet</p> <p>Gratistilbud</p> <p>Lavterskel kontaktperson</p> <p><b>Samarbeid rundt søknad om penger</b></p> <p><b>Beholde tilbudet gratis</b></p> <p><b>Frivillighetsutmattelse</b></p> <p><b>Utilgjengelig/manglende informasjon</b></p> <p><b>Mangel på kompetanse</b></p> <p><b>Manglende ressurser</b></p> | <p><b>Personlighet</b></p> <p>Tydelige til å kommunisere</p> <p>Synliggjøring av verdier ved alle arrangementer</p> <p>Etablere verdiene i alle ledd</p> <p>Mangfolds-bevisste</p> <p>Følge verdiene</p> <p>Etablere felles sett med regler for deltakerne</p> <p>Normalisere inkluderingstiltak</p> <p><b>Oppfatning av nyanser</b></p> <p><b>Ulik oppfatning av inkludering</b></p> <p><b>Deltakernes egne verdier kan føre til utfrysing</b></p> |
| Rommet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Folk                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Bevissthet</b></p> <p>Informasjon om utforming</p> <p><b>Vanskelig å finne godt nok rom</b></p> <p><b>Lys, lyd og toalett mm.</b></p> <p><b>Usynlige behov blir ikke tatt hensyn til</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p><b>Bakgrunn</b></p> <p>Nysgjerrighet</p> <p>Ledere som deltakerne kan identifisere seg med</p> <p><b>Kunnskap</b></p> <p><b>Mangel på kompetanse</b></p> <p><b>Berøringsangst</b></p> <p><b>Dårlig miljø hos deltakerne</b></p> <p><b>Konflikter</b></p>                                                                                                                                                                                         |

### 3.1.3 Rangering av utfordringer

Basert på utfordringene skrevet med rød tusj, ble hver gruppe bedt om å plukke ut de tre utfordringene de anså som viktigst å arbeide med fremover. Deretter ble disse utfordringene lagt inn i Mentimeter. Der ble deltakerne bedt om å rangere dem fra 1-6 etter hvor viktige de synes utfordringen er å arbeide med, og etter hva det behøves mest kunnskap og veiledning om. Figur 4 viser de seks utfordringene, og hvordan de ble rangert av deltakerne.

Ranger disse utfordringene (der 1 er viktigst/der dere trenger mest kunnskap og veiledning)



Figur 4. De viktigste utfordringene deltakerne trenger mest kunnskap og veiledning om. Figuren er et rangert stolpediagram som viser hvilke utfordringer respondentene opplever som viktigst, forstått som områder der det er størst behov for kunnskap og veiledning. Den høyest rangerte utfordringen er «Mangel på kompetanse/berøringsangst». På andreplass kommer «Sikre kunnskap og kompetanse (interseksjonalitet)». Deretter følger «Tilrettelagt standard», som antyder utfordringer knyttet til å etablere gode, praktiske standarder eller rutiner for tilrettelegging. Midt på skalaen ligger «Overlappende blikk/nyanser». De lavest rangerte utfordringene er «Økonomiske ressurser» og «Mangel på tid».

### 3.1.4 Hjemmeoppgave til workshop 2

I siste del av workshopen ble deltakerne gitt en hjemmeoppgave fram mot neste workshop. Formålet med hjemmeoppgaven var å få mer kunnskap om hvor og når deltakerne lykkes med å skape likestilt deltakelse som organisasjon, og hvilken kunnskap de trenger for å komme videre. Her skulle de jobbe videre med spørsmål knyttet til to selvvalgte utfordringer blant de seks viktigste illustrert i Figur 4. Deltakerne skulle ta stilling til følgende spørsmål relatert til hvordan de opplevde utfordringer innad i sin organisasjon:

- Hvordan har vi undersøkt hvordan den valgte utfordringen utgjør et problem for likestilt deltakelse i vår organisasjon?
- Hvorfor er den valgte utfordringen viktig for å fremme likestilt deltakelse hos oss?
- Hva har vi funnet ut om hvem den valgte utfordringen er et problem for? Hvordan er det et problem for dem?
- Hvordan spiller sosiale/kulturelle/praktiske faktorer inn?
- Hva er deres viktigste funn i forhold til utfordringen? Ble dere overrasket over noe?
- Hvilken kunnskap, råd eller metoder tror dere kan bidra til å løse problemet?

## 3.2 Workshop 2

På den andre workshopen deltok representanter fra tre kulturarenaer: Soul Sessions Oslo, Kongsberg kulturskole og Eastside Gamers fra Sarpsborg frivilligsentral, samt representanter fra Unge funksjonshemmede. Totalt var det 11 deltakere på workshopen, inkludert en forsker og en fasilitator. Formålet med denne workshopen var å utvikle et foreløpig verktøy med utgangspunkt i de viktigste utfordringene som ble identifisert i forrige workshop. Workshopen var organisert i tre deler:

1. Presentasjon av deltakernes hjemmeoppgave siden workshop 1.
2. Presentasjon av eksempler på eksisterende verktøy.
3. Utvikling av foreløpig verktøy.

### 3.2.1 Oppsummering av hjemmeoppgave til workshop 2

Som en innledning til workshopen presenterte deltakerne en oppsummering av hjemmeoppgaven sin som de fikk tildelt i workshop 1. Fire av organisasjonene hadde sendt sine notater på e-post i forkant av workshopen. En oppsummering av svarene fra organisasjonene er illustrert i Tabell 2.

Tabell 2. Oppsummering av hjemmeoppgave mellom workshop 1 og 2.

|                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hvordan har vi undersøkt hvordan den valgte utfordring utgjør et problem for likestilt deltakelse i vår organisasjon?</b> | Felles for organisasjonene er at de har undersøkt utfordringene enten gjennom interne møter, evalueringer, eller ved å samle erfaringer fra praksis. Ressursmangel og behovet for bedre inkludering av spesifikke grupper er en gjennomgående utfordring.              |
| <b>Hvorfor er det valgte fokus viktig for å fremme likestilt deltakelse hos oss?</b>                                         | Alle organisasjonene fremhever viktigheten av tilrettelegging, ressurser og kompetanse for å sikre at ulike grupper får lik tilgang til aktiviteter og støtte og ingen blir ekskludert.                                                                                |
| <b>Hva har vi funnet ut om hvem den valgte utfordringen er et problem for? Hvordan er det et problem for dem?</b>            | Utfordringene rammer særlig enkelte grupper, som ungdom som trenger tilpasning eller tilrettelegging for å delta, minoriteter og de med svake økonomiske eller sosiale ressurser. Manglende tilrettelegging skaper skiller mellom de som kan delta og de som ikke kan. |
| <b>Hvordan spiller sosiale/kulturelle/praktiske faktorer inn?</b>                                                            | Sosiale og økonomiske faktorer, som foreldres ressurser, nettverk og geografisk plassering, har stor innvirkning på deltakelse.                                                                                                                                        |

|                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                              | Uten tilstrekkelige ressurser og støtte ekskluderes enkelte grupper.                                                                                                                                                 |
| <b>Hva er deres viktigste funn i forhold til utfordringen? Ble dere overrasket over noe?</b> | Det er enighet om at mangfold og inkludering krever mer bevissthet, strategiske tiltak og ressurser. Ingen store overraskelser ble nevnt, men det er tydelig at det er stor vilje til endring.                       |
| <b>Hvilken kunnskap, råd eller metoder tror dere kan bidra til å løse problemet?</b>         | Metodene inkluderer konkrete verktøy for kompetansedeling, samarbeid med relevante aktører og bedre ressursfordeling. Gratis eller subsidierte tilbud nevnes som viktige tiltak for å redusere økonomiske barrierer. |

Som Tabell 2 viser, peker arenaene og organisasjonene på behovet for mer og bedre ressurser, strategier og tilrettelegging for å sikre likestilt deltakelse. Risikoutsatte grupper som barn og unge med funksjonsnedsettelse, minoriteter og de med lav økonomisk eller sosial kapital står i fare for å bli ekskludert. Tiltak som kompetanseheving, samarbeid, tilrettelagte tilbud og subsidierte løsninger kan, ifølge workshopdeltakerne, bidra til å løse utfordringene. De peker også på behovet for strukturerte planer og langsiktig finansiering for å sikre bærekraftige løsninger.

### 3.2.2 Eksempler på eksisterende verktøy

I den andre delen av workshop 2 ble deltakerne presentert for tre eksempler på eksisterende verktøy utarbeidet med tanke på arbeidet med likestilt deltakelse i fritidsaktiviteter. De tre verktøyene som ble presentert var ViFritid,<sup>5</sup> ALLEMED<sup>6</sup> og Barrierefri fritid.<sup>7</sup> De tre fungerte som eksempler på hva et verktøy kan være og hva som allerede eksisterer. Eksempelene skulle også gi deltakerne inspirasjon til neste del av workshopen, der de selv skulle begynne å utvikle et verktøy. I tillegg til disse tre ble det vist en liste over en lang rekke andre verktøy for å illustrere det store tilfanget av ulike verktøy som allerede finnes.

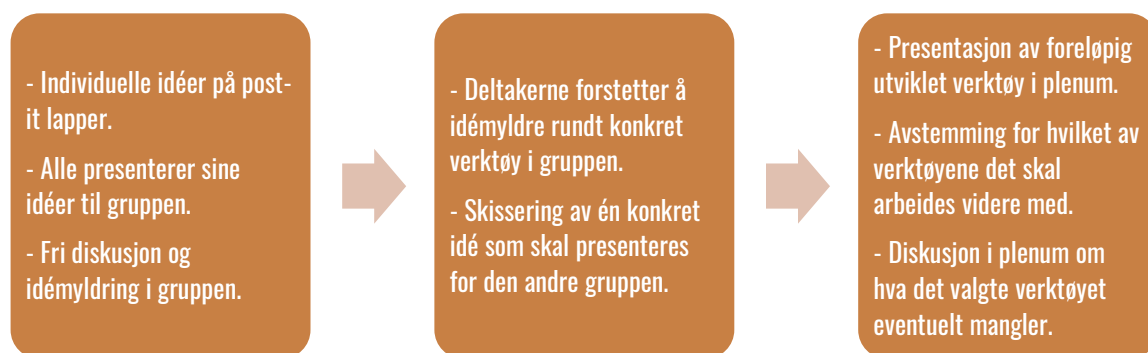
<sup>5</sup> <https://vifritid.no/> ViFritid er en privatdrevet digital løsning som tilbyr norske kommuner hjelp med inkludering i ulike fritidstilbud.

<sup>6</sup> <https://www.allemed.no/> ALLEMED er en arbeidsmodell og et gratis nasjonalt verktøy som skal gjøre det lettere for deg å inkludere alle barn og unge i fritidsaktivitet, uavhengig av familiens økonomi. ALLEMED er utviklet av organisasjonsnettverket Nasjonal dugnad mot fattigdom og utenforskap blant barn og unge (NDFU) og finansieres av Bufdir sin Tilskudd til inkludering av barn og unge.

<sup>7</sup> <https://www.barrierefrifritid.com/> Barrierefri fritid er et kartleggings- og kompetansehevingsverktøy utviklet av Unge funksjonshemmede, for å avdekke og bygge ned synlige og usynlige barrierer og for å gi støtte og veiledning til å utarbeide gode tiltak som sørger for at flere kan delta og bidra.

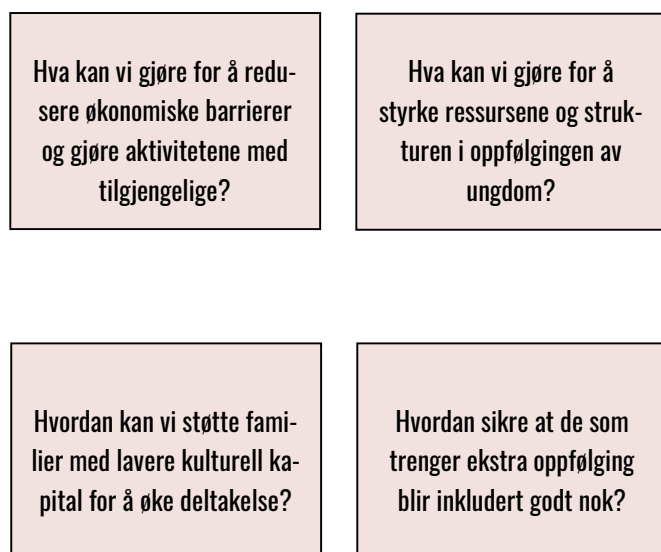
### 3.2.3 Utvikling av foreløpig verktøy

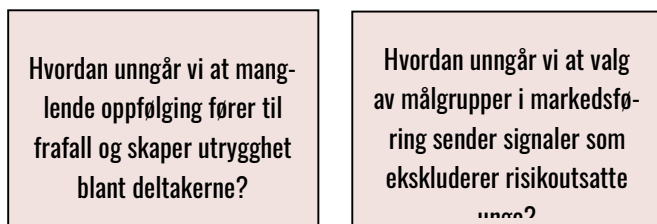
Den tredje delen av workshop 2 var delt inn i tre faser, som skissert i Figur 5 nedenfor. Hovedspørsmålet for denne delen var: «Hvilken form og hvilket innhold bør et verktøy ha for å kunne styrke kompetansene som er nødvendige for å skape likestilt deltakelse?»



Figur 5. Fasene i workshop 2.

Deltakerne ble delt i to grupper før de satte i gang med arbeidet. For å sikre at alle skulle få komme til orde, få delt sine tanker og bli hørt, var denne delen av workshopen bygget opp trinnvis etter individuell-, gruppe-, plenum- metoden (IGP). Først ble det delt ut Post-it lapper, og deltakerne ble oppfordret til å individuelt notere ned egne tanker og idéer til hvilken form og hvilket innhold et verktøy bør ha, uten å diskutere med noen andre. Deretter gikk ordet etter tur rundt bordet, slik at alle fikk presentert sine tanker og idéer for gruppen. Så diskuterte gruppen fritt alt som hadde kommet fram. Da idémyldringen for å utvikle et konkret verktøy startet, fikk hver gruppe utdelt inspirasjonskort. Disse inneholdt spørsmål som var viktig å tenke over basert på 1) utfordringer definert av deltakerne selv på workshop 1, 2) i hjemmearbeidet og 3) øvrige funn fra forskningsprosjektet. Figur 6 illustrerer eksempler på utdelte inspirasjonskort.





Figur 6. Eksempler på inspirasjonskort.

Begge gruppene fikk også utdelt et arbeidsark som vist i Figur 7. Dette fungerte som et hjelpemiddel for deltakerne slik at de lettere kunne strukturere og konkretisere idéer til verktøy.

**Verktøyets fokusområder**

---

---

---

Type verktøy

**Hvorfor dette verktøyet?**

---

---

---

**Hvordan fremmer idéen likestilt deltakelse?**

Elementer/innhold/idéer til verktøyet

**Hvordan kan verktøyet bli satt ut i praksis?**

Figur 7. Arbeidsark for utvikling av foreløpig verktøy. Bildet viser en tom mal eller arbeidsflate for idéutvikling av et verktøy, strukturert som et refleksjons- og planleggingsskjema.

### 3.2.4 Foreløpig verktøy

For å visualisere det de hadde kommet frem til i idémyldringsfasen, ble gruppene bedt om å tegne sin verktøydé på et A3-ark. En gruppeleder fra hver gruppe fikk så ti minutter til å presentere verktøyet i plenum.

Begge verktøy-idéene hadde mange likhetstrekk. Den ene idéen var et verktøy som skulle hjelpe organisasjoner med å lage sitt eget verktøy for å sikre inkludering i aktiviteter. Det skulle gi en enkel oppskrift og metode for dette, og koble organisasjoner til rådgivere. Verktøyet hadde to trinn:

1. Kartlegge mangfoldet i den planlagte aktiviteten ved hjelp av en sjekkliste.
2. Utforme aktiviteten ut fra spørsmålene i verktøyet.

Den andre idéen var en nettside eller app som fungerer som en kunnskapsbank – en samling av nyttig informasjon og verktøy. Den skulle ta utgangspunkt i utfordringer organisasjoner møter i inkluderingsarbeidet. Om man møter en utfordring, skal man kunne gå inn på nettsiden/appen for å finne hjelp. Nettsiden/appen skulle blant annet inneholde:

1. Kartlegging av egne behov.
2. En søkefunksjon for å finne kunnskap eller ferdigheter man mangler.
3. Informasjonsvideoer.
4. Enkle veiledere.
5. En nettverksfunksjon der kulturarenaer kan be om tips og erfaringer fra andre.

For å visualisere idéene til deltakerne i dette notatet ble skissene til begge gruppene bearbeidet med KI.

Figur 8 og 9 viser de to gruppenes idé-skisser både originaler og illustrert gjennom KI-genererte versjoner.

Prosjekt  
koordinater

www.

# HOW TO: Lag ditt verktøy for å sikre inkludering til din aktivitet

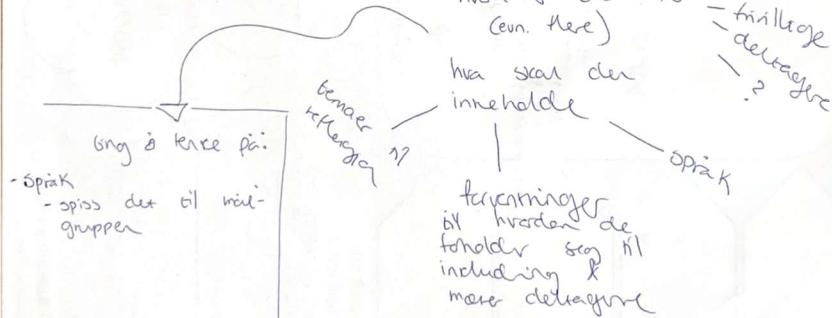
~ En oppskrift og metode for å  
sikre gode og inkluderende møter  
+ en match-making mellom org. & rådgivere

① Kartlegg hvilken mangfold du har i  
din aktivitet,

og hvilket mangfold du mangler

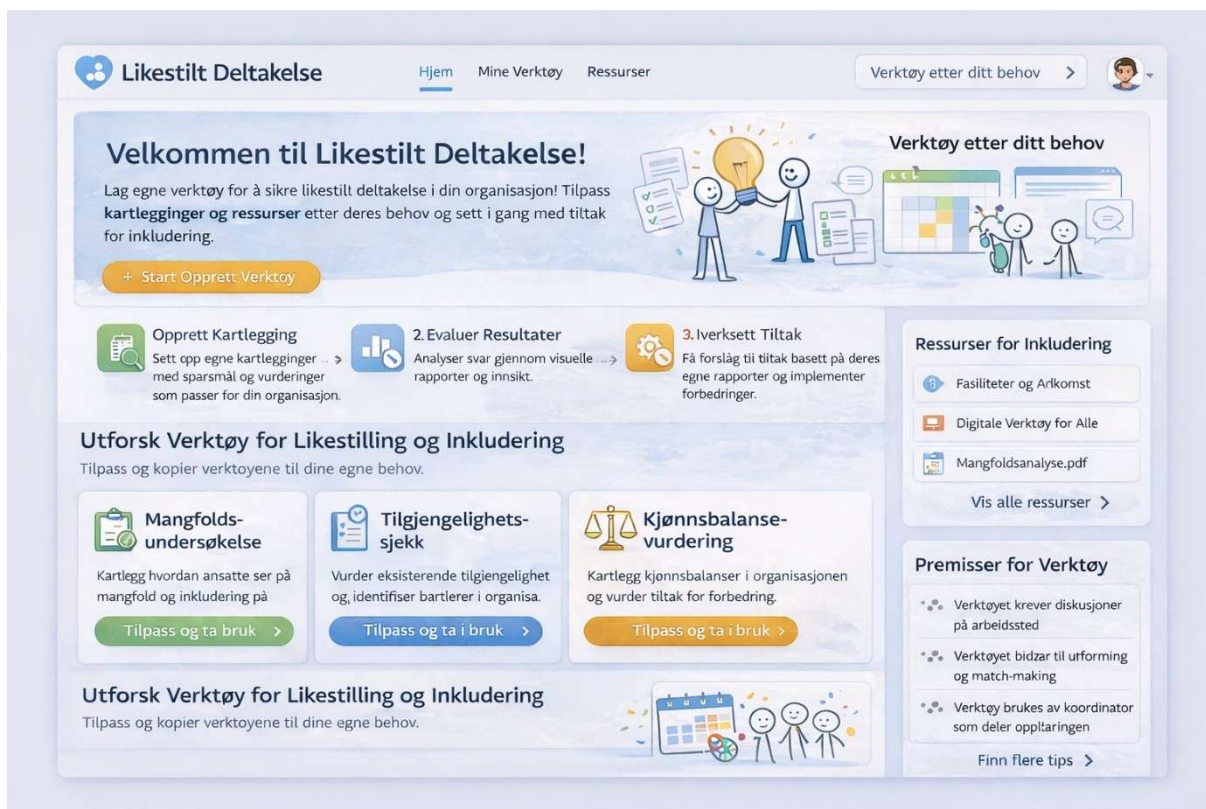
(a) sikkerhet over agere mangfold for å sikre ingen grunn,  
+ inkludere her berørt her en interseksjonalitet)

② Utform ditt verktøy - hva er det video mere  
hva er det for lære / lærer  
(evn. flere) frivillige  
deltagere  
- ?



## Premisser:

- Verktøyet krever også  
maler: til arbeidet,  
til produksjon av  
verktøyet, til utforming  
til møtte og samt  
oppfølging



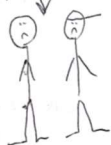
Figur 8. Illustrasjon av verktøyside 1, Verktøy for å lage verktøy. Original og KI-generert. Bildet viser en prototype av et digitalt verktøy med tittelen «Likestilt Deltakelse», utformet som en plattform for organisasjoner som ønsker å arbeide systematisk med inkludering og likestilling. Øverst finnes en navigasjonsmeny med fanene «Hjem», «Mine verktøy» og «Ressurser», samt en funksjon for å finne «verktøy etter ditt behov». I hovedseksjonen kan brukeren lage egne verktøy, tilpasse kartlegginger og ressurser, og sette i gang tiltak. Under dette presenteres konkrete verktøy: Mangfoldsundersøkelse (kartlegging av inkludering), tilgjengelighetssjekk (identifisering av barrierer, særlig universell utforming) og kjønnsbalansevurdering (analyse av representasjon og tiltak). I høyremargen finnes støttemoduler: Ressurser for inkludering (faglig innhold og verktøy) og premisser for verktøy (forutsetninger for bruk, som behov for diskusjon og lokal tilpasning).



Hei!  
Jeg er  
Leder/Frivillig/Ansvarlig  
for arbeidsplass/organisasjon/tilbud



Uheldig situasjon/  
Traume/opplevelse



Vi må bli  
bedre på  
tiltak/mangfold/  
kunnskap/tilgjengelighet



La meg  
finne  
kunnskap!

www.NAVN.NO

Er du

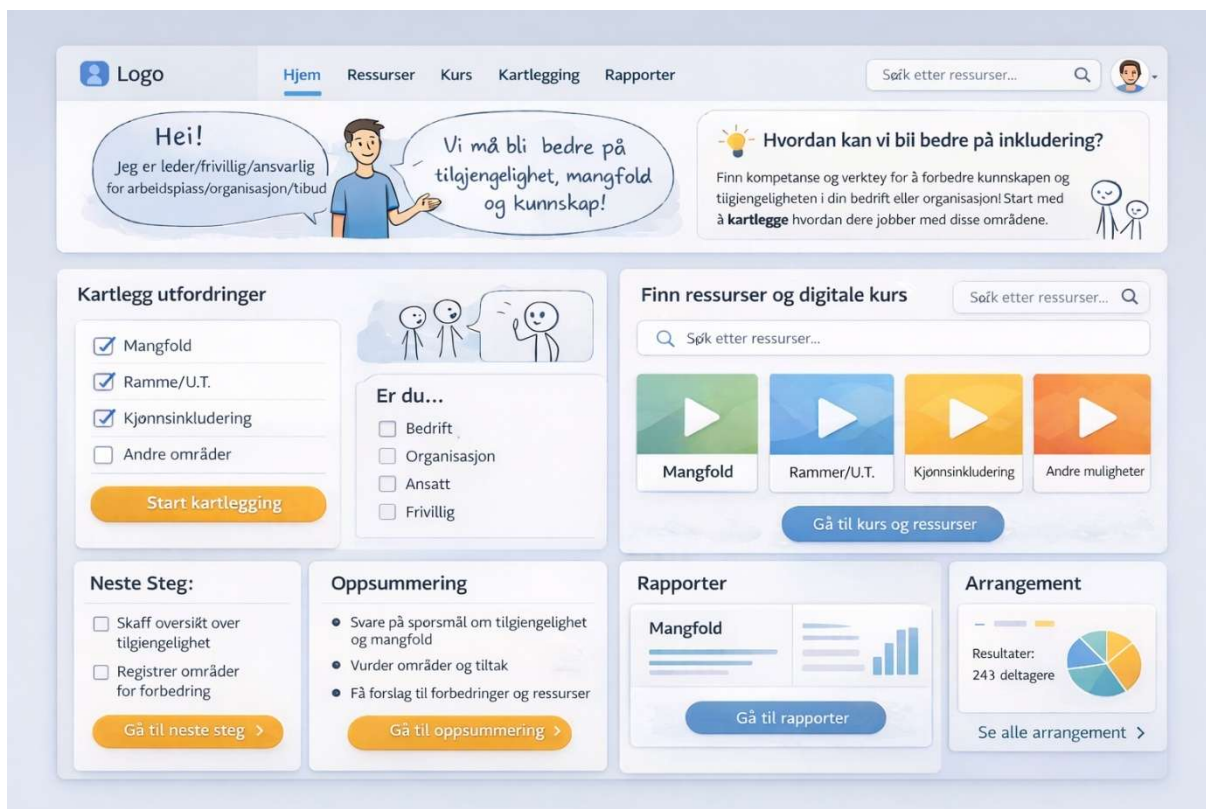
- ☒ Bedrift
- ☒ Org.
- ☒ Ansatt
- ☒ Frivillig

Kartlegg utfordring

- ☐ Mangfold
- ☐ Rampe/U. U
- ☐ Kjønnsminkluderings
- ☒ Annet

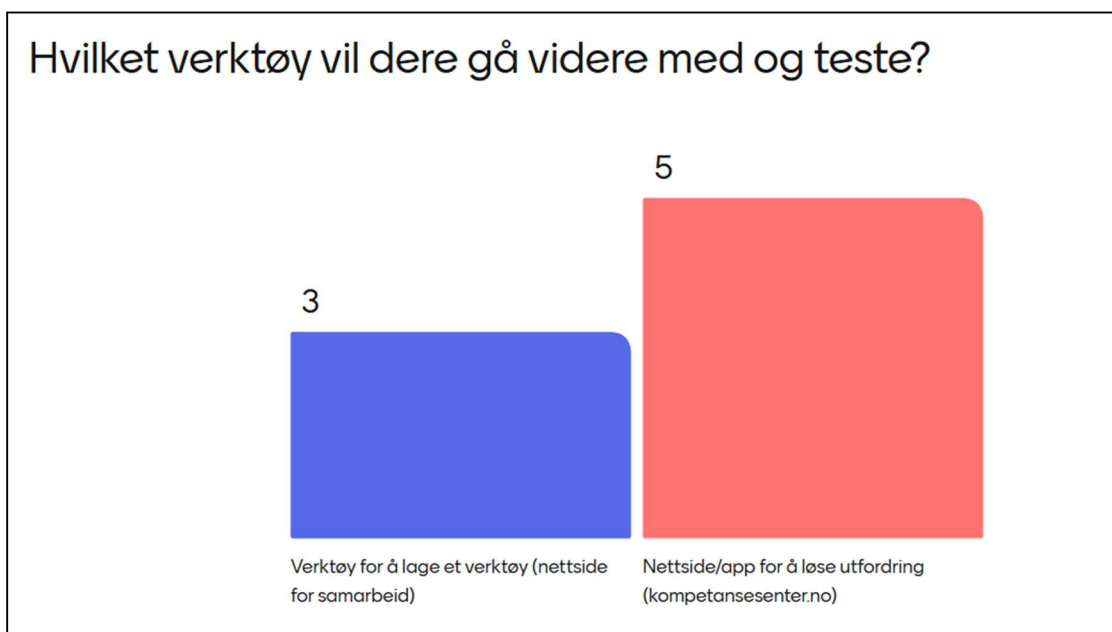
Annen kartlegging

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_



Figur 9. Illustrasjon av verktøytide 2 – Nettside/app for å løse utfordring. Original og KI-generert. Begge bildene viser en skisse (prototype) av et digitalt verktøy, utformet som en nettside eller applikasjon rettet mot ledere, frivillige og ansatte som arbeider med inkludering, tilgjengelighet og mangfold. Øverst finnes en navigasjonsmeny med faner som «Hjem», «Ressurser», «Kurs», «Kartlegging» og «Rapporter», samt et søkefelt. Hoveddelen av siden er organisert i moduler: En introduksjon/brukerinngang, en kartleggingsmodul der brukeren kan velge områder som «Mangfold», «Rammer» (for eksempel universell utforming) og «Kjønnsinkludering», samt angi rolle (bedrift, organisasjon, ansatt, frivillig), en modul med ressurser og kurs, en veiledning videre i prosessen, og til slutt en visualisering av resultater og kobling til aktiviteter eller nettverk.

Under workshopen ble begge idéene skrevet inn i Mentimeter. Hver deltaker stemte så på hvilket verktøy de ønsket å teste og gå videre med til neste workshop. Som Figur 10 viser, bestemte deltakerne at de ønsket å gå videre med nettside/app-løsningen for å løse utfordringer.



Figur 10. Avstemming i Mentimeter for hvilket verktøy deltakerne vil gå videre med. Figuren er et stolpediagram som viser hvilket verktøykonsept respondentene ønsker å gå videre med og teste. Det er to alternativer. Alternativet «Nettside/app for å løse utfordring (kompetansesenter.no)» har fått flest svar, med 5. Alternativet «Verktøy for å lage et verktøy (nettside for samarbeid)» har fått 3 svar.

Avslutningsvis fikk deltakerne muligheten til å diskutere det valgte verktøyet i plenum. Her diskuterte de eventuelle mangler ved det valgte verktøyet og om det var noe de mente skulle føyes til. Eksempelvis kom det opp et ønske om å inkludere den andre ideens rådgiver-«match-making» i det valgte verktøyet.

### 3.2.5 Hjemmearbeid til workshop 3

I etterkant av workshopen mottok alle deltakerne en e-post med oppsummering av workshop 2 og hjemmearbeid fram mot workshop 3. Her ble de minnet på at arbeidet de gjør, skal resultere i en skisse eller oppskrift på hvordan verktøyet skal se ut og fungere i praksis. Derfor var det ønskelig å samle erfaringer om hvordan deltakerne har jobbet med verktøy-idéen med tanke på utfordringer og løsninger. Hjemmeoppgavene var derfor som følger:

1. Undersøke hvordan verktøy-idéen fra workshop 2 kan fungere i egen organisasjon.
2. Diskutere med andre i organisasjonene hvordan idéen kan utvikles og forbedres. Hva kan/bør det inneholde?
3. Jobbe med å gjøre verktøyet så konkret, enkelt og forståelig som mulig.

## 3.3 Workshop 3

---

På tredje workshop deltok representanter fra tre kulturarenaer: Soul Sessions Oslo, Kongsberg kulturskole og Eastside Gamers fra Sarpsborg, samt to organisasjoner: Agenda X og Unge funksjonshemmede. Totalt var det 15 deltakere på workshopen, inkludert to forskere og en fasilitator. Formålet med denne workshopen var å videreutvikle og ferdigstille et konkret verktøy som organisasjonene potensielt kan ta i bruk. Også denne workshopen var organisert i tre deler:

1. Presentasjon av erfaringer så langt i prosjektet og deltakernes hjemmeoppgave siden sist workshop.
2. Videreutvikling av endelig verktøy.
3. Ferdigstilling av verktøyet og diskusjon angående hvordan det skal fungere i praksis.

### **3.3.1 Presentasjon av erfaringer og oppsummering av hjemmeoppgave til workshop 3**

Siden noen av deltakerne på workshop 3 ikke hadde deltatt på de andre workshopene, begynte denne med en oppsummering av erfaringer fra prosjektet så langt og en presentasjon av verktøydéen som ble utviklet i forrige workshop. Dette fungerte dermed både som en oppfrisking av hukommelsen for de som hadde vært med før og en nødvendig kontekst for de nye deltakerne. Etter presentasjonen gikk ordet en runde rundt bordet slik at alle deltakerne kunne presentere seg og fortelle om hvordan de har undersøkt mulighetene rundt verktøyet fra forrige workshop. De nye deltakerne fortalte mer generelt hvordan de arbeider med utfordringer rundt likestilling i sine organisasjoner og arenaer.

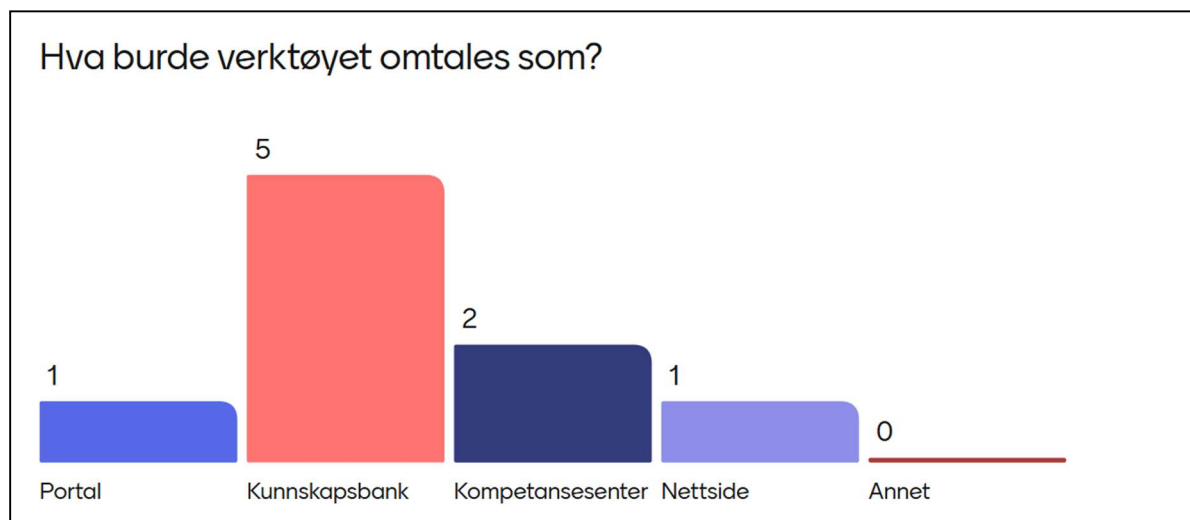
I oppsummeringen av hjemmeoppgaven formidlet deltakerne behovet for inkluderende design, særlig for brukere med utfordringer som lese- og skrivevansker. De understreket viktigheten av at verktøyet i seg selv må være utformet på en måte som er tilgjengelig for alle. Det ble uttrykt en viss skepsis mot KI, på grunn av den mulige forsterkningen av majoritetens definisjonsmakt. Samtidig ble KI anerkjent som en ressurs dersom det brukes riktig, for eksempel som en søkemulighet i verktøyet.

Når det gjaldt definisjonsmakt påpekte flere at kunnskap om temaer som for eksempel rasisme ofte formidles av personer uten førstehåndserfaring, noe som kan svekke forståelsen. Derfor ble kompetanseheving og samarbeid med personer med relevant erfaring sett på som et viktig element i verktøyet for å sikre mer dyptgående kunnskap.

Deltakerne påpekte også at verktøyet bør samle, kontinuerlig oppdatere og vise til eksisterende kunnskap uten å overlesse brukerne. Den må være brukervennlig, enkel å oppdatere og lite ressurskrevende å drifte.

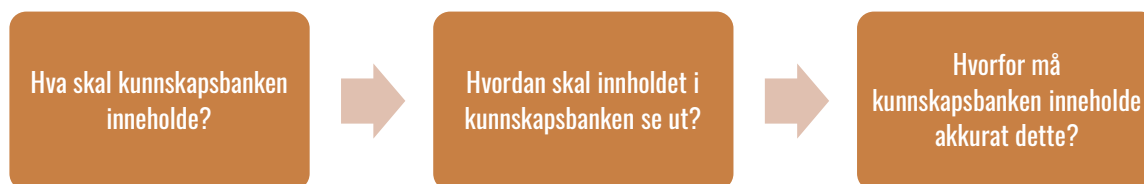
### 3.3.2 Videreutvikling av verktøyet

I den andre delen av workshop 3 skulle deltakerne jobbe med å videreutvikle verktøyet som ble skissert og valgt i workshop 2. Før arbeidet med videreutviklingen satte i gang stemte deltakerne over hva de ønsket at verktøyet skulle bli omtalt som. Avstemningen ble gjennomført i Mentimeter, og valgalternativene baserte seg på begrepene som ble brukt i forrige workshop. Som vist i Figur 12, bestemte deltakerne at verktøyet skal bli omtalt som kunnskapsbank.



Figur 11. Avstemming av begrep for verktøyet. Figuren er et stolpediagram som viser forslag til hva verktøyet bør omtales som, fordelt på fem kategorier. Den klart største kategorien er «Kunnskapsbank», med 5 svar. Deretter følger «Kompetansesenter» med 2 svar. Både «Portal» og «Nettside» har 1 svar hver.

I workshop 3 ble deltakerne delt inn i tre grupper. Deltakere fra ulike organisasjoner og arenaer ble bevisst blandet sammen i grupper for å legge til rette for erfaringsveksling og -utvikling på tvers. For å gjøre det enklere for deltakerne, ble den videre prosessen delt inn i tre faser med hovedspørsmål som vist i Figur 13.



Figur 12. Hovedspørsmål i prosessen for videreutvikling av verktøy.

Hver gruppe fikk en utskrift av verktøy-idéen som ble utarbeidet på workshop 2. I tillegg fikk hver gruppe utdelt et arbeidsark. Som presentert i tabell 3, inneholdt arket tre kolonner hvor deltakerne skulle fylle ut forslag til innhold (Hva), hvordan innholdet burde se ut (Hvordan) og hvilket formål det foreslåtte innholdet i portalen var tenkt å ha for mer likestilt deltakelse (Formål). Deltakerne arbeidet fra venstre kolonne og mot høyre, og fikk 40 minutter til å jobbe med den første fasen og 30 minutter hver på de to andre.

Etter at gruppene var ferdige med å jobbe med videreutviklingen av kunnskapsbanken, presenterte en talsperson for hver gruppe deres arbeidsark i plenum. Tabell 3 nedenfor viser en oppsummering av arbeidsarkene til alle gruppene.

**Tabell 3.** Oppsummering av videreutvikling av kunnskapsbanken

| HVA?<br>(Innhold/Løsning)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | HVORDAN?<br>(Design/Utforming)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | HVORFOR?<br>(Formål)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke en systematikk som kan inspireres av Frivillighet Norge.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke Barrierefri fritid som inspirasjon.</li> <li>• Universell utforming.</li> <li>• Lite scrolling.</li> <li>• Enkel førsteside med mindre tekst.</li> <li>• Hovedoversikt med underkategorier og symboler som er enkle å navigere (Zalando er godt utformet).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grunnet mangel på kompetanse.</li> <li>• Grunnet mangel på oversikt.</li> <li>• Dette kan nå alle samtidig.</li> <li>• Vise muligheter og øke synlighet.</li> <li>• Få alle på samme side.</li> </ul>                                                                                                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gode søkefelt.</li> <li>• Å kunne søke etter organisasjoner med likesinnede.</li> <li>• Henvisning for samtale med personer med kompetanse.</li> </ul>                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tilgjengelig på alle plattformer (iOS, Android, PC mm.)</li> <li>• «Søk i verktøy»-felt.</li> <li>• Bred søkemotor.</li> <li>• Tydelig og synlig utforming.</li> <li>• Samarbeid i forkant og legge ut en samarbeidstekst med lenker til mer utdypende informasjon.</li> <li>• Aktive fortellinger fra enkeltpersoner og grupper.</li> <li>• Animasjoner av figurer som følger deg på nettsiden. Disse skal fungere som veiledere og kan komme med artige fakta og enkel informasjon.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sette en standard for brukervennlighet.</li> <li>• Avdekke mangler og finne blindsoner.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Videoer: forklarende og eksemplifiserende.</li> <li>• Animasjonsvideo med grunnleggende kompetanse i bredden.</li> <li>• Dypere kursing med interaktive videoer.</li> <li>• Videoer spesifikt på hva mangfold er. Disse kan inkludere rollemodeller.</li> <li>• Rollemodeller på video.</li> <li>• Podcast.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Både korte og lange videoer.</li> <li>• Noen skal være forklarende og noen eksemplifiserende.</li> <li>• Vise til andre gode beskrivende videoer som finnes.</li> <li>• Skal være engasjerende.</li> <li>• Lyd, tekst og manuskript.</li> <li>• Tydelig hvem som skal bruke dette.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sette ting i et interseksjonelt perspektiv.</li> <li>• Kunnskapsbanken vil kunne gjøre dette i en større grad enn en enkelt interesseorganisasjon.</li> <li>• Kompetanseheving.</li> <li>• Starte integrering av kunnskap og holdninger.</li> <li>• Senke terskelen for å lære om det man ikke kan.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrepsoversikt med enkle forklaringer som viser til nettstedet som kan mer om fagområdet.</li> <li>• Må vise videre til sider med «eksperter» på området.</li> <li>• Fane med oversikt over andre nettsider og organisasjoner.</li> </ul>                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• I menyen kan man klikke på sertifiseringsordninger og kurs.</li> <li>• God meny med underkapitler som enkelt kan brukes.</li> <li>• Opplyftende og motiverende design som skal lette på tyngden ved bruk av farger og smilende figurer.</li> <li>• Fokus på språk.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forenkle kompetanse som finnes rundt om i forskjellige formater.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalender over det som skjer på feltet som eventer, konferanser, kurs osv.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finnes i menyen og kan sorteres på områder og henviser til forskjellig informasjon.</li> <li>• Ha en god oversikt over datoer og perioder.</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tilgjengeliggjøre informasjon.</li> </ul>                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasjon om interseksjonalitet. For eksempel at organisasjoner må samarbeide på tvers om dette og snakke sammen.</li> <li>• Gi informasjon om temaer som utenforskap, mobbing og hva det betyr å være usynliggjort.</li> <li>• Ressursbank med tilgang på etiske retningslinjer, symboler, plakater og maler.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta i tall som UngData eller tilleggsinformasjon om svakheter ved undersøkelser. For eksempel interseksjonalitet kan beskrives i en ingress og peke til en PDF.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetanseheving.</li> <li>• Skape insentiv for bredere kunnskap og videre utvikling.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verktøyet må være kontinuerlig oppdatert.</li> <li>• Verktøyet bør også være for foresatte og barn/ungdom hvor de kan finne ut om sine muligheter.</li> <li>• Oversikt over kontaktpersoner.</li> <li>• Forum for organisasjoner (på et lukket område).</li> </ul>                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideelt sett bør verktøyet oppdateres av en uavhengig gruppe.</li> <li>• Korte beskrivelser.</li> </ul>                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skal danne et kompetansenettverk.</li> </ul>                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mangfoldsbevissthetstest.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasjoner.</li> <li>• Interaktiv.</li> </ul>                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Øke likestilt deltakelse.</li> <li>• Bevisstgjøre og starte refleksjon.</li> </ul>               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Henviser til steder man kan søke om støtte og tilby søknadsveiledning.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ved bruk av henvisninger.</li> </ul>                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forenkle prosesser.</li> </ul>                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• KI som navigeringsverktøy.</li> <li>• KI opplyser.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• KI kun som navigeringsverktøy ikke som ressursøkende verktøy.</li> </ul>                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forenkle, men sørg for at ikke perspektivet til majoriteten blir sannhet.</li> </ul>             |



Dette er imidlertid spørsmål som ligger utenfor arbeidsgruppens mandat og kompetanse, og noe vi vurderte at endelig verktøy-eier må ta inn i sitt videre arbeid.

# Referanser

Aastvedt, A., & Sørensen, C. (2023). Er det kommunale motefenomenet samskaping et magisk konsept? I H. Haukelien & T. E. Lunder (Red.), *Hvordan kommuner tenker: Politikke- og praksisnær forskning i kommunale virksomheter* (s. 99–121). Universitetsforlaget.

Aastvedt, A., & Vike, H. (2025). Co-creation and the boundaries of democracy: Institutional tensions in the Nordic welfare municipality. *Public Management Review*, 1–32.

<https://doi.org/10.1080/14719037.2025.2604103>

Berge, O. K., Heian, M. T., Haugsevje, Å. D., Saga, R. S., Timm, E. W., Bruselius-Jensen, M., Sørensen, N. U., & Nielsen, A. M. W. (2026). *Fra mulighetsrom til handlingsrom: Barn og unges deltakelse i organiserte kulturaktiviteter – i et likestillingsperspektiv*. TF-rapport 934. Telemarksforskning.

Cardullo, P., & Kitchin, R. (2019). Being a “citizen” in the smart city: Up and down the scaffold of smart citizen participation in Dublin, Ireland. *GeoJournal*, 84, 1–13. <https://doi.org/10.1007/s10708-018-9845-8>

Distriktssenteret. (u.å.). *Slik lykkes du med IGP-metoden*. <https://distriktssenteret.no/digitale-verktoy/igp-metoden/>

Eidenskog, M., Andersson, R., & Glad, W. (2024). Workshops as a relational material research practice: Creating space for shared knowledge. *International Journal of Qualitative Methods*, 23, 1–11.

<https://doi.org/10.1177/16094069241297427>

Hartley, J., Sørensen, E., & Torfing, J. (2013). Collaborative innovation: A viable alternative to market competition and organizational entrepreneurship. *Public Administration Review*, 73(6), 821–830.

<https://doi.org/10.1111/puar.12136>

Pavelin, K., Pundir, S., & Cham, J. A. (2014). Ten simple rules for running interactive workshops. *PLoS Computational Biology*, 10(2), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1003485>

Steen, T., Brandsen, T., & Verschuere, B. (2018). The dark side of co-creation and co-production: Seven evils. I T. Brandsen, B. Verschuere, & T. Steen (Red.), *Co-production and co-creation: Engaging citizens in public services* (s. 284–293). Routledge.

Torfing, J. (2016). *Collaborative innovation in the public sector*. Georgetown University Press.

Ørngreen, R., & Levinsen, K. (2017). Workshops as a research methodology. *The Electronic Journal of e-Learning*, 15(1), 70–81.