

CoC
Playful
Minds

TOOLS , 2020

Co- create

SAMSKABELSE MED 3 - 100-ÅRIGE



Indhold

SAMSKABELSE MED BØRN

Definition på samskabelse
Principper for samskabelse

METODER TIL SAMSKABELSE MED BØRN

Hvad
Hvorfor
Hvordan
Hvem

SAMSKABELSENS SEKS TRIN

Samskabelsestrekanten
Kom godt i gang

SAMSKABELSE

TJEK IND Rammesætte
TANKEBILLEDER Dokumentere
TJEK UD Rammesætte
VIDENSVÆG Evaluere
KØR - STOP Evaluere
2 GRØNNE OG 1 GUL Evaluere
FØR - UNDER - EFTER Evaluere

Fase 1: UNDERSØGE


GUIDET TUR Dokumentere
FOTOFINDER Dokumentere
DANSEMØNSTRE Gruppere
OBSERVATION Perspektivere
DIALOG Dokumentere

Fase 2: IDÉUDVIKLE

IDÉSKYER Anerkende
STREGER DER SAMLER Evaluere

Fase 3: SKABE

SKABE Idéudvikle



**Stay curious
Stay awake
Stay playful.**



WE MAKE CAPITAL OF CHILDREN ALIVE

Samskabelse med børn

DEFINITION

"Samskabelse med børn er en praksis, en metode, en ideologi, hvor børn og voksne ligeværdigt og risikovilligt skaber noget sammen. I samskabelse er det sagen, der er i centrum, og deltagerne inddrager ligeværdigt deres forskellige perspektiver på den fælles sag og skaber derigennem et fælles ejerskab. Det er de voksne, der har det etiske ansvar for børnenes trivsel og for at skabe den rammesætning, der muliggør ligeværdighed, lige initiativret, aktiv deltagelse og meningsfuld involvering."

Definitionen tager afsæt i den forskningsbaserede vidensjournal "Samskabelse – med børn i fokus" af Lene Tanggaard og Josefine Dilling.

PRINCIPPER I SAMSKABELSE MED BØRN

- Børn og voksne har lige værdighed, lige deltagelsesret og lige initiativret
- Børn og voksne lærer af og med hinanden og er gensidigt afhængige af hinanden
- Det kræver tid at samskabe med børn: respektér deltagerens tid og engagement
- Barnets perspektiv indgår i forskellige former i dele af eller hele processen
- Voksne handler med en etisk opmærksomhed på barnets særlige position og ulige forudsætninger
- Byg på fælles interesse i at løse virkelige udfordringer og skabelsen af noget,

hvor alles perspektiver inddrages – viden er helt nødvendigt

- Alle samskabelsesforløb er unikke og præget af uforudsigelighed
- Det skal være en god oplevelse at deltage: skab et tillidsfuldt rum, hvor deltagerne tør risikere noget af sig selv og kan spille hinanden gode
- Processen kræver planlægning, rammesætning, fleksibilitet, facilitering, tydelig kommunikation og metoder til at gennemføre processen
- Tro på at samskabelsen bidrager til en bedre verden.

HVAD

Samskabelsesmetoder er en række metoder, der blandt andet udspringer af design thinking, kooperativ learning, engineering, antropologi og playful learning. Metoderne er videreudviklet med henblik på at kunne samskabe virksomme løsninger med udgangspunkt i en relevant problemstilling. Alle samskabelsesprocesser er unikke, men indeholder de samme principper. Det starter med et særligt menneskesyn, der bygger på, at alle mennesker uanset alder, køn, religion, politisk standpunkt og status er lige værdige og er aktive medskabere i eget liv. I samskabelsesprocessen åbnes der for et fælles rum, hvor deltagerne bidrager ligeværdigt med deres forskellige perspektiver og er sammen om den fælles og relevante sag. Deltagerne har lige deltagelses- og initiativret og må være

risikovillige, da de forskellige perspektiver på sagen altid vil have et ukendt resultat.

HVORFOR

I samskabelse opnås både bedre processer og bedre resultater, fordi der er fokus på mennesker og deres behov og på at inddrage flere perspektiver på en fælles sag. Samskabelse med børn bidrager til en proces præget af en legende tilgang, åbenhed og etisk opmærksomhed på, hvordan vi kan spille hinanden gode, afprøve nye positioner samt forstå nye perspektiver og muligheder.

Samskabelse har en værdi i sig selv ved at bygge på en antagelse om, at vi har fælles udfordringer og interesser, som vi sammen kan løse bedre end hver for sig. Det sætter fokus på at respektere hinanden og mødet med andre og på, at det er sjovt, lærerigt og værdifuldt at skabe noget sammen. I processen udvikles et fællesskab om udfordringer, viden og processer, som både bidrager til mere dialog, øget kendskab til hinanden og til et vidensområde/en problemstilling. Samtidig bidrager det til at skabe en oplevelse af ejerskab til den nye og fælles løsning.

Samskabelsesprocesser kan dermed skabe eller forstærke en motivation, mening og virkelyst hos alle deltagere. Det kan medføre bedre løsninger, øget indsigt, nye relationer samt styrke handlingspotentialer, kulturmøder, identitetsforståelse og demokratisk dannelse. Endelig giver samskabelse anledning til dybere læring, fordi man lærer og husker bedre, når man selv er engageret i at tilegne sig ny viden og kan opleve mening i formål og proces.

HVORDAN

Samskabelse kan ses som enkeltstående aktiviteter eller som flere processer over tid. Et samskabelsesforløb er et loop, der kan gentages eller tilpasses en konkret kontekst. Forud for samskabelsesfaserne er der en forberedelses- og planlægningsfase, som også kan samskabes. I samskabelse med børn er det vigtigt med afklaring af ressourcer og etiske overvejelser over, hvad formålet er, hvad børn og voksne kan, og hvad børn og voksne inviteres til at blive en del af. Efterfølgende er der en produktions- og implementeringsfase, som også kan samskabes. Det afhænger igen af konteksten, ressourcer samt etiske og juridiske overvejelser.

HVEM

Metoderne kan anvendes af alle, der ønsker at samskabe. Vi har i de givne metoder og eksempler valgt at fokusere på samskabelse med og mellem børn fra 3 år. Metoderne til samskabelse med børn i børnehave og indskoling har som et supplement til det verbale, en særlig fokus på børnenes visuelle og kropslige kommunikation. Der er nogle væsentlige og etiske overvejelser, man som facilitator og voksen skal være bevidst om, når der samskabes med børn. Det er f.eks., at børn og voksne har ulige forudsætninger, men er ligeværdige mennesker, hvor de voksne har det overordnede ansvar for at behandle barnet og dets interesser forsvarligt. Det er vigtigt at understrege, at alle kan samskabe, og ofte har man brug for støtte i processen. Det giver samskabelsesmetoderne.

Samskabelsens seks trin

Samskabelse involverer et forløb med børn og voksne omkring en fælles sag. Det kan bruges i formelle og uformelle miljøer og læringssammenhænge, i offentlige eller private organisationer, i forenings- og frivilligmiljøer, i kulturinstitutioner og i privatlivet.

Der er mange forskellige bud på, hvad samskabelsesforløb består af. I CoC Playful Minds arbejder vi med en seks-trinsmodel, hvor der i princippet kan ske samskabelse i hele forløbet, i udvalgte forløb eller i hvert enkelt trin. De konkrete metoder findes i samskabelsestrekanten, som opdeler selve samskabelsesprocessen i tre faser – alle på en bund af samskabelse.

Samskabelse er udtryk for et dialogisk og åbent mindset om at skabe verden sammen og at gøre det ved hjælp af nogle konkrete metoder.

De seks trin er samskabelsestrekantens bagtæppe, som illustrerer et større landskab end den konkrete proces. Trinene skal ikke nødvendigvis forstås skematiske eller som et lineært forløb. Der vil være iterationer og bevægelser frem og tilbage som i ethvert udviklings- og forandringsinitiativ. Sekstrinsmodellen kan bruges som navigation til at skabe et dynamisk overblik mellem helhed og delforløb før, under og efter de konkrete samskabelsesprocesser. Dvs. en guide til at forstå og skabe overblik over vilkårene, rammerne, formålet, etikken og deltagernes relationer og skiftende positioner.

PLANLÆGNING	BØRNEENS ENTRÉ	FAGLIG VIDEN	LØSNINGER	PRÆSENTATION/ VALIDERING	FORMIDLING/ REALISERING
<ul style="list-style-type: none">• Klarhed om etiske rammer. Hvem deltager? Hvornår?• Hvad er formålet? Forventet udbytte for forskellige parter?• Hvad forventer vi realiseret? Valg af metoder• Valg af rum, tid og ressourcer• Juridiske rammer for barnet	<ul style="list-style-type: none">• Rammesætning og introduktion til den samskabende proces• Løfter• Præsentation af proces, opgaver, deltagere og roller• Informeret samtykke	<ul style="list-style-type: none">• Researchopgaver til børn og øvrige deltagere• Specialist viden• Faglig, metodisk og teknisk viden	<ul style="list-style-type: none">• Idégenerering og innovationsøvelser• Forståelse af problemstillinger og muligheder• Afprøvning af løsninger• Vurderinger af proces og løsninger• Afklaring af next step	<ul style="list-style-type: none">• Præsentation af løsninger• Feedback fra eksperter og interessenter	<ul style="list-style-type: none">• Forslag og løsninger præsenteres. F.eks. udstilling i Billund byrum, event eller performance• Evaluering af hele forløbet

"Barnets legende, eksperimenterende tilgang skal vise den voksne noget nyt, og viden og læring skal være sjovt. Det er måske særligt her, barnet kan give den voksne noget, og her dets perspektiv til samskabelse er altafgørende."

Samskabelsestrekanten

Trekanten er bygget op af tre faser, der ligger på et fundament af samskabelse, som gennemsyrrer alle faserne. Alle faserne hænger sådan sammen, at man ideelt set kan stå med en spæd idé, problemstilling eller et behov, som gennem faserne bearbejdes, analyseres, undersøges og udvikles, så man til sidst står med en god, virksom løsning.

SAMSKABELSE

Samskabelse er centralt for alle tre faser. Det handler om at lede og facilitere en proces, der opbygger tillid, fællesskab, relationer, anerkendelse, spørgeteknikker, aktiv lytning og feedback. Det handler om at understøtte samskabelsen på trods af forskellige positioner, roller og hierarkier.

FASE 1: UNDERSØGE

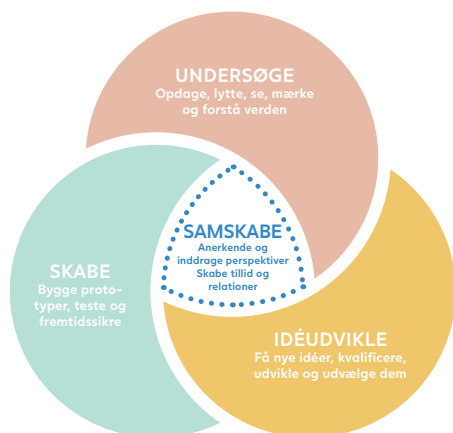
Her søges og udforskes ny viden, der analyseres, bearbejdes og behandles. Denne fase handler om at se, lytte, mærke og forstå verden.

FASE 2: IDÉUDVIKLE

Her udvikles, idégenereres, afgrænses og indkredses problemstillinger. Denne fase handler om at skabe mange idéer, udvikle, kvalificere og udvælge de bedste idéer inden for en bestemt ramme.

FASE 3: SKABE

Her konstrueres, bygges, produceres, testes og forbedres løsninger. Denne fase handler om at lave virksomme løsninger, der fungerer og skaber forandring.





Faserne er strukturerede i processer, der åbner og lukker. Det er muligt at bevæge sig dynamisk både i faserne, mellem faserne og de forskellige positioner. Hver fase starter med et åbent mindset, hvor der indsamles ny viden eller skabes idéer, som gennem fasen langsomt vurderes og bearbejdes og afsluttes med at lukke ned gennem sortering og udvælgelse.

Der er ikke nødvendigvis en på forhånd logisk eller givet rækkefølge på faserne. Det vil afhænge af konteksten, sagen og ressourcerne, hvilken fase man starter med. Nogle gange vil man åbne og afgrænse en problemstilling, inden man

søger ny viden. Andre gange har man behov for at få ny viden, inden man kan åbne og afgrænse sin problemstilling. Samskabelse er en iterativ proces. Det betyder, at man gentager og opdager nye sammenhænge, der gør, at man naturligt bevæger sig mellem faser og metoder gennem hele processen.

Kom godt i gang

1. Udforsk dit børnesyn kritisk

Hvad kan børn deltage i? Hvilke konsekvenser har synet på barnet/børnene for samskabelsesprocessen? Kan synet udfordres? F.eks. ved at teste nogle antagelser sammen med barnet på en etisk forsvarlig måde, så barnet kan vise dets kompetencer?

2. Overvej deltageres forudsætninger

Hvem er deltagerne? Hvordan er de udvalgt? Vurdér om deltagerne har forudsætninger for at løse de opgaver, der stilles? Har deltagerne de samme forudsætninger, eller skal der differentieres? Vurdér også deltageres relationer og ligestillede deltagelse. Hvad skal der til for at skabe og fastholde deltagelsen?

3. Overvej tid og ressourcer

Tid er en vigtig faktor i samskabelse. Det tager ofte længere tid at samskabe med børn, og hvis der ikke er den nødvendige tid, risikerer man at miste det pædagogiske formål med at samskabe. Vurdér hvilken tid, der er til rådighed. Er der tale om et forløb over flere dage, uger, måneder? Eller er det 1-2 timer eller en enkelt dag? Hvordan skal tiden fordeles på samskabelsesprocessen? Skal der evt. inviteres eksperter udefra med i dele af forløbet?

4. Definér formål

Definér samskabelsesforløbets overordnede formål. Hvem har besluttet samskabelsesforløbet? Hvad skal deltagerne samskabe om og hvorfor? Hvorfor vil I

samskabe? Hvad vil I gerne have, at der kommer ud af det? Hvilke udfordringer kan der være? Match indhold og metoder til processen.

5. Overvej roller, positioner og tryk

Tænk over, hvor mange deltagere, der skal/er med, og hvordan processerne kan organiseres, så det matcher antal, plads til forskellige processer, roller og relationer. Tænk derfor over de forskellige roller og positioner i rummet, før, under og efter forløbet. Hvordan er fordelingen af børn og voksne? Brug gerne legende metoder til at skabe energi, fællesskab, lethed og tillid i rummet og i relationerne. Overvej at opbygge en proces efter gentagne strukturer med f.eks. ritualer for at starte og slutte processen. Overvej også om I har brug for at udarbejde egne regler for samskabelse.

6. Tilpas aktiviteter til formål og deltagere

Overvej hvilke opgaver og aktiviteter, deltagerne skal lave. Hvordan kan deltagerne med vidt forskellige erfaringer og positioner spilles gode sammen? Skab gerne konkrete og materielle ting sammen med udgangspunkt i leg, kreativitet og eksperimenter. Det er barnets 'hjemmebanefordel' at lege og udtrykke sig på andre måder end verbalt (op til en vis alder). Variér aktiviteter og leg med form og metoder, så alle kan være med og sådan, at alle oplever at kunne deltage og tage initiativ på en ligeværdig og respektfuld måde.

7. Refleksion og evaluering

Dokumentér og evaluer processen løbende som en integreret del af aktiviteterne og det fællesskab, der hele tiden skabes.

Dokumentation og evaluering kan både gøres af deltagerne (børn og voksne) og i fællesskab, faciliteret som opsamling eller refleksioner over, hvad der virker/ikke virker efter hensigten.

8. Brug samskabelse som metodisk vanebrud i hverdagen

Samskabelse sker kun ved at gøre det. Det behøver ikke være lange processer med meget planlægning. Det afgørende er præmissen: formålet, børnesynet og tilkendegivelsen af samskabelse som mere end samarbejde og børneinddragelse.

9. Jo mere, du gør det, desto sjovere bliver det

Tænk samskabelse med børn i stort og småt. Brug det som en måde at udfordre dig selv og hinanden på, og vær nøje opmærksom på, hvad børnene får ud af det. Ændrer det ved børnenes roller, positioner, motivation, deltagelse, mod og måde at erfare verden på?

10. Prøv dig frem

Det vigtige er at afprøve det med børnene, italesætte det og invitere dem med. Der er en fælles sag om at lære af hinanden. Som voksen skal man være klar til at rykke rundt med sin egen rolle og position, at reflektere sammen med børn og voksne over konsekvenser og udbytte – og at være etisk opmærksom.



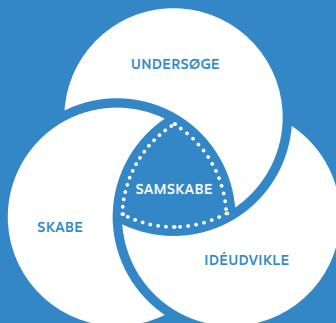
Samskabelse

At facilitere samskabelse handler om at skabe et tillidsfuldt rum, hvor deltagerne tør inddrage deres perspektiver og bygge ovenpå hinandens input og derigennem opnå fælles ejerskab for en fælles sag. Det kræver opmærksomhed, tillid, dialogiske kompetencer samt at kunne anvende værktøjer og metoder, der styrker gruppens relationer og proces i hele forløbet og i alle faserne.

De følgende metoder er alle med til at styrke deltagerens samskabelsesproces og derved bane vej for at respektere, anerkende og inddrage hinandens perspektiver samt afprøve nye positioner. I samskabelsesprocesser er det vigtigt at forsøge at udligne magthierarkier og rette fokus på den fælles sag. Det kan godt være lidt grænseoverskridende, hvis man er vant til at være den, der styrer og bestemmer.

Nogle af metoderne understøtter processen, mens andre styrker anderkendelse og inddragelse af forskellige perspektiver. Det er væsentligt, at deltagerne ikke kun inddrager deres egne perspektiver, men øver sig i at lytte, forstå og bygge ovenpå hinandens input, blandt andet ved at være opmærksom på løbende at få evalueret processen og den indbyrdes samskabelse. Metoderne bruges gennem hele processen og i alle tre faser – undersøge, idéudvikle og skabe.

Der er nogle pejlemærker på metoderne, der indikerer, hvad metoden især er god til. Det kan være en hjælp i idéudviklingen eller evalueringen af processen. Når man efterhånden bliver tryk ved metoderne, kan metoderne tvistes og bøjes, så de passer til et bestemt formål, en bestemt gruppe deltagere eller en bestemt proces.





Tjek ind

FORMÅL

Formålet er at skabe et tillidsfuldt og kreativt rum, hvor børnene bliver nærværende med hinanden og skaber fællesskab.

ANVENDELSE

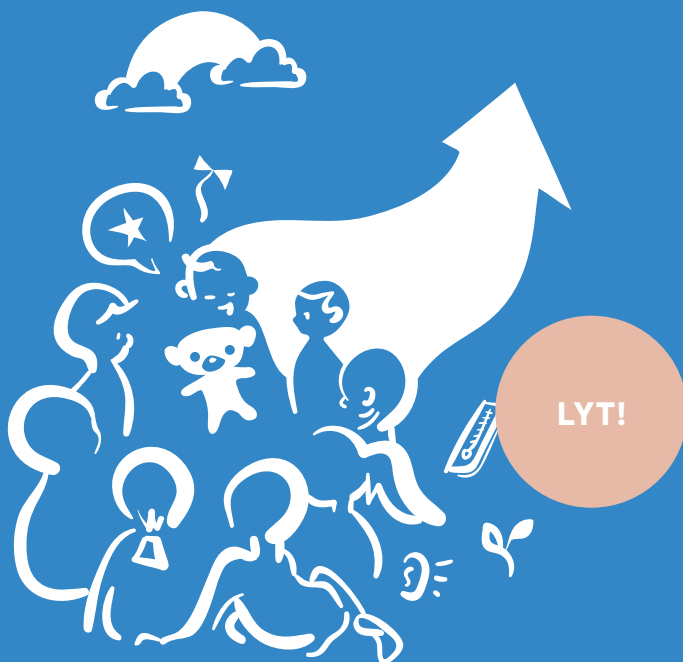
TJEK IND inden dagens aktiviteter. Det kan være som samling på gulvet i en rundkreds og gerne med aktivitet og bevægelse. Det er ikke afgørende, at alle deltager på samme måde, men at børnene er med og er deltagende på egne præmisser.

EKSEMPEL

Efter frugt samles børnene på gulvet i en rundkreds. En voksen sætter gang i en bevægelsesleg og fortæller, hvad børnene skal gøre. Et barn begynder spontant at hoppe, og den voksne begynder selv at hoppe og får de andre børn med. Efter de har hoppet, vender den voksne tilbage til at styre aktiviteten.

STEP BY STEP

1. Alle stiller sig i en cirkel. Den med bamsen har taleretten.
2. Den voksne fortæller: "Når man starter en rejse, starter man ofte med en tjek ind. Nu starter vi på en rejse, der handler om at skabe noget sammen".
3. Den voksne starter ud med f.eks. følgende remse: "Godmorgen alle sammen, så er vi her igen. Her har vi Søren, hej, hej til Søren". Remsen siges imens der på skift klappes på låret og i hænderne.
4. Børnene tjekker ind ved at sige sit eget navn. Man kan tilføje, hvad man håber, der skal ske i dag.
5. Når man har sagt sit navn, gives bamsen videre til den næste. Efter bamsen er afleveret, sætter man sig ind i cirklen, så der til sidst dannes en indre cirkel af dem, der har sagt sit navn.



NEXT STEP

I slutningen af dagen eller forløbet følges op med øvelsen TJEK UD.



2 - 12 pers.



5 - 15 min.



3 - 100 år



Let



Ingen

Tankebilleder

FORMÅL

Formålet er at skabe et trygt rum for samskabelse ved at få større kendskab til hinandens perspektiver og etablere en følelse af fællesskab blandt børnene.

ANVENDELSE

TANKEBILLEDER bruges til at inddrage forskellige perspektiver og stemninger før, under eller efter en proces eller et forløb. Metoden bygger på associationer fra billeder, der kan være understøttende i en fælles dialog.

EKSEMPEL

En gruppe børnehavebørn har arbejdet med temaet "Min by". De har blandt andet bygget deres hus af mælkekartoner og været på tur rundt i byen. Hjemme i børnehaven laver de metoden TANKEBILLEDER, for at få større kendskab til hinandens perspektiver og reflektere over det, de har set og oplevet.

STEP BY STEP

1. Der stilles et fælles spørgsmål til børnene, f.eks. hvad og hvilket perspektiv de har på et bestemt emne eller en situation.
2. Brug PICK A CARD fra Toolbox. Hæng eller læg dem tilgængeligt for alle. Børnene vælger et kort, der for dem beskriver svaret på det spørgsmål, de har fået.
3. Børnene sætter sig i en rundkreds med deres valgte billede i hånden.
4. På skift fortæller børnene, hvad deres billede forestiller, og hvad det betyder for deres svar. Husk, at der ikke findes rigtige eller forkerte svar. Det er de forskellige perspektiver på sagen, der er vigtige. Prøv gerne TANKEBILLEDER flere gange i et forløb, for løbende at få et indblik i børnenes tanker og refleksioner.



NEXT STEP

Den nye viden og forståelse af børnenes perspektiv på en bestemt sag tages med videre og bruges f.eks. sammen med VIDENSVÆG.



2 - 10 pers.



20 - 60 min.



3 - 100 år



Medium



Tusch, papirrulle

Tjek ud

FORMÅL

Formålet med at tjekke ud er at afslutte og indkapsle et tillidsfuldt og kreativt rum, hvor deltagerne har været nærværende med hinanden og skabt fællesskab.

ANVENDELSE

TJEK UD efter dagens aktiviteter. Det kan være som samling på gulvet i en rundkreds eller rundt om bordet inden frokost. Det er en fordel at få kroppen aktiveret og i bevægelse.

EKSEMPEL

Efter dagens aktiviteter og inden frokost sætter børnene sig igen ved bordet. En voksen introducerer børnene til remsen "Roser er røde, violer er blå, jordbær er søde, og du er ligeså". I fællesskab siger børn og voksne remsen højt, inden frokosten kommer ind på stuen.

STEP BY STEP

TJEK UD kan foregå som beskrevet i eksemplet eller ligesom TJEK IND, som gennemgangen herunder også tager udgangspunkt i.

1. Alle stiller sig i en tæt rundkreds.
2. Den voksne fortæller: "Når man slutter en rejse, tjekker man ofte ud. Det gør vi i dag ved at stille et spørgsmål, som alle svarer på. Ingen svar er mere rigtige end andre, og man må gerne tjekke ud med det samme svar. Den med bamsen har taleretten." Eksempelvis: "Nævn en ting, vi har lavet i dag?".
3. Når man har tjekket ud, afleverer man bamsen videre til den næste. Herefter hopper man et hop bagud, så der til sidst dannes en ydre cirkel, når alle er tjekket ud.



NEXT STEP

I slutningen af dagen eller forløbet følges op med øvelsen TJEK UD.



2 - 12 pers.



5 - 15 min.



3 - 100 år



Let



Ingen

Vidensvæg

FORMÅL

Formålet med VIDENSVÆG er at skabe et fælles visuelt overblik via dokumentation af oplevelser, aktiviteter og viden i processerne.

ANVENDELSE

VIDENSVÆG bidrager til børnenes fællesskabsfølelse, idet de lærer om sig selv og hinanden, samtidig med at de oplever at skabe noget sammen med andre. VIDENSVÆG kan være et udgangspunkt for refleksion og evaluering af børnenes oplevelser. Den kan også bruges til formidling til f.eks. forældre om det pædagogiske arbejde.

EKSEMPEL

Børnene i børnehaven arbejder med temaet " Mig, os og vores by". Børnene tegner tegninger af deres hjem, og de bliver hængt op på væggen. En dag tager børnene på tur til en legeplads i nærområdet, hvor børnene samler ting sammen. Pinde, grene og kogler tilføjes væggen på børnenes stue, da de kommer hjem. Løbende har børnene også billeder af deres legetøj, dyner og familier med hjemmefra. Alle billeder sættes i børnehøjde.

STEP BY STEP

1. Find en tom væg, en dør eller et stort blankt papir. Gerne i børnehøjde.
2. Opsæt ting, der viser oplevelser, aktiviteter og viden. Det kan være billeder, ting fundet på tur eller tegninger,
3. VIDENSVÆG kan anvendes til løbende refleksioner og evaluering. Brug spørgsmålene: "Hvad har vi gjort? Hvad har vi lært? Hvad kan der ske nu?"
4. Det er vigtigt for samskabelsen, at deltagerne bruger vidensvæggen ligeværdigt, for at skabe ejerskab hos både børn og voksne.
5. Se VIDENSVÆG som en dynamisk væg, hvor der løbende tilføjes ting.



NEXT STEP

Brug løbende andre metoder til indsamling af ting, der kan føjes til vidensvæggen. Brug f.eks. FOTOFINDER til at indsamle billeder fra børnene, eller tag på GUIDET TUR med børnene, og observér, hvad der fanger deres opmærksomhed.



2 - 20 pers.



10 - 60 min.



3 - 100 år



Medium



Fotos, materialer

Kør - stop

FORMÅL

Formålet med KØR - STOP er at inddrage alle børnenes perspektiver i en fælles vurdering af en sag, problemstilling eller idé. Leg er en god metode til samskabelse med børn. I KØR - STOP er kropsligheden i centrum, og børnenes kropslige udtryk er tilkendegivende fremfor det verbale.

ANVENDELSE

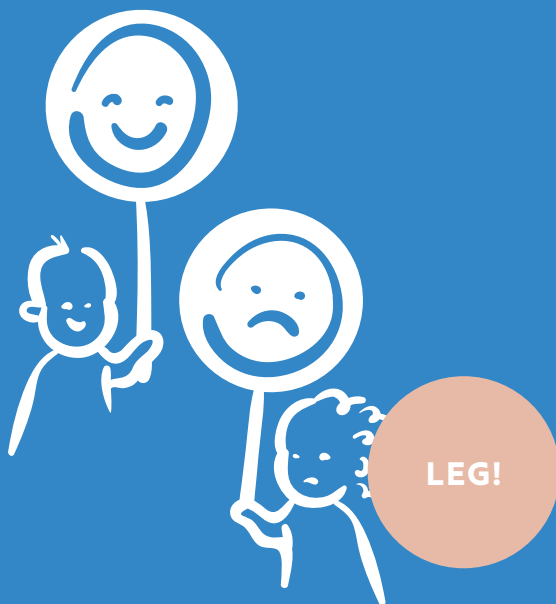
Metoden refererer til trafikken med Kør! Stop! Metoden bruges, når børnene skal evaluere en sag eller give deres mening til kende på en hurtig måde.

EKSEMPEL

En gruppe børn har arbejdet med at udvikle lege. Børnene har afprøvet legene og skal nu evaluere legene. KØR - STOP bruges til at få deres vurdering.

STEP BY STEP

1. Alle børnene står i en rundkreds i lokalet.
2. Der stilles forskellige evalueringsspørgsmål, som de skal svare på.
3. Der er to svarmuligheder på evalueringsspørgsmålene. Stop, hvor barnet f.eks. sætter sig ned på gulvet, og det positive kør-svar, som f.eks. besvares ved at løbe hen til vinduet.
4. Det virker godt at slutte af med et spørgsmål, hvor alle deltagere svarer positivt, så alle f.eks. står op i rundkredsen eller løber ned til vinduet.
5. Vurdér om det er relevant at spørge ind til nogle af de svar, der er givet. F.eks. "Kan du uddybe, hvorfor du løb hen til vinduet?" Hvis der stilles uddybende spørgsmål, er det vigtigt at anerkende de tilbagemeldinger, der kommer.



NEXT STEP

Brug den nye viden om børnenes perspektiv på et tema eller en aktivitet i det videre forløb.



1 - 10 pers.



10 - 15 min.



3 - 100 år



Medium



Ingen

2 grønne og 1 gul

FORMÅL

Formålet med 2 GRØNNE OG 1 GUL er at anerkende og inddrage alle børnenes forskellige perspektiver på en fælles sag.

ANVENDELSE

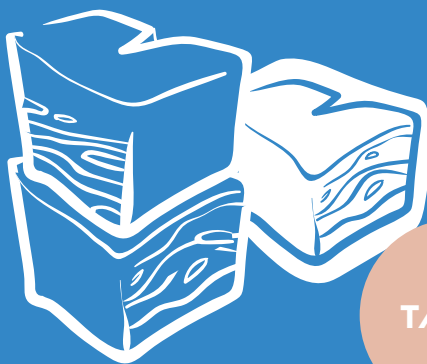
Metoden anvendes til evaluering ud fra et børneperspektiv. Metoden er god til at inddrage mange perspektiver på en anerkendende måde, idet den hovedsageligt fokuserer på at finde potentialer og har interesse i at vide mere.

EKSEMPEL

En gruppe børnehavebørn har været på tur, og billeder fra turen hænger på deres fælles VIDENSVÆG på stuen. Børnene har fået udleveret 2 grønne og 1 gul LEGO-klods, som de placerer ved de billeder, der viser den aktivitet fra turen, de synes var sjovest. Nogle placerer dem ved billedet af gytgen, mens andre placerer de grønne klodser ved rutschebanen.

STEP BY STEP

1. Alle børnene får 3 LEGO-klodser, 2 grønne og 1 gul. Klodserne skal bruges til at få børnenes perspektiver. Det kan f.eks. være ved vidensvæggen, hvor forskellige aktiviteter igennem et forløb hænger fremme i form af billeder eller genstande.
2. Børnene skal nu placere de 2 grønne klodser foran to billeder/genstande som de godt kunne lide.
3. Den gule klods skal placeres ved det, børnene undrer sig over eller gerne vil vide mere om.
4. Stil eventuelt opfølgende spørgsmål, så børnene kan uddybe deres placering.
5. Metoden kan også laves med klistermærker eller smileys, der symboliserer 2 ting, de var glade for, og 1 ting, de undrede sig over. Vurdér gerne om børnene skal individuelt forbi vidensvæggen, for at give deres mening til kende, eller om det er en gruppe med større børn, der kan udføre det som en fælles aktivitet, uden at påvirke hinanden.



TÆNK!

NEXT STEP

Brug den nye viden om børnenes perspektiv på et tema eller en aktivitet i det videre forløb.



2 - 15 pers.



5 - 15 min.



3 - 100 år



Medium



LEGO-klodser

Før – under – efter

FORMÅL

At anvende tegninger til at blive bevidst om og reflektere over læring og tankegange før, under og efter et forløb.

ANVENDELSE

Metoden anvendes til at evaluere og undersøge, hvorfor og hvordan læring og tankegange har udviklet sig over en periode. Metoden kan også bruges til idéudvikling, hvor børnene er med til at idéudvikle om f.eks. leg.

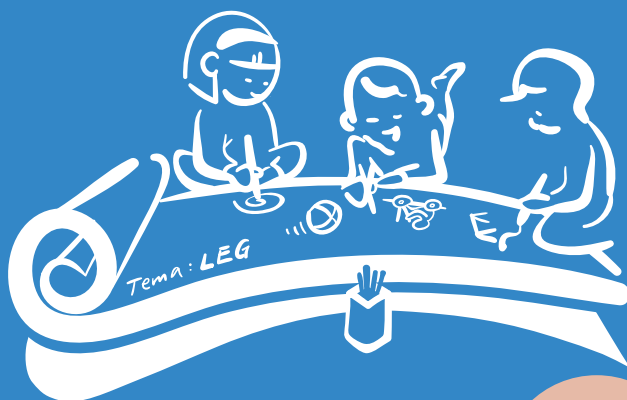
EKSEMPEL

Børn og voksne har tidligere tegnet lege, som de godt kan lide at lege, ned på en stor papirrulle. De voksne har skrevet nogle ord ned til hver af børnenes tegninger. En efterfølgende dag bliver papirrullen fundet frem igen.

Børnene sætter sig ved deres tegninger fra sidste gang, og den voksne læser op og genfortæller, hvad børnene har sagt om deres tegninger, da de tegnede dem.

STEP BY STEP

1. Find en stor papirrulle eller andet, der kan bruges som lærred, frem, og læg det på gulvet. Find tuscher frem som børnene kan tegne med.
2. Vælg et tema, som skal være udgangspunkt for tegningerne. Det kan være lege, børnene godt kan lide at lege, eller noget, de gerne vil lege med.
3. Spørg ind til, hvad børnene tegner. Skriv nogle ord ned til hver af børnenes tegninger.
4. Gem tegningerne, og find dem frem en anden dag.
5. Lad børnene sætte sig ved deres tegninger fra sidste gang, og læs op og genfortæl, hvad børnene sagde om deres tegninger, da de tegnede dem.



TEGN!

NEXT STEP

Brug FØR – UNDER – EFTER igennem et forløb til at evaluere med børnene. Metoden kan også bruges med f.eks. STREGER DER SAMLER, hvor den voksne faciliterer tegneprocessen. Tilføj tegningerne til VIDENSVÆG for at tage de nye indsigter og forståelser med videre i processen.



2 - 10 pers.



20 - 60 min.



3 - 100 år



Medium



Tusch, papirrulle

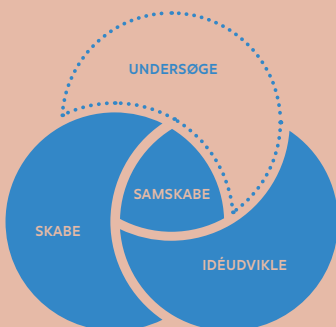
Fase 1: Undersøge

Undersøgelsesfasen handler om at udforske, bearbejde og forstå viden om et fælles emne eller en udfordring. Viden kan være eksisterende viden fra f.eks. andre undersøgelser, medier, debatfora, faktisk eller faglig viden og mere holdningsbaseret viden fra et udvalg af mennesker og praksisser. Det kan også være viden, der er opstået i egne undersøgelser.

Fasen åbnes med en indsamling og udforskning af materiale, hvor der fokuseres på menneskerne i og omkring udfordringen. Det handler om at undersøge og afdække behov, værdier, forskelligheder og alt det, som mennesker er optagede af vedrørende emnet eller udfordringen. Der søges også efter faglig viden om emnet, så deltagerne får udbygget og nuanceret emnet som et vidensfelt. I indsamlingen af materialer sorteres eller udvælges der ikke. Det vigtigste er at finde fakta og information. I undersøgelsesfasen og vidensindsamlingen er det vigtigt, at deltagerne er åbne, undersøgende, nysgerrige, undrende og stiller spørgsmål til den viden, der dukker op.

Fasen lukkes gennem en sortering og bearbejdning af materialet, så deltagerne får skabt mening og struktur og finder et fokusområde. Der skabes et overblik over det indsamlede materiale gennem en kortlægning og gruppering. Efterfølgende er der en analyse, der kaster lys over spændende indsigter, der kan lede vejen videre til en konkret problemstilling. Det kræver ofte tid og disciplin at indsamle og udforske viden, og deltagerne vil flere gange i løbet af processen opdage at mangle viden for at kunne komme videre. Det er derfor en god idé at give og få feedback på sine indsigter, problemstillinger eller opdagelser. Det kan betyde, at undersøgelsesfasen åbnes op igen, så ny viden indsamles, bearbejdes og lægges til den første viden. Processen er iterativ og fører ofte til flere spørgsmål, undren og behov for mere eller ny viden.

Det er vigtigt at samle dokumentation i undersøgelsesfasen. Det er meget vanskeligt at genkalde, dele, bearbejde og forstå sin viden uden dokumentation. Det er en rigtig god idé at indføre og bruge vidensvæg gennem hele processen.





Guidet tur

FORMÅL

Formålet er at undersøge, forsøge at forstå og forfølge barnets perspektiv på en sag eller situation.

ANVENDELSE

Metoden bruges til at se de steder, der fanger børnenes interesse. Det er vigtigt at mærke og fornemme, hvad børnene oplever, og det kan derfor være en god idé at placere sig de samme steder som barnet. For at få den bedste undersøgelse skal den voksne stille nysgerrige spørgsmål til barnet.

EKSEMPEL

En gruppe børn arbejder med at udvikle børnehavens legeplads. Børnene skal tegne, bygge LEGO og på andre måder skabe idéer til den nye legeplads. For at forstå hvad og hvor børnene godt kan lide at lege, tager børnene den voksne med på en GUIDET TUR.

STEP BY STEP

1. Afklar, hvad der ønskes barnets perspektiv på, f.eks. barnets yndlingssteder eller yndlingslege.
2. Gå med børnene, og lad dem vise og fortælle om de steder, der betyder mest for dem. Det er en god idé at have et fokusbarn, som er centrum for undersøgelsen.
3. Spørg ind til barnets oplevelser, for at få en fornemmelse af hvad barnet oplever, f.eks.: "Hvad er sjovt, spændende, kedeligt, og hvad gør dig glad?" Er det svært at svare, så opfordr til, at børnene viser det.
4. Tag billeder og noter under den guidede tour. Lad barnet tage billeder af det, der betyder mest for barnet. Husk at tage noter, så billederne giver mening bagefter.
5. Print billederne ud efter turen, og gennemgå dem sammen med barnet. Her kan barnet tilføje mere til oplevelsen. Tag noter på post-its, da de er nemme at flytte rundt med til en senere bearbejdelse.



NEXT STEP

Billeder og noter fra turen kan bruges til at finde indsigter og mønstre. Kategoriser eventuelt materialet sammen med børnene ved hjælp af DANSEMØNSTRE. Brug materialet på den fælles VIDENSVÆG. Overvej om de fundne indsigter kan skabe grundlag for den videre proces eller bidrage til en løsning på et givent problem.



2 - 4 pers.



10 - 30 min.



3 - 100 år



Let



Fotos, post-it, tusch

Fotofinder

FORMÅL

Formålet er at inddrage og forstå børnenes perspektiver og hvad der er værdifuldt for dem. Børnenes fortællinger, forestillinger og følelser om et emne undersøges.

ANVENDELSE

Børnene går på opdagelse og tager selv eller indsamler billeder af, hvad der er vigtigt for dem. Billederne kan fungere som udgangspunkt for en snak med barnet eller hele børnegruppen om, hvad de er mest optagede af. På den måde kan der blive sat fokus på oplevelser, den voksne ikke før var opmærksom på.

EKSEMPEL

Et barn har taget billeder i børnehaven af et nyindrettet "bibliotek" med læsekrog. Drengen fortæller, at han elsker hjørnet, ikke på grund af læsehjørnet og biblioteksfunktionen som den voksne først antager, men i stedet på grund af de gode muligheder for at lege 'jorden er giftig'.

STEP BY STEP

1. Klarlæg, hvad temaet er. Det kan være hjemmet, en tur eller andet.
2. Den voksne aftaler med børnene, at de skal tage billeder af noget, de godt kan lide. Det kan f.eks. være deres dyne i hjemmet eller en legeplads fra turen.
3. Gør kameraer tilgængelig for børnene, så de selv kan tage billederne. Lad dem undersøge, hvordan kameraerne fungerer. Billederne kan også tages sammen med forældrene hjemme.
4. Når billederne er taget, gennemgår voksne og børn billederne, så børnene kan tilføje tanker og ord. Tag noter på post-its, da de er nemme at flytte rundt med senere. Tolk ikke på barnets forklaringer, men skriv det, barnet fortæller. Bearbejdning og analyse sker senere.
5. Børnene kan eventuelt sætte et eller to klistermærker ved de billeder, som betyder mest for dem. Her kan den voksne spørge ind til de billeder, børnene har valgt.
6. Stil spørgsmål som f.eks. "Hvad har du taget billede af?" og "Hvorfor har du valgt at tage et billede af det?". Åbne spørgsmål åbner for dialog og muliggør børnenes reelle perspektiv og deltagelse.



SE!

NEXT STEP

Billederne kan med fordel indgå som en del af VIDENSVÆG eller DANSEMØNSTRE.



2 - 10 pers.



15 - 45 min.



3 - 100 år



Let



iPad/kamera

Dansemønstre

FORMÅL

Metodens formål er at gruppere og derigennem skabe orden og forståelse i børnenes materiale.

ANVENDELSE

Igennem DANSEMØNSTRE bliver børnene opmærksomme på hinanden, ligesom de også åbner op og fortæller om deres egne billeder. Undervejs samler den voksne op på og spørger ind til børnenes perspektiver.

EKSEMPEL

Børn og voksne sidder på gulvet med billeder foran dem. Børnene har selv haft billeder med. Der sættes musik på, og alle danser. Når musikken stopper, fortæller den voksne, at alle dem med en hund derhjemme, skal sætte sig ned. Nogle af børnene fortæller spontant om det, der er på billederne. Et af børnene tager fat i et af sine egne billeder og fortæller.

STEP BY STEP

1. Børn og voksne står i en rundkreds med egne billeder på gulvet.
2. Børnene skal nu finde mønstre i billederne. Det gøres ved, at der afspilles noget musik, og børn og voksne danser. Når musikken stopper, beder den voksne de børn, der f.eks. har fisk derhjemme, sætte sig. Find inspiration til spørgsmål gennem de billeder, der ligger på gulvet.
3. Den gruppering, der foretages i aktiviteten, hænger de voksne op på den fælles VIDENSVÆG, så børnene kan se de mønstre, de har været med til at skabe gennem dansen.



NEXT STEP

Brug indsigterne fra DANSEMØNSTRE til DIALOG med børnene på andre tidspunkter. Børnenes fortællinger giver et indblik i det, de synes er vigtigt at fortælle om.



2 - 8 pers.



10 - 20 min.



3 - 100 år



Medium



Fotos, musik

Observation

FORMÅL

Formålet med OBSERVATION er i fællesskab og med et åbent mindset at undersøge forskellige interaktioner mellem børnene og stedet. Det kan være for at blive klogere på børnenes ageren eller et problem, der skal findes en løsning på.

ANVENDELSE

Når der observeres, tages der billeder, noteres på f.eks. post-its eller laves skitser af det, man ser, så det er nemmere at huske. Sæt gerne nogle ord på skitser/billeder.

EKSEMPEL

En børnegruppe undersøger forskelligt materiale til at skabe fortællinger om et emne. For at forstå, hvordan børnene leger sammen, og hvordan børnene inddrager de forskellige redskaber og materialer i undersøgelsen, laver den voksne en OBSERVATION af børnenes interaktion med hinanden, brug af redskaber samt de systemer, der fremkommer.

STEP BY STEP

1. Afklar, hvad der skal observeres på, f.eks. børnenes interaktion med legepladsen eller andet. Fokuser på en eller flere af følgende tre områder: 1) Børnenes handlinger, 2) Genstande og redskaber, børnene bruger eller 3) Systemer/forløb, der foregår mellem børnene.
2. Skriv ned, tegn eller tag billeder, for at huske situationen. Vær åben, og vis børnene, hvad du laver. Vurdér ikke mens du observerer, men vent til bearbejdningen senere.
3. Senere bearbejdes observationerne. Hæng observationer og noter op på en tavle eller væg, eller læg dem på et bord. Kategoriser materialet ved at finde forskellige mønstre i materialet. Når materialet er kategoriseret, gives en overskrift til hver kategori.
4. Lav nedslag i materialet, som der skal kastes mere lys over, f.eks. noget barnet har sagt. Analysér nedslaget gennem en dialog med spørgsmål som: "Hvorfor er det sådan?", for at finde indsigter.



NEXT STEP

Inddrag børneperspektiverne i en løsning ud fra de fundne indsigter. Brug også gerne OBSERVATION i kombination med de øvrige metoder, f.eks. mens børnene bygger, tegner eller er på tur.



1 - 8 pers.



15 - 30 min.



8 - 100 år



Medium



Tusch, post-it, kamera

Dialog

FORMÅL

Formålet er at blive opmærksom på børnenes perspektiver og idéer på en fælles sag.

ANVENDELSE

I DIALOG åbnes op for, at barnet fortæller sit perspektiv. Det kan være som interview, hvor den voksne har spørgsmål klar, men også spontant, hvor den voksne møder barnet i legen eller fortællingen.

EKSEMPLER

Børnene sidder ved bordet og spiser frugt. Der er brød, ærter, banan, jordbær og ostehøps. En voksen fortæller, at hvis der er noget, man har lyst til at prøve at smage, så får man et kryds, fordi man er madmodig. Flere børn vil gerne prøve og får et kryds for at være madmodige.

STEP BY STEP

1. Brug DIALOG som en hjælp til at overkomme udfordringer hos børnene. Det kan f.eks. være ved at udfordre barnet til at spise ved at italesætte barnet som madmodig.
2. Vær anerkendende i dialogen, og mød barnet med empati, respekt og forståelse.
3. Hør hvad barnet har at sige på dets egne præmisser.
4. Ved at tage udgangspunkt i en anerkendende dialog, fokuseres på barnets oplevelser og ikke barnets præstation. Derved bæres relationen og dialogen af tryk og tillid.



NEXT STEP

Brug DIALOG sammen med de andre metoder. Det kan f.eks. være på GUIDET TUR, i en fælles snak om VIDENSVÆG eller som en del af STREGER DER SAMLER.



2 - 4 pers.



5 - 20 min.



3 - 100 år



Let



Tusch, post-it

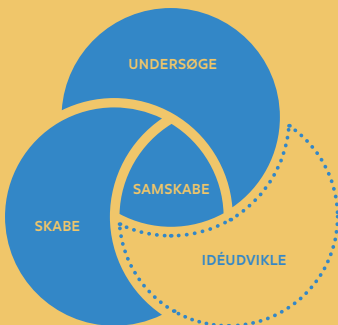
Fase 2: Idéudvikle

Idéudviklingsfasen tager udgangspunkt i mennesket og dets behov og handler om at udvikle, kvalificere og udvælge idéer. De bedste idéer opstår ofte, når de samskæbes af flere forskellige perspektiver, fagligheder og baggrunde. Det er derfor vigtigt at arbejde med samskæbelsens særlige mindset – se definition af samskæbelse.

Fasen starter med et åbent mindset, hvor man ikke lader sig begrænse af noget. Det åbne mindset er undersøgende, nysgerrigt og ikke-dømmende eller vurderende. Det er vigtigt for ikke at sortere i sine idéer allerede inden, idéen er kommet. I denne fase er alt muligt for det åbne mindset. Man skal huske, at der skal mange dårlige idéer til at skabe en god idé.

Fasens afslutning fordrer et mindset, hvor man sorterer, vurderer og beslutter, hvad man vil. Det er et mindset, hvor man bliver mere realistisk og overvejende.

Idégenerering handler om at få inspiration af hinandens idéer, bygge ovenpå på hinandens idéer og i det hele taget generere mange idéer sammen. Det kan være svært for nogle at være i det åbne mindset, og her findes øvelser, der understøtter det åbne mindset. PICK A CARD (CoC Playful Minds' billedkortsamling) kan være en god stimulus for det åbne mindset i idégenereringen.





Idéskyer

FORMÅL

Formålet med IDÉSKYER er, at børnene i fællesskab udvikler idéer ved at inddrage deres forskellige perspektiver til at åbne op for et fælles tema eller problemstilling.

ANVENDELSE

Metoden bruges som idégenerering, når et emne sættes i gang eller et overordnet tema åbnes op. Metoden gør det muligt at strukturere idéerne og udvikle idéerne undervejs.

EKSEMPEL

En gruppe børn har fokus på at udvikle fremtidens legetøj. De skal i fællesskab udvikle det bedste legetøj til fremtiden. De bruger IDÉSKYER til at strukturere og udvikle deres idéer.

STEP BY STEP

1. Print eller tegn en stor sky på et stykke papir. Den udvalgte ting eller tema lægges i midten af idéskyen.
2. Børnene idégenerer herefter på, hvordan den ting kan gøres endnu bedre.
3. Børnene skitserer, bygger eller tegner deres forslag og lægger dem omkring tingen i midten af idéskyen.
4. Herefter viser børnene deres forslag til hinanden og undersøger om nogle af idéerne minder om hinanden. De idéer, der minder meget om hinanden, lægges sammen til én.
5. Børnenes idéer flyttes nu ud i nye skyer, så hver idé danner centrum i en ny sky. Der skal igen skitseres, bygges eller tegnes forslag til løsninger – denne gang ud fra den skitse, der danner centrum i de nye skyer. Børnene kan frit vælge mellem skyerne og skitsere, bygge eller tegne idéer til, hvordan løsningen kan blive endnu bedre, f.eks. ved at tilføje noget, vælge andre materialer eller bruge tingen på en anden måde.
6. Afslutningsvist vælger hvert barn den idé som de er mest optagede af. De går herefter sammen to og to og forsøger at smelte deres to idéer sammen til én.



NEXT STEP

Brug metoden SKABE, så børnene kan bygge eller tegne deres endelige idé.



3 - 5 pers.



20 - 30 min.



5 - 100 år



Medium



Tusch, post-it, idéskyer

Streger der samler

FORMÅL

Formålet med STREGER DER SAMLER er at samle børnenes perspektiver. Børnene er medskabere og idéudviklere på en fælles sag eller et fælles produkt.

ANVENDELSE

STREGER DER SAMLER fungerer som en visuel opsamling på baggrund af en oplevelse eller et tema. Tegningerne laves i dialog med børnene, hvor en voksen tegner, og hvor den voksne er opmærksom på dialogen med børnene undervejs. STREGER DER SAMLER kan f.eks. bruges til at følge op på en GUIDET TUR.

EKSEMPEL

Børnehaven er på bustur og kører igennem byen. Efter turen fortæller børnene om deres oplevelser på turen og de ting, de så undervejs. En voksen tegner deres oplevelser på et whiteboard. Børnene bestemmer hvor højt noget skal være og siger stop, når f.eks. huset er så stort som de synes.

STEP BY STEP

1. Start med at klarlægge, hvilken opdagelse eller aktivitet **STREGER DER SAMLER** skal bruges i forhold til.
2. Den visuelle opsamling faciliteres af en voksen.
3. Husk, at der ingen rigtige eller forkerte udsagn er. Der er fokus på børnenes perspektiv og deres fortolkning af den opdagelse eller aktivitet, der illustreres.
4. Gå i dialog med børnene undervejs, og lyt aktivt til børnene i idéudviklingsfasen. Spørg f.eks. hvad der er ved siden af det hus, børnene fortæller om.
5. Lad på skift børnene byde ind med deres perspektiv og tilføj til hinandens idéer.



NEXT STEP

Brug tegningen på **VIDENSVÆG** eller arbejd videre med tegningen efter flere oplevelser og aktiviteter.



2 - 10 pers.



5 - 30 min.



3 - 100 år



Medium



Papir, tusch

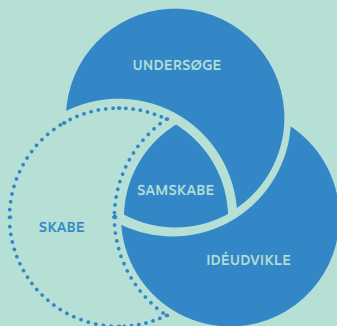
Fase 3: Skabe

Skabefasen handler om at gøre en idé mere konkret.

Deltagernes forskellige positioner og viden har en vigtig rolle. De forskellige perspektiver gør det muligt at kvalificere og raffinere idéen eller konceptet på en måde, man ikke ville opnå uden samskabelse. Samskabelse spiller perspektiver, positioner og forskelligheder gode gennem anerkendelse og inddragelse.

Deltagerne udarbejder i fællesskab prototyper, som kan være produkter eller oplevelser. De udvælger og eksperimenterer med materialer, størrelser, systemer og sammenhænge. Når der bygges prototyper, udvikler idéen sig ofte endnu mere. Det gør den fordi der gennem produktionen af modellen og de forskellige afprøvninger hele tiden vil opstå nye informationer om idéens styrker og svagheder, hvilket vil føre til iterationer, der kvalificerer idéen.

Som afslutning på fasen arbejdes der med en ny fortælling om fremtiden, der fortæller, hvilken viden der er indsamlet, hvordan, hvorfor og hvad der konkret skal laves for at imødekomme det problem, man startede ud med.





Skabe

FORMÅL

SKABE har fokus på materialer, indsamling og barnets oplevelse af forskellige materialer. Formålet er at bygge og konstruere noget i fællesskab og samles om et fælles tredje.

ANVENDELSE

Børnene bygger eller skaber noget i fællesskab. Det kan være at bygge huse af mælkekartoner. Den voksne lægger undervejs op til dialog, så børnene får mulighed for at sætte ord på deres konstruktioner og derigennem skabe mening.

EKSEMPEL

Børnene bygger huse af mælkekartoner, og de voksne stiller spørgsmål undervejs. Et barn limer to mælkekartoner sammen, og en voksen spørger om de skal sidde sammen: "Ja, for så stort ser mit hus ud". Et andet barn sidder og bygger på sit hus, løfter det op i luften og siger: "Mit hus kan flyve", mens han viser det til den voksne.

STEP BY STEP

1. Invitér børnene til at skabe noget sammen. Vælg på forhånd et fokus som f.eks. børnenes hjem.
2. Lad børnene vælge imellem forskellige typer af materialer, f.eks. pap, stof, LEGO-klodser eller ler.
3. Vær sammen med børnene om at skabe, bygge og konstruere.
4. Stil spørgsmål undervejs som f.eks. "Hvad kan man så?" eller "Hvad sker der så?", for at åbne for fællesskabet i byggeprocessen og for at høre børnenes perspektiver.
5. Brug konstruktionerne som en del af VIDENSVÆG, og lad dem fungere som en fælles forståelsesramme.
6. Vend tilbage til konstruktionerne, og spørg ind til det, børnene har skabt. I dialogen med børnene samler den voksne indsigter.



NEXT STEP

Brug metodens indsigter sammen med VIDENSVÆG.



2 - 20 pers.



20 - 60 min.



3 - 100 år



Let



Materiale

Nysgerrig på mere?

Vi er en vidensbaseret udviklingsorganisation. Vi hjælper voksne som unge med at skabe fremtiden sammen med de, der skal leve i den. Vi samskaber med børn – for børn.

Vi leverer hele paletten fra viden til virkeliggørelse. Du kan finde det hele her: cocplayfulminds.org

HER KAN DU:

- Læse vores cases
- Få mere viden
- Downloade lignende metoder og skabeloner
- Se, hvordan andre gør

FÅ NY VIDEN

VIDENSJOURNAL OG EVALUERINGSRAPPORT

OMSÆT
TIL PRAKSIS

METODEKORT, PICK A CARD OG SKABELONER

PRAKSIS

HANDS-ON ERFARING, FACILITERING OG EVALUERING

VIDENDELING

WEBLOUNGE OG NETVÆRKSARRANGEMENTER

cocplayfulminds.org

**CoC
Playful
Minds**

