



Co-funded by
the European Union

IDEA

Verktøykasse for
voksenopplærere





FINANSIERT AV DEN EUROPEISKE UNION. SYNSPUNKTER OG MENINGER SOM UTTRYKES ER IMIDLERTID KUN FORFATTERNES EGNE OG GJENSPEILER IKKE NØDVENDIGVIS DEN EUROPEISKE UNIONS ELLER EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA) SINE. VERKEN DEN EUROPEISKE UNION ELLER EACEA KAN HOLDES ANSVARLIG FOR DEM. PROSJEKT: IDEA - INCLUSIVE DESIGN EMPOWERMENT ACTION, NR. 2024-1-NO01-KA220-DU-000253625.

**BILDEKREDITTER:
BILDER FRA IDEA-PARTNERSKAPET OG FRA CANVA.**

DETTE DOKUMENTET ER LISENSIERT UNDER VILKÅRENE I CREATIVE COMMONS NAVNGIVELSE - IKKE-KOMMERSIELL - DEL PÅ SAMME VILKÅR 4.0 INTERNASJONAL.



INNHOILDSFORTEGNELSE



INTRODUKSJON

MODUL

01

PROBLEMSETTING OG
UX-FORSKNING I
FUNKSJONSHEMMING
SDESIGN

MODUL

02

CO-DESIGN

MODUL

03

IDÉSKAPING

MODUL

04

PROTOTYPING OG
VALIDERING

MODUL

05

INKLUDERENDE
TENKNING

MODUL

06

INKLUDERENDE
KOMMUNIKASJON

MODUL

07

PITCHEN
VERKTØY
INKLUDERENDE
PROTOTYPING

SOM
FOR

MODUL

08

EN STYRINGSMODELL
FOR ORGANISERING AV
INKLUDERENDE
CO-
DESIGN-
ARRANGEMENTER

MODUL

09

INKLUDERENDE SETT



ORDLISTE



ÅPNE
LÆRINGSRESSURSER OG
RESSURSE

INTRODUKSJON



Bygge inkluderende kunnskapsrom for alle

Denne verktøykassen kommer fra en felles overbevisning: utdanning, kreativitet og innovasjon må være tilgjengelig og transformativ for alle elever, inkludert voksne med funksjonshemninger. Altfor ofte er digitale miljøer og læringsrom som FabLabs og makerspaces designet med antagelser som ekskluderer eller marginaliserer individer med ulike evner. IDEA-prosjektet - Inclusive Design Empowerment Action ble utviklet for å adressere dette gapet: å tilby en inkluderende utdanningsmodell der kreativitet, co-design og digital fabrikasjon blir verktøy for empowerment, profesjonell vekst og sosial deltakelse.

IDEA-prosjektet tar inkludering som et utgangspunkt, ikke en endelig justering. Inkludering her handler ikke bare om å gi fysisk tilgang, men om å muliggjøre rettferdig deltakelse fra begynnelsen, forankre tilgjengelighet og mangfold som ledende verdier. Dette betyr å anerkjenne og verdsette forskjeller som viktige ressurser for læring, innovasjon og samfunnsbygging. De voksne med funksjonsnedsettelse som deltar er ikke passive mottakere av hjelp, men aktive bidragsytere, meddesignere, produsenter og innovatører.

Kjernen i dette initiativet er verktøykassen du har: en strukturert samling av pedagogiske ressurser, praktiske metoder, verktøy og reflekterende veiledning designet for lærere, tilretteleggere og fagfolk som jobber i skjæringspunktet mellom voksenopplæring, digital kreativitet og inkludering. I denne sammenhengen er en verktøykasse langt mer enn en manual. Det er et fleksibelt, tilpasningsdyktig rammeverk som gir lærere strukturerte veier, testede praksiser, maler og operasjonelle metoder for å veilede inkluderende utdanningsprosesser. Den tilbyr trinnvis veiledning, men inviterer også til tilpasning, kontekstualisering og iterasjon, og erkjenner at ingen læringsmiljøer, eller elevgrupper, er like.

Verktøysettet er designet for å følge lærere når de veileder deltakerne gjennom viktige faser av en inkluderende co-design-reise: fra problemsetting og brukeropplevelsesforskning, til co-designprinsipper og idégenerering, gjennom prototyping og validering, og kulminerer i pitchen som et narrativt og evaluerende verktøy. Hver modul er i tråd med viktige øyeblikk på denne reisen og kan stå alene eller kombineres til en fullstendig læreplan, avhengig av behovene og kontekstene til læreren og deres elever.

Gjennom hele boken er det lagt vekt på deltakelse: å jobbe med mennesker med funksjonshemninger som likeverdige, anerkjenne deres levde erfaringer som ekspertise og fremme deres handlefrihet og selvbestemmelse. Denne tilnærmingen er helt i tråd med europeiske prioriteringer og rammeverk som den europeiske søylen for sosiale rettigheter, FNs konvensjon om rettighetene til personer med nedsatt funksjonsevne, og kompetanserammeverkene DigComp, EntreComp og LifeComp, som legger vekt på digitale ferdigheter, kreativitet, entreprenørskap og livslang læring som avgjørende for sosial inkludering.

Lærere er sentrale i denne prosessen: ikke bare som formidlere av kunnskap, men som tilretteleggere for kollektive prosesser, voktere av deltakelseskvalitet og designere av relasjonelt trygge og tilgjengelige miljøer. Modulene veileder lærere i å dyrke nøkkelkompetansen som trengs for å lede inkluderende prosesser: aktiv lytting, empati, kulturell respons og adaptiv tilrettelegging. Teksten oppfordrer dem til å reflektere over sin egen rolle, til å ta hensyn til kommunikasjon og relasjonell dynamikk, og til å håndtere mangfold som en kreativ ressurs.

Et viktig trekk ved dette verktøysettet er dets iterative og deltakende karakter. Inkludering behandles ikke som en avkryssingsboks som skal fylles ut, men som en kontinuerlig forpliktelse til å revurdere, tenke nytt og foredle metoder og tilnærminger. Læreren oppfordres til å teste, lære av tilbakemeldinger, tilpasse seg og utvikle seg sammen med elevene. Videre sitter dette arbeidet innenfor en bredere sosial kontekst: etter hvert som digitale fabrikkasjonteknologier sprer seg til skoler, biblioteker, samfunnshus og yrkesopplæringsrom, blir det avgjørende å spørre hvem som er inkludert og hvem som er utelatt fra disse revolusjonene innen læring og produksjon. Dette verktøysettet inviterer lærere og tilretteleggere til aktivt å demontere barrierer, utfordre stereotypier og dyrke miljøer der alle, uavhengig av evner, kan eksperimentere, skape og lykkes.

IDEA-prosjektet har som mål å oppnå to sammenflettede mål:

- Å forbedre **kompetansen til lærere i voksenopplæring** i å levere kreative, digitalt orienterte, inkluderende utdanningsveier.
- Å gi voksne med funksjonshemninger mulighet til å bli **produsenter, designere og gründere** som er i stand til å navigere og forme dagens komplekse og digitale verden som aktive og verdsatte deltakere.

Denne introduksjonen rammer inn de ni modulene som følger som komponenter i en sammenhengende og replikerbar metodikk. Modulene er ikke foreskrivende; de er ment å brukes fleksibelt, slik at lærere kan skreddersy sin tilnærming til sine egne kontekster, enten det er i FabLabs, utdanningsinstitusjoner, frivillige organisasjoner eller samfunnsorganisasjoner.

Til slutt er dette verktøysettet en invitasjon: en invitasjon til å revurdere hva det vil si å undervise, lære, designe og samarbeide inkluderende. Det er en invitasjon til å skifte fra et hjelpeperspektiv til et av samskaping, delt handlefrihet og kollektiv innovasjon. Den anerkjenner at bygging av inkluderende læringsrom ikke er et endepunkt, men en prosess: en reise med refleksjon, tilpasning og transformasjon som må fornyes med hver gruppe, hver kontekst og hvert prosjekt.

Ved å engasjere seg i disse materialene tar lærere, tilretteleggere, produsenter og lokalsamfunn del i denne pågående reisen. Sammen kan de bidra til å bygge en fremtid der digital kreativitet og læringsmiljøer virkelig tjener alles fremtid, der mangfold ikke bare er inkludert, men omfavnet som en kilde til innovasjon, relevans og sosial påvirkning.

Tabell over læringsutbytte

Tabellen nedenfor oppsummerer de kumulative **læringsutbyttene** som er identifisert på tvers av de ni modulene i dette verktøysettet. Den er utformet som en referanse for lærere, tilretteleggere og prosjektpartnere for å forstå kompetansen som deltakerne forventes å utvikle under sitt engasjement med IDEA-metodikken.

Hvert læringsutbytte gjenspeiler prosjektets overordnede mål: å styrke både lærere og voksne elever med funksjonshemninger gjennom inkluderende, kreative og digitalt orienterte utdanningsveier. Resultatene er gruppert tematisk, i tråd med de fire kjernekompetanseområdene definert i IDEA-prosjektet (kreativitet, digitale ferdigheter, sosiale ferdigheter og faglig utvikling) for å sikre samsvar med kontrakten og støtte implementeringen av en replikerbar europeisk modell for inkluderende utdanning.

Denne tabellen hjelper til med å klargjøre ikke bare hvilke kompetanser som er målrettet, men også hvor de tilegnes i læreplanen, og gir et veikart for både trenere og elever for å navigere reisen gjennom modulene.

#	Læringsutbytte Tittel	Beskrivelse	Dekkes i modul	Tematisk gruppe
1	Kreativ problemløsning	Evne til å generere innovative løsninger gjennom kreative prosesser som idédugnad og idéverksteder.	03 Idéskaping, 09 inkluderende verktøykasse	Kreativitet
2	Digitale fabrikasjonsferdigheter	Kompetanse i bruk av digitale verktøy som 3D-printere, laserskjærere og CAD-programvare.	04 Prototyping og validering, 09 inkluderende verktøykasse	Digitale ferdigheter
3	Empati og brukersentrert design	Evne til å forstå og prioritere brukerbehov, spesielt de til personer med nedsatt funksjonsevne, gjennom verktøy som empatikartlegging og observasjon.	01 Problemsetting - UX-forskning, 09 inkluderende verktøykasse	Sosiale ferdigheter
4	Tilrettelegging for felles design	Ferdigheter til å organisere og moderere inkluderende, deltakende designøkter, balansere gruppedynamikk.	02 Prinsipper for samdesign, 08 Ledelsesmodell	Sosiale ferdigheter
5	Inkluderende kommunikasjon	Evne til å kommunisere tydelig, respektfullt og tilgjengelig på tvers av ulike evner og kontekster.	06 Inkluderende kommunikasjon	Sosiale ferdigheter
6	Kartlegging og engasjement av interessenter	Kompetanse i å identifisere, analysere og involvere sentrale interessenter i design- og utdanningsprosesser.	01 Problemstilling - UX-forskning, 08 Ledelsesmodell	Faglig utvikling
7	Prototyping og iterasjon	Evne til å lage og teste fysiske eller konseptuelle prototyper, og inkorporere tilbakemeldinger fra brukere iterativt.	04 Prototyping og validering, 09 inkluderende verktøykasse	Digitale ferdigheter
8	Pitching og narrativ prototyping	Evne til å lage og teste fysiske eller konseptuelle prototyper, og inkorporere tilbakemeldinger fra brukere iterativt.	07 Pitchen som et verktøy for inkluderende prototyping	Faglig utvikling

#	Læringsutbytte Tittel	Beskrivelse	Modulo di riferimento	Gruppo tematico
9	Reflekterende praksis	Kapasitet til kritisk å vurdere ens fasiliteringsstil, skjevheter og prosjektmetoder for å forbedre inkludering	02 Prinsipper for samdesign, 05 Inkluderende tenkning	Sosiale ferdigheter
10	Teamarbeid og samarbeid	Evne til å jobbe effektivt i mangfoldige, tverrfaglige team, og fremme delt eierskap.	02 Prinsipper for felles design, 09 inkluderende verktøykasse	Sosiale ferdigheter
11	Revisjon av tilgjengelighet	Ferdigheter til å vurdere og forbedre tilgjengeligheten til rom, materialer og produkter.	06 Inkluderende kommunikasjon, 09 inkluderende verktøykasse	Faglig utvikling
12	Problemløsende tenkning	Evne til å transformere ideer til levedyktige, bærekraftige løsninger eller satsinger, med vekt på inkludering.	03 Idéskaping, 09 inkluderende verktøykasse	Faglig utvikling
13	Dokumentasjon for inkludering	Evne til å dokumentere prosesser på måter som er tilgjengelige, multimodale og anerkjenner mangfold.	02 Prinsipper for samdesign, 08 Ledelsesmodell	Faglig utvikling
14	Visuell og digital kommunikasjon	Ferdigheter til å kommunisere ideer visuelt og digitalt, ved hjelp av infografikk, storyboards, multimedia.	07 Pitchen som et verktøy for inkluderende prototyping, 09 inkluderende verktøykasse	Digitale ferdigheter
15	Livslang læring og selvstyrt utvikling	Bevissthet om personlige læringsbehov og kapasitet til å utvikle seg selvstendig i kreative, digitale og sosiale domener.	05 Inkluderende tenkning 09 inkluderende verktøykasse	Faglig utvikling

**PROBLEMSETTING
OG UX-FORSKNING**

**I
FUNKSJONSHEMMI
NGSDESIGN**

01



01

FORSTÅ BEHOV OG SAMMENHENGER

Denne modulen introduserer den innledende fasen av inkluderende design: problemsetting og brukeropplevelse (UX) forskning. Den gir verktøy og metoder for lærere og designere til å utforske brukerkontekster, avdekke behov og identifisere barrierer, og legge grunnlaget for effektive og inkluderende løsninger.

Målet med denne modulen er å utvikle deltakernes evne til å forstå og prioritere brukerbehov, spesielt de til personer med nedsatt funksjonsevne, gjennom brukersentrerte forskningsmetoder. Deltakerne vil lære å bruke kvalitative og kvantitative verktøy som intervjuer, observasjon, skyggelegging og empatikartlegging for å definere designproblemer inkluderende og etisk.

Forstå behov og sammenhenger

Denne modulen introduserer den innledende fasen av inkluderende design: problemsetting og brukeropplevelse (UX) forskning. Den gir verktøy og metoder for lærere og designere til å utforske brukerkontekster, avdekke behov og identifisere barrierer, og legge grunnlaget for effektive og inkluderende løsninger. Målet med denne modulen er å utvikle deltakernes evne til å forstå og prioritere brukerbehov, spesielt de til personer med nedsatt funksjonsevne, gjennom brukersentrerte forskningsmetoder. Deltakerne vil lære å bruke kvalitative og kvantitative verktøy som intervjuer, observasjon, skyggelegging og empatikartlegging for å definere designproblemer inkluderende og etisk.

Når det gjelder inkluderende design, betyr det å adressere funksjonshemming som et designomene å stille andre spørsmål helt fra begynnelsen, sammenlignet med tradisjonell design. Det handler ikke bare om å tilpasse et eksisterende produkt eller en tjeneste for å gjøre det tilgjengelig, men om å ta utgangspunkt i en genuin forståelse av konteksten og de daglige utfordringene som oppleves av de med motoriske, sensoriske, kognitive eller kommunikative begrensninger.

Det essensielle **utgangspunktet er problemsetting**: å formulere problemet på en informert og strukturert måte, basert på bevis samlet direkte fra virkelige brukeres erfaringer, unngå vilkårlige antagelser eller standardiserte løsninger.

Å definere et designproblem krever evnen til å tydelig identifisere hvem brukeren er, hva deres behov er, og hvorfor disse behovene oppstår. Når det gjelder funksjonshemming, blir denne oppgaven enda mer kritisk, ettersom behovene ikke alltid er åpenbare eller lett å kartlegge til tradisjonelle modeller. Selv om empati og perspektivtaking er nyttig, er det fortsatt komplekst å forstå hverdagen til en person med nedsatt funksjonsevne. Nyansene, utfordringene og behovene som er involvert er ofte dypt personlige og noen ganger usynlige for de som ikke lever dem direkte.

Designere må erkjenne at hver person med funksjonshemming har en unik kombinasjon av erfaringer, ressurser, gjenværende evner og miljøer de bor eller jobber i. Miljøet påvirker brukervennligheten til ethvert produkt eller tjeneste betydelig, noe som gjør hvert prosjekt nødvendigvis lokalisert og kontekstualisert.

1.2 UX-forskning: Forstå opplevelsene til brukere med funksjonshemninger

UX-forskning er det bankende hjertet i en brukersentrert designprosess. Målet er ikke bare å samle informasjon som kan forbedre produktet eller brukerinteraksjonen, men også å dypt forstå de levde opplevelsene, følelsene, forventningene og feilene brukere møter når de engasjerer seg i produkter og tjenester.

Når man designer for funksjonshemming, blir UX-forskning et viktig verktøy for å gi stemme til de som ofte blir oversett av dominerende fortellinger, som har en tendens til å forenkle, infantiliserer eller til og med ignorere erfaringene til mennesker med funksjonshemninger.

FORSKNING SOM EN KONTINUERLIG PROSESS I DESIGN THINKING

Denne forskningsaktiviteten kan brukes gjennom hele designtenkningssyklusen. I den innledende fasen bidrar det til å bygge empati, utføre oppslukende aktiviteter og samle viktig innsikt for å definere problemet nøyaktig.

Senere støtter den ideer, prototyping og testing, og sikrer at hver foreslått løsning er validert mot brukerens reelle behov.

Til slutt, i produktutgivelses- og overvåkingsfasen, fortsetter UX-forskning å gi merverdi gjennom pågående tjenesteforbedringer og dynamisk tilpasning til nye brukerbehov.



1.3 Viktigheten av å integrere kvalitative og kvantitative metoder

I inkluderende og brukersentrert design er ikke forskning en formalitet, men en vesentlig og strategisk aktivitet. Å forstå hvem vi designer for, hvordan de lever, hvilke hindringer de møter og hvilke strategier de bruker for å overvinne dem, er den eneste måten å generere relevante, effektive og respektfulle løsninger på. I denne sammenhengen er kvalitative og kvantitative metoder komplementære verktøy som, når de brukes gjennomtenkt, gir en rik og dyp forståelse av brukere – spesielt når de designer for personer med nedsatt funksjonsevne.

Kvalitativ forskning er basert på å **lytte, observere** og delta i **dialog**. Den samler ikke bare inn data; den søker å forstå meningen bak opplevelser. Gjennom intervjuer, kontekstuell observasjon og fokusgrupper dukker det opp skjulte eller subtile dimensjoner som er avgjørende for å forstå brukernes sanne behov og ønsker. Denne tilnærmingen er spesielt egnet for funksjonshemmingskontekster, der individuell unikhhet, varierende forhold og usynlige barrierer krever sensitivitet og nyanser. På grunn av sin dybde og kontekstuelle natur har imidlertid kvalitativ forskning en tendens til å gi resultater som er mindre generaliserbare i stor skala.

I tillegg til dette fokuserer **kvantitativ forskning** på **måling, replikerbarhet** og **statistisk analyse**. Undersøkelser, strukturerte spørreskjemaer og tester lar forskere samle data fra større utvalg, identifisere trender og validere hypoteser. Disse verktøyene er verdifulle for å få et bredt perspektiv eller dypere innsikt fra den kvalitative fasen. Imidlertid kan denne styrken i abstraksjon noen ganger flate ut unike opplevelser – spesielt de til individer i utkanten, for eksempel de med komplekse eller atypiske funksjonshemninger.

I stedet for å se på disse metodene som gjensidig utelukkende, krever inkluderende design en kritisk evne til å veksle og integrere dem. Kvalitative metoder gir empati og innsikt; kvantitative metoder gir validering og omfang. Det er balansen mellom dem som sikrer robust, inkluderende forskning som er i stand til å veilede meningsfulle designbeslutninger.

Valg av metoder – eller oftere, en blanding av metoder – bør alltid styres av forskningsmålene, tilgjengelig tid og ressurser, og viktigst av alt, brukerbasens natur. Noen ganger er den beste tilnærmingen direkte dialog og co-design; I andre tilfeller kan det være behov for aggregerte data eller heuristiske modeller. Enhver metodikk bærer med seg et verdensbilde og et etisk ansvar.

1.4 Kvalitative metoder: intervjuer, observasjon og fokusgrupper

Blant de mest effektive forskningsmetodene skiller brukerintervjuer seg ut for deres evne til å samle personlige historier, detaljerte meninger og emosjonelle oppfatninger. Når de gjennomføres godt, kan disse samtalene avsløre dype aspekter av erfaring som ikke ville dukket opp gjennom kvantitative teknikker. Når du jobber med mennesker med nedsatt funksjonsevne, er det avgjørende å bruke respektfullt språk, sikre tilgjengelig kommunikasjon og engasjere seg i aktiv lytting slik at personen føler seg sentral i prosessen.

En annen svært effektiv metode er kontekstuell observasjon, også kjent som skyggelegging. Dette innebærer å følge brukeren under deres daglige aktiviteter, diskret observere deres oppførsel, interaksjoner med miljøet, vanskeligheter og kompenserende strategier. Dette gjør det mulig å oppdage utfordringer som brukeren kanskje ikke artikulerer, men som påvirker autonomien betydelig.

Fokusgrupper, selv om de krever nøye håndtering av gruppedynamikk, gir muligheter til å utforske ulike meninger og fremme diskusjon blant deltakerne. I funksjonshemmingssammenheng er det viktig å sikre like muligheter til å uttrykke seg, eventuelt med kommunikasjonshjelpemidler eller sakkyndige tilretteleggere som støtter samtalen uten å påvirke den. Rikdommen til fokusgrupper ligger i mangfoldet av perspektiver og i å avdekke delte løsninger eller alternative synspunkter som ofte overses i konvensjonell design.

1.5 Kvantitative metoder: Spørreundersøkelser, spørreskjemaer og brukervennlighetstester

Selv om det ikke alltid er lett å innlemme i et co-design-orientert verktøysett, tillater undersøkelser og spørreskjemaer datainnsamling fra store utvalg, noe som gir statistisk signifikante resultater som kan tjene som grunnlinjer for forskning på stedet. Effektiviteten avhenger sterkt av hvor godt de er utformet – spørsmålene må være klare, tilgjengelige og entydige. Det er også viktig å sikre formatinkludering, og tilby alternativer for personer med synshemminger, kognitive eller motoriske funksjonshemminger.

Produktutvikling er en ikke-lineær, iterativ prosess. På slutten av Design Thinking-veien gjennomføres prototyping og testaktiviteter. Brukervennlighetstesting blir et av de kraftigste verktøyene for å identifisere problemer i samspillet mellom bruker og produkt – enten det er fysisk, digitalt eller tjenestebasert. Ved å observere hvordan noen bruker et produkt, kan man vurdere om forskningsinnsikt ble implementert og identifisere ytterligere hindringer, ineffektivitet eller muligheter. Det er viktig at testdeltakerne gjenspeiler mangfoldet i den tiltenkte målgruppen. Hvis produktet ble skreddersydd for én person basert på skyggelegging, bør den samme personen utføre brukervennlighetstesten for å oppnå realistiske og nyttige resultater.

1.6 Heuristisk evaluering og personautvikling

I mangel av tilgjengelige brukere er heuristisk evaluering et vanlig alternativ der eksperter (vanligvis designere) vurderer et system ved hjelp av etablerte brukervennlighetsprinsipper. Denne raske, rimelige metoden bør utfylle – ikke erstatte – brukerundersøkelser. Uansett hvor dyktig en ekspert er, kan ikke gjenskape den levde erfaringen til noen med funksjonshemming.

Vanligvis brukes UX Laws og Nielsens 10 brukervennlighetsheuristikker: synlighet av systemstatus, samsvar mellom system og den virkelige verden, brukerkontroll og frihet, konsistens og standarder, feilforebygging, gjenkjenning i stedet for tilbakekalling, fleksibilitet og effektivitet, estetisk og minimalistisk design, feilgjenoppretting og hjelp/dokumentasjon. Selv om de er mye brukt på digitale grensesnitt, kan de også tilpasses fysiske produkter.

Personas – fiktive, men databaserte representasjoner av brukertyper – er ofte laget for å syntetisere forskningsresultater. I inkluderende design må personas autentisk gjenspeile behovene og egenskapene til mennesker med nedsatt funksjonsevne. Disse profilene hjelper designteam med å holde seg på linje med brukermålene. Men i noen tilfeller, spesielt når du skifter fra «Design for alle» til «Design for hver», kan det være vanskeligere å generalisere uten å ekskludere spesifikke behov. Likevel kan denne innsikten ofte strekke seg på tvers av domener, og gå inn i universelt designterritorium igjen.

1.7 Syntetiske personas og applikasjonskontekster

Syntetiske personas – kunstig genererte brukerprofiler – er spesielt nyttige når direkte tilgang til et brukerutvalg ikke er mulig. I motsetning til tradisjonelle personas, som stammer fra intervjuer og feltundersøkelser, skapes syntetiske personas ved hjelp av AI-baserte systemer. Disse verktøyene analyserer store datasett og oppdager mønstre for å simulere realistiske, sammenhengende brukerprofiler.

Effektiviteten deres er avhengig av kvaliteten på inndatameldingene, som må veilede systemet til å produsere troverdige og relevante egenskaper. Selv om syntetiske personas ikke fullt ut kan erstatte ekte brukere, er de verdifulle for utforskende eller tidlige prosjekter, spesielt når tid eller tilgang er begrenset.

1.8 Integrering av metoder og etiske overveielser

Hver metode har styrker og begrensninger. Kvalitative tilnærminger er nøkkelen til dyp innsikt, men er mindre generaliserbare. Kvantitative metoder gir replikerbare, målbare resultater, men kan neglisjere menneskelige nyanser og ekskludere marginaliserte grupper. Derfor er det viktig å integrere ulike metoder basert på mål og kontekst.

I funksjonshemmingsrelatert UX-forskning må **etikk** stå i sentrum. Hver brukerinteraksjon må være basert på respekt, åpenhet og personvern. Informert samtykke må være mer enn en avkryssingsboks – det bør være et ekte øyeblikk av kommunikasjon. Å verdsette brukernes erfaringskunnskap betyr å behandle deres innspill som viktige, ikke sekundære.

1.9 Deltakelse, lytting og skiftende paradigmer i inkluderende design

Inkluderende UX-forskning må gå utover å observere mennesker med funksjonsnedsettelse som passive brukere. De bør være aktivt involvert som medforskere, meddesignere eller erfaringsbaserte konsulenter. Deres **direkte deltakelse** avslører kunnskap som er utilgjengelig for eksterne observatører og forhindrer vanlige designfeil.

For å muliggjøre dette engasjementet må vi stille spørsmål ved den dominerende forestillingen om "normalitet" som former tradisjonell design. Antakelsen om en "typisk" fullt dyktig bruker utelukker mange realiteter. Inkluderende design ser ikke mangfold som et unntak, men som standard.

Dette perspektivet krever testing av tilgjengelige produkter i den virkelige verden med brukere som har sensoriske, motoriske eller kognitive funksjonshemninger. Gyldige løsninger oppstår ikke fra regler eller algoritmer, men fra lytting, observasjon og samarbeid.

UX-forskning er derfor ikke bare en teknisk oppgave, men en politisk og kulturell handling. Det er en måte å gjøre design mer menneskelig, innbydende og rettferdig.

1.10 Språk, følelser og kultur: Tre dimensjoner av inkludering



Inkluderende opplevelser krever oppmerksomhet på ikke bare funksjonalitet, men også kommunikasjon, følelser og kulturell kontekst. Språk betyr noe: altfor tekniske termer eller komplekse strukturer kan ekskludere. Enkelt, respektfullt språk senker barrierer og forbedrer klarheten.

Emosjonell opplevelse er avgjørende. Funksjonshemming innebærer ikke bare funksjonelle begrensninger, men også **emosjonell** og **sosial dynamikk**.

Dårlig utformede produkter kan utløse frustrasjon eller forsterke ekskludering. UX-forskning må derfor bruke empatiske metoder – som skyggelegging og kvalitative intervjuer – for å avdekke emosjonelle reaksjoner.

Til slutt kan inkludering ikke ignorere kultur. Forestillinger om tilgjengelighet, verdighet og uavhengighet varierer fra region til region.

Det som fungerer i én sammenheng, kan krenke i en annen. UX-forskning må være kulturelt sensitiv, unngå modeller som passer alle og omfavne lokalisert forståelse.

1.11 Design for alle, utvikle seg med alle: Den varige verdien av inkluderende design



Inkluderende design er ofte til fordel for alle – ikke bare den opprinnelige målgruppen. Dette er prinsippet om universell utforming: å lage produkter som kan brukes av så mange mennesker som mulig, uten å trenge spesielle tilpasninger.

Et godt eksempel er **ettgrepskranen**, opprinnelig designet for å hjelpe krigsveteraner med motoriske funksjonshemninger. I dag har brukervennligheten gjort den til en vanlig standard. Dette illustrerer hvordan design for funksjonshemming kan drive innovasjon og forbedre den generelle brukeropplevelsen.

Men inkludering stopper ikke ved lansering – det krever kontinuerlig oppmerksomhet, tilbakemeldinger og tilpasning. UX-forskning må følge produktets livssyklus og fange opp endringer i brukerbehov, teknologier og kontekster. Tilbakemeldingskanaler må forbli åpne, tilgjengelige og responsive.

Konklusjon: Design som et etisk og politisk valg

Å designe for og med funksjonshemninger er en kompleks utfordring – og en betydelig mulighet til å gjøre design mer rettferdig, menneskelig og intelligent. Det krever et tankeettskifte, en vilje til å lytte og åpenhet for å bli utfordret. Det krever også metodisk stringens, forskningskunnskap, synteseferdigheter og fremfor alt etisk klarhet.

Hvert designvalg er en politisk handling: det kan inkludere eller ekskludere, forsterke rettferdighet eller opprettholde urettferdighet. Design er aldri nøytralt, og det må være bevisst.

Å sentrere funksjonshemming i problemsetting og UX-forskning skaper ikke bare mer tilgjengelige produkter – det bygger en **kultur av respekt**, bygger bro mellom ulike verdener og feirer menneskelig erfaring i alle dens former.

02

CO-DESIGN



02

METODER, VERDIER OG PRAKSISER FOR INKLUDERENDE DESIGN I UTDANNINGS-, SAMFUNNS- OG INNOVASJONSKONTEKSTER

Dette bidraget tilbyr en teoretisk og praktisk guide til Co-Design, forstått som en samarbeidsprosess forankret i inkludering, oppmerksom lytting og delt transformasjon. Den er rettet mot lærere, designere, tilretteleggere og sosiale utøvere, og henvender seg til de som ønsker å aktivere deltakende prosesser i ulike grupper. Ved å presentere prinsipper, verktøy, operasjonelle faser og konkrete eksempler, støtter den struktureringen av tilgjengelige, bærekraftige opplevelser som kan generere konkret sosial effekt.

Denne modulen tar sikte på å utstyre deltakerne med kunnskap og tilretteleggingsferdigheter for å organisere og moderere inkluderende, deltakende designøkter. Den legger vekt på prinsippene, verdiene og metodene for co-design, og oppmuntrer til samarbeidsprosesser som fremmer delt eierskap, distribuert kunnskap og transformativ læring.

2.1

DEN TRANSFORMATIVE NATUREN TIL CO-DESIGN

Co-Design: definisjoner, kontekster og metodiske distinksjoner

Prinsipper, definisjoner og grunnlag for inkluderende Co-Design i sosiale og profesjonelle sammenhenger. En viktig introduksjon for å forstå opprinnelsen, forskjellene fra andre tilnærminger og det teoretiske rammeverket som ligger til grunn for hele dokumentet.

2.1.1 Definisjoner, metodiske distinksjoner og anvendelsesområder

Begrepet Co-Design refererer til en samarbeidende designpraksis der sluttbrukere, interessenter og designere deltar aktivt i prosessen med å utforske ideer, utvikle og evaluere løsninger. I motsetning til tradisjonell design, som typisk er basert på et hierarkisk forhold mellom designer og bruker, gir Co-Design alle aktører en likeverdig rolle i å generere prosjektrelatert kunnskap.

Co-Design skiller seg fra co-innovasjon og co-produksjon ved sin vektlegging av den generative og ideative fasen. Mens saminnovasjon innebærer å integrere flere ekspertiser for å skape nye løsninger – ofte i industrielle eller gründerkontekster – og samproduksjon refererer til felles levering av tjenester (vanligvis i offentlig eller sosio-helsesektor), fokuserer co-design på delt design fra de aller første stadiene, og strukturerer en åpen, reflekterende og iterativ prosess.



Fra disse metodologiske distinksjonene blir det viktig å utforske hvordan Co-Design implementeres konkret, spesielt i fremvoksende felt innen deltakende design – spesielt i sosiale innovasjonskontekster og innenfor FabLabs, hvor det har funnet grobunn for utvikling og konsolidering.

I løpet av de siste tjue årene har Co-Design spilt en avgjørende rolle i **sosiale innovasjonsprosesser** – de som tar sikte på å møte kollektive behov gjennom systemiske, inkluderende og bærekraftige løsninger. I denne sammenhengen muliggjør Co-Design verdsettelse av borgeres og lokalsamfunns situerte kunnskap, og oversetter deres levde erfaringer til designdrivere.

FabLabs, som åpne og desentraliserte økosystemer for digital fabrikasjon og produksjon, gir en privilegert setting for Co-Design-praksis. Innenfor dem kan deltakende prototyping-veier aktiveres, der tekniske ferdigheter flettes sammen med personlige erfaringer, behov og ambisjoner. Co-Design i FabLabs bidrar også til å bryte ned barrierer for designdeltakelse, fremme gjensidig læring og individuell myndiggjøring.



2.1.2 Co-design i IDEA-prosjektet og dets teoretiske røtter

I dette perspektivet tar det europeiske IDEA-prosjektet i bruk **co-design** som et strategisk verktøy for å fremme aktiv inkludering og **myndiggjøring** av personer med nedsatt funksjonsevne, spesielt gjennom laboratoriebasert praksis i **FabLab**-sammenhenger.

Innenfor IDEA-prosjektet forstås co-design som et middel til å aktivere inkluderende og muliggjørende prosesser. Å involvere personer med nedsatt funksjonsevne som meddesignere betyr å anerkjenne deres aktive rolle ikke bare som mottakere, men som endringsagenter. Denne tilnærmingen tar sikte på å gå utover assistansebaserte eller paternalistiske modeller, fremme autonomi og nye former for handlefrihet.

Gjennom co-design integreres ekspertisen til personer med nedsatt funksjonsevne med fagfolk og tilretteleggere, noe som gir opphav til transformativ praksis. I denne forstand blir FabLabs rom for empowerment, der enheter, tjenester og praksis utvikles gjennom likeverdig og generativt samarbeid.

Grunnlaget for denne tilnærmingen er ikke improvisert: de er forankret i en lang teoretisk og metodisk tradisjon som har bidratt til å redefinere designens sosiale rolle.

Co-design har sin opprinnelse i den deltakende designpraksisen som ble utviklet i skandinaviske land fra 1970-tallet, som svar på behovet for å demokratisere beslutningsprosesser innen arbeidsliv og offentlige tjenester. Over tid utviklet denne tilnærmingen seg, og inkorporerte prinsipper fra sosial design, kritisk utdanning og teorier om sosial rettferdighet.

Blant de viktigste teoretiske referansene er Liz Sanders og Pieter Jan Stappers, forkjempere for design som et samarbeidende landskap; Ezio Manzini, som la vekt på potensialet til design i sosiale innovasjonsprosesser; og nyere forfattere som Kate McKercher, som har systematisert prinsipper og tankesett for etisk og inkluderende co-design. Praksiser utviklet av Hackability er fullt ut på linje med dette rammeverket, og bidrar til utviklingen av co-design som et konkret verktøy for myndiggjøring og sosial transformasjon.

Veiledende prinsipper for inkluderende kvalitet i designprosesser

Verdiene som gjør co-design til en inkluderende og transformativ prosess: deltakelse, delt makt og omsorg. Denne delen tilbyr et klart rammeverk for å skape relasjonelle og kulturelle forhold som muliggjør virkelig delte designpraksiser.

2.2.1 Medvirkning, makt og distribuert kunnskap

I Co-Design er deltakelse ikke bare et spørsmål om tilstedeværelse, men om agens: hvert individ som er involvert må ha reell kapasitet til å påvirke designbeslutninger. Prinsippet om å «**dele makt**» innebærer en redefinering av tradisjonelle hierarkier, og fremmer kontekster der erfaringsbasert kunnskap og teknisk ekspertise tillegges lik vekt. Dette betyr å tenke nytt om rollen til designere, ikke lenger som eneste eksperter, men som tilretteleggere for kollektive prosesser.

Å skape forutsetninger for meningsfull deltakelse krever tid, oppmerksom lytting og passende verktøy. Disse inkluderer: tilgjengelige miljøer, klart og forståelig språk, fleksible formater og enheter som sikrer alles rett til å snakke og forhandle.

Denne drivkraften mot autentisk engasjement manifesterer seg også gjennom anerkjennelse og verdsettelse av flere former for kunnskap – en andre pilar i inkluderende co-design.

I inkluderende Co-Design **fordeles kunnskap** på mange deltakere og uttrykkes gjennom ulike former: levd erfaring, faglig ekspertise og situert kunnskap.

Kombinasjonen av denne typen kunnskap fører til løsninger som er bedre tilpasset reelle kontekster, da de ikke bare svarer på funksjonelle behov, men også på brukernes verdier, følelser og kulturelle bakgrunn.

Denne tilnærmingen er forankret i syntesen av ulike perspektiver: det er i møtet mellom de som opplever skjørhetsforhold og de med design- eller teknisk ekspertise at de mest relevante, innovative og bærekraftige ideene dukker opp.

Men selv relevant innhold kan ikke ta form uten tillit og støttende relasjonelle kontekster. En annen hjørnestein i co-design gjelder derfor kvaliteten på relasjoner.

2.2.2 Relasjoner, omsorg og samarbeid

Co-Design er fremfor alt en **relasjonell praksis**. For at relasjoner skal være fruktbare, er det viktig å skape miljøer der folk føler seg velkomne, hørt og trygge. Sikkerhet må forstås bredt: fysisk, følelsesmessig og kulturelt. Designgjestfrihet refererer til muligheten til å skape arbeidsplasser der deltakerne kan uttrykke seg uten frykt for fordømmelse eller ekskludering.

Tillit bygges gjennom prosesstransparens, anerkjennelse av hvert bidrag og sammenheng mellom erklærte mål og faktisk praksis. I denne forstand blir omsorg et strukturelt – ikke tilbehør – element: å designe er også å ta vare på andre og på betingelsene for samarbeid finner sted.

Relasjonell kvalitet alene er ikke tilstrekkelig hvis den ikke støttes av en felles holdning: en designtankegang i tråd med prosessens verdier.

Co-Design krever en dyp endring i holdning fra alle deltakere. Det krever å bevege seg bort fra en konkurransedyktig eller løsningsdrevet tilnærming til en dialogisk holdning – åpen for **usikkerhet, feil og forhandlinger**.

De mest effektive Co-Design-praksisene er de der samarbeidende tankesett dyrkes: nysgjerrighet, aktiv lytting, refleksivitet og vilje til å revidere egne antakelser.

Å fremme en samarbeidskultur betyr også å etablere ritualer, verktøy og metoder som legger til rette for felles meningsskapning, konfliktnavigering og anerkjennelse av individuelle talenter i kollektivet.



2.3

CO-DESIGN-PROSESSEN: FASER OG STRUKTUR

Fra kontekstbygging til transformativ læring

Fra den innledende settingen til kollektiv læring, blir alle faser av Co-Design-prosessen forklart her med klarhet og dybde. Denne delen er nyttig for de som trenger å planlegge, tilrettelegge eller vurdere en komplett co-designprosess.

2.3.1 1 Fra forberedelse til den felles fremveksten av problemet

Hver effektiv Co-Design-prosess begynner med en **innledende fase fokusert på bevisst å bygge de nødvendige forutsetningene for ekte deltakelse**. Dette inkluderer å identifisere aktørene som skal involveres, analysere deres motivasjoner, sikre tilgjengeligheten til fysiske og symbolske rom, og definere en implisitt eller eksplisitt samarbeidsavtale.

Det er her **grunnreglene** etableres: tidsrammer, språk, samhandlingsmåter og roller. Å skape de rette forholdene betyr ikke bare å organisere et møte, men å skape et miljø som ønsker sårbarhet velkommen, fremmer tillit og legitimerer alle former for kunnskap.

Når muliggjørende forhold er på plass, må gruppen bevege seg gjennom et rom for **relasjonell og kognitiv fordypning** som styrker dens samhold og orienterer kursen.



Når gruppearbeidet aktiveres, er det viktig å gå inn i en fase med felles fordypning – både i konteksten og mellommenneskelige relasjoner. Denne fasen bidrar til å bygge en følelse av tilhørighet, gjensidig fortrolighet og identifisering av felles verdier.

Tilpasning skal ikke forstås som ensartethet, men som fremveksten av forskjeller og deres anerkjennelse som verdifulle ressurser. Aktiviteter som historiefortelling, visualisering, emosjonell eller narrativ kartlegging bidrar til å generere en innledende pool av distribuert kunnskap, som deretter gir næring til de påfølgende fasene.

Dette **relasjonelle og kognitive grunnlaget** gjør det mulig for gruppen å nærme seg den neste, kanskje mest delikate, fasen med større bevissthet: den felles definisjonen av designproblemet.

Problemsettingsfasen er en av de mest kritiske i Co-Design, siden den definerer selve objektet for designprosessen. I motsetning til tradisjonelle tilnærminger, der problemet ofte defineres a priori, er problemet her samkonstruert gjennom lytting av levde erfaringer, situert analyse og forhandling av ulike perspektiver.

Selve begrepet «**problem**» kan omformuleres – ikke som en hindring som skal fjernes, men som en spenning som skal forstås og utdypes på nytt. Teknikker som reframing, generative spørsmål og deltakende intervjuer er spesielt nyttige for å få frem implisitte behov, uuttalte ønsker og latente systemiske dimensjoner.

2.3.2 Idéutvikling, prototyping og transformativ læring

Når et felles tolkningsrammeverk er etablert, kan gruppen begynne å generere løsninger gjennom veiledet idépraksis og strukturert co-design.

I denne fasen utforsker gruppen **mulige løsninger** ved hjelp av teknikker som fremmer kreativ divergens etterfulgt av kritisk konvergens. Strukturert idédugnad, skisseøker, rask prototyping og simuleringer er nøkkelverktøy for å transformere innsikt til plausible designkonfigurasjoner.

Verdien av denne fasen ligger i gruppens evne til å integrere et bredt spekter av bidrag, blande **ferdigheter, perspektiver** og **forestillinger**. Tilretteleggeren spiller en avgjørende rolle i å opprettholde et åpent, men fokusert rom, og forhindrer at iderikdommen blir spredt eller fragmentert.

De **genererte løsningene** må nå **testes**: Dette markerer begynnelsen på eksperimenterings- og iterasjonsfasen, et praktisk grunnlag for inkluderende kvalitet.

Prototyping i Co-Design er ikke bare et teknisk skritt, men en epistemisk handling: gjennom å lage tenker, lærer og forhandler deltakerne. Prototyper – enten det er objekter, tjenester, rom eller opplevelser – har **kommunikativ og transformativ verdi**. De testes med og av deltakerne, og genererer nye bevis, valideringer og kontrapunkter.

Iterasjon – kontinuerlig gjennomgang og foredling av løsninger – er en strukturell komponent: hver syklus styrker den inkluderende kvaliteten på prosjektet og øker dets relevans for de tiltenkte brukerne.

Implementering av løsninger betyr ikke slutten på prosessen, men snarere begynnelsen på en ny fase: en med kollektivt ansvar og transformativ læring. Implementering, langt fra å være et siste øyeblikk, representerer en ny transformativ terskel. Å sette samdesignede løsninger ut i livet innebærer ansvar, tilpasning til reelle begrensninger, overvåking av resultater og oppmerksomhet på langsiktig bærekraft.

Co-Design inkluderer alltid en reflekterende dimensjon: det som har blitt lært gjennom hele prosessen må gjøres eksplisitt, deles og verdsettes. Læring handler ikke bare om prosjektresultatene, men også veksten av deltakere, styrking av relasjoner og utvikling av kollektiv praksis.



2.4

METODER OG VERKTØY FOR INKLUDERENDE CO-DESIGN

Teknikker, støtter og miljøer for virkelig tilgjengelig design

Teknikker og verktøy som muliggjør konkret, tilgjengelig og multimodal deltakelse. Beregnet på tilretteleggere, lærere, skapere og designere som søker operasjonelle tilnærminger til inkludering.

2.4.1 Generative teknikker og tilgjengelig tilrettelegging

Generative teknikker er designet for å støtte **uttrykk for ideer, ønsker og visjoner fra alle deltakere, uavhengig av deres språklige eller tekniske ferdigheter**. I en inkluderende kontekst må slike teknikker være i stand til å verdsette levd erfaring, og overvinne barrierer som begrenser tilgangen til designdiskurs.

Narrative praksiser – som historiefortelling, fotostemme, visuelle dagbøker eller skildring av fremtidige scenarier – er kraftige verktøy for å aktivere fantasi og synliggjøre latente behov. Disse praksisene bidrar til å bygge empati blant deltakerne og forankre ideer i de håndgripelige realitetene i dagliglivet. Fortelling, forstått som et formidlingsverktøy, lar betydninger og perspektiver komme til overflaten som ellers ville forblitt implisitte eller marginale.

I tillegg til disse teknikkene avhenger suksessen til inkluderende co-design også av kvaliteten på **tilretteleggingsverktøyene** – både analoge og digitale.

Tilrettelegging er en avgjørende ferdighet i Co-Design og krever verktøy som passer til konteksten, sammensetningen av gruppen og målene for økten. På den analoge siden brukes fysiske materialer for å oppmuntre til direkte interaksjon: temakort, trykte lerreter, byggeklosser, magnetavler og stemningsfulle objekter. Disse verktøyene stimulerer visuelle og taktile uttrykk, noe som gjør prosessen mer tilgjengelig og inkluderende.

I det digitale domenet muliggjør samarbeidsplattformer som Miro, Jamboard, FigJam eller videokonferanseverktøy med integrerte delte tavler eksternt samdesign, og utvider deltakelsen. Digitale verktøy krever imidlertid nøye oppmerksomhet på tilgjengelighet: forenklete grensesnitt, kompatibilitet med skjermlesere, passende navigasjonshastigheter og teknisk støtte må alle vurderes under planleggingen.

Likevel er ikke kvaliteten på verktøyene alene nok hvis innholdet ikke kommuniseres tilgjengelig. Det er derfor viktig å nøye vurdere formene som kunnskap representeres gjennom.

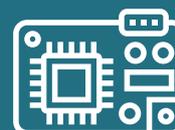
2.4.2 Representasjons- og prototypemiljøer

For å **sikre deltakende rettferdighet** er det viktig at Co-Design-innhold er forståelig og tilgjengelig for alle. Tilgjengelig representasjon er ikke begrenset til språklig forenkling; det innebærer pluralisering av kommunikative moduser: tekst, bilde, lyd og gester.

Blant de mest effektive praksisene er bruk av lettlest språk for skrevne tekster, utvidende og alternativ kommunikasjon (ASK) for personer med kognitive eller kommunikasjonsvansker, visuelle konseptkart, tekstede eller fortalte videoer, tegnspråktolking eller automatisk undertekst i sanntid. Å integrere disse verktøyene i tilrettelegging er ikke et unntak – det er en forutsetning for ekte engasjement i co-designprosesser.

Arbeidet med universell utforming blir enda mer meningsfylt når Co-Design foregår i miljøer som FabLabs, der eksperimentering tar konkret og kollektiv form.

FabLab-konteksten introduserer spesifikke operasjonelle funksjoner i inkluderende Co-Design. Maker-miljøer gir muligheten til raskt å gå fra idé til prototype, noe som gjør designhypoteser håndgripelige og forståelige – selv for de som er mindre kjent med abstrakt representasjon.



Verktøy som **3D-skrivere, laserskjærere, CNC-maskiner og mikrokontrollere** (Arduino, Raspberry Pi) kan brukes tilgjengelig, forutsatt at de er ledsaget av passende meklings- og veiledningsaktiviteter. Videre gir bruken av modulære materialer og åpent kildekode-verktøy mulighet for produkttilpasning til individuelle behov.

En effektiv tilnærming i FabLabs kombinerer praktiske aktiviteter med øyeblikk av veiledet refleksjon, og skaper fartsfylte sykluser med ideer, skaping og revisjon. Inkludering her avhenger av laboratoriets evne til å ta imot forskjellige kropper og sinn – tilpasse rom, tidsrammer, grensesnitt og roller for å gjøre det mulig for alle å bidra meningsfullt.

2.5

TILRETTELEGGERENS ROLLE I HETEROGENE GRUPPER

Navigere i relasjonell kompleksitet for å muliggjøre deltakelse

Tilrettelegging som en intensjonell og reflektert praksis for å støtte inkludering og balanse i grupper. En ressurs for de som leder komplekse prosesser og søker å utvikle operasjonell og kritisk bevissthet.



2.5.1 Håndtering av mangfold og veiledning av medvirkningsprosessen



I inkluderende Co-Design-sammenhenger er **deltakermangfold** en **verdifull ressurs** – men det gir også relasjonelle **kompleksiteter** som må håndteres med dyktighet. Tilretteleggeren er ansvarlig for å håndtere mangfoldet av roller, erfaringer, språk, kognitive rytmer og evner som er til stede i gruppen, fremme dynamikk av gjensidig respekt og verdsettelse av forskjeller.

Å håndtere mangfold handler ikke bare om toleranse; Det krever konstant oppmerksomhet på å balansere dynamikken mellom de som er mer kjent med designprosesser og de som kan befinne seg i en mer marginal posisjon. Denne balansen oppnås gjennom teknikker som turtaking, omformulering av bidrag og bruk av visuelle eller fysiske verktøy for å støtte alles uttrykk.

Evnen til å håndtere slik relasjonell kompleksitet styrkes når den ledsages av en bevisst antagelse av ens rolle – ikke som nøytral, men som generativ.

Tilretteleggeren er ikke en nøytral moderator, men en ansvarlig **aktør** som veileder, mekler, lytter og griper inn med vilje. De tar på seg rollen som vokter av prosessen og av deltakende kvalitet, og jobber for å forhindre dysfunksjonelle asymmetrier eller dominans av visse stemmer over andre.

Som en designguide gir ikke tilretteleggeren løsninger, men stiller i stedet spørsmål, aktiverer kollektiv fantasi og hjelper til med å orientere de viktigste trinnene på reisen. Deres rolle er å opprettholde gruppens energi og retningsans, samtidig som de forblir åpne for uforutsigbarhet og prosjektets felles utvikling.

For å utføre en virkelig transformativ handling, må tilretteleggeren også dyrke **en reflekterende, adaptiv og kontekstbevisst holdning**.

2.5.2 Situerte refleksjons- og rebalanseringsstrategier

Tilrettelegging er per definisjon en reflekterende aktivitet. Hver handling som tas av tilretteleggeren er basert på observasjon, lytting og evnen til å tolke den spesifikke konteksten de opererer i. En situert tilnærming innebærer at hver gruppe, rom og tema krever en skreddersydd intervensjonsmåte – aldri brukt mekanisk.

Reflekterende praksis inkluderer verktøy som loggbøker, debrifingsøker, tilbakemeldinger fra kolleger og formativ evaluering av prosessen. Gjennom disse enhetene skjerper tilretteleggeren sin bevissthet og forbedrer gradvis effektiviteten, samtidig som de opprettholder en kritisk og dialogisk holdning.

Men refleksjon må også oversettes til politisk handling: tilretteleggeren er ansvarlig for å **gjenkjenne** og **rebalansere maktdynamikker** som uunngåelig krysser enhver gruppe.



Hver gruppe er formet av implisitt maktdynamikk: profesjonell status, kulturell kapital, kommunikasjonsevner og sosial tilhørighet. Tilretteleggeren må synliggjøre disse og aktivt gripe inn for å sikre at de ikke blir hindringer for ekte co-design.

Rebalanseringsstrategier inkluderer omfordeling av taleturer, bruk av verktøy som reduserer prestasjonspress, verdsettelse av ikke-verbale bidrag og kontinuerlig omdefinering av rom for handlefrihet. I noen tilfeller kan det være nyttig å introdusere figuren til en "stemmekompis" – noen som støtter deltakere som synes det er vanskeligere å snakke eller samhandle.

En bevisst tilrettelegger styrer ikke bare gruppen: **de handler for å transformere den til et midlertidig fellesskap av læring og felles transformasjon.**

Spore, dele og gi verdi til den delte opplevelsen

Hvordan dokumentere en Co-Design-prosess på en inkluderende måte. Nyttig for de som ønsker å produsere materialer av høy kvalitet som også fanger opp immaterielle og transformativ resultater.

2.6.1 Dele, lære, engasjere

Dokumentasjon er en grunnleggende komponent i Co-Design, da det gjør det mulig å spore designprosessen, redegjøre for beslutninger som er tatt og verdsette bidragene til hver deltaker. For å være tilgjengelig må dokumentasjon ha flere former: verbal, visuell, lydbasert, performativ og materiell.

Verbale verktøy kan inkludere øktreferater, loggbøker, narrative sammendrag eller selektive transkripsjoner. Visuell dokumentasjon kan inkludere konseptkart, fotografier, skisser, infografikk eller storyboards. Multimodale formater er spesielt effektive i heterogene kontekster: korte videoer, lydopptak og taktile eller interaktive representasjoner kan engasjere et bredt spekter av kognitive og sensoriske profiler. Det er viktig å velge verktøy som er i tråd med gruppens språk og evner, uten å standardisere formater på bekostning av klarhet og deltakelse.

Når deltakerne blir **hovedpersoner** i dokumentasjonsprosessen, er det ikke lenger bare en teknisk funksjon – det blir en pedagogisk og **politisk praksis**.

Dokumentasjon er ikke en nøytral eller bare **funksjonell aktivitet**: det er en politisk og pedagogisk handling. Når deltakerne er aktivt involvert i å produsere dokumentasjon – gjennom kollektiv skiving, visuell tilbakemelding eller selvbiografiske fortellinger – skapes en dynamikk av anerkjennelse og subjektiv myndiggjøring. I denne forstand blir dokumentasjon en brekkstang for empowerment: den lar folk omtolke sin egen erfaring, gjenvinne ferdighetene de brukte og konsolidere læring som ofte er uformell eller stilltiende. Det gjør også prosessen transparent og replikerbar, og genererer kunnskap som kan være til nytte for andre grupper og kontekster.

Virkingen av dokumentasjon forsterkes ytterligere av dens evne til å generere offentlig verdi gjennom eksempler, god praksis og øyeblikk av kollektiv restitusjon.

2.6.2 Påvirkning, god praksis og immaterielle verdier

Tallrike erfaringer har vist at godt utformet dokumentasjon kan forsterke virkningen av en Co-Design-prosess betydelig. Noen prosjekter etablerer for eksempel fra begynnelsen av et system for innsamling av både råmaterialer og raffinert materiale: verkstedsfotografier, deltakeruttalelser, behovskart, prototypedatablad og intervjuer. I andre internasjonale sammenhenger – for eksempel samfunnslaboratorier eller tjenestedesignstudioer som opererer i offentlig sektor – brukes verktøysett med åpen tilgang som inkluderer dokumentasjonsmaler som kan tilpasses deltakernes profiler.

En god praksis er **den offentlige restitusjonen**: et øyeblikk der resultatene av prosessen deles med et eksternt publikum gjennom utstillinger, fortellende presentasjoner, forestillinger eller interaktive visninger – slik at hele prosessen blir synlig, ikke bare sluttresultatene.



Ved siden av disse synlige produktene eksisterer det en ofte oversett, men essensiell usynlig arv: de **relasjonelle og transformative resultatene**.

Ikke alle resultater av en Co-Design-prosess er håndgripelige eller umiddelbart målbare. Ofte er de viktigste resultatene relasjonelle, emosjonelle og transformative: en følelse av tilhørighet, økt selvtillit, innføring av nye samarbeidsstillinger og transformasjon av perspektiver og representasjoner.

Å synliggjøre disse immaterielle resultatene krever metodisk **sensitivitet** og passende narrative **verktøy**. Samlede attester, observerbare endringer i språk og de sosiale forbindelsene som bygges mellom deltakerne blir spor av situert og dyp læring.

Å dokumentere det usynlige betyr til syvende og sist å hedre kompleksiteten i Co-Design-prosessen og den menneskelige verdien den genererer.

2.7

SÆRTREKK VED CO-DESIGN MED PERSONER MED NEDSATT FUNKSJONSEVNE

Inkludering som designpraksis

Hva det betyr å designe med og ikke for: tilgjengelighet, lytting og radikal tilpasning av prosesser. En verdifull ressurs for de som jobber med sårbare grupper som har som mål å strukturere virkelig inkluderende veier.

2.7.1 Interseksjonell inkludering og utforming av deltakelse

Den autentiske inkluderingen av personer med nedsatt funksjonsevne i Co-Design-prosesser krever en interseksjonell tilnærming – en som er i stand til å fange kompleksiteten i individuelle identiteter og sammenvevingen av funksjonshemming, alder, kjønn, kulturell bakgrunn, utdanningsnivå og sosioøkonomisk status. Designbehov kan ikke generaliseres etter diagnosekategori, men må tolkes gjennom hver persons situerte unikheter.

Personalisering av verktøy er ikke valgfritt; det er et grunnleggende prinsipp. Det betyr å designe miljøer, materialer, metoder og rytmer som tilpasser seg individet – i stedet for å forvente at personen skal tilpasse seg konteksten. Dette innebærer kontinuerlig fleksibilitet, aktiv lytting og forståelse av universell utforming som en universell utformingsverdi, ikke et unntak.

LPersonalisering kan imidlertid ikke skilles fra **fjerning av systemiske barrierer** som fortsetter å hindre full og likeverdig deltakelse. Barrierer for deltakelse for personer med nedsatt funksjonsevne kan være fysiske (trapper, utilgjengelige møbler), sensoriske (mangel på alternative visuelle eller auditive signaler), kognitive (kompleksitet i materialer), kommunikative (spesialistspråk eller uklart språk) eller kulturelle (fordommer, infantilisering, symbolsk marginalisering).

På den annen side finnes det **kraftige tilretteleggere**: innbydende og tilpansningsdyktige miljøer, støttefigurer, hjelpeverktøy, utvidede tidsrammer, visuell og taktil formidling, forenklet språk. Enda mer kritisk er holdningen til andre deltakere: empati, lytting, suspensjon av dømmekraft og vilje til å reforhandle prosessen er alle avgjørende elementer.

I utdannings- og designsammenhenger er det viktig å forlate forestillingen om «normalitet» som en målestokk og i stedet ta i bruk en designlogikk for mangfold.

Å sikre tilgang er ikke nok: det er like nødvendig å aktivt **konstruere betingelsene for bevisst og meningsfull deltakelse**.

2.7.2 Velprøvde modeller og operasjonell praksis

Deltakelse fra personer med nedsatt funksjonsevne kan ikke antas eller pålegges – den må være bevisst utformet. Å designe deltakelse betyr å kritisk adressere flere dimensjoner, for eksempel:



Tid: utvidet varighet, pauser, fleksible arbeidsrytmer;



Plass: fysisk og perseptuell tilgjengelighet, miljøkomfort, tilstedeværelse av passende stimuli;



Språk: bruk av utvidende kommunikasjon, lettleste formater, visualisering, symboler, gester.

Det betyr også å erkjenne at deltakelse kan ta flere former: aktiv tilstedeværelse, deltakende observasjon, utsatte bidrag, asynkron tilbakemelding. Tilpasning bør ikke behandles som et unntak, men snarere som en kjernekompetanse for både gruppen og tilretteleggingsprosessen.

Erfaringer fra den virkelige verden viser at denne tilnærmingen ikke bare er gjennomførbar, men i stand til å generere verdi – forutsatt at den støttes av metodologisk strenghet, relasjonell omsorg og strukturert praksis.

Tallrike felterfaringer bekrefter den praktiske muligheten for å implementere inkluderende og tilgjengelig Co-Design, sentrert om samarbeid mellom personer med nedsatt funksjonsevne, designere, produsenter og omsorgspersoner. Laboratorier utført i ulike territorielle sammenhenger har vist effektiviteten til en metode basert på:



den delte definisjonen av behov (Need Mapping),



iterativ co-design gjennom håndgripelige prototyper,



opprettelsen av blandede team, der verdi oppstår fra hybridisering av kompetanser.

Originale verktøy har også blitt utviklet – som Team Map og Charter of Mutual Expectations – for å legge til rette for tillitsbygging og relasjonell klarhet, sammen med praksis for multimodal dokumentasjon av prosessen, som bidrar til å synliggjøre mikrotransformasjonene og relasjonell læring som skjer.

Disse erfaringene viser at Co-Design med personer med nedsatt funksjonsevne, når det utføres med strenghet, åpenhet og omsorg, ikke bare er oppnåelig, men kan bli et permanent laboratorium for etisk, teknisk og sosial innovasjon.

03 IDÉSKAPING



03

INKLUDERENDE METODER, VERKTØY OG STRATEGIER FOR Å TRANSFORMERE INNSIKT TIL DESIGNKONSEPTER

Dette bidraget utforsker hvordan man kan generere meningsfulle designideer med utgangspunkt i behov, spenninger og innsikt som dukker opp i Co-Design-kontekster. Gjennom kreative metoder, visuelle teknikker og deltakende verktøy veileder den leseren gjennom idefasene som fører til formalisering av designkonsepter. Teksten er ment for designere, pedagoger og tilretteleggere, og tilbyr konkrete praksiser for å stimulere kreativitet i heterogene grupper og for å verdsette mangfoldet av bidrag.

Læringsmålet med denne modulen er å dyrke deltakernes kreative problemløsningsferdigheter i inkluderende sammenhenger. Den gir strategier for å generere, foredle og velge innovative designideer ved hjelp av tilgjengelige og deltakende idéteknikker som verdsetter mangfold og inkludering.

3.1 FRA LYTTING TIL IDEUTVIKLING

Ideenes rolle og betydning i inkluderende Co-Design-prosesser

Hvordan ideasjon forvandler behov, innsikt og levde erfaringer til designmuligheter. En oversikt over den strategiske verdien av ideer i Co-Design.



3.1.1 Ideasjonens rolle i Co-Design-prosesser

Innenfor en Co-Design-prosess representerer idéfasen et avgjørende skritt: det er øyeblikket der behov, fortellinger og innsikt som kommer fra tidligere faser transformeres til plausible designretninger.

Ideasjon er ikke en isolert kreativ øvelse, men en **dypt relasjonell aktivitet**, forankret i situert kunnskap produsert kollektivt.

Fra et inkluderende perspektiv betyr det å tenke å verdsette bidragene til hver deltaker, ved å skape forutsetninger for hver person til å foreslå, kombinere, utvikle og evaluere ideer – selv gjennom ukonvensjonelle uttrykksformer. Ideation er derfor både en **designpraksis og en form for operativt demokrati**.

3.1.2 Kontinuitet med tidligere faser: fordypning og problemsetting

Kvaliteten på ideene avhenger direkte av dybden og bredden i de foregående fasene. En nøye kontekstuell analyse (fordypning) og en tydelig felles definisjon av designutfordringen (problemsetting) gir grunnlaget for at relevante, realistiske og transformative ideer kan dukke opp.

I Co-Design er **skiftet fra lytting til ideering ikke lineært, men reflekterende og iterativt**: ideer oppstår, møter friksjon, utvikler seg og fører noen ganger til en redefinering av selve problemet. Innenfor denne dynamikken bygger arbeidsgruppen felles mening rundt nye hypoteser, og forsterker samhold og engasjement.

3.1.3 Ideen som brekkstang for inkluderende transformasjon

I sammenheng med IDEA-prosjektet betyr **ideasjon** ikke bare å generere "kreative" løsninger, men å **utvikle forslag som har verdi for alle involverte mennesker** – spesielt de som vanligvis er ekskludert fra beslutnings- og designprosesser.

En designidé blir en brekkstang for transformasjon når:

- ✓ den kommer fra dyp og respektfull lytting;
- ✓ den er bygget i en tilgjengelig og delbar form;
- ✓ den er forankret i en visjon om inkludering som et kriterium for designkvalitet.

Inkluderende ideer åpner et rom der behov tolkes på nytt, nye scenarier forestilles og muligheter genereres – ikke bare for å fikse det som mangler, men for **å tenke nytt om hva som kan være**.

3.2 BEREDER GRUNNEN: INNSIKT, BEHOV OG SPENNINGER

Å forstå innledende innspill for å orientere designprosessen

Hvordan analysere kart, historier, bilder og spor samlet inn under Co-Design for å identifisere hva som betyr noe. En refleksjon over hva som skal beholdes, omformuleres eller utdypes for å sette i gang ideer.

3.2.1 Gjennomgang av materialer generert i den utforskende fasen

Idéfasen kan ikke starte effektivt uten en kritisk og **felles gjenlesning av materialet som produseres i utforskningsfasen**. Disse materialene – verbale opptegnelser, kart, vitnesbyrd, fotografier, skisser, oppgaveark – utgjør det empiriske grunnlaget for prosessen og inneholder ofte elementer som ennå ikke har dukket opp i en strukturert form.

Gjennomgang betyr ikke bare å revurdere det som ble sagt eller produsert, men snarere å re-betegne det: velge det som er relevant, koble sammen fjerne elementer, identifisere mønstre og motsetninger. Dette fortolkende arbeidet – ideelt sett utført i en gruppesetting – bidrar til å avsløre designpotensialet som er skjult i tilsynelatende fragmenterte data.

3.2.2 Syntetisere eksplisitte behov, implisitte signaler og latente ønsker

I inkluderende co-design behandles ikke behov som objektive data, men snarere som dynamiske, situerte og ofte motstridende konstruksjoner.

Utfordringen ligger i å syntetisere de nye **behovene** – både de som er tydelig verbalisert og de som ligger implisitt i atferd eller taushet – og relatere dem til deltakernes ønsker og ambisjoner.

Et implisitt behov kan avdekkes gjennom analyse av frustrasjoner, tilbakevendende hindringer eller spontane tilpasninger. Latent ønsker, derimot, uttrykkes ofte på symbolske eller fantasifulle måter, og krever fortolkende følsomhet og oppmerksomhet.

Målet er ikke å normalisere eller redusere behov, men å la deres mangfoldighet og kompleksitet fremstå som grobunn for generering av relevante og generative ideer.

3.2.3 Identifisere relevant og veiledende designinnsikt

Innsikt representerer de øyeblikkene av forståelse som avslører et nytt perspektiv på problemet eller konteksten: en uventet spenning, en fruktbar motsigelse eller en avslørende relasjonell dynamikk. I overgangen fra lytting til ideasjon fungerer innsikt som konseptuelle broer: de styrer kreativiteten uten å begrense den, og foreslår retninger uten å påtvinge løsninger.

En god innsikt er både **spesifikk og overførbar**: den oppstår fra en konkret erfaring, men kan omformuleres som en bredere designutfordring. Gruppens oppgave på dette stadiet er å identifisere og formulere designinnsikt som er klar, meningsfull og generativ.

Disse kan artikuleres gjennom enkle formuleringer som "Personer X trenger Y fordi ...", eller gjennom generative spørsmål som "Hvordan kan vi ...?", "Hva om ...?", "Hva ville skje hvis ...?".



Metoder for å stimulere til kreativitet i inkluderende sammenhenger

Et repertoar av verktøy for å fremme divergens, frigjøre fantasi og aktivere kreativ deltakelse. Nyttig for tilretteleggere og designere som jobber med heterogene grupper og sikter mot felles løsninger.

3.3.1 Brainstorming og dens strukturerte varianter

Brainstorming er en av de mest brukte teknikkene for å **generere ideer i gruppesettinger**. Effektiviteten avhenger imidlertid av hvordan den er tilpasset konteksten og sammensetningen av deltakerne. I en inkluderende tilnærming er det viktig å sikre at hver stemme blir hørt og at gruppedynamikk ikke er til ulempe for de med mindre erfaring, kommunikativ evne eller selvtillit til å uttrykke seg.

I denne forbindelse er det nyttig å innlemme elementer fra praksis som allerede er orientert mot rettferdighet i bidrag, for eksempel fokusgrupper.

Disse metodene støtter dialog, verdsetter hvert perspektiv og bidrar til å skape et klima for gjensidig lytting. I tillegg kan bruk av visuelle, analoge eller håndgripelige verktøy – som kort, gjenstander eller tegninger – lette uttrykk i grupper med ulike kommunikasjonsbehov.

Strukturerte varianter som **hjerneskriving** (skrive ideer stille og deretter dele dem), round robin (hver deltaker bytter på å foreslå en idé) eller **asynkron idédugnad** (via delte digitale tavler) kan bidra til å redusere sosialt press og fremme mer rettferdig deltakelse.

Bruken av visuelle spørsmål, objekter, nøkkelord eller provokasjoner kan også støtte fremveksten av ideer fra mennesker med forskjellige kognitive stiler.



3.3.2 Kreative metoder: SCAMPER, provokasjoner, analogier, «hva-hvis»

SCAMPER-metoden (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse) veileder deltakerne i å omformulere en eksisterende idé ved å stimulere lateral tenkning gjennom strukturerte spørsmål. Det er spesielt nyttig når du starter fra et kjent produkt eller tjeneste og søker måter å gjøre det mer tilgjengelig eller inkluderende på.

Designprovokasjoner (f.eks. «Hva om tiden ble frosset?») og analogier (som rammer inn problemet som om det var en naturlig, teknisk eller sosial situasjon) bidrar til å åpne den kollektive fantasien, spesielt i blandede grupper.

Hva-hvis-spørsmål («Hva om vi snudde perspektivet?» «Hva om vi eliminerte grensesnittet?») bidra til å destabilisere antagelser og få tilgang til uventede, men potensielt innovative løsninger.

3.3.3 Visuelle og kroppslige teknikker: moodboards, kartlegging, collage

Visuelle teknikker kan aktivere **kreative prosesser** selv for folk som synes det er vanskelig å uttrykke ideer verbalt. Et moodboard er en samling av bilder, farger, teksturer og ikoniske elementer som formidler atmosfæren eller tonen til en mulig løsning. Det er spesielt effektivt for å kommunisere følelser og verdier uten å stole utelukkende på logikk.



Konseptkartlegging og radielle kart bidrar til å visuelt representere forholdet mellom ideer, behov, interessenter og kontekster.



Collage – forstått både som en grafisk teknikk og som en kompositorisk metafor – åpner for kombinasjon av ulike elementer til nye konfigurasjoner, noe som oppmuntrer til intuisjon og personlig uttrykk.



Kroppsbaserte praksiser – som rollespill, miming eller improvisert fysisk prototyping – kan utfylle eller erstatte verbal kommunikasjon, og åpne opp alternative kanaler for designuttrykk.

3.3.4 Inkluderende og lavterskelbaserte tilnærminger for å stimulere til kreativitet

I heterogene grupper er det viktig å bruke **lavterskeltilnærminger** – metoder som ikke krever høye tekniske, språklige eller kognitive forutsetninger. Aktiviteter som å tegne med lukkede øyne, assosiere bilder med følelser, bygge med enkle materialer eller fortelle historier gjennom personlige gjenstander lar alle bidra meningsfullt.

Organiseringen av det fysiske rommet påvirker også generativiteten: sirkulære sittearrangementer, distribuerte materialer, horisontale flater og fravær av påtrengende teknologier skaper en innbydende og stimulerende kontekst.

Tidsstyring bør justeres for å støtte de som trenger øyeblikk av refleksjon før de uttrykker seg, vekslende individuell tid med gruppefaser.

Til syvende og sist avhenger ikke inkluderingen av ideeringsfasen bare av verktøyene som brukes, **men av omsorgen de introduseres, tilpasses og verdsettes i henhold til menneskene som er til stede.**



3.4

STRUKTURERE, VELGE OG EVALUERE IDEER

Gir form, sammenheng og retning til nye intuisjoner

Hvordan organisere, avgrense og sammenligne ideer på en deltakende måte. En oversikt over kriterier, verktøy og praksis for å veilede designbeslutninger gjennom en inkluderende linse.

3.4.1 Gruppering, foredling og sammenkobling av ideer

Etter den generative fasen må **ideene** som samles inn – ofte mange, fragmenterte og heterogene – **struktureres for å kunne utvikles i samarbeid**.

Det første trinnet består i å gruppere ideer etter semantisk nærhet eller tematisk tilhørighet, ved å bruke teknikker som affinitetskartlegging eller visuell klynging på vegger, tavler eller digitale verktøy.

Når konseptuelle grupperinger er identifisert, er neste fase idéforbedring: **klargjøring av forslag**, reduksjon av tvetydighet og, i noen tilfeller, sammenslåing av lignende forslag. Det er viktig å ikke miste rikdommen til det originale innholdet, men heller å gjøre det mer brukbart og tilgjengelig.

Til slutt utforskes **tverrgående forbindelser** mellom distinkte klynger, noe som oppmuntrer til hybridiseringer og uventede relasjoner. Denne prosessen er avgjørende for å generere velartikulerte designkonsepter som adresserer flere dimensjoner av problemet og gjenspeiler mangfoldet av bidrag.

3.4.2 Utvelgelseskriterier og deltakende filtreringsteknikker

Utvelgelsen av ideer kan ikke være vilkårlig eller delegert til noen få individer. I en inkluderende prosess er det viktig å ta i bruk **deltakende teknikker** som sikrer åpenhet, representativitet og legitimitet i beslutningstaking.

Blant de mest effektive praksisene er:



kombinert med kollektiv diskusjon av resultatene;



basert på gruppedefinerte verdier (f.eks. innvirkning, gjennomførbarhet, originalitet, inkludering);



der ideer er visuelt plassert i henhold til to eller flere variabler;



der deltakerne blir bedt om å dele hvilken idé de helst vil fortelle andre om, hvilken som rører dem mest, eller hvilken som vil være nyttig for en venn eller slektning i vanskeligheter.

Filtreringsprosessen må utformes nøye, slik at man unngår risikoen for at bare de mest «presentable» eller «enkle» ideene dukker opp på bekostning av de som er dypere, mer komplekse eller mindre umiddelbare.

3.4.3 Beslutningsmatriser og inkluderingsorienterte lerreter

For å støtte overgangen fra rå ideer til strukturerte designkonsepter, kan beslutningsmatriser og strukturerte lerreter brukes til å veilede refleksjon over viktige aspekter. Disse verktøyene hjelper grupper med å evaluere forslag systematisk og sammenligne dem ved hjelp av et felles og logisk rammeverk.

Eksempler på nyttige matriser inkluderer:

- ✓ Matrise for innvirkning vs. gjennomførbarhet
- ✓ Mottakere vs. implementeringskompleksitet
- ✓ Matrise for etikk vs. tilgjengelighet

Parallelt gir innføringen av inkluderingsorienterte designlerreter – for eksempel Social Value Proposition Canvas, eller tilpassede versjoner av Business Model Canvas med seksjoner dedikert til barrierer, tilretteleggere og marginaliserte interessenter – mulighet for en utforskning av de systemiske effektene og transformasjonspotensialet til hver idé.

Nærmere bestemt kan en seksjon introduseres for å ta opp spørsmål som:



- *Hvem kan bli ekskludert av denne løsningen?*
- *Hvilke tilpasninger kan gjøre det mer tilgjengelig for et bredere spekter av mennesker?*
- *Hvilke utilsiktede konsekvenser kan dukke opp?*

3.5

KOMMUNISERE OG DELE IDEEN

Forme designkonseptet gjennom narrativt og visuelt uttrykk

Strategier for å fortelle ideen på en tilgjengelig, tydelig og engasjerende måte. Visuelle verktøy, bruk av scenarier og raske valideringsmetoder for å støtte kommunikasjon i heterogene grupper.

3.5.1 Fortell ideen: bruk scenario, persona, kontekst

En god designidé må fortelles for å bli effektiv og delbar. *Design storytelling* er ikke bare et verktøy for kommunikasjon, men en kognitiv og sosial praksis som hjelper til med å teste ideens indre sammenheng, fremheve dens styrker og avdekke potensielle svakheter.

Bruksscenarioet er et nøkkelverktøy: det beskriver en konkret situasjon der en person – reell eller arketypisk – samhandler med den foreslåtte løsningen i en plausibel kontekst. Denne øvelsen fremmer empati og gjør det mulig å vurdere effektiviteten og inkluderingen av forslaget.

Bruken av personas – figurer bygget rundt behovene, følelsene og egenskapene til de tiltenkte brukerne – hjelper gruppen med å fokusere på brukeropplevelsen og opprettholde et empatisk perspektiv under foredraget av ideen.

Denne teknikken, som allerede er introdusert i kapitlet om UX-forskning, fungerer som en narrativ syntese av kvalitativ innsikt samlet inn i de utforskende fasene. Personas bidrar til å holde brukerens tilstedeværelse i live, selv når de ikke er fysisk involvert, og gir en konstant referanse for validering av designvalg.

Det er imidlertid viktig å huske at personas ikke erstatter direkte interaksjon med virkelige brukere – spesielt i inkluderende designsammenhenger. De bør brukes bevisst, som dynamiske og situerte verktøy som kan representere et mangfold av levde erfaringer, snarere enn standardiserte stereotyper.

3.5.2 Skissering, visualisering og konseptuelle prototyper

For å kommunisere ideer tilgjengelig, er det viktig å oversette dem til visuelle eller tredimensjonale former. **Skisser** – selv om de er grove eller upolerte – gjør det mulig å eksternalisere abstrakte konsepter og utløse mer konkrete, fokuserte diskusjoner. Det kan inkludere tegninger, diagrammer, flytskjemaer, interaksjonskart eller romlige representasjoner.

Den **konseptuelle prototypen** er en grunnleggende representasjon av ideen: den kan ha form av en fysisk modell, en mockup, en simulering, en fotosekvens, en maquette eller en symbolsk komposisjon. Den trenger ikke å være teknisk raffinert, men den må formidle essensen av ideen – dens funksjon, brukervennlighet og forventede effekter.

Teknikker som **rollespill** eller **dramatisering** kan utfylle visuell representasjon, noe som gjør opplevelsen mer levende og forståelig selv for personer med begrensede tekniske eller språklige ferdigheter.

3.5.3 Rask validering og tilbakemelding i blandede grupper

Tidlig validering bidrar til å oppdage designproblemer og samle reaksjoner fra potensielle brukere, interessenter og andre deltakere. I inkluderende sammenhenger er validering ikke en enveistest, men en **praksis for dialog og gjensidig læring**.

Enkle verktøy som «**rask tilbakemelding**» (f.eks. tre ord for å beskrive ideen, én styrke, ett spørsmål), **tilgjengelige evalueringrutenett** (med symboler, farger, emoji'er eller forenklet poengsum) eller veiledede **gruppediskusjoner** med åpne spørsmål kan få frem kvalitativt rik innsikt.

Det er viktig å samle inn ulike typer tilbakemeldinger – ikke bare om funksjonalitet, men også om ønskelighet, opplevd tilgjengelighet, emosjonell påvirkning og tilpasning til gruppens verdier.

Målet er ikke å bekrefte ideen, men å pleie utviklingen gjennom en iterativ prosess som fører inn i neste fase: prototyping og testing.

3.6

Å OVERSETTE IDEEN TIL ET DESIGNKONSEPT

Formalisering av ideen for å veilede den mot prototyping

Hvordan definere målsettinger, målgrupper og kriterier for inkluderende kvalitet. En syntesefase som forbereder overgangen fra intuisjon til konkret eksperimentering.

3.6.1 Formalisering av ideen gjennom en systemisk linse

Når ideen er avklart og delt, **må den formaliseres til et designkonsept** – det vil si transformeres til en strukturert beskrivelse som fremhever dens interne sammenheng, gjennomførbarhet og kapasitet til å generere verdi i konteksten den skal brukes i. Å formalisere betyr å gi ideen form, struktur og retning – å bevege seg utover intuitiv tenkning mot en systemisk visjon.

Denne formaliseringen innebærer:

- ✓ definere kjerneelementene i prosjektet (funksjoner, aktører, ressurser, interaksjoner);
- ✓ forstå hvordan løsningen vil bli brukt over tid;
- ✓ utsette alternative scenarier og betingelser for tilpasning.

Et godt konstruert konsept angir eksplisitt hva som foreslås, for hvem, i hvilken kontekst, med hvilke midler, og hvordan det bidrar til den forventede sosiale eller miljømessige transformasjonen.

3.6.2 Definere mål, brukere og kriterier for inkluderende kvalitet

Tydelige mål er en nødvendig forutsetning for at prosjektet skal være gjennomførbart: hva forventes å bli oppnådd på kort, mellomlang og lang sikt? Generelle mål (f.eks. å fremme autonomi, legge til rette for deltakelse) må ledsages av spesifikke, målbare mål – selv om de uttrykkes kvalitativt.

Å definere målbrukere krever oppmerksomhet på mangfold: det er ikke noe slikt som en universell bruker, men snarere et økosystem av individer med forskjellige egenskaper, behov og begrensninger. Bruken av flere brukerprofiler, interessentkart eller kontrasterende scenarier bidrar til å ta hensyn til reelt mangfold.

Men i sammenhenger der arbeidet fokuserer på svært spesifikke behov, konvergerer mangfoldet ofte mot sterk personalisering. I disse tilfellene opererer man etter det som kan kalles en «**Design for Each**»- tilnærming: å sette individet, dets begrensninger og deres potensial i sentrum.

Dette er en dypt inkluderende tilnærming, men den krever metodisk bevissthet: ikke alle designstrategier bygget rundt et individ kan automatisk generaliseres, og dokumentasjonen av disse erfaringene må anerkjenne deres unikheter og begrensede replikerbarhet.

Kriterier for inkluderende kvalitet må gjøres eksplisitte: tilgjengelighet, brukervennlighet, tilpasningsevne, rettferdighet, bærekraft og kulturell representasjon. Hvert prosjekt bør tydelig angi hvordan det adresserer fysiske, kognitive, sensoriske og sosiale barrierer – og hvilke strategier det tar i bruk for å fremme inkludering fra den konseptuelle fasen.

3.6.3 Forbereder overgangen til prototypingsfasen

IDesignkonseptet fungerer som en bro mellom idé og prototyping. Av denne grunn må den inneholde nok operasjonelle detaljer til å veilede handlingen – uten å begrense prosjektet for mye. Det er en "åpen form": den gir retning, men stenger ikke muligheter.

Å forberede denne overgangen betyr:

- ✓ identifisere hva som kan prototyperes umiddelbart (nøkkelfunksjoner, grensesnitt, interaksjoner);
- ✓ vurdere hvilke ferdigheter og ressurser som trengs for å komme videre;
- ✓ å finne de uløste designspørsmålene som vil drive empirisk utforskning.

Konseptet blir dermed en **kollektiv artefakt**: en syntese av det som har dukket opp, et veikart for hva som kommer videre, og et verktøy for kommunikasjon og koordinering på tvers av ulike team (f.eks. designere, produsenter, institusjonelle interessenter, sluttbrukere).

3.7

TESTEDE TILNÆRMINGER OG VERKTØY FOR INKLUDERENDE IDEUTVIKLING

Praksiser og metoder som oppstår fra virkelige kontekster av deltakende design

Et utvalg av erfaringer, verktøy og teknikker utviklet i laboratoriebaserte og co-design-miljøer for å støtte inkluderende ideer. Ikke en universell modell, men et repertoar av tilpasningsdyktige løsninger som gjenspeiler situert kunnskap og metodisk fleksibilitet.

3.7.1 Aktiviteter testet i virkelige laboratorier

De siste årene har en rekke initiativer utforsket inkluderende ideer innenfor deltakende og laboratoriebaserte omgivelser. Noen tilnærminger, utviklet gjennom feltarbeid, har bidratt til å bygge metoder og verktøy som kan tilpasses heterogene grupper og ikke-standardiserte kontekster.

Blant disse har arbeidet utviklet av **Hackability** gitt verdifull innsikt i å strukturere ideer med og formennesker med nedsatt funksjonsevne, makere, omsorgspersoner og designere. Praksisene som presenteres her utgjør ikke en universell modell, men snarere en eksperimentell bane som kan sammenlignes og integreres med andre nye tilnærminger.

Noen av de mest konsoliderte aktivitetene inkluderer:

- ✓ samkonstruksjon av behov gjennom flerstemmedialoger mellom brukere og designere;
- ✓ problemsettende spill ved hjelp av visuelle og narrative støtter;
- ✓ tilrettelagt ideasjonsøker med taktile materialer og visuelle oppfordringer;
- ✓ uformelle presentasjoner av ideer med umiddelbar tilbakemelding fra den blandede gruppen.

Disse erfaringene viser at inkluderende ideer er mulig – forutsatt at den er forankret i strenghet, omsorg og metodisk fleksibilitet.

Målet er ikke å gjenskape en enkelt modell, men å utvikle designøkologier som er i stand til å svare på spesifikke forhold og verdsette bidraget til hver deltaker.

3.7.2 Originale verktøy og inkluderende tilpasninger

Innenfor rammen av inkluderende laboratoriebasert praksis har ulike arbeidsgrupper utviklet verktøy og enheter spesielt utviklet for å legge til rette for selvbestemt deltakelse, inkludert for personer med kognitive, motoriske eller sensoriske funksjonshemninger.

Noen av disse løsningene – som kommer fra eksperimentelle erfaringer som de som fremmes av **Hackability** – inkluderer:



TEAM MAP

brukt til å avklare roller og forventninger ved starten av samarbeid;

BEHOV-ØNSKER-VERDIER-ARKET

designet for å stimulere til foreløpige refleksjoner før ideer;



VISUAL STIMULI KIT

sammensatt av objekter, fotografier, teksturer og veiledende fraser, nyttig for å aktivere kreativitet i heterogene grupper;

CHARTER OF MUTUAL RULES

en symbolsk og narrativ avtale som former den delte dynamikken i laboratoriet.



I disse tilnærmingene blir ikke tilpasning sett på som en standardisert forenkling, men som en situert og samskapende prosess der deltakerne er direkte involvert i å definere forutsetningene for tilgjengelighet.

Verktøydesign går ikke forut for relasjoner, det utvikler seg innenfor dem – og reagerer på kontekstene, begrensningene og potensialet til hver enkelt gruppe.

3.7.33 Lærdommer og pedagogiske implikasjoner

Erfaringer med inkluderende ideer utviklet på tvers av ulike kontekster – inkludert eksperimentelle laboratorier som **Hackability** – tyder på at det ikke finnes noen standardmetodikk for inkludering. Inkludering er snarere et **design og pedagogisk tankesett** som må dyrkes og plasseres.

Noen av de hyppigst tilbakevendende leksjonene inkluderer:

- ✔ viktigheten av å bygge tillit før du genererer ideer;
- ✔ behovet for å gjøre «ufullkomne» bidrag synlige og legitime, spesielt når de uttrykkes på ukonvensjonelle måter;
- ✔ verdien av langsomhet som en betingelse for fremveksten av divergent tenkning blant de med historie med ekskludering.

Fra et læringsperspektiv har disse prosessene vist at inkluderende ideer gir **tverrgående læringsutbytte** for alle involverte: fra utvikling av designempati til tilegnelse av relasjonelle ferdigheter, systemisk tenkning og evnen til å jobbe innenfor usikkerhet.

En designidé – når den er født fra en virkelig deltakende prosess – er ikke bare et resultat. Det kan bli en **katalysator for kulturell, utdanningsmessig og relasjonell transformasjon**.



MAL

IDEA VERKSTEDMAL

04

PROTOTYPING OG VALIDERING



04

FRA KONSEPTER TIL INKLUDERENDE LØSNINGER

Denne modulen fokuserer på å bringe designideer til live gjennom prototyping og iterativ validering. Den introduserer praktiske metoder for å utvikle, teste og foredle løsninger med brukere, og sikre at prototyper oppfyller kravene til tilgjengelighet, brukervennlighet og ønskelighet i den virkelige verden.

Denne modulen gjør det mulig for deltakerne å tilegne seg praktiske ferdigheter for å utvikle og teste prototyper iterativt. Den fokuserer på å oversette inkluderende designkonsepter til håndgripelige løsninger, og inkorporere tilbakemeldinger fra brukere gjennom hele prosessen for å sikre tilgjengelighet, brukervennlighet og relevans.

Fra konsepter til inkluderende løsninger

Å lage prototyper er ikke målet, men veien: en delt og kontinuerlig praksis som fremmer forståelse, dialog og inkludering gjennom hele designprosessen. En introduksjon til prototypingens sentrale rolle i co-design.

Hvorfor dedikere et helt kapittel til prototyping i en tekst om et verktøysett for co-design? Lærte vi ikke på designskoler at prototypen er det siste trinnet, kronen på verket etter dager og dager med tegning, presset inn i de siste timene før levering?

I neste kapittel vil vi forklare hvorfor vi ønsker å utfordre denne antakelsen og hvordan, innen *Hackability Thinking*, tar prototyping mer plass og blir et nyttig, aktivt brukt verktøy gjennom hele prosjektet – ikke bare på slutten.

Dessuten, siden *Hackability Thinking* er basert på co-design, vil vi ha sjansen til å teste prototypeløsninger flere ganger med behovet ved bordet, for å virkelig sikre at designet vårt løser reelle problemer.

I IDEA-prosesser er **prototypen** ikke bare en nedstrøms artefakt: det er et metodisk verktøy, en formidler mellom designere og mennesker med spesifikke behov. Dens funksjon er mangefasettert: den hjelper å forstå, kommunisere, korrigere og fremfor alt å involvere.

Det er også et verktøy som bidrar til å forenkle kompleksiteten ved å dele den inn i små, håndgripelige problemer – ting vi kan diskutere, måle og lære av.

I denne sammenhengen foreslår HIDEA-verktøysettet en **prototyping-tilnærming** som ikke er lineær, men iterativ og diffus gjennom hele prosessen. Vi prototyper tidlig, vi prototyper ofte, og hver nye versjon er et øyeblikk for å lytte, gjennomgå og forbedre. I stedet for et endelig mål, er prototypen et bekreftelsesøyeblikk – om det vi forestiller oss faktisk er noe vi kan skape sammen.

Til slutt, og like viktig, i en inkluderende kontekst, er **prototyping** ikke bare en teknisk aktivitet: det er en **relasjonell praksis**, et rom der folk lærer av hverandre, og forvandler selve prosessen til et øyeblikk av gjensidig læring.

Hvorfor prototyping

I denne seksjonen skal vi utforske hvordan det å lage prototyper fungerer som et felles språk i co-design: en konkret måte å tenke design på, gjøre ideer synlige og stimulere til diskusjon. Vi skal se hvorfor deres ufullkommenhet ikke er en svakhet, men en ressurs for å teste hypoteser, avdekke tvil og åpne nye perspektiver.

Prototyping hjelper oss hovedsakelig med å forstå hva vi gjør. I en inkluderende co-designprosess, der ideer dukker opp fra møtet mellom svært forskjellige erfaringer, blir prototypen et håndgripelig møtepunkt – en felles base for å verifisere om vi virkelig er på vei i riktig retning.

Vi kan tenke på det som en slags "lingua franca" (felles språk) for co-design-bordet. Nettopp fordi den ikke er perfekt, er prototypen ikke bare nyttig for å bekrefte antagelsene våre, men også for å avdekke tvil, nye spørsmål og tvetydigheter som ofte fører til svært nyttig innsikt.

I motsetning til hva mange tror, er **prototyping** ikke en fase som kommer "etter ideer", men en måte å **tenke gjennom design på**. Å bygge en første modell – selv grov og ufullkommen – bidrar til å synliggjøre både begrensningene og potensialet til en idé. Det lar oss verifisere hvor forståelig, tilgjengelig og relevant den forestilte løsningen er, før vi investerer for mange ressurser.

Til slutt, i en inkluderende kontekst, betyr **prototyping** også å gjøre **selve prosessen tilgjengelig**: materialene, metodene og språket vi bruker til å bygge bør være tydelige, delbare og åpne for alle involverte.

For å oppsummere, hjelper prototypen oss med å:

- ✓ Valider raskt.
- ✓ Spar tid og penger.
- ✓ Lær av feilene våre.
- ✓ Ha et formidlingsobjekt mellom de ulike aktørene ved bordet.

4.3

HVA VALIDERER EN PROTOTYPE

Hva validerer en prototype

I denne seksjonen skal vi utforske hvordan prototyper hjelper med å sjekke om en idé fungerer i praksis: dens funksjonalitet, holdbarhet, ergonomi, brukeropplevelse og materialegnethet. Alle disse testene sikrer at designet er praktisk, trygt og virkelig inkluderende.

Går vi over til et mer teknisk nivå: hva kan vi validere med en prototype?

Enkelt sagt hjelper det oss å forstå om det vi har forestilt oss kan **fungere i den virkelige verden**. Så, hva betyr det at noe "faktisk fungerer"?

Etter vårt syn betyr det at det resulterende objektet fra ideen vår skal være: nyttig, brukbart, trygt, enkelt og holdbart. Her er aspektene en prototype hjelper til med å validere – ved å trekke fra både litteratur og virkelige eksempler på inkluderende co-design.

4.3.1 Tekniske funksjoner

Første og mest umiddelbare sjekk: gjør den det den skal gjøre?

Et hjelpemiddel skal lette bevegelsen; støtte må holde vekten; En enhet skal svare på kommandoer. Prototypen lar oss **verifisere om de tekniske komponentene** (mekaniske, elektroniske, digitale) **reagerer riktig på innganger og fullfører oppgavene de er designet for.**

På dette stadiet dukker det ofte opp feil, funksjonsfeil, altfor komplekse eller skjøre løsninger – noe som gir klar tilbakemelding om hva slags revisjon byggelogikken krever.



MOTSTAND

Ofte, under tester, er instinktet å håndtere prototypen forsiktig, som om det var et dyrebart trofé født av mye innsats. Men det er tvert imot: prototypen bør mishandles, stresses, presses til det ytterste. Først da kan vi virkelig se hvor den holder og hvor den trenger forsterkning, forenkling eller nytenkning. Vi liker til og med å si, spøkefullt, at jobben vår er å ødelegge prototypen slik at vi kan gjøre den bedre.

Det er ikke nok at et objekt fungerer en gang. Den må tåle daglig bruk, overraskelser, tid. Med "motstå" mener vi mekanisk styrke (den skal ikke gå i stykker, deformeres eller gi etter under trykk), og termisk motstand (hvis den kommer i kontakt med varme eller utendørsmiljøer).

Kort sagt, vi er ikke interessert i om det fungerer – men i når det går i stykker, og hvor mye det kan ta før det mislykkes. Heldigvis får vi teste det i virkelige sammenhenger, slik at vi kan bevege oss utover teoretiske antakelser.



ERGONOMI

Prøv denne enkle testen: tegn en grunnleggende ring som passer til pekefingeren. Høres det enkelt ut? Kanskje, men for å følge min anmodning, måtte du sannsynligvis måle fingeren din – sannsynligvis diameteren. Selv etter å ha tegnet den, kunne du fortsatt ikke være sikker på at ringen ville passe helt riktig. Du må kjøre noen tester for å finne riktig størrelse.

Selv med dette enkle eksemplet er det tydelig hvor viktig det er å validere det ergonomiske aspektet ved prosjektet vårt. Prototypen lar oss verifisere forholdet mellom personen og objektet: plassering av hender og fingre, grepskomfort, synlighet, tilgjengelighet og brukervennlighet.



BRUKERENS REISE

Hver designer vet hvor viktig det er å studere brukerens reise i løpet av et prosjekt. Å bygge en prototype og overlate den til behovet for testing kan gi oss verdifull innsikt i om det vi designet fungerer. Hva skjer før, under og etter bruk av det objektet?



- *Hvordan får jeg tak i den? Hvor plasserer jeg den?*
- *Trenger jeg en annen hånd for å aktivere den?*
- *Hvordan rengjør jeg den, oppbevarer den, aktiverer den på nytt?*



MATERIALER

Til slutt hjelper prototypen oss med å avgjøre om materialene vi valgte er egnet for objektets funksjon.



- *Hvis en ortose berører huden, er den biokompatibel?*
- *Kan det forårsake irritasjon fra friksjon?*
- *Hvordan føles det å ta på?*
- *Er det varmt eller kaldt? Grov eller glatt?*

En annen viktig vurdering er hvordan designet vårt samhandler med mat og drikke, da de kan være en del av miljøet.



- *Er det lett å rengjøre? Vil det flekke irreversibelt?*
- *Er materialene rimelige og enkle å finne?*

4.3.2 Før prototypen: Pretotypen

Selv før du bygger en prototype, er det et raskere, lettere og mer utforskende trinn: **pretotyping**.

Det er da vi tester om det i det hele tatt er verdt å lage prototyper – om ideen gir mening, vekker interesse og virkelig dekker et reelt behov. I pretotyping bygger vi ikke objektet ennå. Vi tester designhypotesen – kanskje med en skisse, en simulering, en prøve, eller til og med bare ved å spørre: «Hvis dette eksisterte, ville du faktisk brukt det?»

Det hjelper oss å unngå å kaste bort tid og energi på løsninger ingen ba om eller på problemer som ikke eksisterer. Det er en rask, rimelig strategi med stor effekt. I metoden hjelper pretotyping oss med å velge hvilke ideer som er verdt å gjøre om til ekte prototyper og får frem latente behov før vi begynner å investere tid, energi og penger i et potensielt prosjekt.

4.4

PROTOTYPEDEFINISJON: HØY, LAV OG ALT IMELLOM

Høy, lav og alt imellom

Prototyper eksisterer på en kontinuerlig skala, fra de første skissene til raffinerte løsninger som kan brukes i praksis. Vi skal se hvordan det å velge riktig grad av detaljeringsnivå i hver fase gjør det mulig å teste ideer, lære raskt, involvere folk fra starten og validere spesifikke deler uten unødvendig arbeid eller kostnader.

Med prototype "definisjon" mener vi hvor presis, teknisk avansert eller formelt nær det er det endelige målet – med raffinerte materialer.

I tradisjonelt designspråk snakker folk ofte om "low fidelity" og "high-fidelity" prototyper. Det er ikke feil, det hjelper oss å forstå de to endene av spekteret, men det betyr ikke at det ikke er noe imellom.

Vi foretrekker å snakke om en kontinuerlig definisjonsskala. Det er ikke bare to ytterpunkter, men en jevn progresjon – fra minimal materialisering (en skisse på papir, en rask mock-up med utklipp) til en endelig, validert prototype klar for bruk i den virkelige verden etter behov.

4.4.1 Definisjon avhenger av hva vi ønsker å oppdage

En tidlig prototype kan være grov, men nok til å teste om en idé gir mening eller om kjerneprinsippet er forståelig.

Etter hvert som prosjektet utvikler seg, kan vi bygge mer raffinerte versjoner for å teste aspekter som ergonomi, brukervennlighet, materialer eller strukturell robusthet. Så vi øker ikke troskapen for å "få det til å se fint ut", men for å oppdage nye ting. Estetisk kvalitet eller visuell realisme betyr bare noe hvis de bidrar til å validere noe som er relevant for prosjektet.

4.4.2 Progresjon som en del av metoden

Denne definisjonsprogresjonen er en integrert del av prosessen.

Å starte "i det små" lar oss utforske flere alternativer, involvere folk tidlig og svinge uten store investeringer. En "mager" tilnærming til prototyping lar oss få raske, rimelige svar.

I våre veier er det vanlig å se team starte med papp- eller leiremodeller, gå over til 3D-printede versjoner og til slutt lande på en solid, raffinert, hverdagsklar løsning som kan overlates til behovet.

4.4.3 Ikke en stiv vekt

Det er viktig å huske at denne skalaen ikke er stiv: du kan gå bakover, hoppe over et trinn eller forgrene deg i to forskjellige retninger. Noen ganger har vi til og med sett en prototype bli så bra at den uventet blir den endelige. Målet er ikke bare å «gå videre», men å lære noe nyttig hver gang.

4.4.5 Et spørsmål om strategi

Å velge "riktig nivå av troskap" for hver fase av prosjektet er en strategisk handling.

Det krever at du spør:



- *Hva ønsker vi å forstå akkurat nå?*
- *Hvem bruker prototypen, og i hvilken sammenheng?*
- *Hvor mye tid og hvor mange ressurser har vi til å bygge den?*
- *Hva er risikoen hvis denne delen ikke blir validert?*

Basert på disse spørsmålene kan vi avgjøre om papp og tape vil gjøre jobben – eller om vi trenger en fungerende elektronisk prototype.

Begge er gyldige, hvis de tjener formålet.

4.5

DELER AV EN PROTOTYPE

Lære ved å starte fra delene

I denne seksjonen skal vi utforske hvordan det å dele en prototype i separate elementer gjør det mulig å teste, validere og optimalisere hver komponent individuelt. Denne tilnærmingen forenkler kompleksitet, akselererer prøving, gjør det mulig å arbeide parallelt og sikrer tydeligere resultater, samtidig som tid og ressurser spares.

En vanlig feil er å tenke på prototypen som et enkelt, kompakt, udelelig objekt.

I virkeligheten er en **prototype** ikke en monolitt, men **snarere summen av forskjellige kompleksiteter**. Og som med alle komplekse ting, er det fornuftig å bryte det ned i enklere problemer – å dekonstruere, analysere og validere hver del individuelt.

Denne logikken gjør ikke bare arbeidet mer håndterbart, men bidrar også til å redusere feil, optimalisere tid og gjøre prosjektutviklingen mer effektiv.

4.5.1 Validere én del om gangen

La oss se på et praktisk tilfelle: vi designer en komponent som skal 3D-printes, og vi må definere diameteren på et hull. Vi er usikre på om den valgte målingen vil fungere – kanskje på grunn av toleranseproblemer. I stedet for å skrive ut hele objektet og håpe på det beste, isolerer vi "hull"-problemet. Vi skriver ut et lite prøvestykke med fem hull, hver litt forskjellig i størrelse.

Deretter tester og måler vi dem fysisk – vi vil raskt se hvilken diameter som fungerer best. På det tidspunktet er "hullproblemet" løst. Vi kan gå videre, etter å ha validert en del av helheten, og redusert systemets kompleksitet.

4.5.2 Ulike funksjoner, forskjellige prototyper

Å dele prototypen i flere deler er også nyttig når du håndterer problemer fra forskjellige funksjonsområder.

For eksempel kan vi begynne med å jobbe med et objekts grep (ergonomi), og først senere på mekanismen som lar det rotere (kinematikk, toleranser, krefter).

Å skille disse to aspektene – og utvikle dem i to forskjellige prototyper – bidrar til å forenkle tenkningen, fremskynde testingen og gi klarere svar.

4.5.3 Optimalisering av utviklingstid

En annen fordel med denne tilnærmingen er muligheten til å **optimalisere tidslinjer**.

La oss si at en del av prosjektet – som et hus for et lager – er klar før de andre. Hvis vi behandler det som et frittstående stykke, kan vi gå videre og 3D-printe det med en gang, uten å vente på at resten skal være ferdigstilt. Dette gir oss dyrebare timer og hjelper oss ofte med å overholde tidsfrister – eller rett og slett begynne å teste tidligere.

ITil slutt er det et veldig praktisk tema: håndtering av fabrikkasjonsressurser.

Hvis vi har flere 3D-skrivere, kan vi bruke dem parallelt – skrive ut forskjellige komponenter samtidig – i stedet for å lansere en enkelt, lang utskrift for hele prototypen (som også kan medføre høyere risiko for feil).

Dette hjelper oss med å optimalisere arbeidsmengden, redusere nedetid og bedre tilpasse produksjonen til tempoet i prosjektet.

4.6

TEKNOLOGIER OG MATERIALER FOR PROTOTYPING

Verktøy for inkluderende produksjon

«Vi skal nedenfor utforske verktøyene og materialene som gjør det mulig for alle å lage inkluderende prototyper. Fra enkle analoge verktøy, som papp og leire, til digitale produksjonsmetoder, som 3D-printing og laserskjæring, skal vi se hvordan riktig valg av teknologi til rett tid gjør designprosessen rask, tilgjengelig og samarbeidsorientert

Fremveksten av maker-bevegelsen og FabLabs skjedde på begynnelsen av det 21.

Det er derfor ingen overraskelse at vi er avhengige av de tilgjengelige teknologiene som endelig lar hvem som helst bygge nesten hva som helst til lave kostnader, med verktøy som kan replikeres hvor som helst.

Inkluderende prototyping krever ikke nødvendigvis store investeringer, bare god kunnskap om de riktige verktøyene til rett tid.

I dette kapittelet skal vi utforske de vi bruker og anbefaler i prosjekter.



4.6.1 Analoge og digitale verktøy for å lage prototyper



ANALOGE VERKTØY

Papp, papir, lim, modelleringsleire, tekstiler, tannpirkere, tape og skrapmaterialer er fortsatt viktige verktøy for å begynne å designe på en konkret og inkluderende måte. De er rimelige, raske å bruke, enkle å forstå og perfekte for å skissere ideer, utforske former og skape dialog.

De er utgangspunktet for ethvert prosjekt som virkelig ønsker å involvere alle ved bordet – uavhengig av hver deltakers tekniske bakgrunn.



3D-UTSKRIFT: FDM, SLA, SLS

Det er tre hovedteknologier for 3D-utskrift: **FDM (Fused Deposition Modeling)**: bruker smeltede plastfilamenter, lagdelt oppå hverandre.

Dette er den vanligste teknologien, og gir mulighet for:

- ✓ **SLA (stereolitografi):** bruker fotopolymerharpikser herdet av en UV-laser. Høy oppløsning, men dyrere og mer delikat å administrere.
- ✓ **SLS (Selective Laser Sintering):** fungerer med sintrede pulver. Utmerket for komplekse geometrier, men ikke ideell for daglig rask prototyping på grunn av kostnader og timing.

Vi foreslår først og fremst FDM fordi det gir det beste forholdet mellom pris og ytelse. Den er enkel å bruke, allment tilgjengelig, lite vedlikehold og mer enn tilstrekkelig for funksjonelle prototyper.

En rask oversikt over vanlige FDM-materialer:

- ✓ **TPU:** en myk, elastisk polymer – flott for fleksible overflater, grep eller deformerbare gjenstander.
- ✓ **PETG:** en stivere, mer motstandsdyktig polymer - egnet for strukturelle og mekaniske deler.
- ✓ **PLA:** det vanligste, rimeligste materialet som er lett å skrive ut. Den er biokompatibel, noe som gjør den egnet for hudkontakt eller sensitive miljøer



LASERKUTT

Laserskjæring er et av de mest nyttige verktøyene for å lage flate komponenter, sammenlåsende strukturer eller taktile overflater. Hovedstyrken er hastighet: et helt ark kan kuttes på få minutter. Grensen er at den bare fungerer i to dimensjoner – men det er akkurat det som gjør den perfekt for flate deler, rammer, grensesnitt eller til og med monteringsmaler.

Det fungerer vanligvis på kryssfiner, MDF, akryl, stoff, EVA eller presset papp. Den er også flott fordi den, i tillegg til å kutte, kan gravere og tegne – med en hastighet og presisjon som ikke kan matches av andre verktøy.



Når en prototype trenger å samhandle med omgivelsene eller reagere på stimuli, er det ideelle verktøyet et programmerbart kort med åpen kildekode – et som kan kontrollere sensorer, aktuatorer, motorer, vibrasjoner, lyder og lys.

Disse brettene lar oss bygge objekter som Leser innganger (trykk, lys, bevegelse, temperatur) og genererer utganger (bevegelse, lyd, visuell eller haptisk tilbakemelding). De er ideelle for å bygge smarte hjelpemidler som tilpasser seg brukeren eller kommuniserer med dem – eller for å designe tilpassede grensesnitt. Alt til en lav pris, med tonnevis av dokumentasjon fritt tilgjengelig på nettet.

4.6.2 Gjenta for å lære

Prototyping handler ikke om å bevise at vi har rett – det handler om å oppdage det vi fortsatt ikke forstår. Det er derfor du ikke prototyper bare én gang. Du prototyper, tester, lytter, reviderer og prøver igjen.

Prototyping er en iterativ prosess, og hver iterasjon er en **læringsmulighet**.

Bygg, mål, lær – denne enkle syklusen lar oss avgrense løsningen trinn for trinn, og forbedrer ikke bare objektet, men også vår forståelse av behovet vi prøver å løse.

I tillegg til tekniske data gir hver prototype oss innsikt, overraskelser, uventede feil, følelsesmessige reaksjoner eller gester vi ikke hadde vurdert.

Vi lærer ikke bare om noe fungerer, men hvordan det føles:



- *Er det behagelig?*
- *Er det vakkert?*
- *Er det brukbart?*
- *Er det intuitivt?*

Testing i virkelige sammenhenger, med forskjellige brukere, handler ikke bare om å fikse feil: Prototypen blir et objekt som vekker dialog, skaper ny forståelse blant deltakerne og hjelper til med å omfordele designbyrået blant alle involverte.

Som en liten metodisk merknad: For å bevare denne verdien fra forskningsfasen, er det nyttig å dokumentere hvert trinn – hva som fungerer, hva som ikke fungerer, spørsmålene som reises av behovet.

Denne dokumentasjonen blir en del av selve prosjektet og synliggjør selv det som ikke havner i den endelige prototypen.

Så la oss gjenta: ***målet er ikke å bygge noe perfekt, men å bygge noe som lærer oss.***

4.7.1 Åpne som en enorm prototyperessurs

Åpen design er en enorm ressurs for prototyping – det øker eksponentielt antall mulige iterasjoner.

I IDEA vil det bli opprettet et nettbasert arkiv, ikke bare for å dele prosjektene vi har utviklet, men også trinnene for å reprodusere dem, materialene som brukes, og viktigst av alt, det vi lærte underveis. For når vi lanserer et prosjekt åpent, gir vi andre sjansen til å gjenta valideringsprosessen, kanskje med et annet behov, andre teknologier eller et annet sett med ferdigheter.

For eksempel: vi kan prototype og validere et hjelpemiddel for håndtering av en gaffel i Italia, gi det ut som åpen tilgang, og deretter se det plukket opp i Australia av noen som tilpasser det, forbedrer det og gir ut en ny versjon.

Vi kan deretter bruke den forbedrede versjonen selv – og gå inn i en god syklus av delte iterasjoner, der hvert trinn tilfører verdi.

Denne tilnærmingen forsterker virkningen av en enkelt prototype, og gjør den til et åpent prosjekt som vokser gjennom bidragene fra et distribuert fellesskap.

Konklusjon

En god prototype er derfor ikke bygget for å vise at vi hadde rett, men for å stressteste prosjektet fra alle vinkler: funksjonell, fysisk, perseptuell og erfaringsmessig.

Takket være utviklingen av digitale fabrikkverktøy har vi nå utallige måter å prototype ideene våre på. Men det er opp til oss å velge den tilnærmingen som passer best til vår situasjon.

Med en konstruktiv tankegang – og uten å bli motløs – må vi huske at hvert forsøk, selv de som «går galt», bringer oss **nærmere en bedre løsning**.



MAL

TEKNOLOGI- OG MARKEDSANALYSE

05 INKLUDERENDE TENKNING



05

TANKESETT OG PRAKSISER FOR RETTFERDIGHET OG TILGANG

Dette modulen definerer inkluderende tenkning som en holdning som verdsetter mangfold og rettferdighet. Den forklarer hvordan inkluderende tenkning påvirker utdannings- og designpraksis, ved å oppmuntre lærere til å anerkjenne ulike behov og perspektiver, fjerne barrierer og skape miljøer der alle kan trives.

Målet med modulen er å fremme refleksjon og utvikle en holdning som verdsetter mangfold, rettferdighet og tilgjengelighet i alle faser av design og utdanning. Den hjelper deltakerne å se ulike behov og perspektiver, utfordre antakelser og bidra til inkluderende miljøer.

5.1

Å BYGGE EN VERDEN SOM FUNGERER FOR ALLE

Prinsipper for virkelig inkluderende kreative miljøer

Dette kapitlet introduserer inkluderende tenkning både som en mentalitet og som praksis for å skape rettferdige, tilgjengelige og styrkende miljøer. Det utforsker nøkkelprinsipper — rettferdighet, empati, tilgjengelighet, representasjon og fleksibilitet — og fremhever deres betydning i kreative og digitale produksjonsrom, for å sikre deltakelse, innovasjon og læringsmuligheter for alle.

5.1.1 Forstå inkluderende tenkning

Inkluderende tankesett handler om å integrere rettferdighet og tilgjengelighet i alle faser av problemløsning, design og kommunikasjon. I stedet for å fokusere kun på likhet, legger det vekt på rettferdighet ved å tilby tilpasset støtte slik at hver person kan lykkes. Inkluderende tankesett ser mangfold som en styrke og legger vekt på å anerkjenne og verdsette ulike perspektiver. Det går utover overfladisk mangfold og søker å skape systemiske endringer som gagnar alle medlemmer av samfunnet.

I pedagogiske og kreative miljøer innebærer denne tilnærmingen å **utforme systemer, verktøy og opplevelser som tar imot og verdsetter alle deltakerne.**

Denne modulen gir leserne en grundig forståelse av **inkluderende tenkning**, og kombinerer teori, praktiske strategier og eksempler som støtter anvendelsen i reelle kontekster.



Hovedprinsipper:



1

RETTFERDIGHET FREMFOR LIKHET

Likhet betyr å gi alle de samme ressursene eller mulighetene. Rettferdighet tar hensyn til at enkeltpersoner har ulike forutsetninger og gir de ressursene og mulighetene som trengs for å oppnå et likeverdig resultat. For eksempel kan det virke rettferdig å gi alle elever samme type datamaskin, men rettferdighet vurderer om datamaskinen fungerer for en elev med synshemming og tilbyr nødvendig hjelpemiddelteknologi.



2

EMPATI

Dette prinsippet oppmuntrer til å se verden fra andres perspektiv. Empati driver inkluderende design fordi det får designere og lærere til å stille spørsmål som: «Hvilke utfordringer kan denne personen møte, og hvordan kan jeg bidra til å fjerne dem?» Det krever aktiv lytting, emosjonell intelligens og vilje til å være åpen og mottakelig.



3

TILGJENGELIGHET

Tilgjengelighet handler om å utforme produkter, miljøer, tjenester og opplevelser slik at de kan brukes av personer med alle typer evner. Dette inkluderer fysisk tilgjengelighet, som ramper og taktil merking, digital tilgjengelighet, som kompatibilitet med skjermlesere og teksting av videoer, og kognitiv tilgjengelighet, som forenklet språk eller visuelle instruksjoner



4

REPRESENTASJON

Representasjon handler om å sikre at ulike perspektiver ikke bare blir hørt, men aktivt involvert i utformingen av resultater. Dette kan innebære å rådføre seg med personer fra ulike etniske, kulturelle, kjønns- og funksjonsbakgrunner i designteam, fokusgrupper og lederroller. Inkluderende representasjon bidrar til å unngå løsninger som passer for alle og sikrer relevans og rettferdighet.



5

FLEKSIBILITET

Fleksibilitet i inkluderende tankesett betyr å være klar til å tilpasse seg etter behov. Dette kan innebære å tilby alternative formater som lyd, tekst eller visuelle fremstillinger, bruke ulike undervisningsmetoder eller justere tidsplaner ut fra individuelle behov. Det erkjenner at én tilnærming ikke passer for alle og verdsetter kontinuerlig tilbakemelding og justering.

5.1.2 Betydningen av inkluderende tenkning i kreative rom

Kreative miljøer, som makerspaces, digitale fabrikkasjonslaboratorier og samarbeidsstudioer, har **blitt sentre for innovasjon, læring og personlig uttrykk**. Disse miljøene gir folk mulighet til å realisere ideer gjennom praktisk arbeid med verktøy som spenner fra 3D-printere og laserskjærere til programmeringsplattformer og symaskiner. De representerer et skifte i hvordan vi tenker om utdanning og innovasjon, med fokus på kreativitet, eksperimentering og det å "lage" som en måte å lære på.

Samtidig, når slike rom sprer seg til skoler, biblioteker, universiteter og samfunnshus, oppstår et viktig spørsmål: Hvem får delta i denne maker-revolusjonen?

5.1.3 Et essensielt svar

Inkluderende tankesett er en holdning og praksis som aktivt søker å anerkjenne, forstå og tilrettelegge for de ulike behovene, identitetene og erfaringene til alle individer, særlig de som tilhører historisk **marginaliserte** eller **underrepresenterte** grupper. Dette inkluderer, men er ikke begrenset til, personer med funksjonsnedsettelse, individer fra ulike kulturelle eller språklige bakgrunner, kjønnsdiverse personer, eldre voksne og personer som opplever sosioøkonomiske utfordringer. I konteksten av digital fabrikkasjon og kreative miljøer betyr inkluderende tankesett å utforme både det fysiske og sosiale miljøet på en måte som inviterer til og støtter full deltakelse fra alle. Det innebærer å tenke nytt om hva som er mulig, ikke bare når det gjelder produktene som skapes, men også hvem som får skape dem og hvordan deres bidrag verdsettes.

Kreative og digitale fabrikkasjonsmiljøer tilbyr mer enn tilgang til avansert teknologi; de gir en plattform for historiefortelling, **problemløsning og identitetsutvikling**. For lærende i alle aldre kan disse rommene fungere som arenaer for å uttrykke ideer, teste konsepter og tilegne seg ferdigheter som er relevante for karrierer innen design, ingeniørfag, kunst, entreprenørskap og mer. Likevel er disse fordelene verken automatisk eller likt fordelt. Barrierer, enten de er fysiske, teknologiske, kulturelle eller holdningsbaserte, kan begrense hvem som føler seg velkommen eller i stand til å delta. Uten bevisst utforming og inkluderende tankesett risikerer disse rommene å gjenskape de samme ulikhetene de ofte ønsker å motvirke

Å integrere inkluderende praksiser sikrer at kreative miljøer blir **rettferdige** arenaer der alle deltakere kan trives, bidra og innovere. La oss nå utforske de mange fordelene ved en slik tilnærming.

5.2

FORDELENE MED INKLUDERENDE TANKESETT I KREATIVE MILJØER

Fordelene med inkluderende tankesett i kreative miljøer

Denne delen fremhever hvordan inkluderende tenkning beriker kreative og skapende rom ved å stimulere innovasjon, øke deltakelse, støtte profesjonell utvikling og styrke fellesskapene.

5.2.1 Fordelene med inkluderende tankesett i kreative miljøer

Hva er fordelene med inkluderende tankesett i kreative og fabrikkasjonsmiljøer?



Å fremme innovasjon gjennom ulike perspektiver

Når mennesker fra ulike bakgrunner møtes, tar de med seg unike livserfaringer, problemløsningsstrategier og kreative innsikter. Inkluderende miljøer utnytter dette mangfoldet, noe som resulterer i rikere idéprosesser og mer innovative resultater. For eksempel kan et prosjekt som utvikles i samarbeid mellom personer med og uten funksjonsnedsettelse, føre til et produkt som er mer universelt tilgjengelig og dermed har større gjennomslagskraft i praksis. Design som tar hensyn til et bredere spekter av menneskelige erfaringer, har en tendens til å være mer gjennomtenkt, tilpasningsdyktig og bærekraftig. Kort sagt gjør inkluderende tankesett ikke bare rommet mer rettferdig; det gjør arbeidet bedre.



Økt deltakelse og samarbeid

Inkluderende miljøer er utformet for å redusere barrierer og støtte ulike former for deltakelse. Dette kan innebære å tilby hjelpemiddelteknologi, gjøre materiell tilgjengelig på flere språk, bruke fleksible arbeidsstasjoner eller fremme en kultur preget av gjensidig respekt og empati. Resultatet er et fellesskap der samarbeid styrkes fordi alle medlemmer får mulighet til å bidra med sitt beste arbeid. Når lærende ser at deres evner og identiteter blir reflektert og respektert i omgivelsene, er de mer tilbøyelige til å engasjere seg, ta risiko og støtte andre i å gjøre det samme. Deltakelse blir ikke bare mulig, men også meningsfull.



Fremme faglig utvikling gjennom inkluderende praksiser

Erfaring med inkluderende tankesett i kreative miljøer forbereder lærende på de mangfoldige realitetene i arbeidslivet. Ettersom arbeidsplasser i økende grad verdsetter rettferdighet og samarbeid, er personer som behersker inkluderende praksiser, som aktiv lytting, tilpasset design og tverrkulturell kommunikasjon, mer sannsynlige til å lykkes. I tillegg hjelper inkluderende maker Spaces lærende med å bygge selvtillit, lederskap og evnen til å stå opp for seg selv. De lærer å håndtere forskjeller med empati og å utforme løsninger som tjener bredere samfunn, noe som gjør dem ikke bare kompetente fagpersoner, men også bevisste borgere.



Styrke fellesskap ved å fjerne barrierer for deltakelse

På sitt beste blir digitale fabrikasjons- og kreative miljøer mer enn bare læringsverktøy; de blir samfunnsanker. Ved å fjerne barrierer for deltakelse kan disse rommene styrke sosiale bånd, fremme tverrgenerasjonell veiledning og drive innovasjon i lokalsamfunnet. For eksempel kan et makerspace som ønsker både eldre, innvandrere og unge velkommen, legge til rette for læring på tvers av generasjoner og skape en felles følelse av eierskap.

I denne sammenhengen støtter inkluderende tankesett både individet og fellesskapet, og skaper robuste nettverk som strekker seg langt utover laboratoriets vegger

5.3

INKLUDERENDE TANKESETT: FRA TILGANG TIL FELLESKAP

Verktøy og strategier for å anvende inkluderende tenkning

Dette kapitlet utforsker inkluderende tenkning som en mentalitet som går utover det å bare sikre tilgang, ved å aktivt fremme fellesskap basert på rettferdighet, empati og samarbeid. Det introduserer sentrale rammeverk — menneskesentrert design, universell design, kultursensitiv tenkning og interseksjonalitet — sammen med praktiske strategier og verktøy.

5.3.1 Inkluderende tankesett

Inkluderende tankesett krever at vi går lenger enn bare å gi tilgang til verktøy og rom; det innebærer et dypere engasjement for å bygge fellesskap. Dette betyr å sørge for at alle ikke bare er til stede, men også virkelig blir sett, hørt og verdsatt. Det innebærer å utforme miljøer i samarbeid med brukerne, ikke bare for dem. Det betyr også å være villig til å stille spørsmål ved antakelser, revidere praksiser og tåle ubehag i arbeidet for rettferdighet og kvalitet.

Lærere, designere, teknologer og beslutningstakere har alle en rolle i å integrere inkluderende tankesett i kulturen og infrastrukturen i kreative miljøer. Dette krever bevissthet, refleksjon og vilje til å utfordre etablerte strukturer for å støtte meningsfull og varig inkludering.

5.3.2 Tilnærminger til inkluderende tankesett

Følgende rammeverk veileder den praktiske bruken av inkluderende tankesett, og hvert av dem gir et eget perspektiv på hvordan man kan utforme med mangfold og rettferdighet i fokus:

1 MENNESKESENTRERT DESIGN (HCD)

Denne tilnærmingen fokuserer på å forstå og møte de faktiske behovene, følelsene og kontekstene til mennesker gjennom prosesser som empati, iterasjon og samskaping. Inkluderende HCD prioriterer stemmene til de som blir mest påvirket av designbeslutninger, og involverer dem gjennom hele prosessen i stedet for bare å konsultere dem til slutt.

2

UNIVERSELL UTFORMING

Universell utforming legger vekt på å skape miljøer, produkter og verktøy som kan brukes av alle fra starten av, uavhengig av alder, evner eller bakgrunn. I stedet for å lage separate løsninger for ulike grupper, søker den å tilby delte og fleksible løsninger som gagnar alle brukere.

3

KULTURELT RESPONSIV TENKNING

Denne tilnærmingen anerkjenner og verdsetter de ulike kulturelle bakgrunnene, tradisjonene og kunnskapssystemene som lærende bringer med seg. Den oppmuntrer designere og lærere til å respektere og reflektere kulturelle forskjeller i innhold, kommunikasjon og engasjementsstrategier for å fremme tilhørighet og relevans.

4

INTERSEKSJONALITET

Interseksjonalitet undersøker hvordan ulike aspekter ved en persons identitet – som rase, kjønn, funksjonsnedsettelse, sosioøkonomisk status eller seksualitet – samspiller og påvirker deres opplevelser av inkludering eller ekskludering. Tilnærmingen oppmuntrer oss til å gå utover enkeltsaksperspektiver og ta hensyn til de komplekse realitetene folk navigerer i, noe som muliggjør mer rettferdig og responsiv design.

5.3.3 Metodisk rammeverk og strategier

De ulike modulene og verktøykassen følger en blandet læringsmodell som kombinerer individuell refleksjon, samarbeid og praktisk øving. Den er i tråd med fire utdanningspilarer: kreativitet, digitale ferdigheter, sosiale ferdigheter og faglig utvikling.

LÆRINGSSTRATEGIER

- **Problembasert læring:** Lærende utfordres til å løse virkelighetsnære problemer som fremhever viktigheten av inkludering, og må derfor undersøke, lage prototyper og reflektere over inkluderende tilnærminger til komplekse spørsmål.
- **Deltakende design:** Folk deltar i samskappingsaktiviteter med brukere, særlig fra marginaliserte eller underrepresenterte grupper, for å sikre at designløsningene er forankret i erfaringer og kollektivt innspill.

- **Erfaringsbasert læring:** Lærende lærer gjennom praktisk arbeid i verksteder, simuleringer og designoppgaver som gir mulighet til aktiv eksperimentering, etterfulgt av kritisk refleksjon for å utdype forståelse og forbedre tilnærminger.
- **Inkluderende forskning:** Lærende trenes i å gjennomføre etisk og inkluderende forskning, inkludert intervjuer, spørreundersøkelser og samskapingssesjoner med et bredt spekter av brukere, for å fange opp ulike behov, preferanser og barrierer.

INKLUDERENDE VERKTØY OG METODER

- **Empatikart:** Empatikart hjelper med å fange opp en brukers tanker, følelser, atferd og utfordringer, og gir designere et strukturert verktøy for å bedre forstå hvordan individer samhandler med miljøer, produkter eller tjenester.
- **Tilgjengelighetsrevisjoner:** Tilgjengelighetsrevisjoner identifiserer barrierer i fysiske, digitale og sosiale miljøer. Disse vurderingene hjelper team med å finne steder hvor ekskludering kan oppstå og foreslå konkrete, inkluderende forbedringer for å sikre bredere brukervennlighet.
- **Kartlegging av skjevheter:** Kartlegging av skjevheter innebærer å identifisere og reflektere over ubevisste antakelser eller stereotyper som kan påvirke designbeslutninger. Målet er å redusere implisitt bias og fremme rettferdige og inkluderende resultater.
- **Veiledere for inkluderende språk:** Disse veilederne oppmuntrer til respektfull og rettferdig kommunikasjon ved å fremme bruk av kjønnsinkluderende, kulturelt sensitivt og ikke-diskriminerende språk. De støtter skapelsen av miljøer der alle individer føler seg sett og respektert.
- **Observasjonsteknikk** innebærer å observere en person direkte og diskret mens de interagerer med et rom, produkt eller en tjeneste. Denne metoden gir designere dyp innsikt i reell brukeradferd, inkludert usagte behov eller skjulte utfordringer, og gir verdifulle innspill for å forbedre tilgjengelighet og brukervennlighet.

5.3.3 Avsluttende refleksjon: Inkluderende tankesett som holdning

Inkluderende tankesett er ikke en sjekklister. Det er en **holdning og et kontinuerlig engasjement** for å designe med bevissthet, empati og hensikt. Det utfordrer oss til å tenke nytt om hvordan vi skaper, kommuniserer og samarbeider, ikke bare for å tilpasse oss forskjeller, men for å se dem som en kilde til innovasjon og styrke.

I en stadig mer kompleks og sammenkoblet verden kan ikke utfordringene vi møter – sosiale, teknologiske eller miljømessige – løses gjennom snevre perspektiver eller ekskluderende praksiser. Inkluderende tankesett lærer lærende å **se forbi** normer og antakelser, stille spørsmål ved hvem som blir tjent og hvem som blir utelatt, og bygge miljøer, produkter og systemer som styrker i stedet for å begrense.

Ved å fremme inkluderende tankesett lærer vi ikke bare å bli bedre designere, ingeniører, lærere eller produsenter; vi **utvikler medfølende ledere og innovative endringsskapere**. Dette er personer som forstår at tilgjengelighet og representasjon ikke er valgfrie, men grunnleggende. De erkjenner at rettferdighet ikke handler om å senke standarder, men om å heve gulvet slik at alle får muligheten til å lykkes.

Inkluderende tenkere er utstyrt med verktøy for å lytte aktivt, tilpasse design responsivt og samarbeide respektfullt på tvers av ulikheter. De er forberedt på å lede rettferdig transformasjon i sine lokalsamfunn, arbeidsplasser og bransjer. Viktigst av alt, de bærer med seg et tankesett som verdsetter hver stemme, ser potensial i hver person og tror på en fremtid **der ingen blir etterlatt**.

La dette kapittelet tjene ikke bare som en veiledning, men som en oppfordring til handling, en påminnelse om at inkludering ikke er et mål, men en retning. Når vi integrerer inkluderende tankesett i kjernen av våre utdannings- og kreative praksiser, legger vi grunnlaget for en verden som virkelig fungerer for alle.



06

INKLUDERENDE KOMMUNIKASJON



06

TEKNIKKER FOR TILGJENGELIG OG RESPEKTFULL INTERAKSJON

Denne modulen utforsker kommunikasjonsstrategier som fremmer inkludering, respekt og klarhet i ulike lærings- og designmiljøer. Den gir retningslinjer for verbal, skriftlig og ikke-verbal kommunikasjon som møter varierte behov, og støtter lærere i å skape tilgjengelige, innbydende rom for alle.

Denne modulen tar sikte på å utvikle deltakernes evne til å kommunisere tydelig, respektfullt og tilgjengelig på tvers av ulike evner og kontekster. Den gir veiledning om verbale, skriftlige og ikke-verbale kommunikasjonsstrategier som fremmer inkludering, verdighet og deltakelse for alle.

6.1

SPRÅKETS KRAFT I Å BYGGE INKLUDERENDE SAMFUNN

Språkets kraft

Språk er ikke et nøytralt verktøy – det reflekterer, forsterker og noen ganger utfordrer måten vi forstår og forholder oss til verden rundt oss på. Ordene vi velger påvirker hvordan vi oppfatter andre og hvordan de er i stand til å delta i samfunnet. For mennesker med nedsatt funksjonsevne er kommunikasjon ofte en portvokter: den kan enten bekrefte deres verdighet eller opprettholde ekskludering og stereotyper. Inkluderende kommunikasjon går utover politisk korrekthet. Det er en viktig praksis for å fremme sosial rettferdighet, spesielt innen utdanning. I både muntlig og skriftlig form gjør inkluderende ^[1]språk det mulig for alle å føle seg respektert, sett og verdsatt. Den utfordrer tradisjonelle normer som ofte marginaliserer de som ikke passer inn i dominerende modeller for evner, kjønn, alder eller kulturell bakgrunn. Over hele Europa har viktigheten av inkluderende kommunikasjon blitt anerkjent i viktige rammeverk som FNs konvensjon om rettighetene til personer med nedsatt funksjonsevne (CRPD), den internasjonale klassifiseringen av funksjon, funksjonshemming og helse (ICF) og den europeiske søylen for sosiale rettigheter. Disse verktøyene flytter oss kollektivt bort fra underskuddsbaserte perspektiver og mot en rettighetsbasert, deltakende forståelse av funksjonshemming og mangfold.

6.1.1 Funksjonshemming, mangfold og inkluderende språk

Språket har alltid fungert som et speil av sosiale holdninger. Når det gjelder funksjonshemming, er ordene vi bruker ikke bare beskrivende – de former vår forståelse av hva funksjonshemming betyr og hvordan individer behandles i samfunnet. Over tid har det dukket opp ulike modeller for funksjonshemming, som hver har sine egne språklige implikasjoner.

Den **medisinske modellen**, dominerende gjennom hele 20-tallet, ser på funksjonshemming som et problem lokalisert i individet, noe som skal kureres eller fikses. Denne modellen fører ofte til språk som fremhever begrensninger og mangler – begreper som «lider av», «rammet av» eller til og med «ugyldig». Disse uttrykkene sentrerer personens funksjonsnedsettelse og rammer dem ofte som passive mottakere av omsorg.

I motsetning til dette omformulerer den **sosiale modellen** funksjonshemming som et resultat av barrierer – fysiske, kulturelle eller holdningsmessige – som hindrer mennesker med funksjonsnedsettelse fra full deltakelse i samfunnet. Her skifter fokuset fra individet til miljøet, og fremmer språk som anerkjenner systemiske hindringer og prioriterer tilgang og inkludering.

Det mest progressive skrittet er den **rettighetsbaserte modellen**, slik den er nedfelt i FNs konvensjon om rettighetene til personer med nedsatt funksjonsevne (CRPD). Denne modellen legger vekt på autonomi, verdighet og likhet, og krever språk som respekterer personlig identitet, fremmer handlefrihet og bekrefter mangfold. Det krever at vi ikke bare snakker om funksjonshemming, men om mennesker som fullverdige borgere med rettigheter.

Funksjonshemming eksisterer ikke isolert. Det krysser kjønn, alder, etnisitet, kultur og sosioøkonomisk bakgrunn. En kvinne med funksjonshemming kan møte både funksjonshemming og sexisme. En eldre innvandrer med nedsatt funksjonsevne kan oppleve aldersdiskriminering og kulturell ekskludering. Inkluderende språk må ta hensyn til disse overlappende formene for diskriminering ved å være oppmerksomt, respektfullt og tilpasningsdyktig.

Til slutt må lærere forstå forskjellen mellom **person-først-språk** («person med funksjonshemming») og **identitets-først-språk** («funksjonshemmet person»). Person-først-språk legger vekt på individet før tilstanden, med sikte på å bekrefte deres menneskelighet. Noen samfunn – som mange i autistiske eller døvesamfunn – foretrekker imidlertid identitetspråk, da de ser på tilstanden sin som en integrert del av hvem de er. Den beste fremgangsmåten er enkel: Spør enkeltpersoner hvordan de ønsker å bli talt, og respekter deres valg.

Inkluderende språk er ikke statisk – det utvikler seg sammen med samfunnet. Men kjernemålet forblir konstant: å bygge en kultur der hver person føler seg anerkjent, verdsatt og fri til å delta fullt ut.



Inkluderende kommunikasjon: bevisste praksiser for å fremme rettferdighet og verdighet

Inkluderende kommunikasjon krever bevisste valg i måten vi snakker, skriver og oppfører oss på. Det handler ikke bare om å unngå krenkelse, men om å fremme rettferdighet, deltakelse og verdighet i enhver interaksjon.

6.2.1 Tale- og skriftspråk: Velge inkluderende termer

Når du snakker eller skriver om mennesker med funksjonsnedsettelse, bør fokuset alltid være på personen, ikke tilstanden, som vist i kapittel 1. Unngå derfor utdaterte eller negative uttrykk og fokuser på person-først-språk eller identitets-først-språk hvis det er hensiktsmessig – alltid med respekt for individuelle preferanser.

Problematisk: «Han lider av cerebral parese».

Inkluderende: «Han har cerebral parese».

Problematisk: «Hun er bundet til rullestol».

Inkluderende: «Hun bruker rullestol».

Problematisk: «De er mentalt utviklingshemmede».

Inkluderende: «De har en intellektuell funksjonshemming».

Bruk et enkelt, tydelig språk og unngå eufemismer som «annerledes funksjonsdyktige» eller «spesielle behov», som kan fremstå som nedlatende. Bruk i stedet spesifikke, respektfulle termer som gjenspeiler et rettighetsbasert syn.

6.2.2 Ikke-verbal kommunikasjon: Respekt og autonomi

Ikke-verbale signaler – som kroppsspråk, gester og tone – **kommuniserer like mye som ord**. Respekt begynner med å anerkjenne autonomien til personen du samhandler med. Henvend deg alltid direkte til personen, selv om de er i følge med en omsorgsperson eller tolk. Få øyekontakt, med mindre det er kulturelt upassende, og unngå infantiliserende gester som å snakke i en nedlatende tone eller fysisk berøre noen uten samtykke.

Berør aldri en persons mobilitetshjelpemiddel (rullestol, stokk, servicehund) med mindre du har gitt uttrykkelig tillatelse. Dette er forlengelser av personens kropp og personlige rom.

6.2.3 Tilgjengelighet i kommunikasjonsformater

Inkludering betyr å sikre at kommunikasjonen din er tilgjengelig for alle. For eksempel:

- Gi teksting eller transkripsjoner for lyd-/videoinnhold.
- Bruk lettleste skifter med høy kontrast i skriftlig materiale.
- Tilby materialer i flere formater (digitalt, stor skrift, lettlest eller lyd).

I gruppeinnstillinger kan du bruke mikrofoner når de er tilgjengelige, unngå å snakke i andre og tillate ekstra behandlingstid når det er nødvendig. Denne praksisen kommer alle til gode – ikke bare mennesker med nedsatt funksjonsevne.

Respektfull kommunikasjon er en vane utviklet gjennom praksis og åpenhet for tilbakemeldinger. Språket utvikler seg, men prinsippet er varig: mennesker fortjener å bli talt med verdighet, lyttet oppmerksomt til og inkludert på en meningsfull måte.



Inkluderende kommunikasjon

Inkluderende kommunikasjon betyr mer enn å velge de riktige ordene. Det betyr også å unngå ubevisst gjengivelse av skadelige fortellinger. Stereotyper – spesielt de som er forankret i medlidenhet, heltemot eller infantilisering – er dypt forankret i hvordan samfunnet snakker om funksjonshemming. Dette kapitlet hjelper lærere med å gjenkjenne og demontere disse mønstrene, og erstatte dem med respektfulle og styrkende alternativer.

6.3.1 Gjenkjenne vanlige fallgruver

• Inspirasjon Porno

Inspirasjonsporno Laget av funksjonshemmingsaktivisten Stella Young, og refererer til historier eller bilder som rammer inn mennesker med funksjonshemninger som "inspirerende" bare for å leve livene sine. Disse fortellingene reduserer folk til motivasjonsverktøy for ikke-funksjonshemmede publikum.

Problematisk: En overskrift som lyder: «Til tross for funksjonshemmingen går han på jobb hver dag!»

Hvorfor det er skadelig: Det antyder at mennesker med funksjonshemninger som oppnår grunnleggende livsmål er ekstraordinært, og forsterker ideen om at livene deres er definert av begrensning.

Bedre alternativ: «Han deler sin erfaring med å balansere funksjonshemming og sysselsetting for å ta til orde for tilgjengelige arbeidsplasser.»

• Medlidenhetsbaserte fortellinger

Medlidenhet rammer inn mennesker med funksjonshemninger som objekter for tristhet eller nestekjærlighet. Det appellerer til følelser i stedet for rettigheter eller rettferdighet.

Problematisk: «Hjelp denne stakkars jenta som ikke kan gå til å leve et normalt liv.»

Hvorfor det er skadelig: Det fratrar personen handlefrihet og reduserer livet deres til et problem.

Bedre alternativ: "Støtt henne i å få tilgang til verktøy og miljøer som fremmer full deltakelse."

• Infantilisering

Dette skjer når voksne med funksjonshemninger blir behandlet som barn – snakket til i en nedlatende tone, nektet autonomi eller offentlig rost for grunnleggende oppgaver.

Problematisk: Ros en voksen med Downs syndrom for å betale på supermarkedet.

Hvorfor det er skadelig: Det undergraver kompetanse og forsterker avhengighetsstereotyper.

Bedre alternativ: Behandle alle voksne som voksne – anerkjenn prestasjoner meningsfylt, ikke nedlatende.

6.3.2 Forstå mikroagresjoner

Mikroagresjoner er hverdagslige fornærmelser eller fornærmelser – ofte utilsiktede – som forsterker ekskludering. De kan være verbale, ikke-verbale eller miljømessige.

Eksempler:

- Forutsatt at en rullestolbruker trenger hjelp uten å spørre.
- Sier "Du ser ikke funksjonshemmet ut."
- Å snakke med en omsorgsperson i stedet for den funksjonshemmede.

Disse handlingene antyder at personen er mindre dyktig, usynlig eller ikke pålitelig. Over tid eroderer mikroagresjoner selvtillit og deltakelse.

6.3.3 Fortelle styrkende historier

Styrkende fortellinger fremhever handlekraft, rettigheter og bidrag. De fokuserer på personens stemme, ikke bare tilstanden deres.

Sjekkliste for inkluderende historiefortelling:

- Spør: Handler denne historien om vedkommende, eller om hva andre føler for vedkommende?
- Fokuserer fortellingen på rettigheter, tilgang og deltakelse?
- Har jeg konsultert eller tatt med perspektivet til den involverte?
- Viser jeg hele personen – ikke bare funksjonshemningen deres?

Inkluderende historier bekrefter verdighet, feirer mangfold og fremmer forståelse – ikke medlidenhet eller avstand. Som lærere og kommunikatører er vi ansvarlige for å forme budskapene som former verden.



6.3.4 Tilpasning av språk på tvers av funksjonshemninger

Inkluderende kommunikasjon er ikke en størrelse som passer alle. Ulike funksjonshemninger krever ulike former for respekt og nøyaktighet. Dette kapitlet skisserer praktisk veiledning for å tilpasse språket til ulike typer funksjonshemninger samtidig som individets identitet og preferanser sentreres. Målet er å sikre klarhet, verdighet og inkludering i hver interaksjon.

1

FYSISKE FUNKSJONSHEMNINGER

Unngå uttrykk som antyder passivitet eller tragedie. Personer med fysiske funksjonshemninger er ikke "bundet" til enheter – de bruker dem for å øke uavhengigheten.

Unngå: «rullestolbundet», «lider av», «forkrøplet».

Bruk: «rullestolbruker», «har en fysisk funksjonshemning», «bruker mobilitetshjelpemidler».

Eksempel: I stedet for å si: «Til tross for at han er bundet til en rullestol, underviser han på et universitet», si: «Han er en universitetsprofessor som bruker rullestol.»

2

SENSORISKE FUNKSJONSHEMNINGER

Bruk et spesifikt og respektfullt språk. Unngå utdaterte eller unøyaktige etiketter.

Unngå: «døv og stum», «blind».

Bruk: «døv person» (hvis kulturelt døv), «tunghørt», «blind person», «person med nedsatt syn».

Respekter foretrukne kommunikasjonsmåter (f.eks. tegnspråk, punktskrift, skjermlesere) og unngå å anta begrensninger.

Eksempel: I stedet for å si: «Han overvant det å være blind», si: «Han navigerer arbeidet sitt ved hjelp av hjelpemidler.»

3

KOGNITIVE OG INTELLEKTUELLE

Vær tydelig, respektfull og unngå infantilisering. Bruk klarspråk der det er nødvendig, og unngå eufemismer eller nedsettende begreper.

Unngå: «retardert», «treg», «spesielle behov».

Bruk: «person med utviklingshemming», «person med kognitiv funksjonshemming».

Fokuser på styrker og støttebehov, ikke opplevde mangler.

Eksempel: «Hun trenger ekstra tid til å behandle skriftlige instruksjoner» er bedre enn «Hun kan ikke følge med».

4

PSYKOSOSIALE FUNKSJONSHEMMINGER (PSYKISK)

Unngå språk som klandrer, patologiserer eller sensasjonaliserer. Psykiske helsetilstander bør behandles som alle andre helseproblemer.

Unngå: «schizo», «mental pasient».

Bruk: «person med psykisk helsetilstand», «å leve med schizofreni/depresjon».

Unngå metaforer som stigmatiserer, for eksempel "dette været er så bipolarart."

5

NEVRODIVERGENTE INDIVIDER (F.EKS. AUTISME, ADHD)

Terminologien i nevromangfoldssamfunn varierer. Mange autister foretrekker identitets-først-språk («autistisk person») fremfor person-først («person med autisme»). Respekter uttrykte preferanser.

Unngå: «lider av autisme», «høy/lav funksjon».

Bruk: «autistisk person», «person på autismspekteret», «person med ADHD».

Avstå fra å bruke fungerende etiketter, som kan være villedende og reduserende. Snakk i stedet om støttebehov eller kommunikasjonsstiler.

6.3.5 Ableistiske metaforer og eufemismer

Visse hverdagslige fraser bærer ableistiske antagelser og bør unngås.

Unngå: «å lukke øynene», «å falle for døve ører», «sprø idé», «halt unnskyldning»

Bruk: «ignorerer med vilje», «ikke anerkjent», «uventet idé», «svak begrunnelse»

Eufemismer som «annerledes funksjonsdyktig» eller «handikappet» kan høres positive ut, men tilslører ofte reelle problemer og kan sees på som nedlatende. Det er bedre å bruke direkte, respektfulle termer forankret i levd erfaring.

Inkluderende språk må alltid være kontekstsensitivt. Den beste retningslinjen er å spørre enkeltpersoner hvordan de identifiserer og respekterer valget sitt. Språk, når det tilpasses gjennomtenkt, blir en bro – ikke en barriere – for full inkludering.

Inkluderende læringsmiljøer

Lærere og tilretteleggere spiller en nøkkelrolle i å bygge miljøer der alle elever føler seg verdsatt og styrket. Inkluderende kommunikasjon er et av de mest virkningsfulle verktøyene de kan bruke for å skape rom der deltakelse er mulig for alle, inkludert personer med nedsatt funksjonsevne. Dette kapittelet fokuserer på praktiske strategier og veiledende prinsipper for å fremme inkluderende læring og samfunnsmiljøer.

6.4.1 Skape inkluderende læringsmiljøer

En inkluderende setting begynner med intensjon og forberedelse. Tenk på det fysiske rommet, kommunikasjonsstiler, materialer og holdninger. Spør deg selv:

- Kan alle få tilgang til rommet, sitteplassene og materialene?
- Finnes det alternative formater (f.eks. lettlest, stor skrift, lyd)?
- Gir jeg nok tid til spørsmål og behandling?

Bruk personsentrert språk, tillat ulike måter å delta på (verbalt, skriftlig, visuelt), og unngå å skille ut individer basert på forskjell.

Eksempel: I stedet for å spørre «Kan du høre meg godt, eller trenger du hjelp?» offentlig, kan du tilby flere måter å følge innhold på (f.eks. teksting eller notater) til alle deltakerne.



VERKTØY OG STRATEGIER FOR LÆRERE

- **Universell utforming for læring (UDL):** Planlegg leksjoner som gir flere måter å engasjere seg på, representere og uttrykke for alle elever.
- **Tydlig kommunikasjon:** Bruk vanlig språk, unngå sjargong og sjekk for forståelse regelmessig.
- **Fleksible formater:** Tilby innhold i visuelle, auditive og taktile formater. Oppmuntre til bruk av hjelpemidler.
- **Tilbakemeldingsløyper:** Skap rom for studenter til å gi tilbakemelding om tilgjengelighet og kommunikasjon. Juster deretter.

Inkluderende utdanning handler ikke om å behandle alle likt – det handler om å tilpasse seg for å møte ulike behov på en rettferdig måte.

6.4.2 Co-design og deltakelse

IDEA-prosjektet fremmer co-design som en pilar for inkludering. Dette betyr å involvere mennesker med nedsatt funksjonsevne ikke bare som mottakere, men som medskapere av læringsmiljøer, tjenester og materialer. Co-design fører til løsninger som er mer responsive, respektfulle og innovative.

Slik bruker du co-design i praksis:

- Be elever med funksjonshemninger om å komme med innspill fra planleggingsfasen.
- Test materialer og formater med ulike brukere før du fullfører dem.
- Dokumenter endringer som er gjort som svar på tilbakemeldinger, og kommuniser dem på en åpen måte.

Inkluderende praksis pågår. Det krever refleksjon, konsultasjon og tilpasning. Når det implementeres autentisk, forvandler det ikke bare læringsmiljøet – men holdningene, forventningene og mulighetene til alle i det.

6.5

FRA BEVISSTHET TIL HANDLING: ENDELIG VEILEDNING OG RESSURSER

Inkluderende kommunikasjon

Inkluderende kommunikasjon er en livslang praksis. Det starter med bevissthet, men blir meningsfullt bare når det brukes konsekvent i daglig atferd, utdanning, politikk og mellommenneskelige relasjoner. Dette avsluttende kapittelet gir en kortfattet oppsummering av nøkkelprinsippene som dekkes gjennom hele modulen, en praktisk sjekkliste for umiddelbar bruk og ressurser for å støtte kontinuerlig læring.

6.5.1 Kjerneprinsipper for inkluderende kommunikasjon

- ✓ Respekter personen først – Anerkjenn alltid personens menneskelighet før deres tilstand eller identitet.
- ✓ Tilpass deg konteksten – Ulike situasjoner og individer kan kreve forskjellige språkvalg. Når du er i tvil, spør.
- ✓ Bruk et klart, nøyaktig og spesifikt språk – Unngå eufemismer, sjargong og generaliseringer.
- ✓ Unngå skadelige fortellinger – Avis stereotypier som medlidenhet, heltemot eller infantilisering.
- ✓ Gjør kommunikasjon tilgjengelig – Bruk formater, språk og verktøy som inkluderer alle.
- ✓ Lytt aktivt – La stemmene til personer med nedsatt funksjonsevne veilede din tilnærming og justeringer.

6.5.2 Sjekkliste for daglig bruk

- Har jeg referert til personer som bruker terminologien de foretrekker (f.eks. person-først eller identitet-først)?
- Unngår jeg ableistiske termer og uttrykk (f.eks. «gal», «lam», «blind for», «bundet til rullestol»)?

- Er materialene mine tilgjengelige i tilgjengelige formater (f.eks. stor skrift, vanlig språk, kompatibel med digital skjermleser)?
- Har jeg sjekket at visuelle presentasjoner bruker høy kontrast og klare skrifttyper?
- Snakker jeg direkte til personen og ikke til assistenten eller tolken?
- Spurte jeg om tillatelse før jeg rørte ved mobilitetshjelpemidler eller gjorde antagelser om behov?
- Har jeg tatt med ulike eksempler og unngått stereotyper eller symbolisme i kommunikasjonen min?
- Bruker jeg en respektfull tone, uten nedlatenhet eller medlidenhet?
- Inviterer jeg til og tar imot tilbakemeldinger fra deltakere om hvor inkluderende eller tilgjengelig kommunikasjonen min er?

6.5.3 Opprettholde en inkluderende tankegang

Å bygge en inkluderende tankegang betyr å være **åpen for endring, være nysgjerrig og korrigere kursen når det er nødvendig**. Feil vil skje – det som betyr noe er viljen til å lære og forbedre seg. Inkluderende kommunikasjon er ikke et endelig mål, men et utviklende ansvar, spesielt for lærere og samfunnsledere. Oppmuntre til institusjonelle endringer ved å:

- Inkludering av inkluderende språk i opplæring av ansatte
- Revisjonsmateriell for tilgjengelighet
- Involvere personer med nedsatt funksjonsevne i planlegging og evaluering
- Formalisering av inkluderende praksis i retningslinjer og etiske retningslinjer

For å konkludere, inkluderende kommunikasjon handler ikke om perfektjon. Det handler om **fremgang, tilstedeværelse og respekt**. Når du tar med deg disse verktøyene inn i arbeidet ditt, husk: ordene vi velger kan åpne dører, endre meninger og omforme hvordan inkludering ser ut i lokalsamfunnene våre.

07

PITCHEN SOM VERKTØY FOR INKLUDERENDE PROTOTYPING



07

KOMMUNISERE IDEER EFFEKTIVT OG TILGJENGELIG

Denne modulen presenterer pitchen som et viktig verktøy for å kommunisere inkluderende designideer. Den skisserer metoder for å lage overbevisende, tilgjengelige presentasjoner, og utstyre elevene til å tydelig uttrykke prototypenes verdi til ulike målgrupper og interessenter.

Læringsmålet med denne modulen er å utstyre deltakerne med evnen til å lage og levere klare, overbevisende og tilgjengelige presentasjoner (pitcher). Den legger vekt på narrativ prototyping som et middel til å kommunisere inkluderende designideer effektivt og engasjere ulike målgrupper og interessenter.

Fra historie til validering

I en verden av co-design og sosial innovasjon går konseptet med prototyping langt utover å bygge fysiske gjenstander eller utvikle teknologiske løsninger. Prototyping betyr også å utforske og forme betydninger, relasjoner og fortellinger som dreier seg om et behov. I denne forstand representerer pitchen en form for narrativ, relasjonell og strategisk prototyping, som spiller en sentral rolle i deltakende og inkluderende prosesser.

Innenfor en inkluderende co-design-reise er pitchen ikke bare et effektivt kommunikasjonsverktøy eller en godt pakket presentasjon: det er en prosjektvalideringsenhet.

7.1.1 Hva det vil si å forberede en pitch

Å forberede en pitch betyr å møte utfordringer som går langt utover bare å «fortelle en historie godt». Det betyr:

Å TESTE EN IDÉ

under nesten reelle forhold, simulere en beslutningskontekst der lytterne må forstå, vurdere og muligens støtte eller engasjere seg i den.

DEFINERE GRENSER

avklare anvendelsesområder, involverte ressurser, nøkkelaktører, forventede og ønskede effekter.

UTFORSKE STYRKER OG SVAKHETER

ikke bare fra et teknisk eller operasjonelt perspektiv, men også når det gjelder ønskelighet, bærekraft og evnen til å skape verdi for flere interessenter.

LÆRE Å KOMMUNISERE IDEEN

til de som kan bidra til å gjøre den til virkelighet – det være seg institusjonelle interessenter, potensielle partnere, fellesskapsmedlemmer, sluttbrukere eller bare nysgjerrige og interesserte individer.

IPitchen fungerer dermed som en narrativ stresstest – en sjekk av om ideen kan forstås, deles og ønskes. Hvis en idé, spesielt i dens tidlige eller abstrakte stadier, ikke kan formidles klart og overbevisende, inneholder den sannsynligvis skjulte eller oversette problemer. Dette kan indikere behov for ytterligere refleksjon, lytting, avklaring eller revisjon.

Derfor er pitchen både et strategisk filter og et evolusjonært verktøy: ikke bare for å "selge" en idé, men for å bedre forstå den, dele den og utvide den gjennom dialog. Hvis historien ikke fungerer, gjør kanskje ikke ideen det heller. Men hvis vi klarer å bygge en autentisk, tilgjengelig og solid fortelling, betyr det at ideen tar form og er klar til å begynne reisen.

7.1.2 Hva er en pitch?

Begrepet *pitch* kommer fra den angelsaksiske gründerverdenen, hvor det refererer til en kort, skarp og velstrukturert tale designet for å fange oppmerksomheten til potensielle investorer eller interessenter.

I vår inkluderende co-design-reise foreslår vi det som et nøkkelverktøy for narrativ og strategisk prototyping. Det er ikke bare en øvelse i kommunikasjon – det er et grunnleggende designtrinn som hjelper gruppen med å teste en idé, klargjøre konturene, undersøke dens interne sammenheng og styrke dens troverdighet.

Pitchen gjør det mulig å fortelle et prosjekt effektivt til de som kan bidra til å gjøre det virkelig: interessenter, partnere, lokalsamfunn, institusjoner.

En god pitch er:

- TYDELIG** den formidler de grunnleggende ideene med enkelhet og tilgjengelighet;
- KORTFATTET** det går rett på sak, med respekt for lytterens tid og oppmerksomhet;
- ENGASJERENDE** det vekker nysgjerrighet, stimulerer interesse og inviterer til deltakelse.

For at en pitch skal være effektiv, bør den svare på viktige spørsmål, for eksempel:



- *Hva er problemet vi adresserer, og hvorfor er det relevant?*
- *Hva er vårt konkrete verdiforslag?*
- *Hvilke fordeler genererer det og for hvem?*
- *Hvordan vil prosjektet opprettholdes over tid?*
- *Hvilken innvirkning ser vi for oss, og hvordan vil vi evaluere den?*

Å foreslå en pitch betyr å tilby en lavterskelmulighet for diskusjon, der gruppen kan øve seg på å presentere prosjektet, få konstruktive tilbakemeldinger, teste reaksjoner og – om nødvendig – gå tilbake og revidere ideen.

Dermed er pitchen et verktøy for tidlig validering: hvis ideen ikke kan fortelles overbevisende, må den kanskje gjennomgå eller foredles. Spesielt i sammenhenger som fremmer tilgjengelighet, rettferdighet og myndiggjøring, handler ikke pitchen om å selge – men om å koble til.

Det bygger broer mellom mennesker, erfaringer og visjoner. Det er en akselerator for mening og en treningsplass for samarbeid.



7.2 ARISTOTELES, (PÅ EN MÅTE) PIONER PÅ BANEN

Ethos, Pathos, Logos—og videre: den moderne presentasjonen

Denne delen utforsker pitchens rolle både som et kommunikasjonsverktøy og som et co-design-verktøy, og sporer opprinnelsen fra Aristoteles' retorikk til dagens praksiser for inkluderende innovasjon.

Vi kan si – halvt på spøk, men også ganske alvorlig – at Aristoteles var den første som kodifiserte reglene for en effektiv bane for over to tusen år siden. I sin retorikk, en av de grunnleggende tekstene i kommunikasjonsteori, identifiserte den greske filosofen tre essensielle pilarer i enhver overbevisende tale: etos, patos og logos.



Etos: talerens troverdighet

Den bygges gjennom sammenheng, autoritet og integriteten til både budskap og budbringer. Hvis publikum oppfatter foredragsholderen som kompetent, ærlig og pålitelig, er det mer sannsynlig at de lytter og aksepterer forslaget.



Patos: evnen til å fremkalle følelser

Dette gjør talen minneverdig og skaper empatisk forbindelse med publikum. Patos er ikke manipulasjon – det handler om oppmerksomhet på mennesker, deres behov og ambisjoner. Det gjør en idé ikke bare forståelig, men følt.



Logos: styrken til logisk argumentasjon

Dette er den rasjonelle komponenten: data, eksempler, sammenhengende strukturer, demonstrasjoner. Uten logos kan en tale være emosjonell, men hul. Med gode logoer blir det solid og overbevisende.

Til disse klassiske elementene kan vi legge til et moderne: **Halo-effekten**. Dette konseptet fra sosialpsykologien beskriver tendensen til å danne et generelt positivt inntrykk basert på en innledende gunstig oppfatning. I praksis: Hvis førsteinntrykket er godt, blir alt annet sett i et bedre lys. Denne effekten kan øke effekten av en pitch betydelig – hvis den håndteres med bevissthet og ansvar.

Sammen skaper etos, patos, logoer og halo-effekten forutsetningene for en kraftfull tonehøyde: troverdig, engasjerende, strukturert og minneverdig. Dette er de fire ingrediensene i en historie som ikke bare beskriver en idé, men som gir den liv, gjør den ønskelig og inviterer andre til å delta.

Det er ingen tilfeldighet at disse aristoteliske konseptene fortsatt undervises i dag i opplæringsprogrammer om ledelse, kommunikasjon og innovasjon – de er langt fra utdaterte.

7.3 PITCHEN SOM EN NARRATIV PROTOTYPE I CO-DESIGN

Fra presentasjon til prototype

I konteksten av inkluderende samskappingsprosjekter spiller pitch en rolle som går langt utover en enkel presentasjon: den blir en virkelig narrativ prototype, et verktøy for utforskning, meklings og transformasjon. Med andre ord begrenser den seg ikke til å «fortelle en idé», men bidrar til å bygge den gjennom dialog med andre. Dens faser er tett knyttet til de grunnleggende fasene i design thinking og brukeropplevelsesforskning, fordi, akkurat som en fysisk eller digital prototype, gjør pitchen det mulig å iterere, teste, lære og forbedre.

7.3.2 Hva banen muliggjør

En av de vanligste feilene ved pitching er å starte med løsningen før du avklarer problemet. Dette kan få budskapet til å føles inkonsekvent eller lite overbevisende. Det er viktig å begynne med behovet: beskriv konteksten, fremhev hvor presserende eller relevant utfordringen er. Først da vil løsningen fremstå som logisk, nødvendig og velmotivert.

En godt utformet pitch innenfor en samarbeidende og inkluderende prosess er ikke en enveiserklæring, men et relasjonelt og strategisk verktøy. Den lar deg:

Forenkle kompleksiteten

gjør designinnsikt og systemiske visjoner om til en historie som er forståelig selv for de uten teknisk eller spesialistbakgrunn. Dette er spesielt viktig når du jobber med ulike samfunn eller interessenter fra forskjellige sektorer.

Test ideen med andre

takket være dens dialogiske natur. Pitchen er en form for prototyping som lever av interaksjon: som det sies, observerer du reaksjoner, samler signaler og samler tilbakemeldinger. Det blir en måte å «teste ideen i felten», selv på et tidlig stadium.

Oppmuntre til refleksjon og revisjon,

fordi pitchen ikke er et siste trinn, men et sjekkpunkt. Den er åpen, iterativ, tilpasningsdyktig av natur: den kan (og bør) tenkes på nytt, berikes og justeres avhengig av kontekst og publikum. Det er en dynamisk fortellerform, ikke en statisk.

Tilrettelegge for beslutningstaking

ved raskt å se et prosjekts utfordringer og muligheter. Ofte er det nettopp i forsøket på å fortelle en idé at hull, skjørheter eller i motsetning til dette kraftige innsikter blir tydelige.

7.3.3 Pitchen som et pedagogisk og transformativt verktøy i sluttfasen av et prosjekt

Å bruke pitchen i sluttfasen av en co-designprosess er ikke bare et kommunikasjonsvalg: det er en **pedagogisk, strategisk og dypt transformativ beslutning**. På dette tidspunktet «presenterer» de som er involvert i konstruksjonen ikke bare et prosjekt – de setter det sammen igjen, tolker det, internaliserer det og relanserer det i et nytt, delt og handlingsorientert lys.

Å bygge en pitch innebærer viktige **læringsopplevelser** som går langt utover offentlige taler eller effektiv kommunikasjon. Det er en sann øvelse i systemisk tenkning, empatisk design og samarbeidende historiefortelling.

Gjennom denne prosessen lærer deltakerne å:

- ✓ Tenk i form av modeller, identifiser sammenhenger mellom behov, muligheter, aktører og løsninger. Pitchen tvinger frem et skifte fra detaljer til en helhetlig visjon, søker sammenheng og fremhever det som gir styrke og retning til hele prosjektet.
- ✓ Velg, organiser og visualiser informasjon klart og konsist. Dette involverer ofte verktøy som storyboards, lerreter, logiske diagrammer eller infografikk for å oversette kompleksitet til tilgjengelige, kommuniserbare visuelle elementer.
- ✓ Tilpass språk, koder og toner, og utvikle en reell evne til å gå inn i andres sko – enten det er interessenter, innbyggere, administratorer, partnere, finansierer eller lokalsamfunn. Det er i denne fasen at ideen slutter å være "eid av de som skapte den" og begynner å bli for de som trenger den.
- ✓ Bygg en kollektiv historie, der individuelle stemmer finner en felles syntese. Pitchen blir et sammenhengende verktøy som styrker gruppens felles visjon, prosjektidentitet og presenterer den som et resultat av samarbeid.

Fra idé til kollektiv handling

I inkluderende co-design forvandler pitching individuelle ideer til kollektive prosjekter, ved å gjøre dem synlige, gjennomførbare og åpne for tilbakemeldinger, allierte og medskapere. Når den er bevisst utformet, blir den et rom for dialog, læring og delt transformasjon – snarere enn et ferdig produkt.

I sammenhenger som sosialt entreprenørskap, samfunnsopplæring, aktiv medborgerskapstrening eller samfunnsaktivisering, markerer pitchen ofte en symbolsk og praktisk terskel: øyeblikket da individuelle intuisjoner, grove forslag eller fortsatt uklare ønsker begynner å forvandles til **strukturete, troverdige og gjennomførbare prosjekter**.

Det er øyeblikket da:

- En prosjektintensjon er offentlig erklært,
- Ideer er åpne for konstruktive tilbakemeldinger,
- Døren åpnes for nye allierte, støttespillere og medforkjempere for endring.

Slik sett avslutter ikke pitchen reisen – den relanserer den, og tilbyr synlighet, narrativ styrke og fremdrift. Derfor må den utformes med omhu, aktiv lytting og bevissthet – ikke som et sluttprodukt, men som et rom for **læring og transformasjon**.

7.4.1 Bygge en inkluderende pitch: verktøy, metoder og vurderinger

Innenfor et inkluderende co-design-verksted er utviklingen av pitchen mye mer enn en avslutningsfase. Det er et nøkkeloeblikk når gruppen konsoliderer arbeidet sitt, synliggjør forslaget sitt og engasjerer seg med andre på en åpen, tilgjengelig og generativ måte.

Å utforme en inkluderende pitch betyr å sikre at alle deltakere kan bidra og forstå den – uavhengig av bakgrunn, erfaring, evner eller tekniske ferdigheter.

7.4.2 Nyttige verktøy for å støtte prosessen

PITCH LERRET

En modell bestående av 12 veiledende spørsmål som skal fylles ut av gruppen. Disse spørsmålene spenner fra problemdefinisjon til verdiforslag, bærekraft og interessentengasjement.

→ Lerretet hjelper til med å avdekke ulike perspektiver og bygge en sammenhengende, delt fortelling.



VISUELT BILDEMANUS

En sekvens på 6–9 vignetter eller scener som visuelt representerer prosjektet, dets aktører og dets virkninger.

→ Ideell for heterogene grupper, den støtter kommunikasjon selv i nærvær av språklige eller kognitive barrierer.

KOLLEKTIV, TILGJENGELIG VIDEOPITCH

En kort video produsert av gruppen som presenterer prosjektet på en direkte og engasjerende måte. Den bør inneholde: klare, synkroniserte undertekster, mulig tolkning på tegnspråk (LIS) eller visuelle symboler, en empatisk og forståelig fortellertone.

→ Videoen utvider publikumsrekkevidden og forsterker gruppens stemmer.

SPEIL TILBAKEMELDING ØKT

Etter presentasjonen gir andre grupper observasjoner, spørsmål og forslag etter en respektfull, konstruktiv struktur.

→ Dette stadiet støtter kollegalæring og lar pitchen gjennomgås og forbedres.



- ✓ Bruk et enkelt, klart og respektfullt språk, unngå sjargong eller eksklusive uttrykk.
- ✓ Integrer flere kommunikasjonskoder: ord, bilder, tegninger, symboler, konseptkart.
- ✓ Tillat varierte uttrykksfulle formater (muntlig, skriftlig, visuell, performativ) for å fremheve alles talenter og preferanser.
- ✓ Bekreft forståelse med mennesker med ulik bakgrunn, alder og evner. → Spør: "Er det klart for deg?", «Hva tror du?», "Hva slo deg eller overbeviser deg ikke?"
- ✓ Introduser selvevaluering og grupperefleksjonsøyeblikk, der deltakerne vurderer arbeidet, identifiserer læring og foreslår forbedringer.

Avslutningsvis betyr det å bygge en inkluderende tonehøyde å skape forutsetninger for at hver stemme kan bidra, og for hver lytter til å forstå, evaluere og potensielt omfavne prosjektet.

En pitch designet på denne måten er ikke bare effektiv: den er rettferdig, generativ og transformativ

7.4.3 Hva bør sosial påvirkningsorientert pitch inneholde?

En pitch for sosial påvirkning er mye mer enn en godt utformet presentasjon: det er et verktøy for å fortelle, validere og dele et prosjekt som tar sikte på å generere endring ved å svare **på reelle behov og involvere lokalsamfunn, partnere og interessenter.**



7.4.4 - 13 elementer i en pitch

For å være effektiv bør den ta for seg 13 nøkkelementer som bidrar til å bygge en solid, empatisk og handlingsorientert fortelling:

→ **1. Innledning**

Presenter prosjektets navn, opprinnelse og oppdraget som driver det. Forklar i noen få setninger hvor ideen kommer fra, og hva den tar sikte på å endre eller forbedre.

→ **2. Problemet**

Forklar hvilket behov du adresserer. Hvem er berørt? Hvordan ble problemet identifisert? Vis at dette ikke er en abstrakt intuisjon, men en respons jordet.

→ **3. Løsningen**

Beskriv hva du foreslår klart og konkret. Hvordan ble forslaget utformet i samarbeid med brukere, innbyggere eller partnere?

→ **4. Hvordan det fungerer**

Bruk tekst, tegninger, diagrammer eller lysbilder til å visualisere hvordan prosjektet fungerer: dets faser, verktøy og kommunikasjonskanaler. → Dette er viktig for å gjøre konseptet forståelig, spesielt i inkluderende omgivelser.

→ **5. Merverdi**

Hva gjør forslaget ditt unikt? Er det tilgjengelig, replikerbart, bærekraftig? Hvordan er det forskjellig fra det som allerede eksisterer?

→ **6. Begunstigede**

For hvem? Hvilke grupper, lokalsamfunn eller enkeltpersoner vil ha nytte av det? Hvilken konkret endring forventer du å generere?

→ **7. Økonomisk modell**

Hvordan vil prosjektet opprettholde seg selv over tid? Hvilke økonomiske ressurser, partnerskap eller inntektsstrømmer er involvert? (Dette punktet er mindre relevant hvis pitchen primært brukes til prosjekttesting.)

→ **8. Status for fremgang**

Hva har du allerede oppnådd? Finnes det tester, prototyper, samarbeid eller valideringer du kan dokumentere?

→ **9. Teamet**

Hvem er du? Hvilke ferdigheter tar du med deg til prosjektet? Hvilke kompetanser mangler, men trengs? (Dette punktet er også mindre kritisk for testing i tidlig fase.)

→ **10. Nødvendige ressurser**

Hva trenger du for å ta det første skrittet – mennesker, materialer, kontakter, verktøy? (Igjen, mindre viktig i tidlig testing.)

→ **11. Forespurte investeringer**

Hvor mye ber du om, og til hvilket formål? Hvordan vil disse ressursene sikre effekt og bærekraft? (Ikke avgjørende for pitching i tidlig fase.)

→ **12. Risikoer og hindringer**

Hva kan gå galt? Hvordan forbereder du deg på å håndtere begrensninger, risikoer eller uforutsette hendelser?

→ **13. Veikart**

Hva er de neste trinnene? Hvordan vil du spore prosjektets fremdrift og resultater?

7.5

DET ESSENSIELLE I EN PROSJEKTPITCH

Et fleksibelt verktøy

Når det kommer til pitching, er det viktig å huske at ikke alle elementer alltid er nødvendige, spesielt hvis målet er å teste en idé.

I tidlige faser brukes pitchen til å avklare konseptet, samle tilbakemeldinger og bestemme om vi skal gå videre. I senere faser blir det en mer detaljert og strukturert presentasjon, nyttig for å sikre investeringer eller formelle partnerskap.

7.5.1 Hva er viktig i en prosjekttestpitch

Noen elementer er virkelig avgjørende for testformål:

- ✓ En klar og kortfattet introduksjon som forklarer prosjektets opprinnelse og oppdrag.
- ✓ Et veldefinert problem, forankret i reelle behov verifisert gjennom direkte lytting.
- ✓ En konkret og co-designet løsning, utviklet med brukere, innbyggere eller partnere.
- ✓ En forklaring på hvordan prosjektet fungerer, med faser, verktøy og kanaler visualisert gjennom diagrammer eller lysbilder.
- ✓ Fokus på prosjektets unike verdi, tilgjengelighet og bærekraft.
- ✓ Tydelig identifikasjon av mottakere og forventet sosial eller miljømessig påvirkning.
- ✓ Et øyeblikksbilde av den nåværende utviklingstilstanden.
- ✓ Bevissthet om risikoer og utfordringer, og hvordan de skal håndteres.
- ✓ Et realistisk veikart med neste trinn og metoder for å overvåke resultater.

7.5.2 Hva kan utsettes

Noen elementer kan utvikles senere etter hvert som prosjektet utvikler seg:

- ✓ II Den økonomiske modellen kan komme når ideen er validert;
- ✓ Den detaljerte teamstrukturen og nødvendige ressurser kan skisseres senere;
- ✓ Investeringsforespørsler er mer typiske for modne pitcher rettet mot finansierer og er ikke avgjørende i testfasen.

Konklusjoner

Pitchen er ikke et endelig mål, men et grunnleggende skritt i en **bredere reise**. Det er en lett, men kraftig narrativ prototype som hjelper:

- Skjerpe og tydeliggjøre ideer på en mer presis og delt måte;
- Test forslaget styrke og gyldighet gjennom tilbakemeldinger og interaksjon;
- Bygg strategiske allianser ved å koble sammen mennesker, ferdigheter og ressurser;
- Styrke intern prosjektsammenheng ved å identifisere styrker og forbedringsområder.

I en verden som i økende grad krever tilgjengelighet, klarhet og inkludering, viser pitchen seg å være et verdifullt verktøy for dyp forståelse, energiaktivering og definering av felles retninger.

Å lage en pitch **sammen** betyr å ta vare på ikke bare en idé, men også på ordene som forteller den – og på **menneskene** som kan hjelpe den til å vokse og komme til live.

Med andre ord, å pitche sammen er begynnelsen på å **bygge fellesskap, deltakelse og felles sosial innovasjon**.

**EN STYRINGSMODEL
FOR ORGANISERING
AV INKLUDERENDE
CO-DESIGN-
ARRANGEMENTER**

08



08

STRUKTURERE OG LEGGE TIL RETTE FOR INKLUDERENDE SAMARBEIDSPROSESSER

Denne modulen gir et rammeverk for planlegging, administrasjon og evaluering av inkluderende co-design-arrangementer. Den tilbyr praktisk veiledning om logistikk, involvering av interessenter, tilgjengelighetshensyn og tilretteleggingsmetoder, og støtter arrangører i å levere virkningsfulle og rettferdige co-designaktiviteter.

Denne modulen gjør det mulig for deltakerne å utvikle kompetanse i å planlegge, administrere og evaluere inkluderende co-design-arrangementer. Den fokuserer på å strukturere samarbeidsprosesser, interessentengasjement, tilgjengelighetshensyn og dokumentasjon av resultater for å oppnå faglig og sosial innvirkning.

Modell for inkluderende co-design-arrangementer

Se for deg et sted hvor mennesker i forskjellige aldre, evner, bakgrunner, ferdigheter og historier kommer sammen for å bygge konkrete løsninger på virkelige problemer. Et sted hvor design ikke er forbeholdt eksperter, men blir en delt, tilgjengelig og meningsfull opplevelse. Å organisere co-design-arrangementer orientert mot inkludering betyr nettopp dette: å skape rom og prosesser der alle kan bidra, føle seg hørt, anerkjent og verdsatt.

Men å gjøre alt dette mulig er langt fra enkelt. Det krever oppmerksomhet, omsorg, metode. Det betyr å vite hvordan man holder sammen kreativitet og struktur, empati og strategi, visjon og detaljer. Det betyr også å håndtere kompleksitet, koordinere svært forskjellige aktører og legge til rette for dialog mellom forventninger som ikke alltid stemmer overens.

I denne sammenhengen tilbyr erfaringen utviklet av Hackability – en organisasjon som i årevis har fremmet deltakende design som et verktøy for tilgjengelighet og sosial innovasjon – et solid og inspirerende utgangspunkt.

Fra denne praksisen og kunnskapen kommer modellen vi presenterer i dette dokumentet: et ledelsesforslag for co-design-arrangementer ment å støtte de som jobber i lokalsamfunn – offentlige organer, foreninger, skoler, kooperativer, uformelle grupper – i å bygge autentiske, inkluderende og generative deltakende prosesser.

Dette er ikke en magisk formel, og heller ikke en protokoll som skal følges til punkt og prikke. Tvert imot er modellen ment som et fleksibelt, tilpasningsdyktig verktøy, i stand til å svare på ulike kontekster, behov og mål. Det som holder det sammen er et klart verdirammeverk: inkludering, rettferdighet, bærekraft.

Hjertet i forslaget dreier seg om **tre strategiske akser:**

1

DELTAKENDE OG TILGJENGELIG DESIGN

Her er tilgjengelighet ikke et tillegg som skal introduseres senere, men et ledende prinsipp som går gjennom alt: fra fysiske rom til materialer, fra språk som brukes til tidsstyring. Hver fase av prosessen – fra første lytting til idégenerering – er designet for å ønske velkommen og verdsette mangfoldet av deltakere.

2 METODISK STRUKTURERING OG TILRETTELEGGING

Som støtte for arrangementene er IDEA-settet, som tilbyr praktiske verktøy for å veilede arbeidet. Men den virkelige verdien ligger i rollen som tilretteleggere: ikke bare «moderatorer», men tilretteleggere for kontekst, i stand til å skape forutsetninger for autentisk deltakelse, der alle føler seg frie til å uttrykke seg og bidra.

3 EVALUERING, BÆREKRAFT OG PÅVIRKNING

Hver co-designprosess må kunne etterlate spor: hos deltakerne, i lokalsamfunnene, i de resulterende løsningene. Av denne grunn gir modellen verktøy for å overvåke og vurdere både konkrete resultater og prosesser, med nøye oppmerksomhet på gruppemyndiggjøring, kvaliteten på opplevelsen og muligheten for å replikere eller overføre det som har dukket opp. I denne visjonen er bærekraft også – og fremfor alt – relasjonelt og sosialt.

Oppsummert har denne modellen som mål å tilby et kompass for de som ønsker å designe sammen med andre, ikke for andre. Et kompass som hjelper deg med å navigere i komplekse sammenhenger, uten å forsøke å standardisere alt, men som tilbyr et adaptivt rammeverk der delte, innovative og virkningsfulle løsninger kan bygges.

8.1.1 Kontekstanalyse og interessentkartlegging

Hvert territorium har sin egen stemme – noen ganger klar og direkte, andre ganger roligere, nesten umerkelig. Noen mennesker plukker opp det ved første øyekast, leser mellom linjene med data og dokumenter; andre oppfatter det sakte, går i gatene, går inn på kafeer, utveksler noen ord med lokalbefolkningen.

For å organisere et co-design-arrangement som virkelig er **inkluderende og generativt**, må den stemmen læres og lyttes til. Alt starter her: fra ønsket om å forstå konteksten, ikke i det abstrakte, men for hva den virkelig er – med dens skjønnhet og motsetninger, dens eksisterende nettverk og hull å fylle, dens noen ganger usynlige barrierer og dens mer eller mindre eksplisitte ressurser.

Dette er ikke arbeid som kan gjøres alene ved et skrivebord: det krever **åpenhet, tid og nysgjerrighet**. Det betyr å legge ut på en reise, selv metaforisk, gjennom historiene og opplevelsene til de som bor i det territoriet hver dag.

Parallelt, mens du begynner å føle atmosfæren og lytte til stillhetene, bygges det sakte et interessentkart. Ikke en rigid liste, men en bevegelig konstellasjon av mennesker, organisasjoner, grupper, nettverk og intuisjoner.

Noen er synlige, institusjonelle, allerede "inne" prosesser; Andre oppdages underveis: en uformell forening som jobber med funksjonshemming, en lokal bedrift med fokus på sosiale spørsmål, et foreldregruppemøte ukentlig på et samfunnshus, et sosialt snekkerverksted som blir et referansepunkt for de som søker ferdigheter og inkludering.

Det hender ofte at de som i utgangspunktet virket marginale, viser seg å være essensielle. På det tidspunktet skifter arbeidet: det handler ikke lenger om å «involvere», men om å anerkjenne og verdsette. Lytte til livshistorier, samle fortellinger, la nabolaget bli beskrevet av de som kjenner det godt. Oppfatter ikke bare eksplisitte behov, men også skjulte. Og sammen med disse ser vi uventede ferdigheter dukke opp: den frivillige som er dyktig med en dreiebenk, moren som organiserer pengeinnsamlinger, den unge mannen som kjenner tilgjengelige ruter fordi han opplever dem på nært hold.

Co-design begynner allerede i denne fasen. Det er ikke et foreløpig trinn, men en integrert del av prosessen. For når vi lærer å lytte og **observere** nøye, oppdager vi at konteksten allerede er full av distribuert kunnskap, av "tilgjengelige energier" klare til å aktiveres: steder, materialer, verktøy, men fremfor alt mennesker som er ivrige etter å handle, dele, delta.

Alt dette gir ikke bare nyttig informasjon. Det produserer **tillitsforhold, sosial legitimitet, en følelse av tilhørighet.** Og det reduserer den alltid tilstedeværende risikoen for at noen blir utelatt, at noe tas for gitt, at beslutninger tas for raskt på vegne av andre.

Et eksempel? I en liten fjellby ble det planlagt et arrangement rundt mobilitetshjelpemidler. Til å begynne med hadde teamet i tankene et sett med "institusjonelle" interessenter. Så, mens de utforsket området, dukket andre realiteter opp: et sosialt snekkerverksted med verdifulle tekniske ferdigheter, en foreldreforening som kjempet for skoleinkludering i årevis, et nettverk av uformelle omsorgspersoner som i det stille holdt sammen hele deler av samfunnet.

De var ikke skrevet ned noe sted, men de var der. Og da de var involvert, endret prosjektet tempo. Det ble noe dypere, mer delt, mer ekte.



MAL

SJEKKLISTE FOR Å FORBEREDE EN INKLUDERENDE WORKSHOP

8.1.2 Definisjon av målene for co-design-initiativet

Hvert co-design-initiativ starter fra en drivkraft, en felles intensjon: å skape noe nyttig, meningsfylt, transformativt. Men for at denne første energien skal oversettes til en effektiv og inkluderende prosess, er det viktig å begynne med en klar og deltakende definisjon av mål.

Det handler ikke bare om å vite hva du vil gjøre, men om å avklare hvorfor du gjør det, med hvem og for hvem. Målene representerer prosjektets kompass: de styrer beslutninger, legger til rette for samstemthet mellom ulike aktører og gjør det mulig å vurdere senere om og i hvilken grad verdi er skapt.

Av denne grunn kan deres definisjon ikke påtvinges ovenfra. Den må komme ut av en åpen og dialogisk prosess som aktivt involverer alle interessenter:

- **direkte deltakere**, som sluttbrukere, personer med nedsatt funksjonsevne, aktive borgere, produsenter, designere, håndverkere og teknologer;
- **fremme enheter**, som offentlige institusjoner, organisasjoner i tredje sektor, skoler og sosiale foretak;
- **tilretteleggere**, det vil si meklings- og støttefigurer som er i stand til å oversette behov til forslag;
- og til slutt **eksterne interessenter**, som beslutningstakere, finansierer, representanter for lokalsamfunn eller bransjeorganisasjoner.

Målet er ikke bare å samle meninger, men å bygge en felles visjon, sammensatt av felles språk, konkrete mål og anerkjente verdier. Dette krever tid, lytting, omsorg og passende verktøy. Blant de mest nyttige verktøyene er:

INNLEDENDE WORKSHOPS,

som gjennom deltakende teknikker som World Café eller Metaplan lar motivasjoner, forventninger og prioriteringer dukke opp.

OBJEKTIVE LERRETER

det vil si visuelle rammer som hjelper til med å systematisere de ulike elementene som er i spill:

- oppdraget (hvorfor prosjektet eksisterer);
- visjonen (ønsket endring på mellomlang til lang sikt);
- SMART-mål (spesifikke, målbare, oppnåelige, realistiske, tidsbestemte);
- veiledende verdier (inkludering, selvbestemmelse, samarbeid, bærekraft ...).

SEMISTRUKTURERTE INTERVJUER

med sentrale interessenter, for å samle oppfatninger, behov, begrensninger og muligheter. Også her er det viktig å ta i bruk tilgjengelige metoder, tilpasset ulike nivåer av kommunikasjon (visuelt, narrativt, mediert).

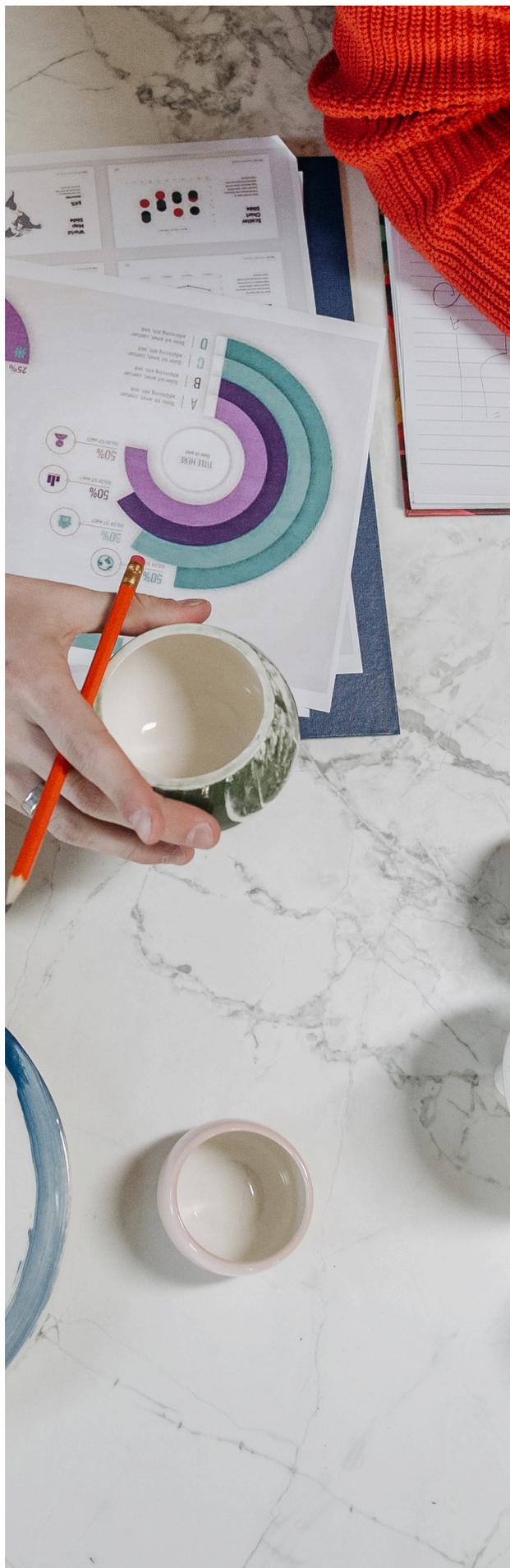
Målene som kommer ut av denne prosessen må være realistiske, verifiserbare og i samsvar med initiativets identitet. De kan dreie seg om kompetanseutvikling, inkludering av marginaliserte individer, samdesign av tilgjengelige løsninger, bygging av samarbeidsnettverk eller aktivering av nye måter å leve og bo i samfunnet på.

Et konkret eksempel kan klargjøre dette: *“Målet med initiativet er å co-designe og prototype rimelige hjelpemidler i løpet av et tredagers samarbeidsarrangement, med direkte involvering av personer med nedsatt funksjonsevne, produsenter og studenter. Intensjonen er ikke bare å utvikle konkrete løsninger, men også å fremme avstigmatisering av funksjonshemming og øke bevisstheten i lokalsamfunnet, og styrke nærhetsnettverk”.*

I et mål som dette er operasjonelle, utdanningsmessige, kulturelle og relasjonelle dimensjoner sammenvevd. Og det er nettopp denne kompleksiteten, hvis den er godt artikulert, som gjør at det generelle målet kan brytes ned i delmål og indikatorer som vil lede hele prosessen, fra planlegging til konsekvensutredning.

Å definere mål på en deltakende måte betyr å legge grunnlaget for et solid, inkluderende og troverdig prosjekt.

Men det betyr også å gjenopprette mening og motivasjon til de som deltar, og forvandle et co-design-arrangement til en opplevelse som er i stand til å aktivere energier, forbindelser og endring.



8.2 PLANLEGGING AV VERKSTED

Fra visjon til handling

Når konteksten er definert, muligheter analysert og ressurser kartlagt, er det på tide å oversette designintensjonene til en konkret og felles handlingsplan. Workshopplanlegging markerer overgangen fra visjon til praksis: det er her aktivitetene struktureres, roller avklares, tidslinjer defineres og de best egnede operasjonelle verktøyene identifiseres.

Hovedmålet med denne fasen er å bygge en klar, deltakende og fleksibel vei som veileder arbeidsgruppen – og mer generelt, designfellesskapet – mot å oppnå felles mål.

Spesiell oppmerksomhet bør gis til bruken av **IDEA Toolkit** (Design Toolkit for Accessible Co-Design), et sett med verktøy og retningslinjer utformet for å legge til rette for tilgjengelig og replikerbar co-design på tvers av ulike kontekster. Sentrale komponenter i handlingsplanen:

1 OPERASJONELLE FASER, DELT INN I VIKTIGE ØYEBLIKK

Typiske eksempler inkluderer::

- Behovsanalyse og utfordringsinnhenting.
- Samarbeidende idéutvikling og konseptutvikling.
- Prototyping (digital, håndverksbasert, konseptuelt).
- Testing og validering med sluttbrukere • Iterasjon og ferdigstillelse (om nødvendig).

2 KLART DEFINERTE ROLLER OG ANSVAR.

Det er viktig å spesifisere hvem som gjør hva, og med hvilken grad av autonomi og ansvar. Nøkkeltall kan være:

- Tilretteleggere for prosesser.
- Ekspertbrukere (omsorgspersoner, personer med nedsatt funksjonsevne, tjenesteytere).
- Teknikere og produsenter (designere, ingeniører, håndverkere, utviklere).
- Dokumenterere og kommunikatører, som sikrer synlighet og sporbarhet.

3

OPERASJONELLE OG DIGITALE VERKTØY FOR ORGANISERING.

Bruk smidige, tilgjengelige og allsidige samarbeidsverktøy for å planlegge og overvåke prosjektet:

- Visuelle veikart, utskrivbare eller interaktive (f.eks. tidslinjer med milepæler og tidsfrister).
- Aktivitetsplanleggere (Excel-ark, Trello-tavler, Notion- eller Miro-arbeidsområder).
- Rolleansvarsdiagrammer, for å visualisere prosjektstrukturen dynamisk.

4

RESSURSER OG MILEPÆLER

Planen må også ta hensyn til materielle og immaterielle ressurser (budsjett, plasser, utstyr, tidstilgjengelighet) og definere verifiserbare mellomliggende milepæler.

Eksempel:

"Innen slutten av morgenen må minst tre samdesignede hjelpemiddelkonsepter presenteres, med tilhørende skisser og foreløpige mulighetsvurderinger."

Styrken til planen ligger i dens evne til å være samskapt, tilpasningsdyktig og gjennomiktig, og alltid holde aktiv deltakelse i sentrum av prosessen.

8.2.1 Identifisering av nødvendige ressurser

I en inkluderende co-designprosess betyr det å snakke om "**ressurser**" ikke bare å regne ut eller fylle ut budsjetttabeller. Det betyr først og fremst å erkjenne at hvert prosjekt er født i en konkret kontekst, som består av mennesker, rom, ferdigheter, verktøy og – hvorfor ikke – begrensninger. Og at hvert prosjekt, for å virkelig fungere, må ta utgangspunkt i det som allerede er der, fra det som kan aktiveres sammen, fra det folk er villige til å dele.

Når det gjelder Hackability eller lignende initiativer, får denne fasen enda større betydning. Spørsmålet er ikke begrenset til: hvor mye penger har vi? Men også: hvem kan hjelpe til? Hvilke ferdigheter er allerede tilgjengelige? Hvilke verktøy kan vi bruke uten å måtte kjøpe dem? Hvem kan tilby tid, ideer, energi?

Av denne grunn er ikke ressurskartlegging et sekundært trinn som skal tas opp på slutten av planleggingen. Tvert imot er det et av de første trinnene: det som lar oss forstå om ideen er realistisk, hvordan den kan implementeres, og hvilke allianser som kan bygges for å gjøre det mulig.

Il praksis er det nyttig å tenke på ressurser i minst tre hovedkategorier.

 <p>Personale</p> <p>Dette er menneskene, med sitt vell av ferdigheter, erfaring og tilgjengelighet. Dette inkluderer tilretteleggere, designere, produsenter, ekspertbrukere, men også studenter, frivillige, lærere og kommunikasjonsassistenter. Alle bringer noe: kunnskap, visjon, følsomhet, energi. Og ethvert bidrag må anerkjennes, verdsettes og knyttes til andre.</p>	 <p>Tekniske og materielle ressurser</p> <p>Disse refererer til verktøyene og rommene som trengs for å utføre aktivitetene konkret. 3D-skrivere, laserskjærere, mobile møbler, forbruksvarer som papp, tekstiler, elektroniske komponenter. Men også: et velutstyrt verksted, et rom for workshops, et område for pauser og uformelle samtaler. Rom og verktøy er ikke nøytrale: de former hva slags opplevelse deltakerne vil ha.</p>	 <p>Økonomiske og finansielle ressurser:</p> <p>Selv i et deltakende prosjekt eksisterer kostnader. Det trengs midler til materialer, reiser, tilgjengelighet og potensielt for å dekke avgifter. Noen ganger brukes offentlige midler; andre ganger er sponsorer involvert, crowdfunding-kampanjer organisert eller partnere engasjert for å dekke visse kostnader direkte. Det er viktig at økonomiske ressurser ikke bare blir sett på som et problem å løse, men også som en mulighet til å skape felles verdi.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

For å håndtere denne kompleksiteten finnes det enkle, men viktige verktøy.

En delt budsjettplanlegger lar for eksempel alle partnere tydelig se den økonomiske situasjonen på hvert trinn. Et ressursark, som viser hva som trengs, hvem som skal levere det, og til hvilken pris, muliggjør åpenhet og bidrar til å bygge en overordnet visjon. Et kostnadsdekningsnett hjelper til med å identifisere hvor synergier kan aktiveres: en lokal myndighet kan gi plass, en forening kan stille med frivillige, en skole kan involvere elever.

Men det er et aspekt som ofte går ubemerket hen og likevel gjør en forskjell: denne fasen er ikke bare teknisk; den er dypt relasjonell. Det tjener til å bygge tillit, avsløre usynlige ressurser (som noens tid eller vilje til å dele ekspertise), og få hver aktør til å føle seg som en del av en kollektiv bestrebelse. Å forstå "hvem som kan bidra med hva" betyr også å fremme en følelse av delt ansvar, tilhørighet og gjensidighet.

Et eksempel? I et Hackability-arrangement, takket være nøye ressurskartlegging, kom det frem at en lokal forening kunne tilby et snekkerverksted med profesjonelle verktøy.

Dette var ikke forutsett i utgangspunktet, men den ressursen viste seg å være sentral: den tillot bygging av prototyper av høy kvalitet og involverte lokale håndverkere som inntil da hadde holdt seg på sidelinjen. Uten den forbindelsen ville prosjektet hatt mindre innvirkning.

Kort sagt, å identifisere ressurser er ikke bare et organisatorisk skritt. Det er et generativt øyeblikk som kan avsløre det skjulte potensialet til territorium og dets folk. Og det er nettopp denne evnen til å se og aktivere det som allerede eksisterer som bestemmer mye av bærekraften – og effektiviteten – til et co-design-prosjekt.

8.2.2 Identifisering og overvåking av resultater

Når veien er definert og målene avklart, begynner en annen avgjørende fase: å forstå hvilke konkrete resultater vi ønsker (og kan) oppnå, og hvordan vi kan holde oversikt over dem. Her spiller skillet mellom utfall og utgang inn i bildet.

Resultatene representerer endringene på mellomlang til lang sikt som et prosjekt kan generere: en økning i autonomi, et aktivt nettverk av relasjoner, større bevissthet blant deltakerne. Resultater, derimot, er de håndgripelige og verifiserbare resultatene som dukker opp i løpet av prosjektet: prototyper laget, materialer produsert, dokumenter skrevet, kommunikasjon levert.

Hvorfor er overvåking av utganger så viktig? Av minst tre grunner:

- For å verifisere prosjektets fremdrift i forhold til målene som ble satt ved oppstart.
- Å motivere deltakerne, ved å gi synlighet til delresultater og anerkjenne verdien av arbeidet som gjøres.
- For å bygge et prosjektminne, nyttig både for ekstern kommunikasjon og for skalering av modellen.

For å samle inn og verdsette disse utdataene er det svært nyttig å komplettere driftssettet med en **samarbeidende loggbok**. Dette kan være et enkelt delt nettdokument – en wiki-side, et Google-dokument, en Notion-seksjon – der deltakerne kan notere observasjoner, innsikt, vanskeligheter og retningsendringer. Dette verktøyet er verdifullt fordi det:

- øker åpenheten;
- gjør uformell læring synlig, noe som ofte blir oversett;
- tilrettelegger for asynkront arbeid og kontinuerlig dokumentasjon, dag for dag.

Parallelt er det nyttig å begynne å bygge en portefølje av prototyper og materialer: en slags "visuell dagbok" som samler alt som produseres - skisser, tegninger, fotografier, videoer, opplæringsprogrammer, undervisningsmateriell. Dette arkivet kan publiseres på en tilgjengelig plattform (for eksempel Padlet, Behance eller et dedikert WordPress-nettsted) og blir et effektivt verktøy for:

- fortelle prosjektets historie til omverdenen;
- opplæring av nye team;
- gi synlighet til løsningene som utvikles og gjøre dem replikerbare andre steder.

Noen eksempler på konkrete resultater inkluderer:

FYSISKE PROTOTYPER

tilpassede hjelpemidler, interaksjonsverktøy, ortoser laget med 3D-printing, adaptive grensesnitt for digitale eller fysiske miljøer.

OPPLÆRINGS- OG OPPLÆRINGSMATERIELL

arbeidsark, infografikk, veiledninger, forklarende videoer laget under workshops eller for intern teamopplæring.

RETNINGSLINJER OG BRUKERMANUALER

dokumenter som gir instruksjoner for bruk, vedlikehold og tilpasning av designede produkter eller tjenester.

OPPSUMMERINGSRAPPORTER

oversikter over arbeidsfaser, syntese av co-design-økter, tilbakemeldinger fra deltakere og evalueringer.

KOMMUNIKASJONSINNHold

innlegg på sosiale medier, artikler, brosjyrer, plakater, korte videoer – brukt til å dele opplevelsen og øke offentlig bevissthet.

Oppsummert er verksteddesign og effektovervåking ikke bare driftsoppgaver. De er rom for omsorg, hvor mening bygges, samhold styrkes, og muligheten pleies for å transformere nåtiden til noe mer tilgjengelig, rettferdig og delt.

8.2.3 Detaljert handlingsplan

For at et co-design-arrangement skal være virkelig effektivt, er det viktig å støtte hver fase med nøye og delt planlegging av handlingene som skal utføres.

Klarhet i fordelingen av aktiviteter, ledsaget av en gjennomtenkt tidsplan basert på prioriteringer, forventet effekt og faktisk tilgjengelighet, gjør det mulig å skape et operasjonelt rammeverk som er stabilt, men likevel dynamisk.

Praktiske verktøy som delte gjøremålslistor, ukeplaner eller visuelle tidslinjer kan være ekstremt nyttige for å sikre koordinering mellom teammedlemmer og for å holde motivasjonen høy. Spesielt er **Gantt-diagrammet** et verdifullt verktøy for intuitivt å representere tidslinjen for aktiviteter, fremheve deres varighet og gjensidige avhengigheter.

Enten du bruker en digital versjon (Google Sheets, Asana eller Monday.com) eller en analog versjon (for eksempel en tavle med post-its), er det viktige å gjøre driftsplanen synlig og delt.

Et praktisk eksempel kan være en idéfase fra 1 til 10 mars, etterfulgt av to uker dedikert til prototyping, og deretter gå videre til testing og evalueringer de første dagene av april.

Eksempel på tidslinje:

- *Ideer*: 1.–10. mars
- *Prototyping*: 11.–25. mars
- *Testing*: 26. mars – 5. april

Denne fordelingen gir klare forventninger, felles forståelse av fremgang og tilpasningsevne i tilfelle prioriteringer eller forhold endres.

8.2.4 Effektevaluering og måling

Effektevaluering er en av de viktigste fasene i en inkluderende co-design-prosedy, da den gir en dyp forståelse av verdien som genereres av initiativet. I sammenhenger der målet ikke bare er å utvikle konkrete løsninger, men også å utløse kulturell, organisatorisk eller sosial endringsdynamikk, er det viktig å ha et strukturert og deltakende system for å samle inn bevis, lytte til deltakernes erfaringer og reflektere kollektivt over resultatene.

Å evaluere effekt betyr å stille nøkkelspørsmål: Hva har endret seg etter prosjektet? Hvilke effekter har det hatt på deltakerne, samfunnet og nettverkene som er involvert? Er resultatene i tråd med de opprinnelige målene? Hva kan forbedres, overføres eller replikeres andre steder? Å måle effekt betyr å stille nøkkelspørsmål:

- *Hva har endret seg etter initiativet?*
- *Hvilke effekter hadde det på deltakerne, territoriet og de involverte nettverkene?*
- *Er resultatene i tråd med de uttalte målene?*
- *Hvilke lærdommer kan overføres eller gjentas i andre sammenhenger?*



Siden mange effekter oppstår på mellomlang til lang sikt og ofte gjelder immaterielle aspekter, er det viktig å kombinere kvantitative og kvalitative verktøy. Blant disse hjelper spørreskjemaer før/etter arrangementet med å måle opplevd endring; KPI-dashbord (Key Performance Indicator) gir en visuell oversikt over resultatene, og oppfølgingsintervjuer gjør det mulig å vurdere vedvarende effekter og kvaliteten på opplevelsen.

Eksempler på indikatorer:

KVANTITATIVE KPIER

- Antall prototyper av løsninger
- Andel deltakere som tilegnet seg nye ferdigheter (selvvurdert)
- Antall nye kontakter eller samarbeid som er startet.

KVALITATIVE KPIER

- Deltakertilfredshetsnivå (f.eks. på en Likert-skala fra 1–5)
- Endringer i opplevd autonomi eller mestringstro
- Evaluering av co-designprosessen og samarbeidsatmosfæren.

Til syvende og sist betyr evaluering av innvirkning fra et inkluderende perspektiv å gå utover tall, verdsette personlige fortellinger, små daglige endringer og de nye relasjonene som aktiveres. Det er en mulighet for kollektiv læring og for å styrke prosjektets legitimitet i øynene til interessenter, partnere og finansierer.

8.2.5 Konklusjon: en dynamisk og tilpasningsdyktig modell

Den foreslåtte modellen – inspirert av Hackabilitys erfaring – er ikke en rigid eller standardisert prosedyre, men snarere et fleksibelt, dynamisk og sterkt handlingsorientert rammeverk. Hensikten er å tilby et klart, men åpent referanserammeverk, som er i stand til å støtte de som organiserer og legger til rette for inkluderende co-design-prosesser i å håndtere kompleksitet, fremme aktivt engasjement og forfølge håndgripelig innvirkning.

Integrering av deltakende metoder, delte planleggingsverktøy og systematiske evalueringssystemer muliggjør ikke bare større effektivitet av intervensjoner, men også transformasjon av hver hendelse til et ekte laboratorium for sosial innovasjon. Et sted der design ikke er begrenset til å produsere løsninger, men blir en mulighet til å bygge relasjoner, aktivere fellesskap og generere delt kunnskap.

I dette perspektivet representerer hver workshop en **byggestein i en bredere prosess** som verdsetter hver persons ferdigheter, dokumenterer oppnådde resultater, gir næring til kollektivt minne og skaper rom for nye muligheter.

09

**INKLUDERENDE
SETT**



09

EN VERKTØYKASSE FOR SYSTEMATISK INKLUDERENDE DESIGNPRAKSIS

Denne modulen introduserer Inclusive Kit: en strukturert samling av metoder, maler og tilretteleggingsveiledninger som lærere og FabLabs kan bruke for å integrere inkludering systematisk i utdanningsprogrammene sine. Den legger vekt på co-design med brukere, praktisk bruk og skalerbarhet for ulike kontekster.

Målet med denne modulen er å gi deltakerne en praktisk verktøykasse for å integrere inkludering systematisk i designutdanning og praksis. Den integrerer kreativitet, digitale fabrikasjonsferdigheter, teamarbeid, tilgjengelighetsrevisjon og dokumentasjonsstrategier for å støtte planlegging og levering av inkluderende samdesignveier.

Verktøykasse for sosial innovasjon

Midt i den digitale og pedagogiske transformasjonen som involverer skoler, FabLabs og organisasjoner som jobber med mennesker med nedsatt funksjonsevne (PWD), utviklet vi et verktøy som bygger bro mellom kreativitet, inkludering og faglig utvikling: IDEA Toolkit. Mer enn bare et sett med lerreter, det er en strukturert, replikerbar og skalerbar pedagogisk metodikk bygget på co-design og inkluderende tenkning.

9.1.1 En verktøykasse som endrer måten vi designer på

Verktøykassen ble opprettet for å hjelpe elever med å skifte paradigme og forstå co-design og dets prinsipper. Kjernen er troen på at det å generere **tilgjengelig innovasjon** krever et kulturelt skifte: å designe ikke bare for mennesker med funksjonshemninger, men med dem.

I denne sammenhengen blir **IDEA Toolkit** essensielt: et praktisk verktøy som legger til rette for **samskaping**, reduserer kompleksiteten, oppmuntrer til samarbeid og veileder utviklingen av løsninger som virkelig oppfyller brukernes behov.

9.1.2 Et økosystem for myndiggjøring

Verktøykassen gjør mer enn å generere tilgjengelige løsninger: den fremmer også utvikling av nøkkelferdigheter for deltakerne og støtter inkludering på veien. Ansatte, lærere og brukere bygger kompetanse på tvers av fire områder:

Kreativitet

Lateral tenkning,
problemsetting, ideer.

Digitale ferdigheter

3D-modellering, digital
fabrikasjon, UX-design.

Sosiale ferdigheter

Kommunikasjon, empati,
samarbeid.

Profesjonell utvikling

Rask prototyping,
pitching, validering.

Denne integrerte tilnærmingen fremmer en kultur for inkludering, øker designbevisstheten og reduserer risikoen for å utvikle ineffektive eller ikke-vedtatte løsninger.

9.1.3 Fra behov til påvirkning: prosessfaser

Bygget på etablerte rammeverk som *Design Thinking*, *Design for all*, *Service Design* og *User-Centered Design*, utfolder prosessen seg gjennom klare faser:

FASE 01

Problemsetting og skyggelegging

Det starter med observasjon og lytting, ved hjelp av metoder som skyggelegging og brukerintervjuer. Fokuset er på å identifisere latente behov og hverdagslige mikrobarrierer.



FASE 02

Interessentkartlegging og verdiforslag

Kartlegging av aktørene og analyse av konteksten bidrar til å tydelig definere "behovet" og verdien som en løsning kan gi.



FASE 03

Samdesign og idéskaping

Teamet samarbeider med brukere for å generere ideer basert på identifiserte behov, oppmuntre til kreativitet og ulike perspektiver. Her begynner de første inkluderende løsningene å ta form.



FASE 04

Prototyping og testing

Gjennom strukturerte aktiviteter bygger teamet konkrete løsninger, prototyper og tester og validerer det med ekte brukere.



FASE 05

Kommuniserbare og skalerbare utganger

Prosjektet avsluttes med en presentasjon av resultatene ved hjelp av strukturert historiefortelling (f.eks. STAR-metoden), klar til å deles og replikeres.

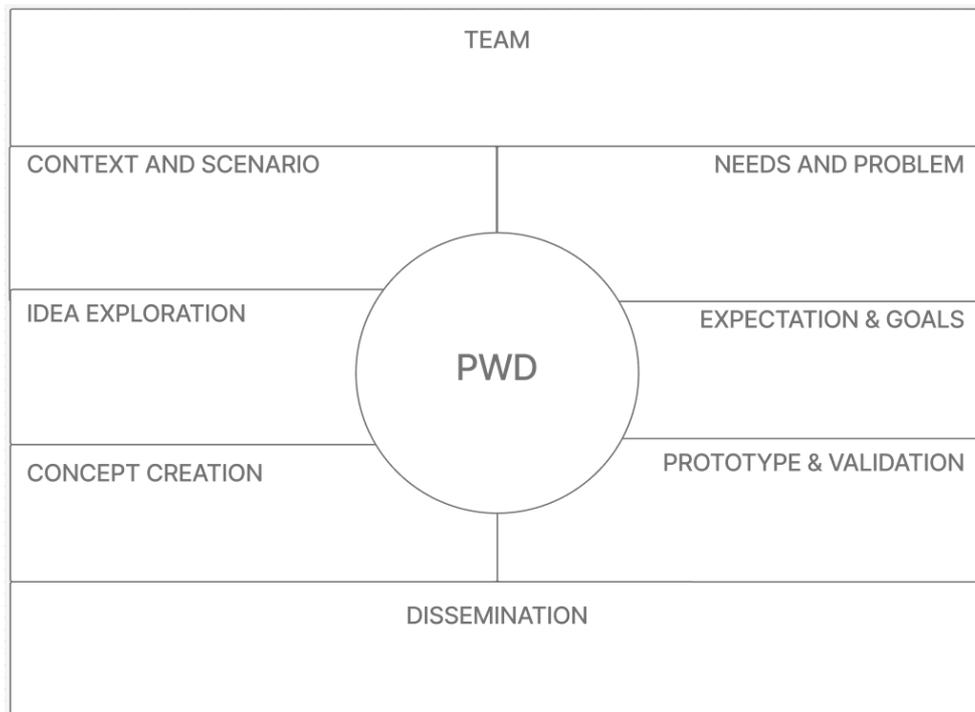


9.2

INKLUDERENDE VERKTØYKASSE FOR FELLES DESIGN

En strukturert vei for å designe tilgjengelige, meningsfulle og bærekraftige løsninger sammen med brukerne.

Denne delen veileder teamene i å danne inkluderende grupper, forstå kontekster og scenarier, og identifisere brukernes reelle behov, for å sikre at hver designbeslutning er informert, empatisk og anvendelig.



9.2.1 Dannelse av co-designteam

En vellykket co-designprosess begynner med mennesker. Teamdannelsesstadiet er viktig fordi styrken og mangfoldet i gruppen direkte påvirker kreativiteten, inkluderingen og virkningen av løsningen.

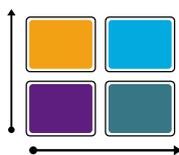
Ved å sette sammen et team som gjenspeiler ulike erfaringer, ferdigheter og perspektiver, inkludert funksjonshemmede (PWD), legger vi grunnlaget for empatidrevet innovasjon. Dette stadiet fremmer gjensidig tillit, felles språk og en samarbeidskultur, som er avgjørende for å skape meningsfulle og tilgjengelige løsninger i fellesskap.

Mål: Bygge en balansert, inkluderende og motivert gruppe som kan samarbeide og respektere mangfold.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Kartferdigheter (tekniske, relasjonelle, erfaringsbaserte).
- ✓ Inkluder sluttbrukere (PWD), omsorgspersoner, teknikere, designere, lærere.
- ✓ Definer roller, engasjementsregler og delte kommunikasjonsverktøy.
- ✓ Uttrykk forventninger fra co-design-fasen (jeg er her hvorfor ... og jeg vil gjerne ... for ... nå dette målet ...).

KIT-elementer:



Teamkartmal: Bruk en ferdighets- og perspektivmatrise med ikoner som representerer ulike bakgrunner, inkludert funksjonshemmingstyper (f.eks. Team Canvas) og et sammendrag av teamets verdier og forpliktelser.

Tips til tilrettelegger:



- Begynn med en fortellersirkel der hvert medlem deler en personlig opplevelse knyttet til diskusjonsemnet.
- Still et teammedlem minst ett spørsmål for å utdype én informasjon, et interessant faktum de delte i gruppen.

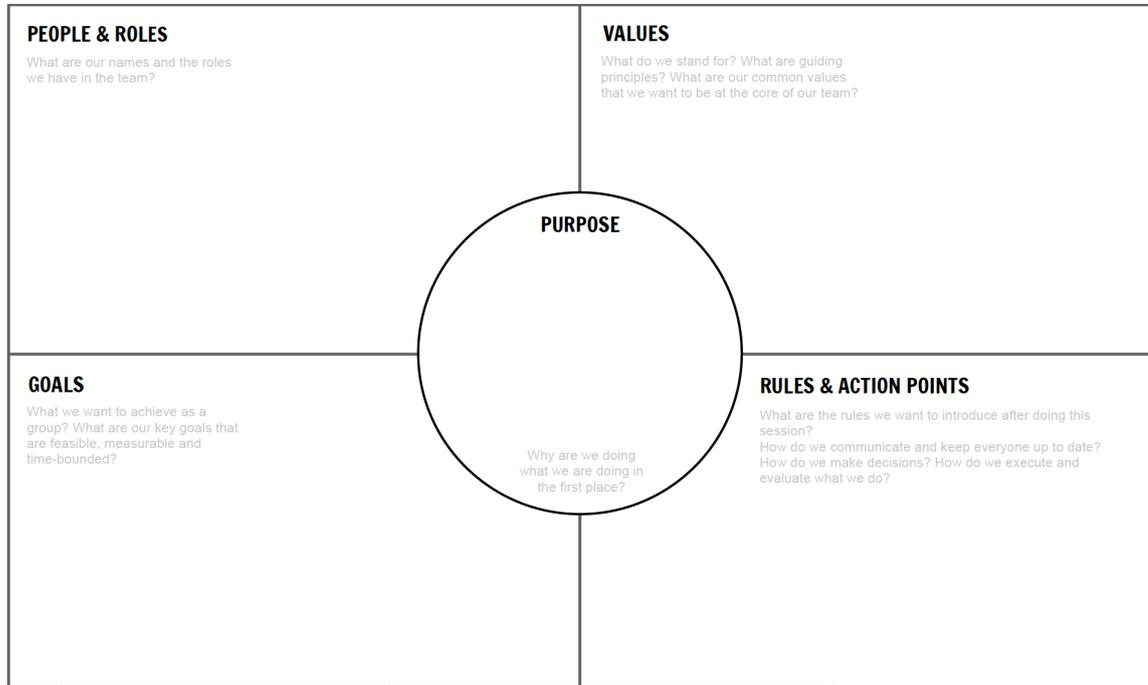
Forventet resultat: Teamkart med felles forventninger og roller eller ferdigheter vi bringer inn i teamet.

The Team Canvas Basic

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____



The Team Canvas by TheTeamCanvas.com
Alexey Ivanov.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License.
To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Team Canvas Quick Start Guide

1. WHICH TEAM CANVAS SHOULD I USE?

Team Canvas comes in two flavors.

Use **Team Canvas Basic** to kick off team projects or creating new teams. Use complete **Team Canvas** to gently resolve conflict and increase team productivity for existing teams.



- ✓ Start a team
 - ✓ Kick-off a project
 - ✓ Short-term alignment
- 30-45 minute session*



- ✓ Team alignment and cohesion
 - ✓ Gentle conflict resolution
 - ✓ Long-term team culture
- 90-120 minute session*

Version 1.0
theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

2. WHAT DO I NEED TO RUN A SESSION?

Just a few basic things:

- ✓ Print, draw or project big enough Team Canvas on the wall
- ✓ Make sure each team member has sticky notes of a different color, and a marker / pen
- ✓ Book a separate room and have enough time (up to 120 minutes)

3. HOW TO FACILITATE A SESSION?

- ✓ Easy to follow step-by-step guide for facilitators and team leads available for free online: <http://theteamcanvas.com/use/>
- ✓ Let us know how it goes. Twitter: #teamcanvas

Team Canvas, Team Canvas Basic by Theteamcanvas.com. Created by Alexey Ivanov. Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Strategyzer. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

9.2.2 Kontekst og scenariodefinsjon

Å forstå miljøet der designutfordringen oppstår er avgjørende for å skape løsninger som virkelig passer. Denne fasen fokuserer på å utforske den fysiske, sosiale og institusjonelle konteksten som omgir brukeren. Ved å kartlegge scenariet og identifisere nøkkelaktører og påvirkninger, får teamene et realistisk bilde av problemet og dynamikken som former det. Dette grunnlaget gir mulighet for mer målrettede, effektive og relevante designintervensjoner.

AKTIVITET

Mål: Forstå den virkelige settingen der behovet oppstår, inkludert barrierer, muligheter og miljøpåvirkninger.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Kontekstkartlegging (fysisk, sosial, institusjonell).
- ✓ Kartlegging av interessenter.
- ✓ Datainnsamling gjennom observasjon, skyggelegging, intervjuer.
- ✓ Design av gjeldende brukerreise («som den er»).

Visuelle elementer:



PWD Scenario Map/Journey: lagdelte diagrammer som illustrerer fysiske rom (f.eks. hjem, gate), sosiale nettverk og institusjoner som samhandler med brukere.



Interessentkart: interessentkartlegging er en designaktivitet som lar oss identifisere interessenter og deres forventninger til prosjektet som skal gjennomføres.

Eksempler:

- **Fotodagbok** fra skygge av en synshemmet bruker som navigerer i offentlig transport, og viser barrierer som utilgjengelig skilting.
- **Visualiser nøkkelpunkter** som fordeler og ulemper ved den faktiske situasjonen på reisen

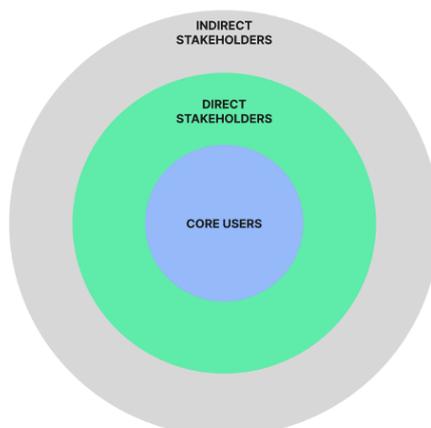
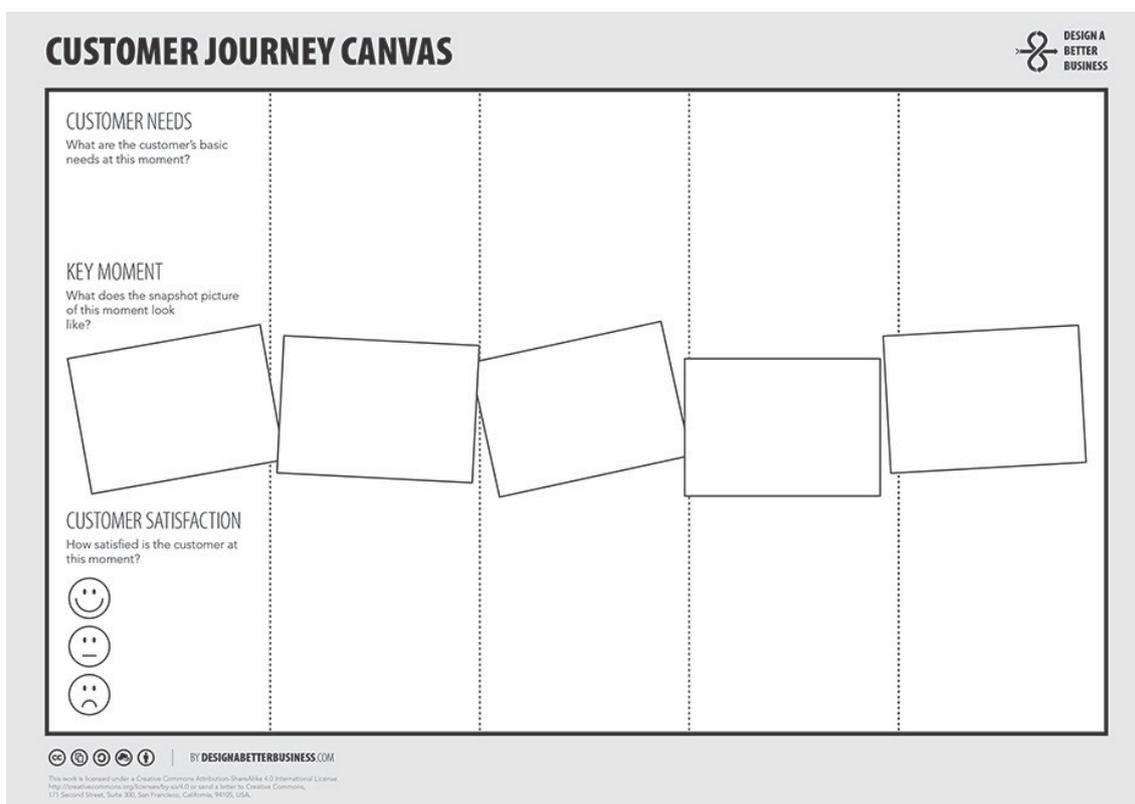
- **List opp alle personene som er involvert i analysekonkurransen** som viser kjerne-, direkte og indirekte personer og/eller institusjoner som samhandler med PWD-reisen.

Tips til tilrettelegger:



- Organiser en veiledet skyggeopplevelse for å oppleve kontekstutfordringer fysisk.
- Bruk video, bilder, notater til utdrag fra observasjoner for å berike teamforståelsen.

Forventet resultat: PWD-kundereise + interessentkart.



9.2.3 Identifikasjon av behov og problemer

Å identifisere brukerbehov, både muntlige og uuttalte, er kjernen i inkluderende design. I dette stadiet jobber teamet med å avdekke ikke bare de åpenbare utfordringene, men også skjulte eller systemiske barrierer som brukere kan møte. Ved å engasjere seg direkte med brukere gjennom empatiske metoder, bygger teamene en felles forståelse av hva som virkelig betyr noe og hvilke problemer som krever den mest presserende oppmerksomheten.

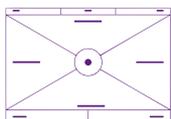
AKTIVITET

Mål: Forstå brukerbehov (eksplisitte og implisitte) og strukturelle problemer de står overfor.

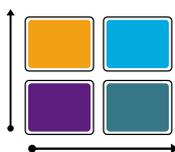
Viktige aktiviteter:

- ✓ Empatiteknikker (Empathy Map).
- ✓ Effekt/gjennomførbarhet Trenger klynger for prioritering.

Visuelle elementer:



Empatikartmal: Delt inn i Sier, Tenker, Gjør, Føler-seksjoner med eksempler på brukersitater og ikoner.



Effekt/gjennomførbarhetsmatrise: gruppere funnene i matrisen.

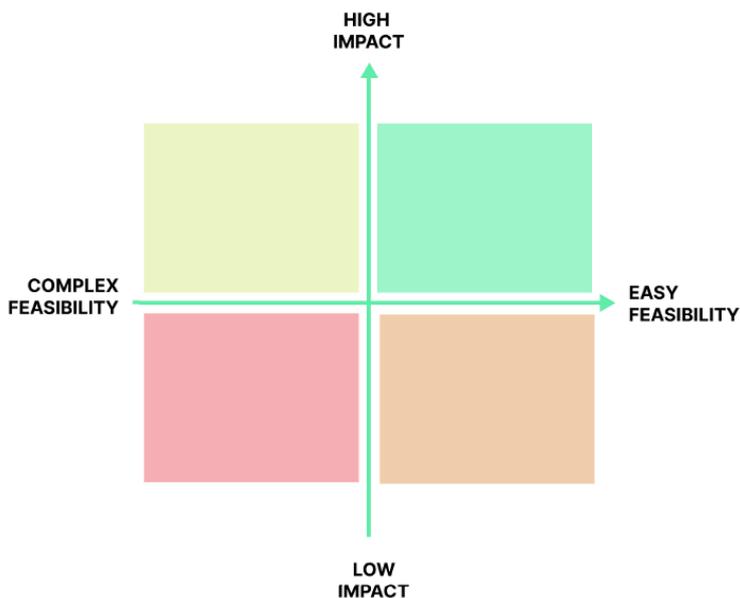
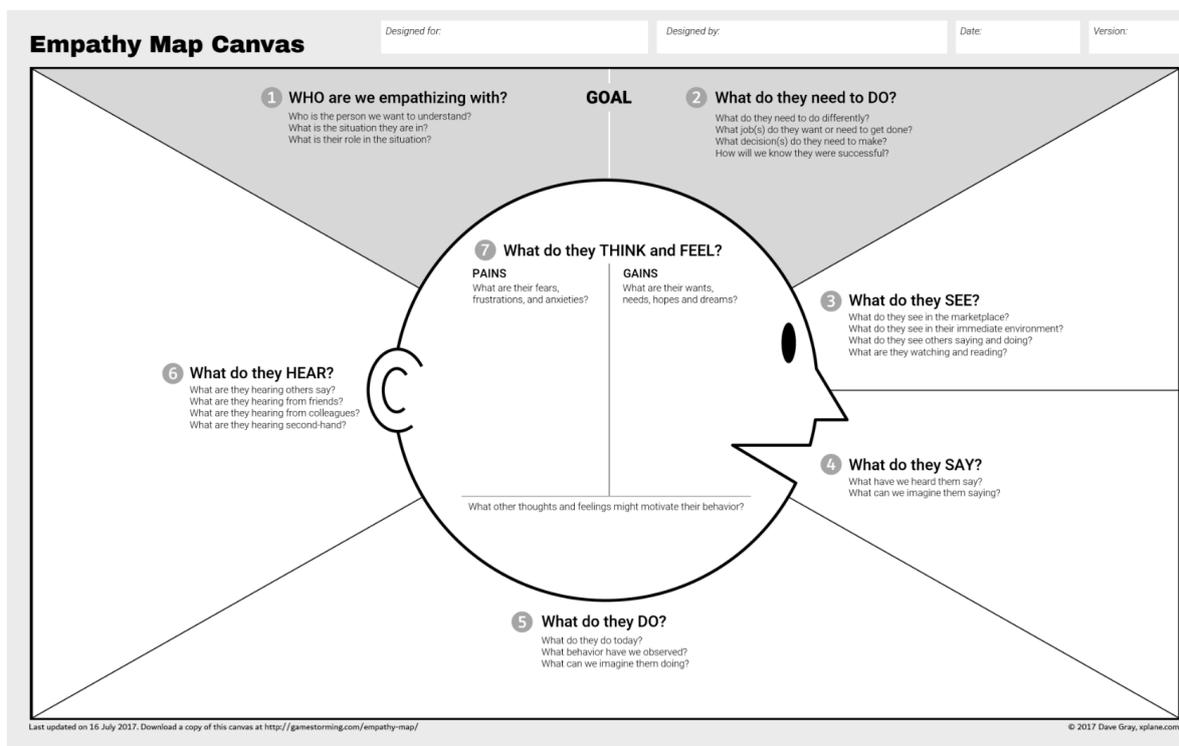
Eksempler: Eksempel på empatikart basert på intervjuer med hørselshemmede brukere, som avslører kommunikasjonsfrustrasjoner.

Tips til tilrettelegger:



- Oppmuntre til stille idédugnad på klistrelapper (f.eks. Excalidraw) for behov for å sikre at alle stemmer blir hørt
- Grupper lignende behov visuelt på en vegg eller digital plattform for å fremheve mønstre.

Forventet resultat: PWD-empatikart - klynge av behov og problem.



9.2.4 Brukernes forventninger og mål

Å designe for inkludering betyr å anerkjenne brukeren ikke bare som en person med funksjonelle behov, men som en hel person: emosjonell, sosial og kulturell. Denne fasen inviterer team til å utforske brukerens ambisjoner, verdier og livskontekst. Å forstå disse dimensjonene fører til løsninger som ikke bare er brukbare, men meningsfulle og styrkende. Mange av de andre modulene tar for seg instrumenter som kan være nyttige for denne ydmyke tilnærmingen.

AKTIVITET

Mål: Gi stemme til brukerens ønsker, verdier, følelser og forventninger, utover funksjonelle behov.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Kvalitative intervjuer og visuell historiefortelling.
- ✓ Utforskning av emosjonelle, kulturelle, symbolske dimensjoner med definisjon av meningsfulle personlige, sosiale og relasjonelle mål.

Visuelle elementer:



Ambisjoner og mål lerret: Delt inn i emosjonelle, kulturelle og sosiale seksjoner, inkludert sitater og symbolske bilder. Illustrer brukerambisjoner.

Eksempler: En kort brukervideo som beskriver håp om uavhengighet utover bare fysisk tilgjengelighet.

Tips til tilrettelegger:



- Bruk tegne- eller rollespilløvelser for å la deltakerne uttrykke ikke-verbaliserte håp.
- Valider målene med brukerne for autentisitet.

Forventet resultat: "Ambisjoner og mål" Canvas.

9.2.5 Forskning og utforskning av eksisterende løsninger

Før du bygger noe nytt, er det viktig å utforske det som allerede eksisterer. Denne fasen bidrar til å unngå å finne opp hjulet på nytt og gjør det mulig for team å lære av tidligere suksesser og fiaskoer. Gjennomgang av eksisterende verktøy, tjenester og strategier gir et grunnlag for å forbedre eller innovere mer effektivt, forankret i innsikt fra den virkelige verden.

AKTIVITET

Mål: Forstå hva som allerede er gjort, hva som fungerer og hva som ikke fungerer.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Identifiser familie av ideer.
- ✓ Benchmarking (produkter, tjenester, retningslinjer).
- ✓ Analyse av åpne kildekode-løsninger.
- ✓ Identifisering av hull og forbedringsområder.

Visuelle elementer:



Benchmarking-matrise: Sammenligningstabell som oppsummerer funksjoner, tilgjengelighet, kostnader og innvirkning av eksisterende løsninger.



Gap Analysis Chart: Visuell fremheving av udekkede behov eller undertjente brukergrupper.

Eksempler:

Casestudie av en vellykket hjelpeteknologi med åpen kildekode og erfaringer fra distribusjonen.

Tips til tilrettelegger:



- Oppmuntre til utforskning utover produkter: se på retningslinjer, samfunnsinitiativer og støttenettverk.
- Ram inn feil som verdifulle læringsøyeblikk for å redusere frykten for eksperimentering

Forventet resultat: Idéforslag og komparativ analyse.

9.2.6 Konseptutvikling

Med en solid forståelse av kontekst, behov og muligheter, begynner teamet å forme kjerneideen. Konseptutvikling samler kreativitet og strategi for å se for seg hvordan løsningen vil fungere, hvilken verdi den gir, og hvordan brukerne vil oppleve den. Denne fasen oversetter forskning til handlingsrettet retning, og danner planen for det som kommer videre.

AKTIVITET

Mål: Form designideen: hvordan og hvorfor bak løsningen.

Viktige aktiviteter:

-  Deltakende ideer (co-design workshop).
-  Definer konsept (funksjoner, fordeler, differensiatorer).
-  Fremtidig brukerreise, Service Blueprint, tekniske diagrammer.

Visuelle elementer:



Konseptark: Grafisk sammendrag som viser kjernefunksjoner, brukerfordeler og viktige differensiatorer.



Future User Journey Map: Storyboard som viser hvordan brukere vil samhandle med den nye løsningen.



Service Blueprint: Diagramkartlegging av brukerkontaktpunkter og backend-prosesser.

Eksempler: Eksempel på konseptark for en inkluderende kommunikasjonsapp, som viser funksjoner som tale-til-tekst og symbolstøtte.

Tips til tilrettelegger:



- Bruk "Hvordan kan vi"-spørsmål for å utløse ideer.
- Fortsett å gå tilbake til personas og mål for å holde deg brukersentrert.

Forventet resultat: Konseptark + kommende reise + blåkopi.

9.2.7 Prototyping og validering

Ideer kommer til live gjennom prototyper. Denne fasen er der teamene begynner å teste sine antagelser og design på en håndgripelig måte. Prototyping oppmuntrer til eksperimentering og tidlig tilbakemelding fra brukere, reduserer risiko og sikrer at den endelige løsningen er både gjennomførbar og virkningsfull. Validering med brukere sikrer at designet virkelig oppfyller deres behov og forventninger.

AKTIVITET

Mål: Raskt utvikle og teste en konkret løsning ved å involvere brukere i en iterativ prosess.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Prototyping og prototyping (mockup, MVP, demo).
- ✓ Brukertesting (brukervennlighetstesting, skyggelegging, tilbakemelding).
- ✓ Kontinuerlig iterasjon og forbedring.

Visuelle elementer:



• **Prototypegalleri:** Bilder eller modeller på ulike gjengivelsesnivåer.



• **Tilbakemeldingsløfyediagram:** Illustrasjon av iterativ testing og foredlingsykluser.

Eksempler: Historiefortellende eksempel på en prototype som utvikler seg etter brukervennlighetstester med PWD.

Tips til tilrettelegger:



- Start med low-fidelity-prototyper (papir eller digitale wireframes).
- Bruk tilgjengelige testmetoder, for eksempel kompatibilitetstester for skjermlesere.

Forventet resultat: Funksjonell prototype + valideringsrapport.

9.2.8 Kommunikasjons- og distribusjonsstrategi

En god idé trenger en klar stemme. Å kommunisere verdien, formålet og brukervennligheten til en løsning er nøkkelen til suksess og adopsjon. Denne fasen hjelper teamene med å planlegge hvordan de skal fortelle historien om prosjektet på en overbevisende og tilgjengelig måte: gjennom de riktige kanalene, til de riktige målgruppene og med riktig tone. Det sikrer at løsningen kan deles, feires og skaleres.

AKTIVITET

Mål: Planlegg strategisk hvordan prosjektet skal kommuniseres, til hvem og med hvilke verktøy, for å støtte formidling, engasjement og replikering.

Viktige aktiviteter:

- ✓ Definer kommunikasjonsmål (sluttbrukere, institusjoner, media, lokale nettverk).
- ✓ Identifiser nøkkelbudskap (tilgjengelighet, innvirkning, verdier).
- ✓ Velg formidlingskanaler (arrangementer, sosiale medier, video, podcast, plakater).
- ✓ Produsere kommunikasjonsmaterieell (pitch, demovideo, attester).

Visuelle elementer:



Lerret for kommunikasjonsplan: Tabell med målgrupper, meldinger, kanaler og tidspunkt.



Rammeverk for historiefortelling: Mal for å bygge overbevisende fortellinger rundt innvirkning og tilgjengelighet.

Eksempler: Eksempel på kampanjeplakat for sosiale medier med tilgjengelige designfunksjoner som høy kontrast og alt-tekst.

Tips til tilrettelegger:



- Inkluder sluttbrukere i oppretting av meldinger for å sikre autentisitet.
- Bruk tilgjengelige formater som lettleste dokumenter, videoer på tegnspråk og synstolking.

Forventet resultat: Visuell kommunikasjonsplan + Narrativ verktøykasse.

Læringsaktiviteter

Dette siste kapitlet omsetter inkluderende tenkning til handling gjennom praktiske aktiviteter, ekte eksempler og reflekterende praksiser.



AKTIVITET 1: WORKSHOP FOR KARTLEGGING AV EMPATI

Elevene lager i samarbeid empatikart for brukere med ulike behov (f.eks. en ikke-verbal kommunikator, en rullestolbruker, en nevrodivergent person). Denne aktiviteten hjelper til med å visualisere brukeropplevelser og identifisere usynlige barrierer i miljøer eller systemer.



AKTIVITET 2: CO-DESIGN-ØKT

Elever organiserer samarbeidsdesignøkter med deltakere fra forskjellige bakgrunner, inkludert de med levdt erfaring med ekskludering. Sammen brainstormer og prototyper de løsninger, og får erfaring med inkluderende tilrettelegging og inkorporering av tilbakemeldinger.



AKTIVITET 3: REVISJON AV ROMTILGJENGELIGHET

Elevene jobber i team og vurderer tilgjengeligheten til et valgt rom, for eksempel et FabLab, klasserom eller offentlig sted, ved hjelp av sjekklister og direkte observasjon. De foreslår deretter realistiske, budsjettbevisste forbedringer og presenterer dem for interessenter.



AKTIVITET 4: INKLUDERENDE PRODUKTUTFORDRING

I denne utfordringen designer elevene et produkt eller verktøy som adresserer en spesifikk tilgjengelighetsbarriere, for eksempel en enhånds kjøkkenenhet eller et veifinningssystem for utvidet virkelighet. Prosessen legger vekt på prototyping, testing og tilbakemeldinger fra ekte brukere.

9.3.1 Læringsutbytte

På slutten av denne Toolkit vil elevene kunne:

- ✓ Definere inkluderende tenkning og forklare dens betydning i moderne design og utdanning.
- ✓ Bruk inkluderende designtilnærminger, inkludert menneskesentrert design, universell utforming og kulturelt responsiv tenkning, i virkelige scenarier.
- ✓ Samarbeid effektivt med personer med ulike bakgrunn for å skape meningsfulle løsninger i fellesskap.
- ✓ Designmiljøer, produkter eller opplevelser som imøtekommer et bredt spekter av behov og evner.
- ✓ Reflektere kritisk over egne skjevheter og praksiser, og identifisere muligheter for å fremme rettferdighet, tilgang og inkludering i arbeidet sitt.

9.3.2 Vurdering og refleksjon

Vurderingsformer

Aktiv deltakelse

Folk blir evaluert på deres engasjement i workshops, diskusjoner og samarbeidsprosjekter, med oppmerksomhet på hvordan de bruker inkluderende strategier i sanntid.

Reflekterende dagbøker

Elever fører dagbøker for å utforske personlig vekst, empatiutvikling og utfordringer når de designer for inkludering, fremmer selvbevissthet og ansvarlighet.

Grupprepresentasjoner

Teamene presenterer sine inkluderende designløsninger, og viser frem prosessen, resultatene og brukerinvolveringen i prosjektene deres, samt hvordan tilbakemeldinger ble innarbeidet.

Kollega og selvevaluering

Elevene vurderer sine samarbeids- og kommunikasjonsevner, reflekterer over hvordan de bidro til inkluderende teamarbeid og støttet hverandre.

Oppfordringer om refleksjon:

Når har du følt deg ekskludert:

- Reflekter over et øyeblikk av ekskludering og identifiser hvilke endringer i miljø, kommunikasjon eller design som kan ha fått deg til å føle deg mer inkludert.

Hvordan ville ditt siste prosjekt endret seg med inkluderende tenkning brukt?

- Undersøk et tidligere prosjekt på nytt og forestill deg hvordan det kan redesignes for bedre å betjene ulike brukere eller fellesskap.

Hvilken enkel endring kan gjøre klasserommet eller gruppen din mer inkluderende?

- Identifiser en endring med lav innsats og stor innvirkning på ditt nåværende miljø som umiddelbart kan forbedre inkludering og tilhørighet.

**ORDLI
STE**



Denne **ordlisten** definerer de viktigste tekniske og konseptuelle begrepene som brukes på tvers av IDEA Project-modulene, og støtter felles forståelse blant lærere, tilretteleggere og elever. De valgte begrepene gjenspeiler språket for inkluderende co-design, digital kreativitet og deltakende utdanning. Hver oppføring inneholder en definisjon og indikerer den primære modulen der begrepet er mest relevant, noe som gjør det lettere å referere raskt for de som implementerer verktøysettet.

AGENTUR

→ 02 Prinsipper for samdesign

Kapasiteten til individer (spesielt deltakere med funksjonshemninger) til å handle bevisst og påvirke designprosesser og resultater.

FABLAB

→ 09 Inkludert sett

Fabrikasjonslaboratorium utstyrt med digitale verktøy for prototyping, fremme læring og eksperimentering.

FELLES DESIGN

→ 02 Prinsipper for samdesign

Samarbeidende designpraksis som involverer brukere og interessenter som likeverdige partnere i ideasjon, utvikling og evaluering.

FELLES INNOVASJON

→ 02 Prinsipper for samdesign

Prosess med å integrere flere ekspertiser for å utvikle nye løsninger, ofte i industrielle eller gründersammenhenger.

FORDELER

→ 01 Problemsetting – UX-forskning

Kvalitetene eller egenskapene til et objekt som antyder hvordan det kan brukes, viktig for å gjøre design intuitivt og tilgjengelig.

HISTORIEFORTELLING

→ 07 El Pitch como herramienta para la creación de prototipos inclusivos

Narrative teknikker som brukes til å kommunisere ideer, erfaringer eller prosjektresultater på en relaterbar og engasjerende måte.

ITERASJON

→ 04 Prototyping og validering

Gjentatte sykluser med prototyping, testing og raffinering for å forbedre et design.

KARTLEGGING AV INTERESSENER

Prosess for å identifisere, klassifisere og analysere enkeltpersoner eller organisasjoner som er involvert i eller berørt av et prosjekt.



08 Ledelsesmodell
01 Problemsetting – UX-forskning

KART OVER EMPATI

Et verktøy for å fange opp hva en bruker sier, tenker, gjør og føler, noe som letter forståelsen av brukeropplevelser.



01 Problemsetting – UX-forskning,
09 Inkluderende sett

MAKER

En person som lager prototyper eller produkter ved hjelp av digitale og tradisjonelle verktøy, ofte i FabLab-miljøer.



09 Inkluderende sett

MOODBOARD

En samling visuelle materialer som brukes til å utforske og kommunisere estetiske eller konseptuelle ideer under designprosesser.



03 Opprettelse av ideer

OVERSIKT OVER GJENSIDIGE REGLER

En symbolsk og narrativ avtale skapt av deltakerne for å definere felles forventninger og gjensidig respekt under workshops.



03 Opprettelse av ideer

PERSONA

En fiktiv karakter som brukes til å representere brukerarketyper, veilede empatisk og brukersentrert design.



01 Problemsetting – UX-forskning

PITCH

En kortfattet, overbevisende presentasjon som kommuniserer verdien av en idé eller prototype til et publikum.



07 Pitchen som et verktøy for inkluderende prototyping

PRETOTYPE

En veldig tidlig versjon av et produkt med lav gjengivelse, brukt til å validere grunnleggende ideer før full prototyping.



04 Prototyping og validering
09 Inkluderende sett

PROTOTYP



04 Prototyping og validering
09 Inkludert sett

En foreløpig, håndgripelig representasjon av en løsning, brukt til testing og validering med brukere.

PROSJEKTLERRET



01 Establecimiento de problemas
- Investigación de UX,
09 Kit inclusivo

Et visuelt rammeverk som hjelper til med å strukturere og kommunisere nøkkelementene i et prosjekt eller en idé.

SAMPRODUKSJON



02 Prinsipper for samdesign

Felles levering av tjenester fra leverandører og brukere, som skiller seg fra co-design ved å fokusere på implementering i stedet for ideer.

SKYGGE



01 Problemsetting – UX-forskning
09 Inkluderende sett

En forskningsmetode der designere observerer brukere for å forstå deres atferd og kontekster.

TILGJENGELIGHET



06 Inkluderende kommunikasjon
09 Inkluderende sett

Utforming av miljøer og materialer slik at de kan brukes av alle mennesker, inkludert funksjonshemmede, uten behov for tilpasning.

UNIVERSELL UTFORMING FOR LÆRING (UDL)



06 Inkluderende kommunikasjon

Pedagogisk rammeverk som tar sikte på å tilby fleksible læringsmiljøer som imøtekommer ulike elevers behov.

UNIVERSELL UTFORMING FOR LÆRING (UDL)



06 Inkluderende kommunikasjon

Pedagogisk rammeverk som tar sikte på å tilby fleksible læringsmiljøer som imøtekommer ulike elevers behov.

**ÅPNE
LÆRINGSRESS
URSER**



FLOE INCLUSIVE LEARNING DESIGN HANDBOOK (ILDH) - EN



INCLUSIVE DESIGN FOR LEARNING: CREATING FLEXIBLE AND ADAPTABLE CONTENT WITH LEARNERS - EN

ARTICLES	ABOUT
<p>ARTICLES > Inclusive Design For Learning: Creating Flexible And Adaptable Content With Learners</p> <p>Inclusive Design for Learning: Creating Flexible and Adaptable Content with Learners</p> <p>Commonwealth of Learning, Knowledge Series, A Topical Start-up Guide to Distance Education and Practice Delivery PDF for download on CoL website is available here.</p> <p>Word version Download</p> <p>Caren Watkins, Dr. Jutta Treviranus, Dr. Vera Roberts</p>	

PARTICIPATORY DESIGN PROCESS BY AND FOR PEOPLE WITH DISABILITIES IN A FABLAB - EN



WHAT IS CO-DESIGN? - EN



COMMUNITY-LED CO-DESIGN KIT - EN



COMMUNITY CO-DESIGN - EN



TOOLKITS FOR ACCESSIBLE PARTICIPATION: THE CASE OF PIX AS A UNIVERSAL CO-DESIGN TOOL - EN

The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there are navigation links: 'artículos', 'busqueda de artículos', 'sumaria', 'anterior', 'próximo', 'autor', 'materia', 'búsqueda', 'home', and 'selfas'. Below this, the article information is displayed: 'Revista 180', 'versión impresa ISSN 0718-2309', 'versión On-line ISSN 0718-669X', 'Revista 180 no.54 Santiago dic. 2024', and the DOI link 'http://dx.doi.org/10.32995/rev180.num-54.(2024).art-1333'. The article title is 'Toolkits para una participación accesible: el caso de pix como herramienta universal para el codiseño'. A sidebar on the right titled 'Servicios Personalizados' offers options like 'Revista', 'Artículo', 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Como citar este artículo', 'SciELO Analytics', 'Traducción automática', and 'Indicadores'. The word 'ARTÍCULO' is also visible.

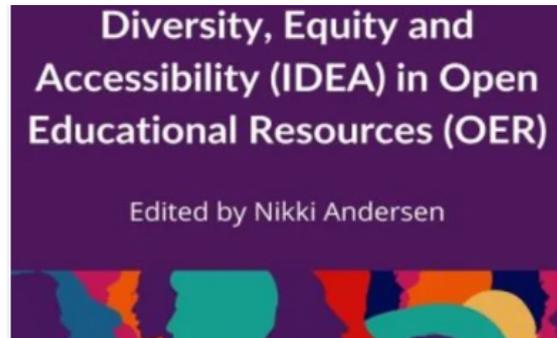
INCLUSIVE COMMUNICATION TOOLKIT - EN

The screenshot shows the 'Inclusive Design Toolkit' website from the University of Cambridge. The header includes the university logo and navigation links: 'Study at Cambridge', 'About the University', 'Research at Cambridge', 'Quick links', and 'Search'. The main content area is titled 'Issue 6 (Spring 2021)'. It features a navigation menu with 'Home', 'Introduction', 'About users', 'Process', 'Tools', 'Applied to', and 'Contact us'. A sidebar on the left lists categories: 'E-commerce images', 'Text size and contrast (Draft)', 'PowerPoint presentations', 'Transport', 'Education', 'Conference', and 'News bulletin'. The main text welcomes users to the 6th edition of the toolkit and includes a 'feedback form' link. A photo shows a person using a mobile device. A list of 'On this page' items includes: 'New tool assesses visual accessibility of mobile screenshots', 'Improving empathy in architects', 'New personas address digital exclusion', 'Bringing inclusive education to Lebanon', and 'New European standard helps to extend the range of users'.

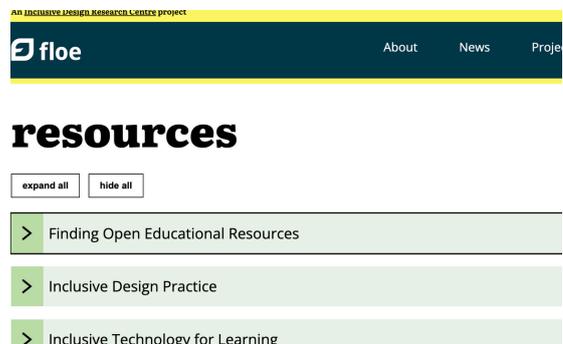
OPEN MINDS: ONLINE EDUCATION RESOURCES – DESIGN THINKING & INCLUSIVE DESIGN - EN



**ENHANCING INCLUSION,
DIVERSITY, EQUITY AND
ACCESSIBILITY (IDEA) IN OPEN
EDUCATIONAL RESOURCES (OER) -
AUSTRALIAN EDITION - EN**



**ACCESSIBLE DIGITAL OFFICE
DOCUMENT (ADOD) PROJECT
(FLOE PROJECT) - EN**



**DISABILITY INCLUSIVE
COMMUNICATION GUIDELINES -
EN**



INCLUSIVE COMMUNICATION TOOLKIT - EN



[About us](#) ▾ [Join us](#) ▾ [Services](#) ▾ [Knowledge Hub](#) ▾ [P](#)

[Home](#) » [Resources](#) » Inclusive Communication Toolkit

TOOLKITS

Inclusive Communication Toolkit

EXCALIDRAW



Per spostare la tela, tieni premuta la rotellina del mouse o la barra spaziatrice mentre trascini oppure usa lo strumento mano

Scegli uno strumento & Inizia a disegnare!



Tutti i tuoi dati sono salvati localmente nel browser.

RESSURSER



INTRODUKSJON

- European Union, *European Pillar of Social Rights*
- United Nations, *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)*.
- European Commission, *DigComp, EntreComp, LifeComp frameworks*

MODUL 1/PROBLEMSETTING OG UX-FORSKNING I FUNKSJONSHEMMINGSDSIGN

- Jakob Nielsen, *10 Usability Heuristics for User Interface*
- Inclusive Design Research Centre (IDRC), OCAD University.
- UX Laws

MODUL 2/CO-DESIGN

- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- McKercher, K. (2020). *Beyond Sticky Notes: Co-design for Real*.
- Hackability.

MODUL 3/IDÉSKAPING

- Osborn, A. (1963). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*.
- Eberle, B. (2008). *SCAMPER: Games for Imagination Development*.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.
- IDEO Design Kit.

MODUL 4/PROTOTYPING OG VALIDERING

- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences*. Morgan Kaufmann.
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. MIT Press.
- Raspberry Pi.

MODUL 5 / INKLUDERENDE TENKNING

- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Clark, J., & Mayer, R. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction*. Wiley.
- CAST, Universal Design for Learning (UDL).

MODUL 6 / INKLUDERENDE KOMMUNIKASJON

- United Nations, Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD).
- European Union, European Disability Strategy 2021–2030
- WHO's ICF (International Classification of Functioning, Disability and Health)
- W3C, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG).
- Inclusion Europe, Easy-to-Read Guidelines,
- ISAAC, Augmentative and Alternative Communication (AAC) resources.

MODUL 7 / PITCHEN SOM VERKTØY FOR INKLUDERENDE PROTOTYPING

- Duarte, N. (2010). *Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences*. Wiley.
- Reynolds, G. (2011). *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*. New Riders.
- Strategyzer, Social Value Proposition Canvas (adapted).

MODUL 8 / EN STYRINGSMODELL FOR ORGANISERING AV INKLUDERENDE CO-DESIGN-ARRANGEMENTER

- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. Wiley.
- Bryson, J. M. (2018). *Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations*. Wiley.
- Toolkit per eventi inclusivi – European Design for All e Accessibility Networks.

MODUL 9 / INKLUDERENDE SETT

- Team Canvas
- Empathy map Canva
- Customer Journey Canvas



FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI ESPRESSE APPARTENGONO, TUTTAVIA, AL SOLO O AI SOLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE LE OPINIONI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERNE RITENUTE RESPONSABILI. PROGETTO: IDEA - INCLUSIVE DESIGN EMPOWERMENT ACTION, NR. 2024-1-NO01-KA220-DU-000253625.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**