



En verktøykasse for inkludering

Interaktiv forskning for utvikling av verktøy for
inkludering av barn og unge i fritidsaktiviteter*

*Forskningsprosjektet: Inclusion of Children and Youth in Organized Leisure in Local Communities in Norway (ICYVOL)

Innhold

Bakgrunn

Om ICYVOL.

Interaktiv forskning

En utveksling mellom forskning og praksis.

Innovasjonsprosessen

Samskapende, på tvers av fag og nivå.

Nøkkelinnsikter

Innsikter som låser opp nye muligheter.

Konseptideer

8 ideer som kan gjøre en forskjell!

I en større sammenheng

Hvordan kan vi få samvirkende effekt?

Resultatet

Fra étt verktøy- til en verktøykasse for inkludering.

Veien videre

Illustrasjoner:

Freepik

Deltakende aktører:

Institutt for samfunnsforskning (ISF)

Velferdsinstituttet NOVA

Frivillighet Norge

Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU)

Oslo kommune

Haugesund kommune

Gjensidigestiftelsen

Kulturalliansen

Norsk musikkråd

Norges idrettsforbund

Prosessfasilitator, WP4:

Æra Strategic Innovation

Prosjektet er finansiert av:

Norges forskningsråd

November 2024



Bakgrunn

Om ICYVOL og den interaktive
forskningsprosessen

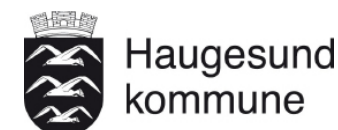
Del 1: Bakgrunn

Kompetanse- og samarbeidsprosjektet Inkludering av barn og unge i organiserte fritidsaktiviteter i norske lokalsamfunn (ICYVOL) undersøker faktorene som skaper ulikheter knyttet til barn og unges deltakelse i organiserte fritidsaktiviteter. Flere studier har vist en klar sammenheng mellom deltakelse og nivåer av økonomisk, sosial og kulturell kapital i familien. Det er imidlertid mangel på kunnskap om mekanismer som fører til ulikhet i deltakelse og hvordan disse utvikler seg over tid og i sammenheng med hverandre. Vi ønsker dermed å bidra til å tette dette kunnskapshullet.

Prosjektet er finansiert av Norges forskningsråd og involverer både forskere (Institutt for samfunnsforskning (ISF) og Velferdsforskningsinstituttet NOVA) og praktikere (Frivillighet Norge, Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU), Haugesund kommune og Oslo kommune). Prosjektet har også en referansegruppe hvor Gjensidigestiftelsen, Kulturalliansen, Norsk musikkråd, Norges idrettsforbund, Friskus og representanter fra bydelsadministrasjonene i Oslo kommune inngår.

Konsulentfirmaet Æra Strategic Innovation fasiliterer innovasjonsprosessen i prosjektet. Partnerne og referansegruppa utgjør prosjektets arbeidsgruppe. Det du leser nå er resultatene fra Arbeidspakke 4 i ICYVOL prosjektet.

**INSTITUTT
FOR SAMFUNNS-
FORSKNING**





Interaktiv forskning

En utveksling mellom forskning og praksis

Interaktiv forskning

Interaktiv forskning er en videreutviklet form for aksjonsforskning. Den etablerer en strukturert dialog mellom forskere og relevante aktører. En slik tilnærming krever at forskere og praktikere anerkjenner hverandres ulike roller. Ved å sette ulike perspektiver på fenomenet som studeres, skjer det en dyptgående felles kunnskapsdannelse.

Den interaktive forskningen i prosjektet skal gi kunnskapsutvikling i samspill mellom forskere og praktikere innenfor rammen av et system som bidrar til gjensidig læring.

Interaktiv forskning har et tredelt mål:

1) Vitenskapelig:

Bidra til langsiktig kunnskap og teoriutvikling

2) Praktisk:

Bidra til utviklings- og endringsprosesser i organisasjoner

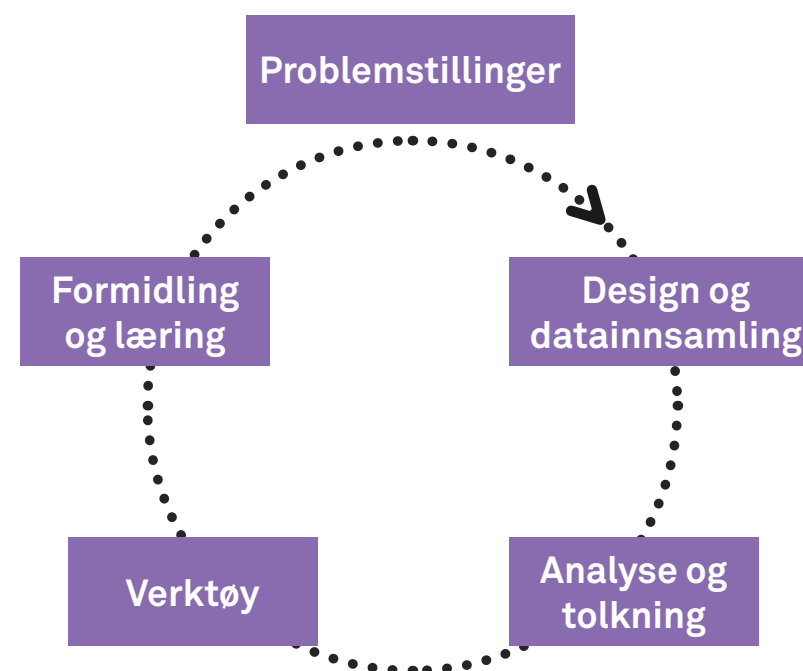
3) Pedagogisk:

Bidra til felles kompetanseutvikling mellom forskere og praktikere

Prosjektet bygger på kvantitativ og kvalitativ datainnsamling. I den kvantitative delen av prosjektet bygger vi på Ungdata-undersøkelsene og tilgjengelig statistikk på feltet. Det er videre samlet inn data gjennom spørreundersøkelser til kommuner og organisasjoner.

I den kvalitative delen av prosjektet har vi intervjuet ca. 50 personer i Haugesund og Oslo kommune. Disse personene er representanter fra foreninger og organisasjoner, kommunalt ansatte og kommune- og bydelspolitikere. De ulike gruppene fikk spørsmål tilpasset sin rolle og hverdag.

Innovasjonsprosessen ble utviklet i samspill med forskningsdelen slik som figuren nedenfor illustrerer.



The background features a solid purple border. Inside, a bright yellow area is partially obscured by dark blue, wavy, paper-like shapes that create a layered, mountain-like effect. A semi-transparent purple rectangle is positioned on the left side, containing the title and subtitle text.

Innovasjons- prosessen

Samskapende, på tvers av fag og nivå.

Helhetlig, strategisk innovasjon

Innovasjonsprosessen som ble skreddersydd Arbeidspakke 4 gjen-speiler Æras forståelse av innovasjon som målrettet, strategisk arbeid hvis hensikt er å øke synergien og effekten av enkeltstående initiativ. For å øke treffsikkerhet opp mot temaet ”inkludering av barn og unge i organiserte fritidsaktiviteter” var tilnærmingen supplert med et helhetlig systemblikk som søkte forstå utfordringen som et sammenvevd fenomen av aktører, individer, praksiser og strukturelle faktorer.

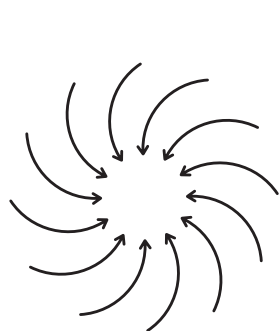
Utenforskapet går på tvers av juridiske, organisatoriske og profesjonelle skillelinjer og strekker seg ut i tid. Systemteknisk bidrar til å løse opp i utfordringens kompleksitet ved å undersøke samspillet og relasjonene mellom dem – derfor inkluderte vi prosjektdeltakere fra flere sektorer og ulike nivå i en medvirkningsprosess med høy grad av samskaping. Et slikt helhetsperspektiv er nødvendig for å oppnå samvirkende effekt hos prosjektdeltakerne som

ellers ville overskride kapasiteten til en enkelt løsning, aktør alene. Innovasjonsprosessen var altså utformet som langt mer enn rene kreative øvelser, men er et samspill mellom arbeidsgruppens situasjonsforståelse, kapasiteter og ambisjoner.

Som oversikten til høyre viser, var prosessforløpet iterativt – med veksel mellom utvidende og innsnevrende faser for å øke læring, men også presisjon i takt med gruppens akkumulerte innsikt. For å orientere idégenereringsprosessen i dette perspektivet brukte vi et bredt spekter av verktøy som inkluderer visualisering og diagrammer for å kunne navigere relasjoner, ulike horisonter og virksomhetsnivå.

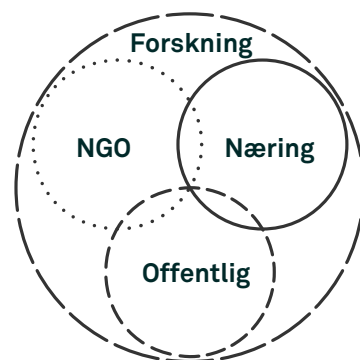
Et kompakt kjerneteam med representater fra prosjektpartnerne møttes jevnlig mellom arbeidssamlingene for å sikre forankring og tilpasning av prosess for prosjektet som helhet.

Prinsipper for Æras innovasjonsprosess:



Strategisk

+



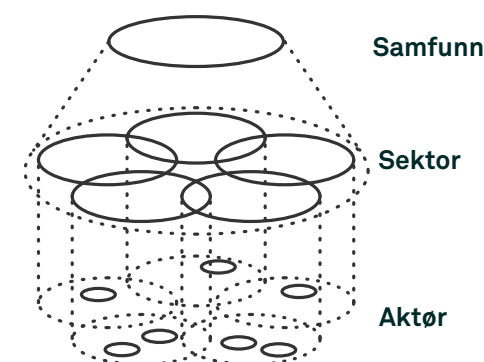
Tverrsektoriell

+



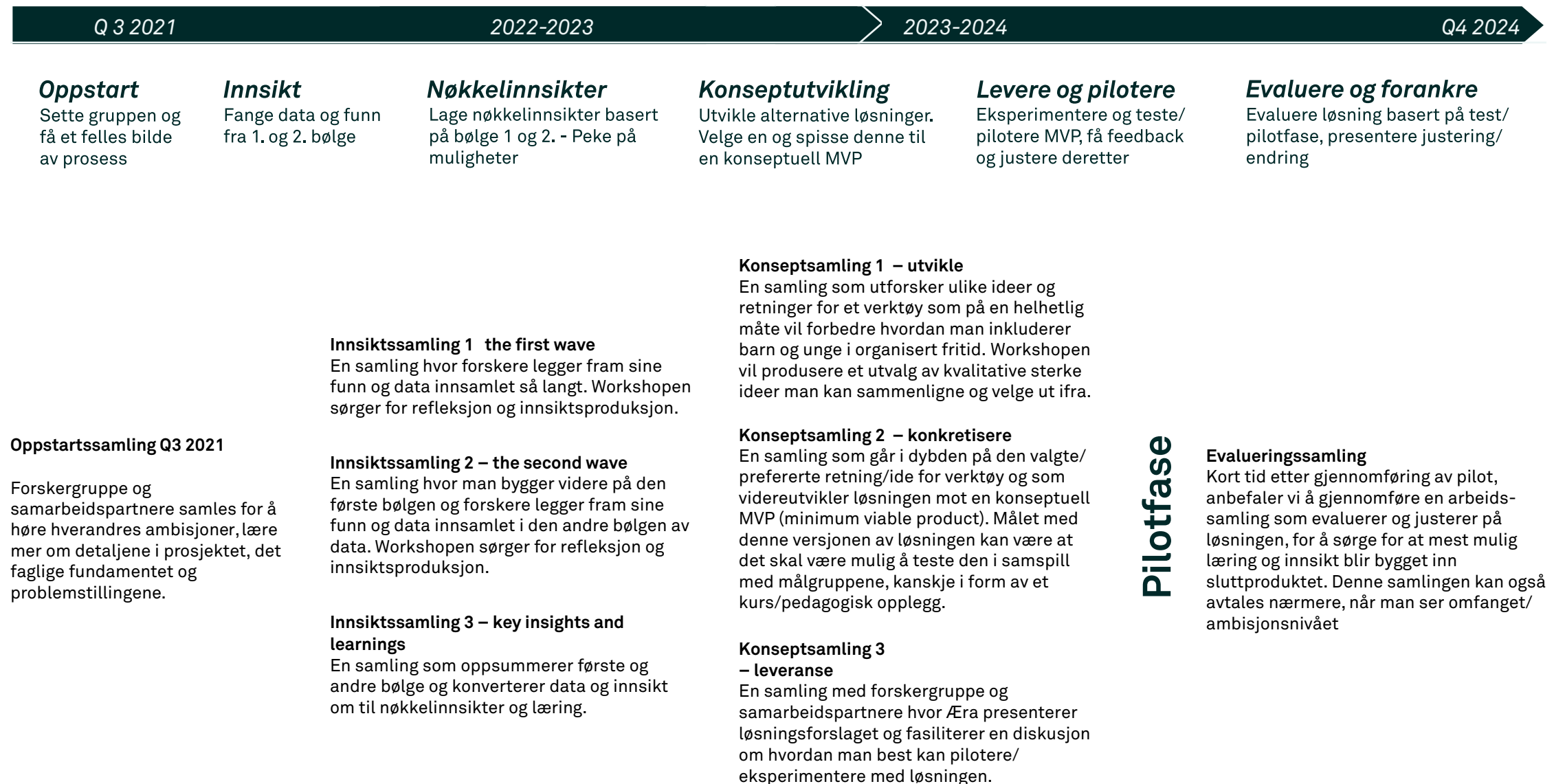
Samskapende

+



Systemisk

Tidslinje, innovasjonsprosess for Arbeidspakke 4



Del 2: Leveranser fra prosessen

Innovasjonsprosessen er utformet som en iterativ, og utforskende serie med arbeidssamlinger, hvor tre leveranser utgjør resultatet av Arbeidspakke 4:

15

Nøkkelinnsikter

Oppsummerer mengden og bredden av innsikter som arbeidsgruppen har tatt frem basert på forskning og kunnskap fra de øvrige arbeidspakkene i ICYVOL prosjektet.

8

Konseptideer

Representerer et utvalg av ideer som er blitt videreutviklet til mer gjennomarbeidede konsepter som beskriver behov, løsning og ressurser.

1

Sluttresultat

Setter konseptene i en større sammenheng og peker på overordnede behov for aktørene som videre gir innspill til utforming av verktøy.

The background features a layered paper effect with various organic shapes. In the top left, there's a large yellow semi-circle with an orange border. To its right is an orange cloud-like shape. Further right is a yellow cloud-like shape. At the bottom, there are several overlapping blue and teal wavy shapes. The entire composition is set against a white background and framed by a solid purple border.

Nøkkel- innsikter

Innsikter som låser opp nye muligheter

Nøkkelinnsikter

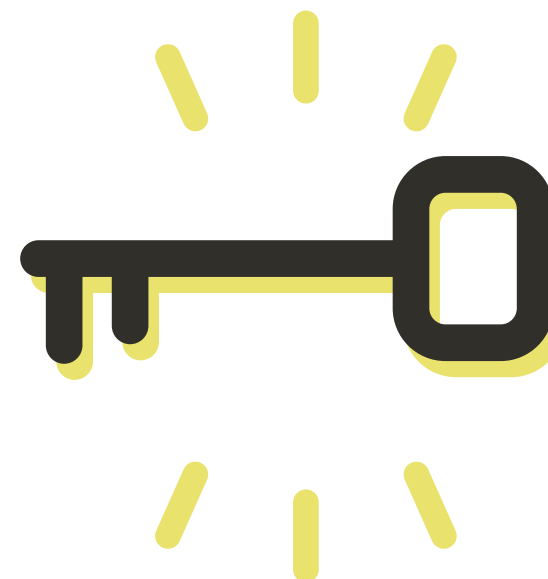
For å kunne skape noe nytt må vi først lære noe nytt. Innovasjonsprosesser må derfor jobbe aktivt med å skape mange nye innsikter. Disse er først og fremst en kollektiv bevissthet fra summen av deltagerne ulike ekspertiser og meninger.

Nøkkelinnsiktene representerer mao. et konsentrat fra den omfattende innsiktsfasen og grunnlaget for disse ligger i de refleksjonene som deltakerne i arbeidsgruppa gjorde seg etter prosjektets innsiktssamlinger hvor pågående forskning ble presentert og diskutert. Nøkkelinnsiktene er dermed et snapshot av den interaktive forskningsprosessen og må leses som nettopp dette. De ulike innsiktene er forankret i tidligere forskning fra forskerne i prosjektet samt pågående forskning innenfor ICYVOL.

Disse innsiktene ble til gjennom å systematisk samle inn data, funn og fakta (i dette tilfelle fra forskningen og arbeidspakke 1-3). I innsiktsfasen utfordrer vi våre etablerte sannheter, kartlegger deltagerne kompetanse og erfaringer og finner nye måter å anvende disse på. Vi systematiserer også samfunnets diskontinuiteter og behov gjennom observasjon og interaksjon med brukere.

I kombinasjonen av disse innsiktene og sammenhengene oppstår det alltid nye muligheter. Disse mulighetene kaller vi nøkkelinnsikter og ofte oppleves de som en dypere forståelse av det som er viktig for vår felles utfordring, våre egne organisasjoner, vår omverden og selvsagt våre målgruppers udekte behov.

Nøkkelinnsiktene peker på nye muligheter og nye ideer til positiv endring, mer treffsikker kommunikasjon og noen ganger også pekes det på gamle sannheter som vi ikke lengre har nytte av.





Nøkkelinnsiktene kan lastes ned som et elektronisk dokument via [denne lenken](#) (Brage/Nasjonalt vitenarkiv).



Konseptideer

8 ideer som kan gjøre en forskjell

Konseptideer

Vi utarbeidet 8 ideer som på hvert sitt vis kunne tilnærmet seg utfordringen med å inkludere flere i organisert fritidsaktivitet.

Vi kaller dette en porteføljetilnærming hvor den enkelte idé ikke nødvendigvis er løsningen med stor L, men kan hjelpe oss med å sirkle inn viktige behov fremfor å fokusere på første og beste idé. Det er altså gjerne en kombinasjon av idéer som ender opp med å blir et fullverdig konsept. Vi ser derfor etter idéer som kan fungere som noe lite, men har potensialet til å peke mot større løsninger.

Et konsept forstås her som en helhetlig og engasjerende konkretisering av et verdiforslag som skal utvikles. En beskrivelse som inkluderer basisinformasjon om hvilken løsning/tjeneste det er snakk om, tydelig målgruppe og ressurser som behøves og evt. hvilke strategiske samarbeidspartnere man trenger for å sikre gjennomføring og realisere konseptet.

Den foregående innsiktsfasen gir oss en kontekst å være kreative innenfor, samtidig er det viktig å fange et mangfold av perspektiver og gjennom et bredt tilfang av idéer. Dette sikres gjennom en samskaping av ideer på tvers av organisasjoner og bakgrunn i en strukturert og trygt fasilitert prosess.

Flere av ideene bruker teknologi som utgangspunkt, men det er ikke teknologien i seg selv som er i fokus for dette prosjektet– men hva den muliggjør for et verktøy som skal gi oss bedre forståelse for unges deltakelse i fritidsaktiviteter.

con·cept

/'känsept/

Noun

1. An abstract idea;

a general notion.

2. A plan or intention;

a conception.

Synonyms

notion - idea - conception -
thought - intention

**Konseptidé 1**

Oppsøkende brobygger

Konseptidé 2

Sivilforsvaret for barn og ungdom

Konseptidé 3

Kompetanseløft for lokallagene

Konseptidé 4

Samle og synliggjøre på nett

Konseptidé 5

Inkluderings-bot (GPT)

Konseptidé 6

En enklere søknad

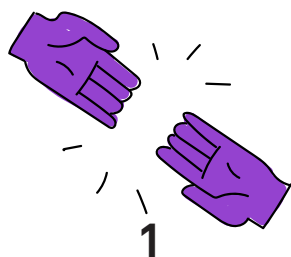
Konseptidé 7

Inkluderingsråd

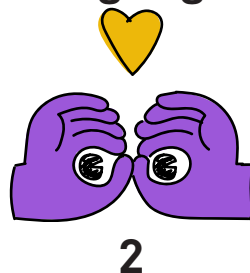
Konseptidé 8

Foreningsdag

Oppsøkende brobygger



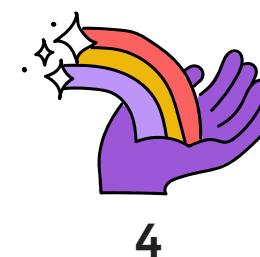
Sivilforsvaret for barn og ungdom



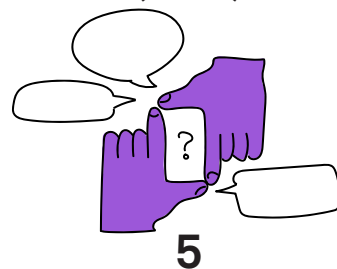
Kompetanseløft for lokallagene



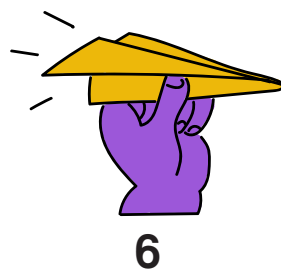
Samle og synliggjøre på nett



Inkluderings-bot (GPT)



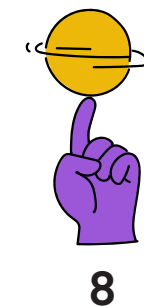
En enklere søknad



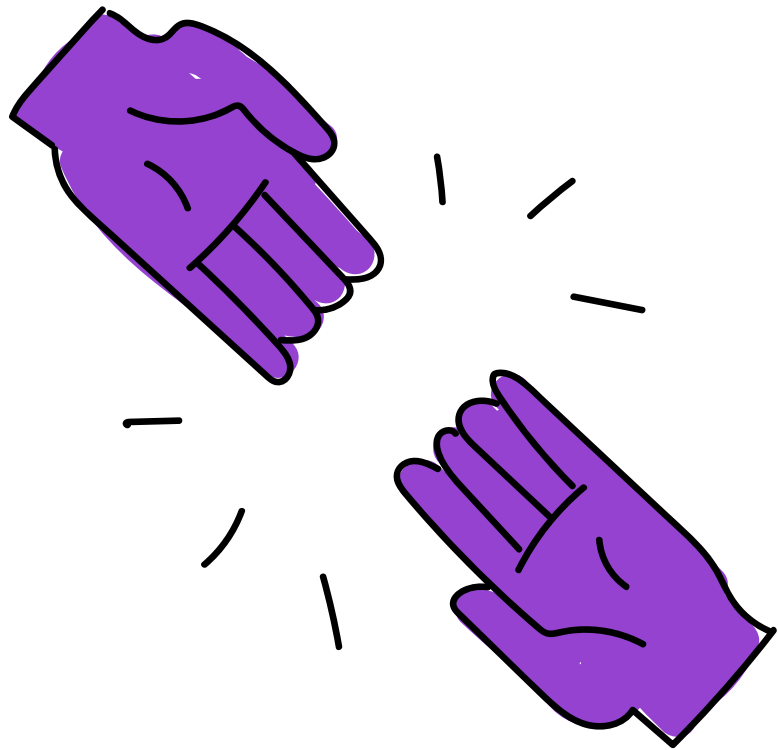
Inkluderingsråd



Foreningsdag



Oppsøkende brobygger



Hva er det, Hvem er brukerne?

Koordinerende enhet med kobbel av ambassadører (ungdom og foreldre) som har et ben i hver leir (organisasjon og lokalsamfunn). Drar inn til skoler, foreldremøter, er til stede i lokalsamfunn og har kontakt med kommunale tjenester + organisasjoner. Handler om å bygge tillit, vise gevinst av fritidsaktiviteter til foreldre og barn + være oversetter til organisasjonslivet

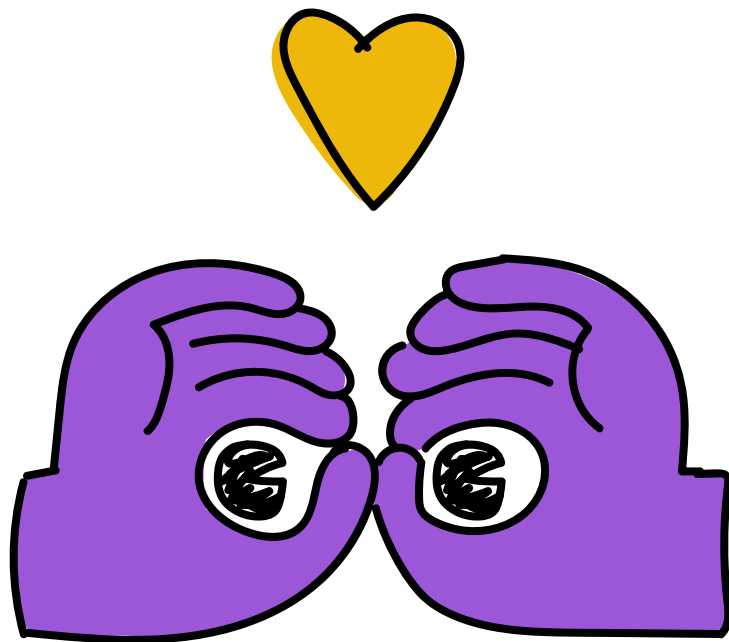
Hvor foregår det?

Førstelinjen, direkte dialog med barn og unge.

Hvem utfører det?

Person ansatt i hver by(del), avhengig av størrelse eller person som inngår i organisasjonslivet.

Sivilforsvaret for barn og ungdom



Hva er det?

Kompetanseheving av frivilligheten innen det sosialfaglige (à la amnehjelpen). Dette for å oppdage problemer tidlig og unngå frafall og traumer hos barn og unge (gjennom feks. vold i nære relasjoner, sosial kontroll, mobbing, osv.) Løsningen skal bistå med å besvare spørsmål som “Hva gjør jeg?”, “Hvem kontakter jeg?” og “Hvordan oppdager man når noe er galt?”

Hvor foregår det?

Ute i organisasjonene/aktivitetene.

Hvem er brukerne?

Trenere, frivillige, foreldre, i direkte kontakt med barn og unge, m.fl.

Kompetanseløft for lokallagene



Hva er det?

Rolle i kommunen med kunnskap og kapasitet til å aktivt invitere seg ut til lokallag i sitt område. Det skal sikre lokallaget hjelp og kunnskap om hva og hvordan nettopp det laget kan bli bedre på inkluderingsarbeid. Koordinatoren har et verktøy til å gjennomføre slike møter.

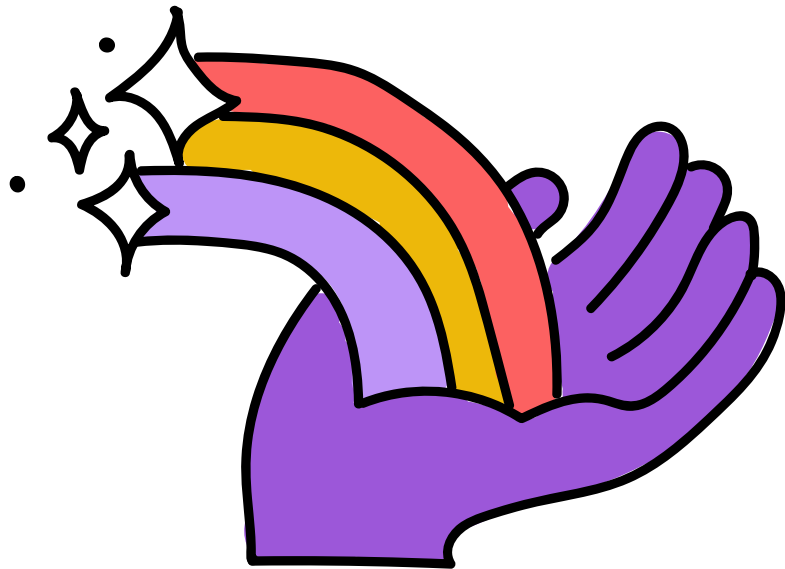
Hvor foregår det?

Ute i hver by(del) hos lokallagene.

Hvem er brukerne?

De frivillige og ansatte i organisasjonene.

Samle og synliggjøre på nett



Hva er det?

En digital oversikt som registrerer lokallag i kommunen og publiserer varige aktiviteter. Gis tilgang inn i skolen (digitale lenker). Skal inspirere lokallag til å legge ut informasjon og informere kommuner om hvordan de bidrar. Kan brukes til kurs og infotiltak samt markedsføring for driftsinntekter.

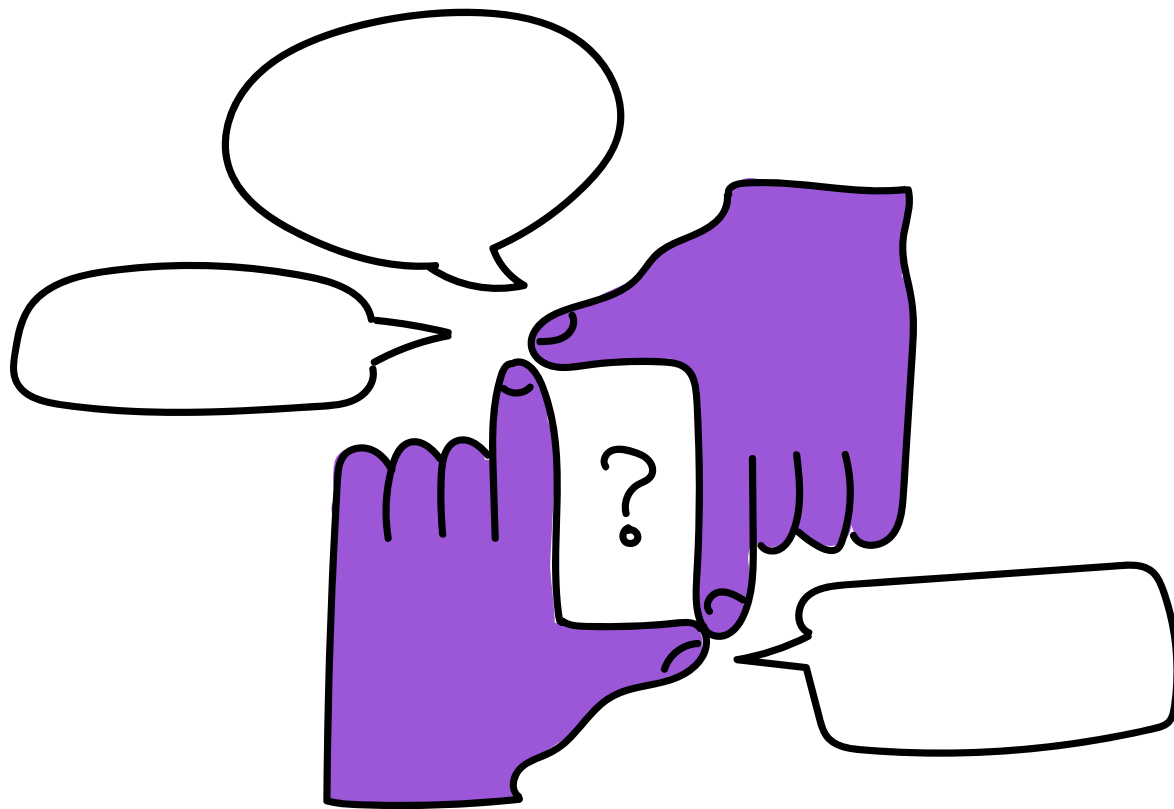
Hvor foregår det?

På nett, via skolen, og som direkte kanal til barn, unge og foreldre.

Hvem er brukerne?

Lokallag, men også foreldre, barn og unge.

Inkluderings- bot (GPT)



Hva er det?

En Bot (maskinintelligens) som er trent opp på alt tilgjengelig materiale og verktøy (Ungdata osv.). En språkbrukerflate, som chat-gpt, gjør at alle kan bruke den via spørsmål og svar: “Hva skal jeg gjøre for...?”

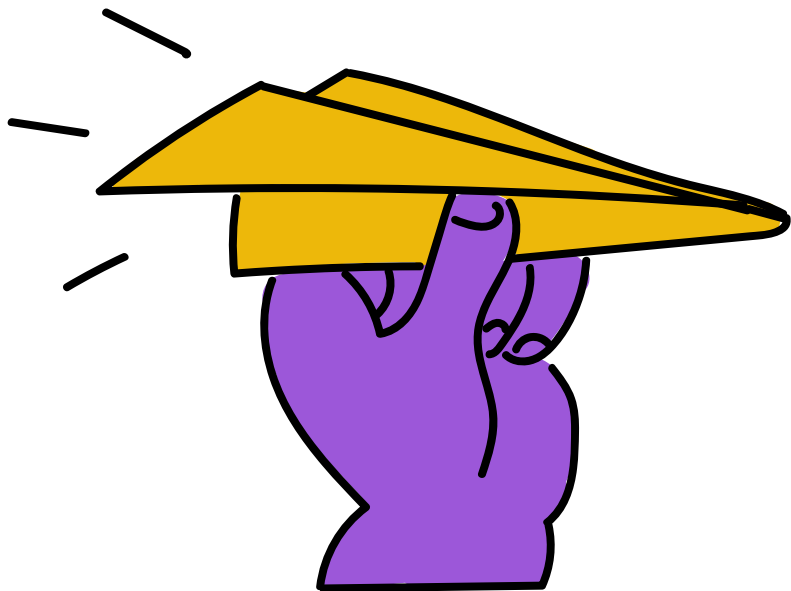
Hvor foregår det?

På nett, åpent for alle.

Hvem er brukerne?

I hovedsak kommunalt ansatte og fritidsorganisasjoner, men også andre interessenter.

En enklere søknad



Hva er det?

Tilrettelegging for flere utførere og styrking av førstelinje gjennom støtte til lønnsmidler, aktivitetsguide, los m.m. Betingelsene og utformingen av støtte må tilpasses utfordringene på feltet. Kan ta form av en tillitsbasert, lavterskel støtte som også små organisasjoner kan søke på.

Hvor foregår det?

Virkemiddelnivå, gjennom eksisterende kanaler for søknader.

Hvem er brukerne?

Fritidsorganisasjoner.

Inkluderingsråd



Hva er det?

En arena for medvirkning i form av et inkluderingsråd med kommune, frivillighet, barn og unge. Målet er å tilrettelegge for samskaping mellom frivillighet (organisasjoner, ungdomsråd) og kommunale etater (NAV, familivern, barnevern etc).

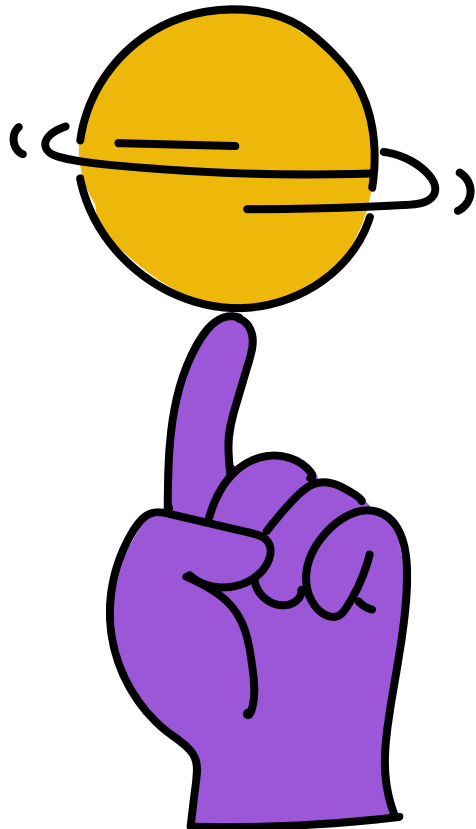
Hvor foregår det?

Regelmessig samling/møtested.

Hvem er brukerne?

Åpent, særlig rettet mot aktører som jobber med inkludering av barn og unge i fritidsaktiviteter.

Foreningsdag



Hva er det?

Introduksjonsdag (for aktiviteter) der foreninger og organisasjoner kan komme inn på skolen for å vise frem aktiviteten sin for alle elever. Viktig at dette ikke bare blir en idrettsdag.

Hvor foregår det?

På skolene.

Hvem er brukerne?

Barn og unge, deres foreldre, lærere, organisasjonene.



I en større sammenheng

Hvordan kan vi få samvirkende effekt?

En mulighet for samvirkende effekt

Flere av konseptene som ble tatt frem av arbeidsgruppen pekte mot behovet for, men også mulige løsninger som kan gi aktørene mer grunndata knyttet til utfordringen med utenforskapet i organisert fritidsaktivitet.

Denne datadrevne tilnærmingen muliggjør mer målrettede og inkluderende strategier– men er helt avhengig av at vi forstår hva slags data som må tilgjengeliggjøres og hvordan.

Vi må altså anerkjenne at disse dataene krever en fortolkning som tar hensyn til kontekst, brukerperspektiv og nytteverdi.

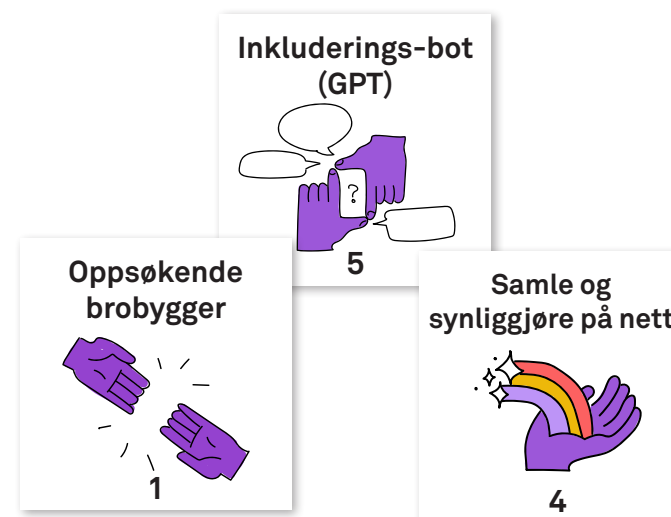
I innsiktsfasen kom det frem at prosjektgruppen uttrykket ulike behov, som ble tydeliggjort i prosessen med å utvikle løsningsideer. Gjennom en tematisk analyse så vi at mange av ideene sirklet rundt tre tematiske grupper.

Disse fokusområdene er noe forenklet som:

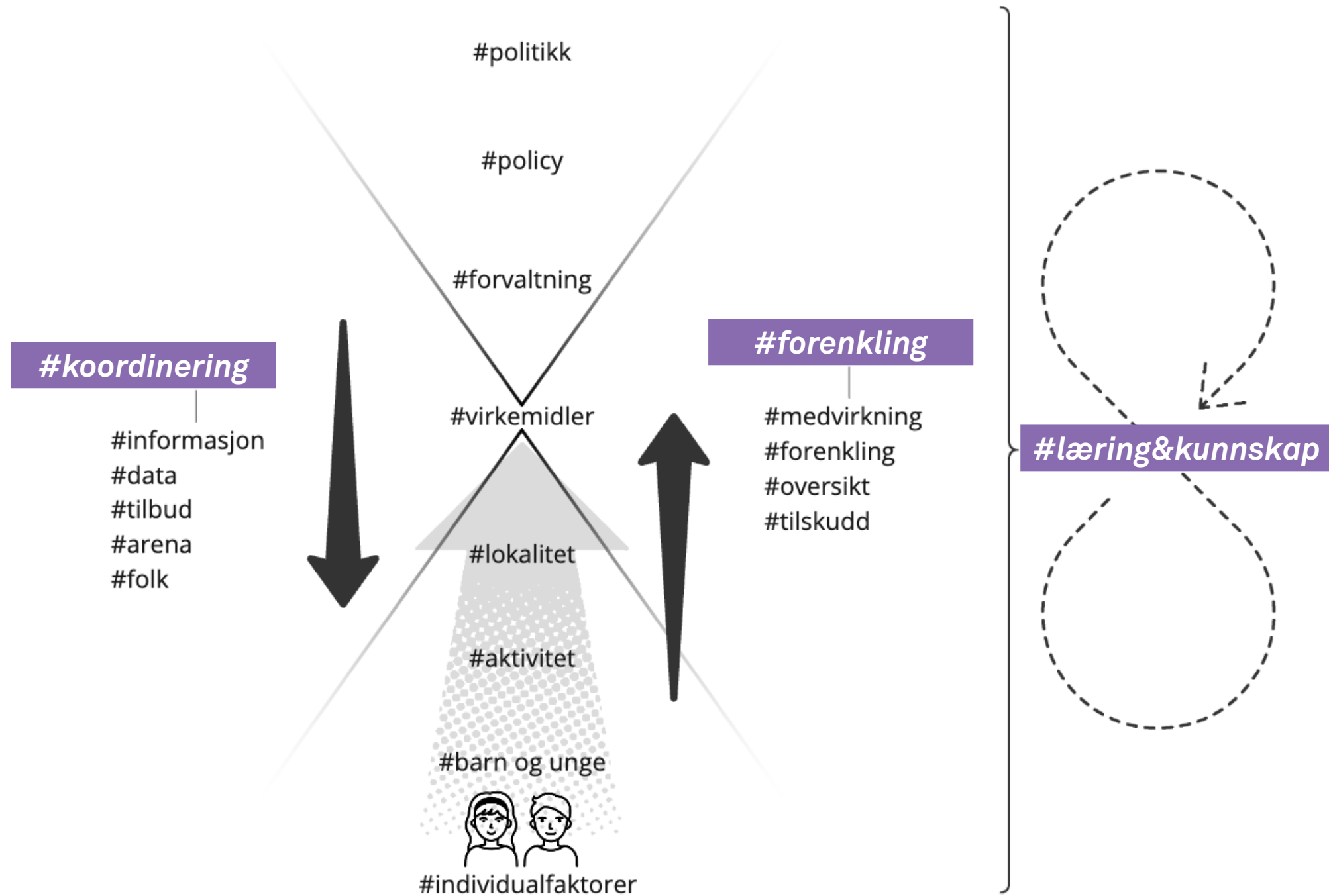
- et overordnet behov for #koordinering
- et behov nedenfra og opp for #forenkling
- et behov for tvers for økt #læring&kunnskap

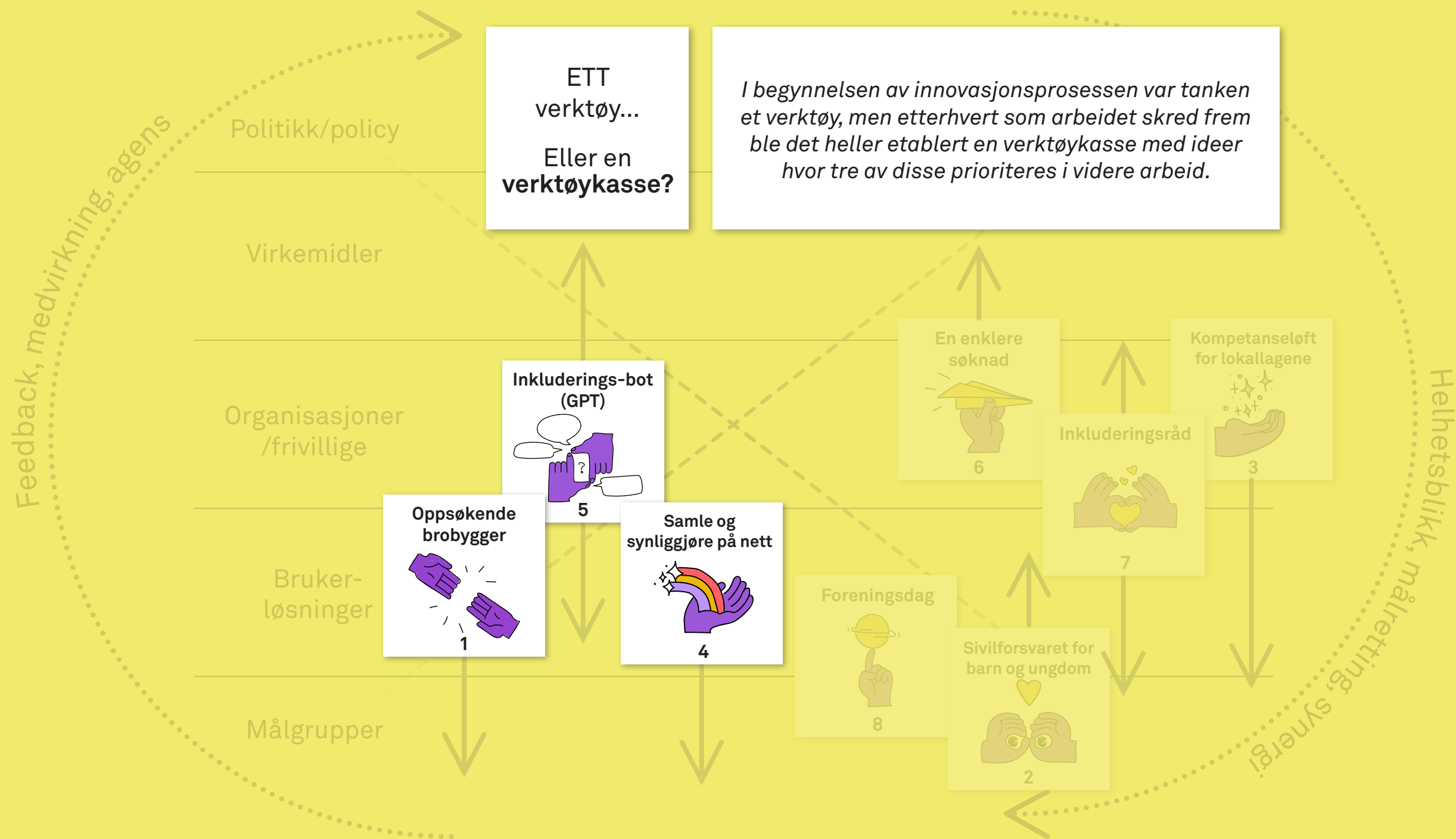
ETT
verktøy...

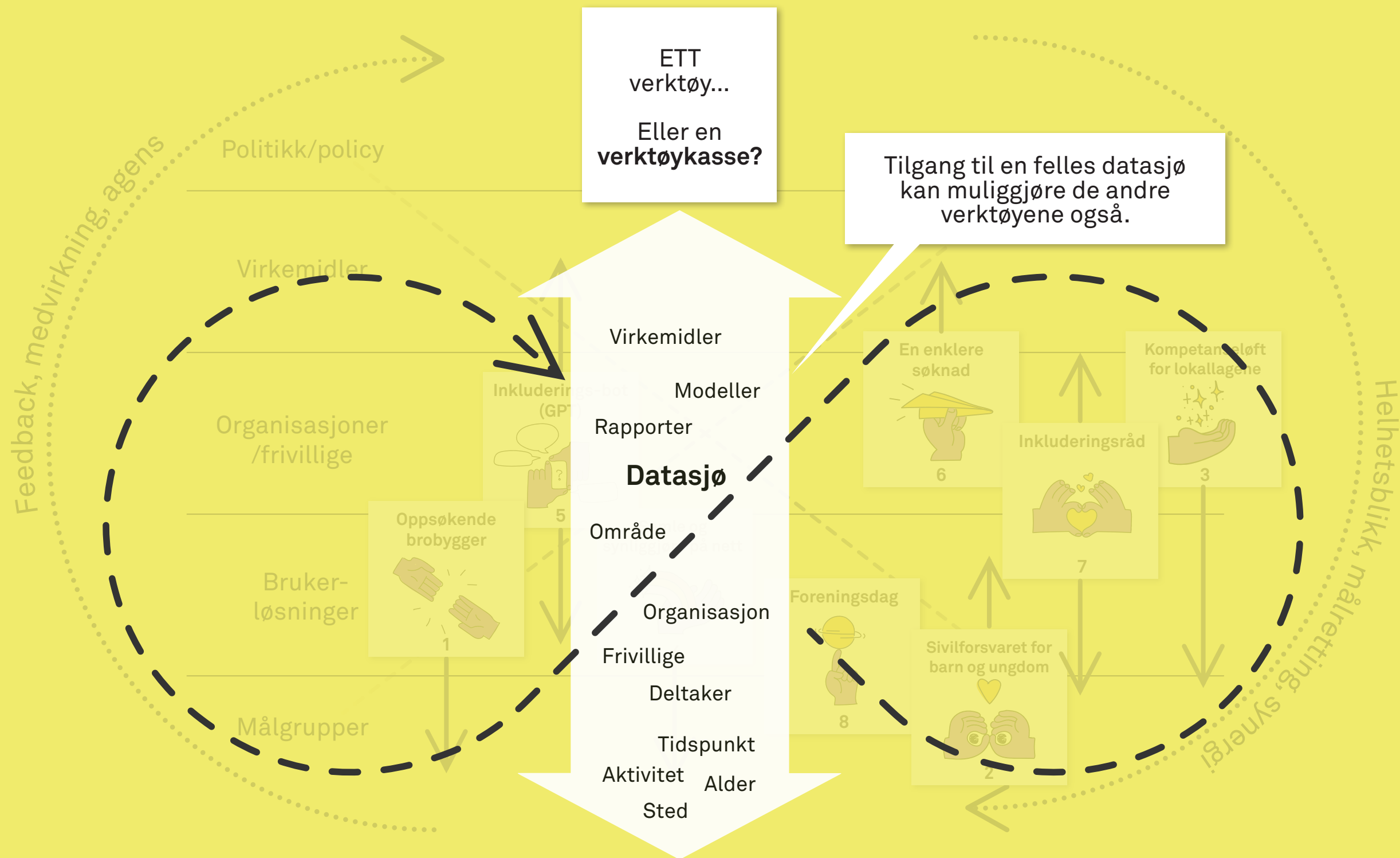
Eller en
verktøykasse?



Tre tematiske fokusområder (relatert til behov)









Resultatet

Fra étt verkøy–
til en verktøykasse for inkludering.

Hva kan et verktøy gjøre for oss?

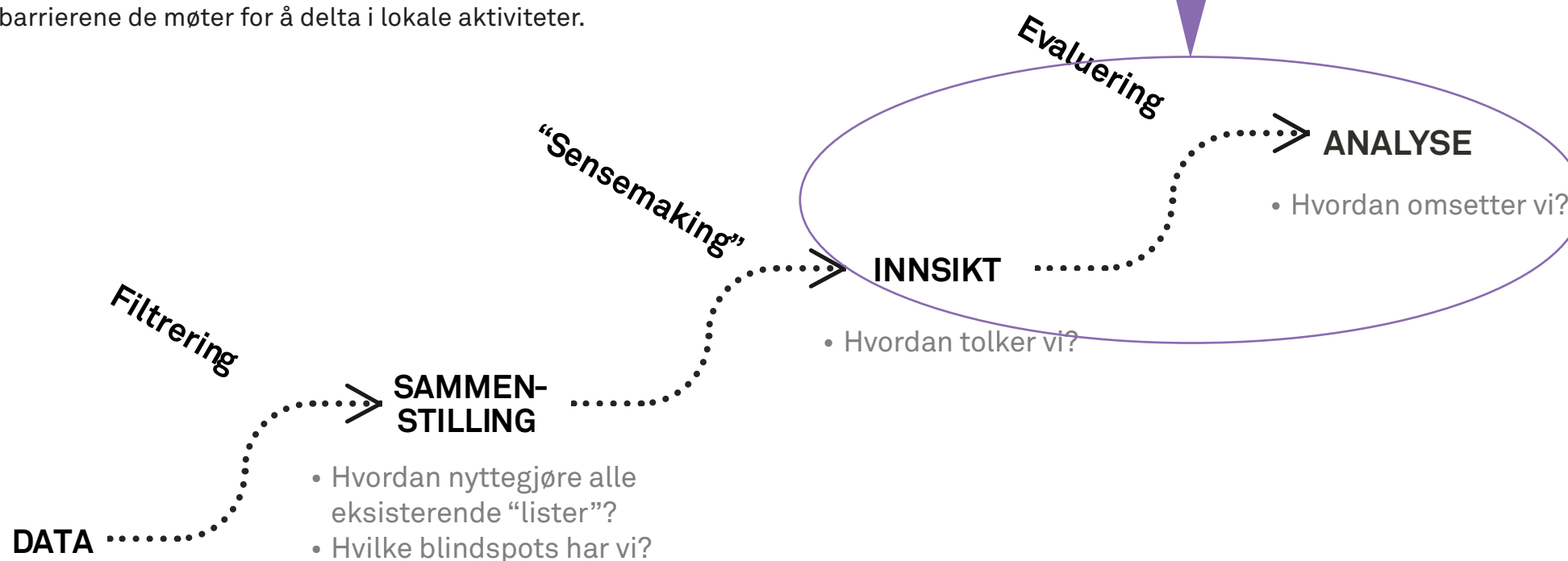
Digital teknologi, inkludert maskinlæring (KI), tilbyr kraftige verktøy for organisasjoner og forskere til å få innsikt i faktorer som påvirker inkluderingen av ungdom i fritidsaktiviteter. KI kan analysere store mengder data fra ulike kilder, som sosiale medier, samfunnsundersøkelser og offentlige registre, for å identifisere mønstre og trender knyttet til ungdomsdeltakelse. Ved å undersøke demografiske data kan det avdekkes forskjeller i engasjement basert på alder, kjønn, etnisitet eller sosioøkonomisk status. Den kan også avdekke sosiale problemer, som tilgang til ressurser, som påvirker ungdommens inkludering.

Gjennom prediktiv analyse kan AI potensielt forutsi effektiviteten av ulike tiltak, noe som hjelper organisasjoner med å skreddersy programmer for bedre å engasjere unge mennesker og adressere de unike barrierene de møter for å delta i lokale aktiviteter.

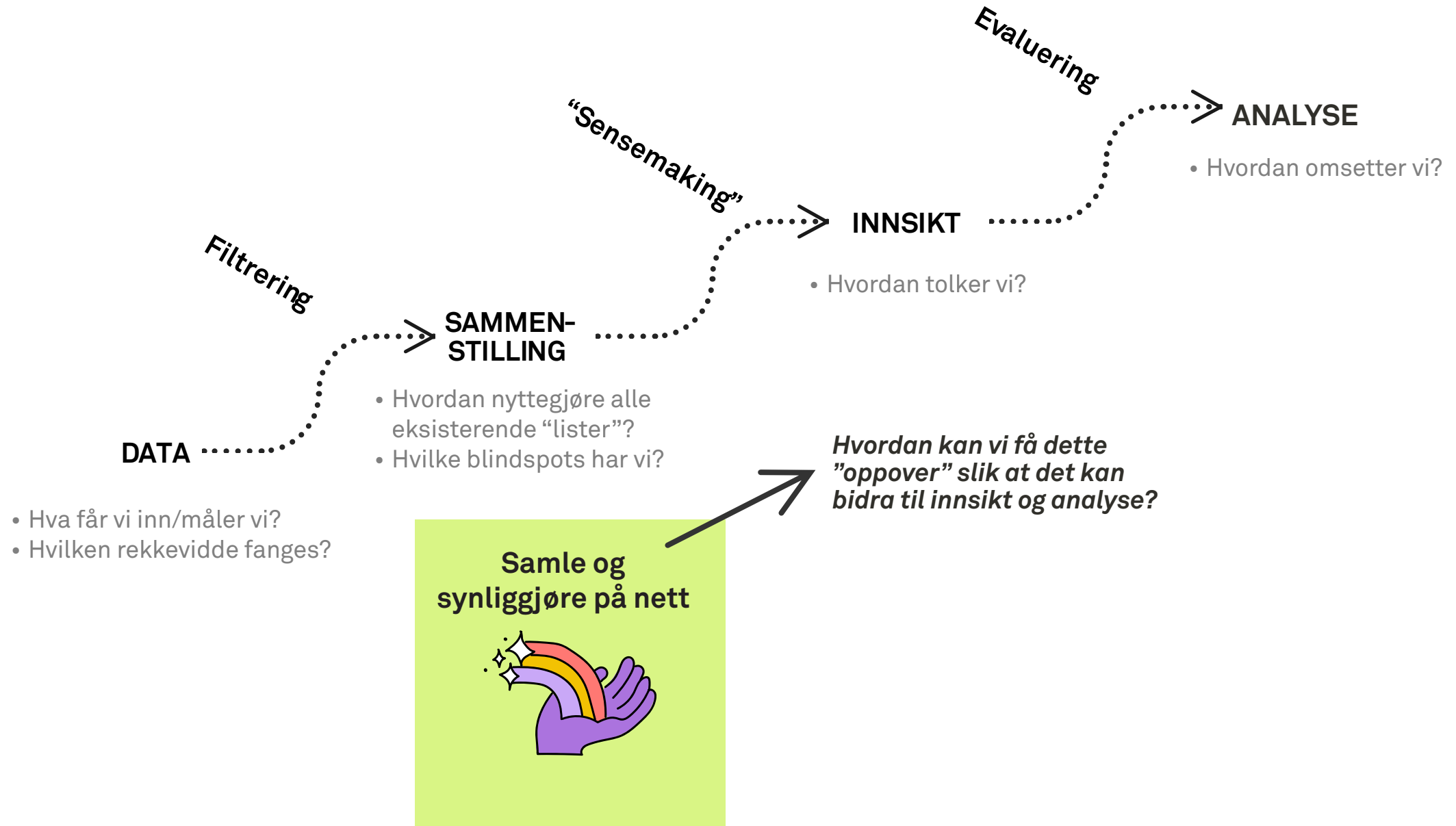
De neste sidene beskriver hvordan vi ser ideene som et samvirkende system av informasjon og tjenester. Det er altså ikke étt verktøy, men peker på et behov for en samordnet og helhetlig tilnærming som søker å gi brukerne innsikt som kan ageres på.

Ambisjon for arbeidspakke 4:

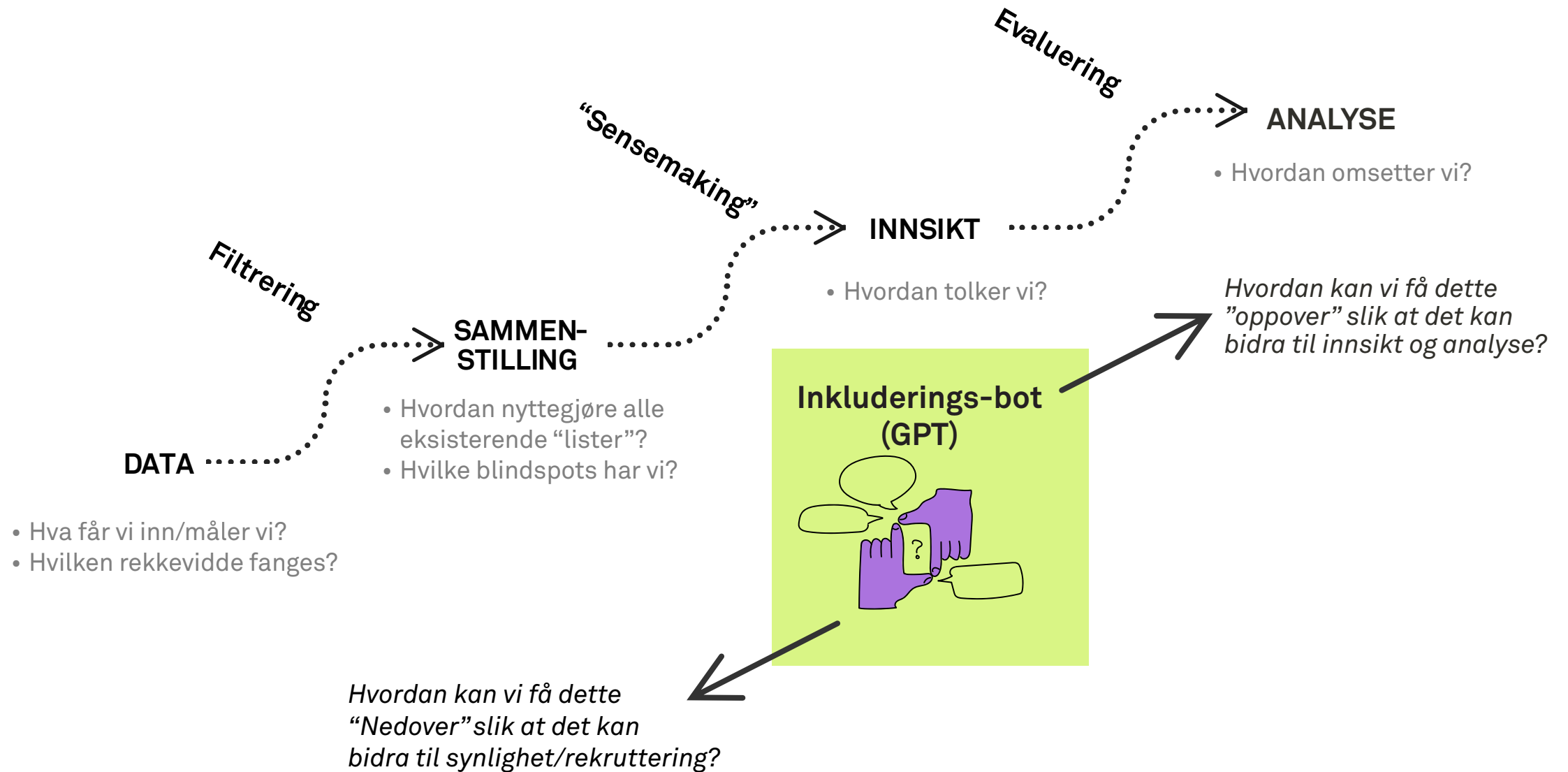
"...utvikling av et verktøy for analyse og forbedring av strategier, for inkludering av barn og unge i organisert fritid."



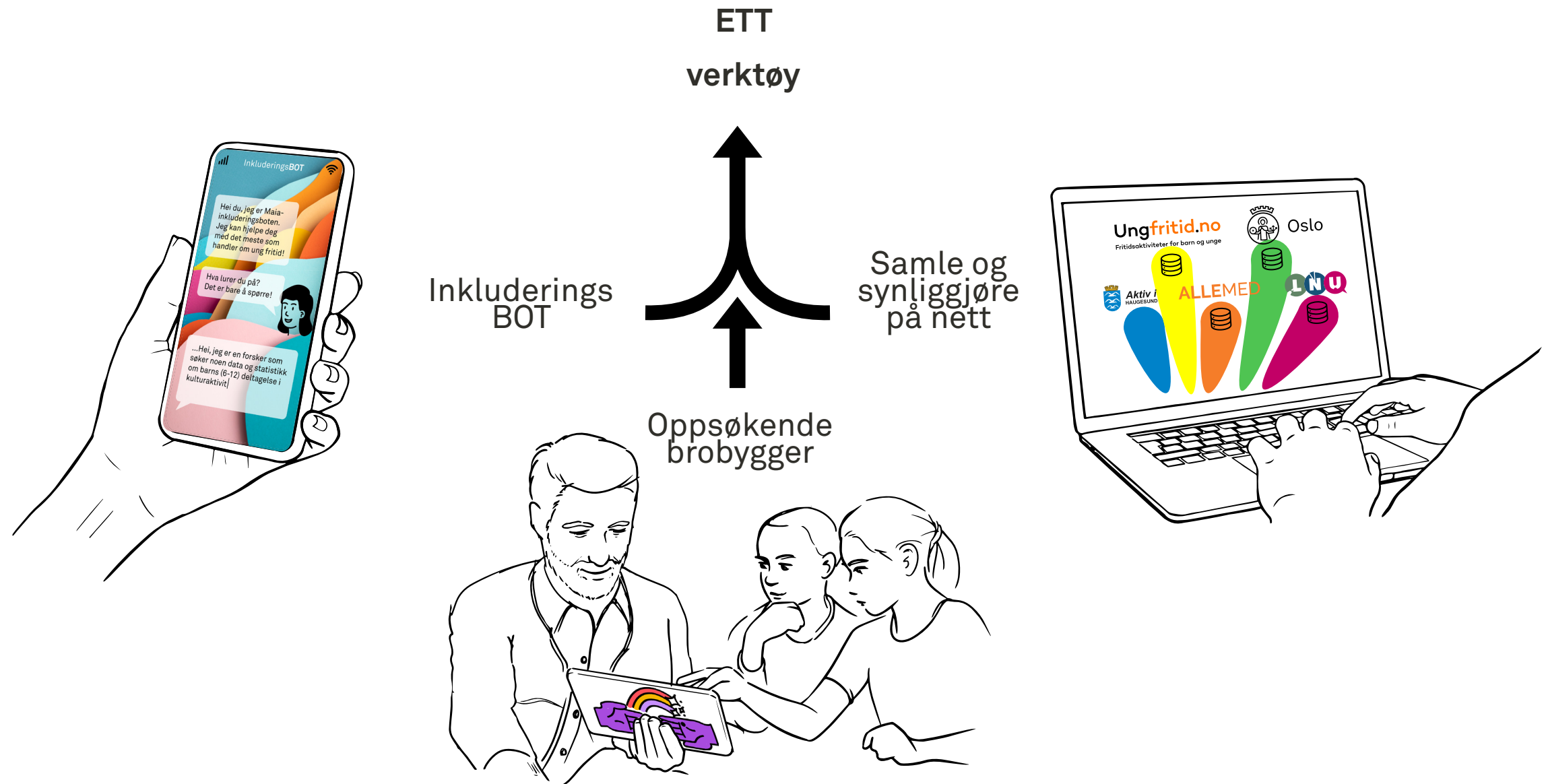
"Samle og synliggjøre på nett"



"Inkluderings-BOT"



Ett, sammenhengende konsept



Samle og synliggjøre på nett



Inkluderings-BOT

NUUApp

Ungfritid.no LNU

Hei du, jeg er Maia-bot'en* som enkelt kan svare deg på det meste om fritid og aktiviteter for unge.

Hva lur du på? Det er bare å spørre!

...Jeg er en jente på 13 år som vil være med på noe som andre her som er like gamle som meg gjør

Ungfritid.no
Fritidsaktiviteter for barn og unge

Finn fritidsaktiviteter for barn og unge

Søk på sted

Velg å se

Gå til Støtteordninger

Juvene VårLiv - Børn
Juvene

Hei du, jeg er Maia-bot'en* som enkelt kan svare deg på det meste om fritidsaktiviteter!

Hva lur du på? Det er bare å spørre!

...Jeg er en jente på 13 år som vil være med på noe som andre her som er like gamle som meg gjør

Jeg kan hjelpe deg med det meste som handler om ung fritid!

Hva lur du på? Det er bare å spørre!

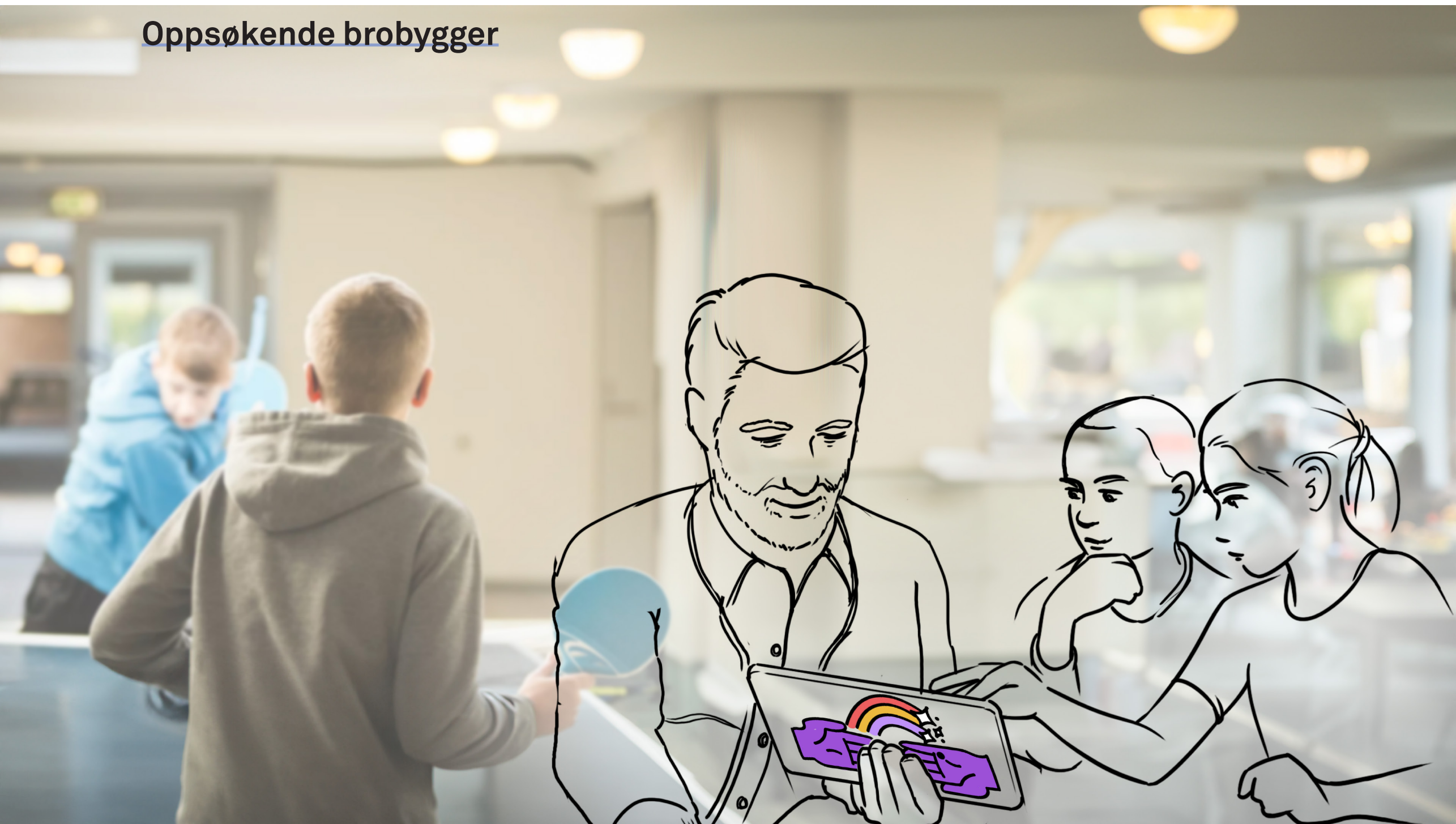
...Hei, jeg er en forsker som søker noen data og statistikk om barns (6-12) deltagelse i kulturaktiviteter i Haugesund.

Jeg kan hente de siste dataene vi har, men da trenger jeg at du logger deg inn først.

Kompetanse
LNU skal være en ressurs for våre medlemsorganisasjoner

Støtteordninger
LNUs støtteordninger gir barn- og

Oppsøkende brobygger



The background features a series of smooth, flowing, organic shapes in shades of pink, magenta, and light pink, set against a solid purple background. The shapes appear to be layered, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is modern and artistic.

Veien Videre

Veien videre

Kompetanse- og samarbeidsprosjektet ICYVOL er et samarbeid mellom ISF, NOVA, Frivillighet Norge, LNU, Oslo kommune og Haugesund kommune som består av to deler: en forskningsdel og en innovasjonsdel. Innovasjonsdelen ble fasilitert av Æra og involverte, i tillegg til partnerne i prosjektet, flere aktører i en bredere sammensatt referansegruppe. Denne delen av prosjektet utgjorde arbeidspakke 4 i prosjektet. Innovasjonsdelen med Æra er nå avsluttet, men arbeidet med de tre prioriterte konseptene (**Samle og synliggjøre på nett, Inkluderings-BOT og Oppsøkende brobygger**) tas videre i samarbeid med partnerne og planlagte aktiviteter i regi av Frivillighet Norge og LNU i 2025.

Vi vil avslutningsvis understreke at mange av nøkkelinnsiktene og konseptene ikke er nye i seg selv. Noen av konseptene slik som foreningsdag eller oppsøkende brobygger finnes allerede i noen former noen steder i Norge. Verdien av prosjektet er imidlertid systematisering og forankring av innsikter og ideer som en del av en innovasjonsprosess i et forskningsprosjekt. Ønsket her er at løsningene vi presenterer kort i denne rapporten skal nå ut bredt og ikke bare praktiseres av noen - og at flere løsninger skal kunne snakke sammen **og sees i sammenheng**.

Forskningsdelen pågår fortsatt og vil avsluttes i 2026.

Arbeidspakke 4

Inkludering av barn og unge i organiserte
fritidsaktiviteter i norske lokalsamfunn /

Inclusion of Children and Youth in Organized
Leisure in Local Communities in Norway (ICYVOL)