



# Rettleiing som utforsningsverkstad

Rettleiing som utforsningsverkstad kan gjerne setjast saman som ein prosess med fleire verkstader over tid. Målet er å skape eit felles rom for utforsking, samskaping og innovasjon med ein fagleg rettleiar som fasiliterer, motiverer, tilpassar og utvidar diskusjonar og aktivitetar. Verkstaden blir her eit tredje rom, fysisk, digitalt og sosialt, der ein tør å vere utanfor eiga komfortsone for å utvikle seg. Deltakarane organiserast i grupper og startar med at gruppa bestemmer seg for kva dei vil utforske og få rettleiing på, som til dømes *vaksenrolla* som tema for ei rekkje verkstader og *vaksenrolla i leik* som deltema. Prosessen inneheld ulike delverkstader – forarbeid med rolleavklaringar og mental førebuing, startverkstad, arbeidsverkstader og ettertenking. Kunstnarar og designarar kan støtte med å utfordre etablerte roller, tankemønster og handlingsmønster og bidreg i samskapinga med sin fagkunnskap. Eit tema kan ha fleire verkstader, og rettleiing som utforsningsverkstad kan gjerne ha varigheit over eit heilt år. Prosessvarigheit og variasjon er viktig for å skape læring, skape rom for tenking og utforsking og for å leggje til rette for at praksis kan endrast. Eitt nøkkelord i verkstad er *utforsking*, der aktørane utforskar til dømes vaksenrolla i leik gjennom observasjon, refleksjon og dokumentasjon. Eit anna nøkkelord i denne samanheng er *samskaping*, der dei ulike aktørane saman skapar ei forståing av vaksenrolla i leik og saman ser på korleis denne kan utviklast i barnehagen. Eit tredje ord er *pedagogisk innovasjon*, som handlar om å prøve ut noko nytt relatert til vaksenrolla i leik, og bruke kreative inngangar for å komme fram til løysingar som kanskje vert oppdaga ved hjelp av ein leikande inngang.

## **Førarbeid**

Alle førebur seg til verkstaden med det rettleiaren foreslår kan vere nyttig å lese, notere eller sjå i forkant, eller ved å søkje fram dokument, forskning, podkast, fagartiklar, kronikkar, lydfiler og anna. Det kan også vere noko den einskilde skal tenkje spesielt over, notere ned eller lage spørsmål til, også dokument, bilete og praksisforteljingar frå eigen barnehage. Det kan også vere samtalar med andre, som til dømes kunstnarar, som kan utfordre etablerte roller og fastlåst tenking. Når det gjeld verkstad med samskaping, er symmetri i utforskinga viktig, der alle som deltek, er på lik linje i utforskinga. For å få i gong kreative tankar kan gjerne «props» eller rekvisita brukast. Det å ta på til dømes «funny glasses» kan hjelpe den einskilde til å gå inn i ei rolle, ein blir gitt løyve til å vere meir open og kreativ.

## **Startverkstad (1 time)**

I startverkstaden møtest gruppa til førebuing av arbeidsverkstaden, leia av rettleiaren. Her startar deltakarane med å samtale om temaet, i denne samanheng vaksenrolla i leik, først som ein runde leia av rettleiar, som her fungerer som ein mediator. Etter det kan deltakarane bli tildelt individuell tenkjetid og notere på gule lappar, som til slutt blir presentert for alle. I denne verkstaden er det viktig å utforske alle sine forståingar av og tankar om vaksenrolla i leik. I startverkstaden skal mest mogleg av temaet som er valt, løftast fram og utforskast, som ei slags open idémyldring og ei kartlegging av kva element gruppa treng å tilføre til arbeidsverkstaden. Det blir utarbeidd ei skisse for arbeidsverkstaden.

## **Arbeidsverkstad (1–3 timar)**

I arbeidsverkstaden går gruppa inn i samskapande aktivitetar, fasilitert av rettleiaren som legg til rette for ulike inngangar og støttmateriell og opnar for utforsking og undring. Her skal det å fantasere og drøyme vere det viktigaste elementet, og ein skal fri seg frå stengsel som strukturar og rammer kan gje. I denne verkstaden kan deltakarane både ta i bruk hovud, kropp og ulike rekvisita. Om temaet er vaksenrolla i leik, kan til dømes gruppa jobbe med styringsdokument retta mot barnehagelæraren, utforske vaksenrolla i leik ut frå eigen barnehage og noverande praksis og ut frå draumebarneha-

gen. Rettleiaren gjev alle eit ansvar for å presentere noko frå førarbeidet og for å bidra aktivt i verkstaden på ein mest mogleg open og leikande måte. Her introduserer rettleiaren ulike fasar ved bruk av ulike materiell og framgangsmåtar. Grappa kan gjerne utvidast med andre deltakarar frå relevante kontekstar for å utvide diskusjonen og få nye perspektiv i utforskinga. Rettleiaren utfordrar alle som deltek, til å tenkje nytt og utanfor komfortsona, og noterer ned refleksjonar undervegs som dei løftast fram i ettertenkinga. I arbeidsverkstaden kan ulike materiell brukast, deltakarane kan skrive, bruke kroppen, teikne, leike, diskutere breitt og djupt, som det å ta tak i eit ord som kan utforskast i djupna.

## **Ettertenking**

Å tenkje over både innhald og prosess er viktig i alle rettleiing, også i verkstaden. Rettleiaren leier denne ettertenkinga og lagar avtalar fram mot neste verkstad. Kva slags endringar skal prøvast ut i barnehagen når det gjeld vaksenrolla i leik? – korleis og kvifor? Kva fungerte i verkstaden, og kva fungerte ikkje? Fekk vi til samskaping og utvikling av ny kunnskap? Kva kan årsaka vere til at vi ikkje fekk det heilt til? Ettertenkinga blir viktig som førebuing til den neste verkstaden.