

FASE 4: IDÉ

I skal nu bruge jeres viden fra opdagelsesrejsen og tematiseringen som brændstof til at få nye ideer, der giver jer svaret på jeres innovationsspørgsmål. I de foregående faser fik I med stor sandsynlighed udfordret jeres vaner og antagelser. Det har bidraget til, at I nu er klar til en idefase. Ideerne kan komme mange steder fra: De kan f.eks. udspringe af en flig af et citat fra en borger, en association til et fotografi, en vandrehistorie eller et konkret forslag fra en ekspert.

Fasen kort fortalt

Idéfase har to elementer, som I kan afvikle samlet eller delt op i to workshops.

Del 1: En ideworkshop, hvor I ideudvikler ved at bruge en eller flere af følgende øvelser:

- Kreativ og systematisk brainstorm
- Negativ brainstorm
- Inspiration fra en anden verden
- Inspiration fra andres ideer

Del 2: En prioriteringsworkshop, hvor I prioriterer ideerne fra workshoppen.

Når I har gennemført de to faser, - har I valgt den eller de ideer, som bedst besvarer jeres innovationsspørgsmål og som I vil gå videre med at teste.

SÅDAN FORBEREDER I IDEUDVIKLINGEN

Før du sætter ideudviklingen i gang, har du brug for at afklare rammer og proces. Find inspiration ovenfor i "Sådan får I succes med innovationsforløbet".

Samlet tidsforbrug

I kan afvikle de to dele af ideworkshoppen på samlet to timer eller bruge en halv eller en hel dag, afhængig af antallet af deltagere, og antallet af øvelser I vælger at bruge. Vælger I at dele workshoppen op, skal I afsætte ca. 35 minutter til prioritering på et senere tidspunkt.

Roller

En mødeleder og deltagere, inddrag også gerne nogle der ikke arbejder på jeres arbejdsplads. Det giver et nyt blik på innovationsspørgsmålet, jeres opdagelser og tematisering.

Rekvisitter

A3-papir og skriveredskaber til alle mødedeltagere.

Opgaver for mødelederen før idéudviklingen

Indkald deltagerne til workshoppen. Det er en god idé at invitere deltagere med til idéworkshoppen, som ikke arbejder på jeres arbejdsplads. Det giver et nyt blik på innovationsspørgsmålet, jeres opdagelser og tematisering. Beslut hvem der skal fremlægge resultaterne fra tematiseringen i fase 3 for workshoppens deltagere.

Der er fire øvelser, deltagerne kan arbejde med: Kreativ og systematisk brainstorm, negativ

brainstorm, inspiration fra en anden verden og/eller inspiration fra andres ideer. Du skal sætte dig ind i øvelserne og beslutte hvordan deltagerne skal bruge dem. Lad beslutningen afhænge af, hvor meget tid I har, og antallet af deltagere.

Beslut hvordan I vil dokumentere resultatet af workshopen: Et oplæg, billeder, referat?

Afklar også forinden, hvem der skal prioritere ideerne og om deltagerne selv kan vælge den idé, I vil arbejde videre med eller om det skal vendes med fx en leder.



SÅDAN GENNEMFØRER I FASENS DEL 1: IDÉWORKSHOP

Idéworkshoppen giver jer nye svar på innovationsspørgsmålet. Workshoppen har tre dele, der bringer deltagerne tanker ud af de vant baner og resulterer i et væld af ideer, I senere kan prioritere imellem.

Spilleregler for idéudvikling:

- *Al kritik er forbudt*
- *Alle ideer er velkomne*
- *Vildskud kan hjælpe geniale ideer på vej*
- *Forsøg gerne at bygge videre på andres ideer*
- *Resultatet af øvelsen kan både være en komplet løsning på problemet, en liste af ideer til løsninger eller ideer, der tilsammen sætter jer i stand til at lave en plan for, hvordan I finder en løsning*
- *Måske får man ideer, der løser helt andre problemer. Det kan betyde, at I skal lave jeres innovationsspørgsmål om. Det er en naturlig del af et innovationsforløb.*

1. Præsentation af innovationsspørgsmålet (5 minutter)

Mødelederen præsenterer innovationsspørgsmålet for deltagerne.

2. Deltagerne får ny viden (20-30 minutter)

Fremlæggeren fortæller om de indsigter, arbejdspladsen har fået gennem tematiseringen i fase 3. Fremlæggeren kan både bruge billeder, ord, tegninger eller tage deltagerne med til et sted, for eksempel et lokale.

3. Mødelederen præsenterer spillereglerne for idéudvikling (5 minutter)

Alle nye ideer kan kvæles med et ”det har vi prøvet”, eller ”det kan vi ikke lige præcis her hos os, fordi...”.

Reaktionerne dræber ikke alene en konkret idé, men også den kreative proces, fordi kritikken som regel får os til at lægge bånd på os selv og optræde mere konformt. Derfor er det vigtigt, at I bliver enige om spilleregler fra start, og at mødelederen håndhæver dem undervejs.

4. I laver øvelserne (30 minutter – 2 timer)

Mødelederen guider nu deltagerne gennem de øvelser, der er valgt.

Er I flere end seks deltagere, deler I jer i grupper med 3-4 deltagere i hver.



ØVELSE: KREATIV OG SYSTEMATISK BRAINSTORM

Den kreative og systematiske brainstorm er en enkel brainstorm-øvelse, der veksler mellem individuelle tankestrømme og dialog.

Øvelsen giver plads til alle umiddelbare tanker, at man bruger indsigterne fra tematiseringen og opdagelserne, og at ideer kobles til hinanden. Det er en god opstartsøvelse og et godt valg, hvis man kun har tid til en enkelt øvelse.

Tidsforbrug:

45 minutter

Rekvisitter:

Post-it blokke og kuglepenne

SÅDAN UDFØRER I EN KREATIV OG SYSTEMATISK BRAINSTORM

Øvelsen gennemføres i fire faser.

1. Stille brainstorm (5 minutter)

Deltagerne starter med at skrive deres umiddelbare løsninger på innovationsspørgsmålet ned på post-its, hver for sig og i stilhed. En idé per seddel.

Mødelederen understreger, at kvantitet er målet, og at deltagerne ikke skal tænke for meget.

2. Koblinger (15 minutter)

Deltagerne går bordet rundt. Alle har to minutter til at fortælle om deres ideer. Læg alle ideerne ind på midten af bordet, mens I fortæller.

Mødelederen understreger, at det kun er den, der fremlægger, som taler. Resten lytter, reflekterer og skriver nye ideer ned, de får undervejs. Nye ideer fremlægges til sidst.

3. Systematisering (15 minutter)

Nu skal deltagerne sortere ideerne under forskellige temaer eller med beslægtede ideer.

Det giver et godt overblik, hvis deltagerne står op under denne fase.

4. Opsamling og flere ideer (10 minutter)

Deltagerne skal nu overveje, om ideerne løser problemet. Besvarer de innovationsspørgsmålet? Er der områder, I endnu ikke har fået (mange) ideer til? Eller hvor ideerne ikke er "rigtige" ideer, men stikord eller hensigtserklæringer, som "vi skal have bedre møder" eller "arbejds miljø"? Så kan I forsøge at oversætte dem til en konkret idé.

En måde at komme fra hensigtserklæring til idé er at spørge sig selv, hvad for eksempel gode møder er. Svarene på dette er en idé.

Har I kun stikord, skal de først oversættes til et mål eller en hensigtserklæring, før I kan bruge ”hvad-spørgsmålet” til at udfolde en konkret idé.

I er stadig i færd med at idéudvikle, så hvis opsamlingen kaster nye ideer af sig, er de velkomne.



ØVELSE: NEGATIV BRAINSTORM

Øvelsen er en variant af en almindelig brainstorm og går ud på at producere ideer, der modarbejder løsningen af jeres problem – for til sidst at vende dem til positive ideer.

Øvelsen bygger på den iagttagelse, at det kan være lettere at få negative ideer end positive. Politisk ukorrekthed kan give stor energi.

Opmærksomhedspunkter

Deltagerne kan komme til "bare" at vende positive ideer til den negative variant. Mødelederen skal insistere på, at deltagerne virkelig dyrker det negative for at komme ud i afkrogene af deltagernes fantasi.

Nogle kan blive stødt ved tanken om at skulle fokusere på det negative. Det kan være vigtigt at understrege, at det alene er en metode til at få positive ideer.

Tidsforbrug

40 minutter

Rekvisitter

Post-it blokke og kuglepenne

SÅDAN UDFØRER I EN NEGATIV BRAINSTORM

Øvelsen gennemføres i fire faser.

1. Negativ opgaveformulering (5-10 minutter)

Deltagerne formulerer sammen en negativ version af deres innovationsspørgsmål.

Eksempel:

Positiv formulering: Hvordan bliver overgangen fra barndom til voksen tryk og glidende for unge med sociale udfordringer?

Negativ formulering: Hvordan gør vi overgangen fra barndom til voksen til en utryk og usammenhængende affære for unge med sociale udfordringer?

2. Negative ideer (15 minutter)

Deltagerne producerer ideer, som besvarer den negative problemformulering.

Først arbejder deltagerne hver for sig i cirka fem minutter. De skal skrive ideerne ned på post-it sedler, en idé per seddel.

Så tager deltagerne en runde, hvor de hver især præsenterer deres ideer samtidig med, at post-it-sedlerne lægges ind midt på bordet.

Byg gerne videre på hinandens ideer og fjn nye ideer til mængden på midten af bordet.
Husk: Deltagerne må ikke kritisere hinandens ideer.

Eksempel på negativ ide:

Vi undgår at fortælle den unge om overgangen og frabeder os deres input.

3. Positive ideer (10 minutter)

De negative ideer skal nu bruges til at få positive ideer, som løser innovationsspørgsmålet.
Deltagerne gennemgår de negative ideer en for en og oversætter dem til deres positive variant.
Den positive idé skrives på en post-it seddel.

Deltagerne må stadig ikke vurdere eller kritisere.

Eksempel på negativ til positiv idé:

Negativ ide: Vi undgår at fortælle den unge om overgangen og frabeder os deres input.

Positiv ide: Vi skal fortælle den unge om overgangen og sikre, at de får indflydelse.

4. Opsamling (5-10 minutter)

Deltagerne sorterer ideerne under forskellige temaer eller med beslægtede ideer.
Gengangere smides ud.

Har I ideer, som ikke er "rigtige" ideer, men alene stikord eller hensigter, som "vi skal have mere kompetenceudvikling", skal I forsøge at oversætte dem til en konkret idé.

En måde at komme fra hensigtserklæring til idé er at spørge sig selv, hvad for eksempel gode møder er. Svarene på dette er en idé.

Har I kun stikord, skal de først oversættes til et mål eller en hensigtserklæring, før I kan bruge "hvad-spørgsmålet" til at udfolde en konkret idé.



ØVELSE: INSPIRATION FRA EN ANDEN VERDEN

Øvelsen handler om at lade sig inspirere af brancher eller begivenheder, som er helt anderledes end ens egen, men alligevel har nogle lighedspunkter.

Et plejecenter kan sammenligne måltiderne med en skovtur. Et jobcenter med en tur i lufthavnen. En skole med en tur i akvariet. Deltagerne beskriver den "fremmede" branche eller begivenhed og overvejer, om man kan bruge nogle af deres metoder eller tilgange til at løse innovationsspørgsmålet.

Øvelsen er ikke en procesgennemgang, hvor I sammenligner to brancher eller arbejdspladser skridt for skridt.

Det er en detaljeret beskrivelse af en fremmed branche, som leder til en åben brainstorm om, hvordan I kan løse jeres problem. Man udnytter, at den fremmede branche typisk har helt andre måder at løse opgaver på.

Eksempel:

*Århus Kommune brugte skovturen som inspiration til ældres måltider.
Hvad hvis den ældres måltid foregik som en skovtur?*

Erfaringer fra skovturen kunne være: Det er hyggeligt at spise sammen med andre, det er dejligt at spise under åben himmel, det er spændende at få mange små retter i stedet for en enkelt ret.

Måske kunne de ældres måltider foregå på samme måde – med mange små retter, sammen med andre og udenfor når vejret byder sig?

Fordele

Helt anderledes ideer gennem inspiration fra meget anderledes brancher eller begivenheder I normalt ikke forbinder med arbejdet.

Opmærksomhedspunkter

Det kan være svært at forklare deltagerne, hvordan beskrivelsen af en fremmed branche bliver til nye ideer. Som mødeleder kan du understrege, at det normalt kommer helt af sig selv, når øvelsen er i gang.

Tidsforbrug

45 minutter

Rekvisitter

Post-it blokke, kuglepenne



SÅDAN FÅR I INSPIRATION FRA EN ANDEN VERDEN

Øvelsen gennemføres i fire dele:

1. Vælg et emne, som kan inspirere (5-10 minutter)

Vælg en branche, oplevelse eller begivenhed, som I vil bruge som inspiration til ideudviklingen på jeres eget område. Emnet skal have en vis kobling til den serviceydelse, I arbejder med, uden dog at være for tæt på.

Der er ingen grænser for, hvad I kan lade jer inspirere af, bare der er visse ligheder for eksempel i funktion eller metode. Emnet behøver ikke være forretnings- eller arbejdsrelateret.

For eksempel kunne en børnehave, der arbejder med skilsmisseramte børn bruge "familien" som inspiration. Omvendt er det for tæt på at vælge en anden børnehave.

Andre eksempler: Campingplads, dyreskue, festival, shopping center, Rådhuspladsen.

2. Beskriv emnet i detaljer (15 minutter)

Beskriv branchen, oplevelsen eller begivenheden i detaljer. Hvad sker der for eksempel på flyrejsen eller under besøget i Tivoli? Hvad er godt, hvad er dårligt? Hvordan er stemningen? Udpeg en deltager, der skriver alt, hvad der bliver sagt ned på post-it sedler.

3. Brainstorm på eget innovationsspørgsmål (15 minutter)

Den branche eller begivenhed, I har set på, giver bestemte oplevelser og løser opgaver på bestemte måder. Drøft, om I kan hente inspiration fra deres arbejdsmetoder eller deres tilgang til deres kunder/brugere/borgere/gæster. Giver gennemgangen nye ideer til, hvordan I kan løse jeres udfordring?

Som altid er kritik forbudt.

Er det svært at komme i gang? Så kan I starte med fem minutters stille brainstorm, hvor I hver især skriver de ideer ned, I kommer i tanke om.

4. Opsamling (5-10 minutter)

Deltagerne sorterer ideerne under forskellige temaer eller med beslægtede ideer. Gengangere smides ud.

Har I ideer, som ikke er "rigtige" ideer, men alene stikord eller hensigtserklæringer, som "vi skal have bedre møder", skal I forsøge at oversætte dem til en konkret idé. En måde at komme fra hensigtserklæring til idé er at spørge jer selv, hvad for eksempel gode møder er. Svarene på dette er en idé.

Har I kun stikord, skal de først oversættes til et mål eller en hensigtserklæring, før I kan bruge "hvad-spørgsmålet" til at udfolde en konkret idé.



ØVELSE: INSPIRATION FRA ANDRES IDEER

I denne øvelse ser I på andres innovative ideer og drøfter, hvordan I kan bruge dem til at skabe innovation på jeres eget område. Andres innovative ideer kan give jer mange associationer.

Mødelederen udvælger på forhånd de ideer, som deltagerne skal se på. Der er forslag til ideer på Forhandlingsfællesskabet og KL's hjemmesider www.innovationpaarbejdspladsen.dk/ideer eller www.glimtglimt.dk.

Eksempler på ideer og hvordan de inspirerer:

- Akvarier på plejecentre, fodbold-drenge i SFO'en
- Skraldespande, der giver lyde, når man smider skrald i dem
- Mobil have som flytter rundt i storbyen.

I vil få øje på og blive inspirerede af forskellige aspekter af ideerne. Én vil hæfte sig ved at en mobil have flytter sig, en anden vil se haven som dér, hvor borgerne er. Eller tænke, at udsmykning med inspiration fra naturen er smuk og giver ro. Eller at udsmykning er vigtig. Eller noget om CO2-udslip og drivhuseffekter.

Fordele

Øvelsen er meget nem og hurtig at gennemføre. Og den er fleksibel: Man vælger selv, hvor længe øvelsen skal tage.

Opmærksomhedspunkter

Hvis øvelsen står alene, kan ideudviklingen bliver for snæver, fordi deltagerne alene forholder sig til enkle, afgrænsede ideer.

Tidsforbrug

15-60 minutter alt efter antallet af eksempler. Et eksempel tager 15 minutter, så tre tager cirka 45 minutter.

Rekvisitter

Post-it blokke, kuglepenne, computer, internet

SÅDAN FÅR I INSPIRATION FRA ANDRES IDEER

Øvelsen har fire faser, som gentages for hvert eksempel:

1. Mødelederen viser et eksempel fra www.innovationpaarbejdspladsen.dk eller www.glimtglimt.dk. (2 minutter)
2. Deltagerne brainstormer hver for sig på, hvordan de kan bruge eksemplet til at besvare innovationsspørgsmålet. Skriv ideerne ned på post-its – en side per idé. (3 minutter)
3. Deltagerne deler deres ideer, bygger videre på andres ideer. Saml ideerne på midten af bordet. (5 minutter)
4. Deltagerne sorterer ideerne under forskellige temaer eller med beslægtede ideer. Smid gengangere ud. (5 minutter)

SÅDAN GENNEMFØRER I FASENS DEL 2: PRIORITERING AF IDEERNE

I har i ideworkshoppen udviklet ideer. Nu skal I vælge de ideer, I gerne vil arbejde videre med. Det sker i en prioriteringsøvelse, der hjælper jer til at vurdere hver enkelt idé ud fra to kriterier, I vælger. Kriterierne kunne være, hvor let ideen er at gennemføre, og hvor stor værdi den vil skabe.

I skal nu suspendere reglerne fra idéudviklingen, hvor kritik var forbudt. Prioritering handler netop om at vurdere værdien af de enkelte forslag.

Prioriteringen gennemføres i fem trin. Mødelederen forklarer kort workshoppens forløb og introducerer den figur, deltagerne skal placere deres ideer i.

1. Beslut to kriterier (5 minutter)

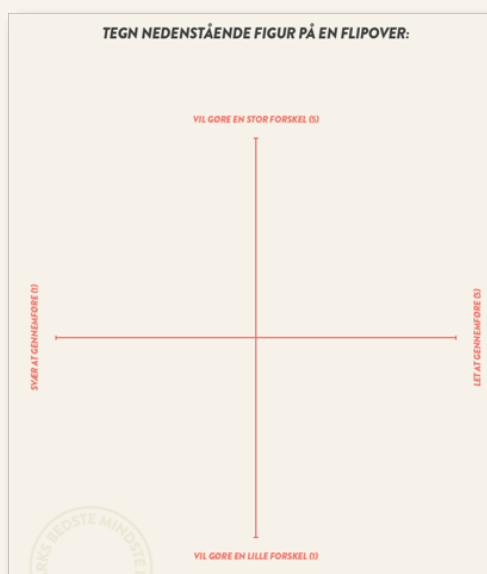
Eksempler på kriterier

- *Hvor stor værdi har ideen for brugere/borgere, når den er gennemført?*
- *Hvor let er ideen at gennemføre?*
- *Hvor meget kan arbejdspladsen lære af at gennemføre ideen?*
- *Vil ideen kunne bruges af andre end os?*
- *Vil ideen gøre hverdagen lettere for borgere og medarbejdere?*
- *Vil ideen frigive ressourcer til andet arbejde?*

Deltagerne skal beslutte to kriterier, som ideerne skal vurderes ud fra. I skal blive enige, også selvom I har flere grupper.

Når to kriterier er valgt, tegner deltagerne et koordinatsystem med to akser på en flip-over. En akse for hvert af de to kriterier som ideerne skal vurderes ud fra. Svarende til denne figur, men med de kriterier I har besluttet.

Flipoveren hænges op.



2. Vurdér ideerne ud fra det første kriterium (10 minutter)

Gruppen drøfter hver idé for sig og giver dem en værdi mellem 1 og 5, hvor 1 betyder, at ideen scorer lavt og 5 højt. Har ideen for eksempel potentielt set stor værdi for borgeren, får den 5, har den ingen eller meget lille værdi får den 1.

Skriv tallet på en post-it.

3. Vurdér kriteriet ud fra det andet kriterium (10 minutter)

Gentag vurderingen af ideerne men nu ud fra jeres andet kriterium. Det kunne være, hvor let ideen er at gennemføre. Er den let at gennemføre, får ideen 5. Er den svær, får den 1.

Skriv tallet på en post-it-sedel.

4. Placér ideerne i figuren (5 minutter)

Ideerne skal placeres i figuren på flip-overen ud fra de værdier, deltagerne har tildelt ideerne.

I har et felt til ideer der scorer højt på begge kriterier, to felter hvor ideen scorer højt på et kriterie men lavt på et andet, og et felt hvor ideen scorer lavt på begge kriterier.

5. Udvælg ideer (5 minutter)

Det er oplagt at vælge de ideer, der lander i feltet, hvor begge værdier er høje. Så ideen for eksempel både er let at gennemføre og kan skabe stor værdi for borgerne.

I skal ikke regne med at kunne gennemføre mere end en idé. Er I en stor arbejdsplads, hvor flere grupper har ideudviklet, kan arbejdspladsen sandsynligvis arbejde med to eller tre ideer. Men tag ikke munden for fuld. Får I succes med en enkelt idé til en start, kan I give jer i kast med mange flere ideer i fremtiden. Går arbejdet med at teste og implementere ideen i stå, for eksempel fordi arbejdsbyrden er for stor, er det svært at finde energien til at sætte nye innovationsforløb i gang.

Er I flere grupper, runder I workshopen af med en fælles vurdering af de ideer, hver gruppe har prioriteret.

Er stillingen uafgjort mellem flere ideer? Så kan I bruge ”mavefornemmelsen”: Hvad har I mest lyst til at gå i gang med? Hvad tror I mest på? I kan også skyde et tredje kriterium ind og vurdere ”finalisterne” ud fra det.

