

TOOLS 1, 2019

Co- create

SAMSKABELSE MED BØRN I FOKUS



Indhold

SAMSKABELSE MED BØRN

Definition på samskabelse
Principper for samskabelse

METODER TIL SAMSKABELSE MED BØRN

Hvad
Hvorfor
Hvordan
Hvem

SAMSKABELSENS SEKS TRIN

Samskabelsestrekanter
Kom godt i gang

SAMSKABELSE

DREJEBOG Planlægning
VIDENSVÆG Procesdokumentation
VIDENSBEHOV Informationsoverblik
CHECK IN & OUT Relationer
CO-ROLE Positioner
PITCH Kommunikation
2 GODE OG 1 UNDRING Feedback
CO-TELL Inddragelse
CO-KNOW Fællesskab
1 – 2 – 3 Energi

Fase 1: UNDERSØGE

DESK RESEARCH Materialeindsamling
OBSERVATION Materialeindsamling
GRUPPERING Sortering
INDSIGTER Analyse
PROBLEMSTILLING Rammesætning

Fase 2: IDÉUDVIKLING

IDÉGENERERINGSREGLER Mindset
IDÉSKYER Idégenerering
IDÉFUSION Sammensmeltning
IDÉVURDERING Idévurdering
IDÉSKITSE Idékvalificering

Fase 3: SKABE

SMUT Idéanalyseredskab
PROTOTYPER Visualisering
STORYBOARD Fremtidsfortælling
TEST Evaluering
VISUEL FORTÆLLING Ny fremtid

**Stay curious
Stay awake
Stay playful.**



WE MAKE CAPITAL OF CHILDREN ALIVE

Samskabelse med børn

DEFINITION

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

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

PRINCIPPER I SAMSKABELSE MED BØRN

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

af et produkt, hvor alles perspektiver inddrages – viden er helt nødvendigt

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

HVAD

Samskabelsesmetoder er en række metoder, der blandt andet udspringer af design thinking, kooperativ learning, engineering, antropologi og playful learning.

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

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

HVORFOR

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

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

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

HVORDAN

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

HVEM

Metoderne kan anvendes af alle, der ønsker at samskabelse. Vi har i de givne eksempler valgt at fokusere på samskabelse med og mellem børn fra skolealderen. Der er nogle væsentlige og etiske overvejelser, som facilitator og de voksne skal være bevidste om, når der samskabelses med børn. Det er f.eks., at børn og voksne har ulige forudsætninger, men er ligeværdige mennesker, hvor de voksne har det overordnede ansvar for at behandle barnet og dets interesser forsvarligt. Det er vigtigt at understrege, at alle kan samskabelse, og ofte har man brug for støtte i processen. Det giver samskabelses-metoderne.

Samskabelsens seks trin

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

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

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

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

PLANLÆGNING	BØRNEENS ENTRÉ	FAGLIG VIDEN	LØSNINGER	PRÆSENTATION /VALIDERING	FORMIDLING /REALISERING
• Klarhed om etiske rammer. Hvem deltager? Hvornår? • Hvad er formålet? Forventet udbytte for forskellige parter? • Hvad forventer vi realiseret? Valg af metoder • Valg af rum, tid og ressourcer • Juridiske rammer for barnet	• Rammesætning og introduktion til den samskabende proces • Løfter • Præsentation af proces, opgaver, deltagere og roller • Informeret samtykke	• Researchopgaver til børn og øvrige deltagere • Specialist viden • Faglig, metodisk og teknisk viden	• Idé-generering og innovations-øvelser • Forståelse af problemstillinger og muligheder • Afprøvning af løsninger • Vurderinger af proces og løsninger • Afklaring af next step	• Præsentation af løsninger • Feedback fra eksperter og interessenter	• Forslag og løsninger præsenteres. Fx udstilling i Billund byrum, event, performance eller i form af undervisningsforløb i skolen • Evaluering af hele forløbet

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

Samskabelsestrekanter

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

SAMSKABELSE

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

Fase 1: UNDERSØGE

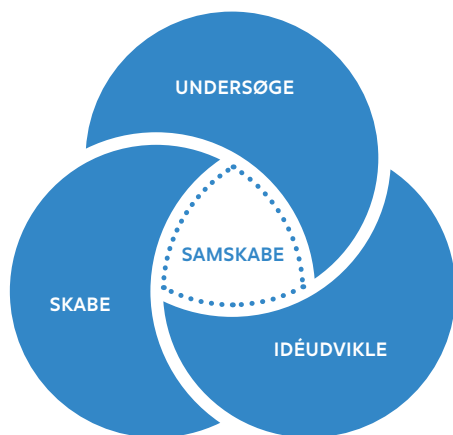
Her søges og udforskes ny viden, der analyseres, bearbejdes og behandles. Denne fase handler om at se, lytte, mærke og forstå verden.

Fase 2: IDÉUDVIKLE

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

Fase 3: SKABE

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





Faserne er strukturerede i processer, der åbner og lukker. Det er muligt at bevæge sig dynamisk både i faserne, mellem faserne og de forskellige positioner. Hver fase starter med et åbent mindset, hvor der indsamles ny viden eller skabes idéer, som gennem fasen langsomt vurderes og bearbejdes og afsluttes med at lukke ned gennem sortering og udvælgelse. Dette gøres blandt andet ved at visualisere viden, idéer eller prototyper og derigennem afprøve og få feedback, så man hele tiden ved, hvad man står med, og hvad næste skridt i processen er.

Der er ikke nødvendigvis en på forhånd logisk eller givet rækkefølge på faserne. Det vil afhænge af konteksten, sagen og ressourcerne, hvilken fase man starter med. Nogle gange vil man åbne og afgrænse en problemstilling, inden man søger ny viden. Andre gange har man behov for at få ny viden, inden man kan åbne og afgrænse sin problemstilling. Samskabelse er en iterativ proces. Det betyder, at man gentager og opdager nye sammenhænge, der gør, at man naturligt bevæger sig mellem faser og metoder gennem hele processen.

Kom godt i gang

1. Udforsk kritisk dit børnesyn

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

2. Overvej deltageres forudsætninger

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

3. Overvej tid og ressourcer

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

4. Definér formål

Definér samskabelsesforløbets overordnede formål. Hvem har besluttet samskabelsesforløbet? Hvad skal deltagerne samskabe om og hvorfor? Hvorfor vil du samskabe? Hvad vil man/I gerne have, at

der kommer ud af det? Hvilke udfordringer kan der være? Match indhold og metoder til processen.

5. Overvej roller, positioner og tryghed

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

6. Tilpas aktiviteter til formål og deltagere

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

7. Refleksion og evaluering

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

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

8. Brug samskabelse som metodisk vanebrud i hverdagen

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

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

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

10. Prøv dig frem

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



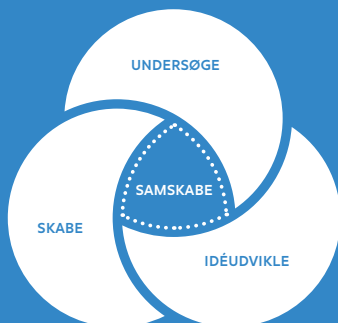
Samskabelse

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

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

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

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





Drejebog

FORMÅL

Formålet med DREJEBOG er at få defineret formålet og i fællesskab planlagt processen gennem udvalgte metoder, der understøtter samskabelse med børn.

ANVENDELSE

Drejebogen er et planlægningsredskab, der bruges i planlægningsfasen, men den er redigerbar gennem hele processen. Den støtter og fastholder fokus på formål og på processen.

EKSEMPEL

En gruppe unge og ældre borgere har aftalt at udvikle et fælles medborgerhus. I den proces går i gang, mødes gruppen og planlægger processen indhold.

STEP BY STEP

1. Deltagerne drøfter og aftaler i fællesskab det overordnede formål med processen, som skrives ind i skabelonen. Dette formål er styrende for, hvilke metoder deltagerne vælger at arbejde med
2. I fællesskab udfyldes drejebogen, der herefter fungerer som støtte til processen. Det kan være en god idé at hænge metoderne op på skabelonen, så de aktivt kommer i spil. Det understreger også den iterative proces, hvor deltagerne ofte vil være nødt til at gå tilbage i processen
3. Deltagerne drøfter roller, forudsætninger og rammer i forbindelse med planlægningen og noterer særlige roller eller opgaver i drejebogen. Her er det vigtigt, at deltagerne er anerkendende og inddrager hinandens perspektiver

PROCESSENS FORMÅL					
HVORNÅR	HVAD	HVORDAN	HVORFOR	HVEM	NOTE

SKRIV!

NEXT STEP

Begynd processen evt. med metoden VIDENSBEHOV



2 – 100 pers.



60 – 7 min.



10 – 100 år



medium



skabelon, tusch, post-it

Vidensvæg

FORMÅL

Formålet med VIDENSVÆG er at skabe et dynamisk og visuelt overblik over den viden, der indsamles, skabes og udvikles i processen.

ANVENDELSE

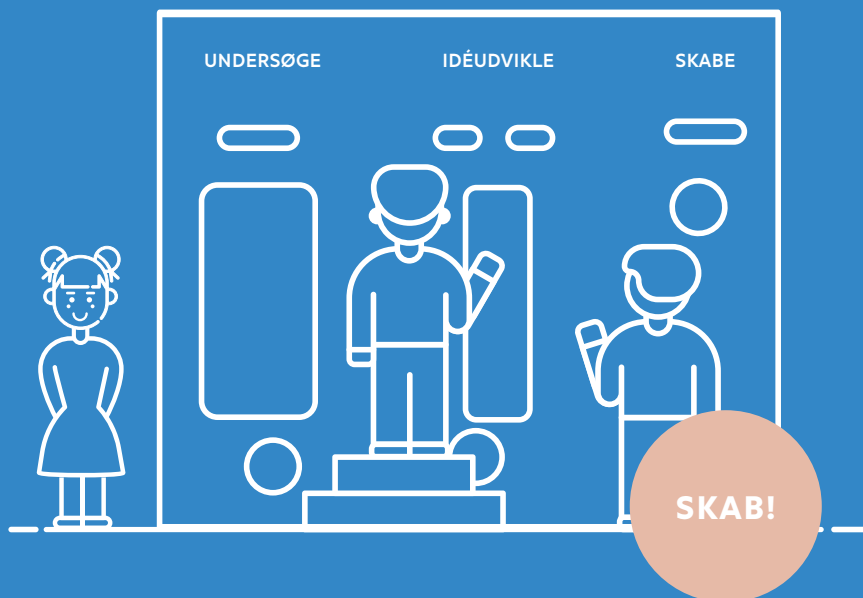
Vidensvæggen er et analogt værktøj til dokumentation. Den understøtter deltagernes vidensproces og skaber et synligt og fælles overblik gennem hele processen.

EKSEMPEL

En gruppe elever bruger vidensvæggen som deres fælles dokumentationsværktøj. Her har de mulighed for at samles, evaluere, præsentere og stille undrende, nysgerrige spørgsmål.

STEP BY STEP

1. Deltagerne bruger skabelonen til vidensvæggen eller finder en væg, en dør eller et stort blankt papir, en tavle eller lign. Det er vigtigt, at vidensvæggen er synlig og nem at komme til. Del evt. vidensvæggen i de 3 faser – undersøge, idéudvikle og skabe
2. Deltagerne bruger vidensvæggen til at hænge deres viden, opdagelser, skitser og billeder op på. Det er vigtigt for samskabelsen, at alle deltagerne bruger vidensvæggen ligeværdigt, så alle deltagere føler ejerskab til den
3. Vidensvæggen kommer hurtigt til at indeholde meget materiale, og deltagerne vil flere gange have behov for at "rydde op" på den. Det er med til at skabe flow i processen. Hvis noget fjernes fra vidensvæggen, er det en god idé at gemme det i en mappe til evt. senere brug



NEXT STEP

Vær opmærksom på at anvende VIDENSVÆGEN i den videre proces



2 - 30 pers.



15 - 60 min.



6 - 100 år



medium



skabelon, materialer

Vidensbehov

FORMÅL

Formålet er, at deltagerne i fællesskab åbner en problemstilling, tema eller emne op, skaber et overblik og et dynamisk værktøj til deres fælles vidensbehov.

ANVENDELSE

Metoden er understøttende i hele processen, fordi det er nødvendigt at søge viden igennem hele forløbet. Metoden hjælper deltagerne med at strukturere deres vidensindsamling og voksende behov for at skabe overblik over vidensfeltet.

EKSEMPEL

En gruppe i 6. klasse skal arbejde med plastik i verdenshavene. Inden elevernes fordybelse i emnet laves VIDENSBEHOV for at skabe overblik over den viden, gruppen har behov for.

STEP BY STEP

1. Deltagerne arbejder med skabelonen til VIDENSBEHOV
2. Deltagerne starter med individuelt at skrive 2-3 post-it's til hvert felt. Disse placeres i felterne. Det er en fordel at arbejde en række færdig ad gangen. Start f.eks. med punktet: udfordringen
3. Når deltagerne har udfyldt alle deres post-it's, laver gruppen en prioritering af, hvad der skal gøres først, og hvem der skal gøre hvad. Afsæt god tid til denne del, da det er her, deltagerne drøfter styrker, viden og metoder
4. Alle deltageres input skal inddrages i drøftelserne. Vær undersøgende på, hvordan deltagerne kan sætte hinandens styrker i spil i vidensindsamlingen. Det kan være en god idé at italesætte, at der meget nemt kan opstå et andet eller flere vidensbehov i løbet af processen, som skal arbejdes ind i modellen

	HVAD VED VI ALLEREDE?	HVAD HAR VI BRUG FOR AT VIDE MERE OM?	HVORDAN VIL VI UNDERSØGE DEN NYE VIDEN?
UDFORDRINGEN			
MÅLGRUPPEN			
KONTEKSTEN			

SKRIV!

NEXT STEP

Visualisere aftaler og metoder til vidensindsamling i metoden DREJEBOGEN



2 - 6 pers.



30 - 60 min.



8 - 100 år



medium



skabelon, tusch, post-it

Check in & out

FORMÅL

Formålet med check in & out er at skabe og indkapsle et tillidsfuldt og kreativt rum, hvor deltagerne bliver nærværende med hinanden og skaber fællesskab.

ANVENDELSE

Tjek ind og ud hver gang man mødes. Uanset om det er en proces over flere dage eller et par timer, er det vigtigt at skabe dette fælles rum sammen.

EKSEMPEL

En idrætsforening er taget på udviklingsweekend, hvor der også er indlagt pauser til at spille bold. Hver gang deltagerne mødes for at udvikle sammen, tjekker de ind og ud for at indikere udviklingsrummet.

STEP BY STEP

1. Deltagerne står i en rundkreds. Facilitator introducerer en icebreaker eller en række spørgsmål, som deltagerne skal svare på f.eks. om forventninger, øjebliksfølelser eller oplevelser
2. Deltagerne følger introduktionen eller træder f.eks. ind i cirklen, når de svarer på de givne spørgsmål. Vurdér om deltagerne skal blive stående inde i cirklen eller om de skal træde tilbage i rundkredsen, når de har svaret.
3. Ved check out afsluttes ligeledes med en fælles leg, evaluering, opsamling eller lign. Brug evt. metoder som CO-KNOW



NEXT STEP

Processen forsættes eller afsluttes



2 - 30 pers.



5 - 15 min.



6 - 100 år



let



ingen

Co-role

FORMÅL

Formålet med CO-ROLE er, at deltagerne udvikler, drøfter og afprøver forskellige roller og positioner i løbet af processen.

ANVENDELSE

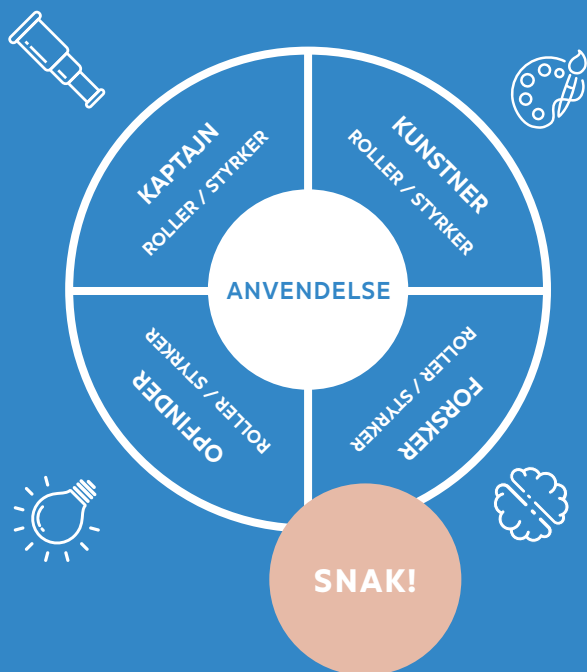
CO-ROLE fungerer som deltagernes positions -og rollemarkør. Den skal være til forhandling gennem hele processen for at undgå, at positionerne stivner i en bestemt rolle. Det er vigtigt, at alle deltagere kan se sig selv i den og får afprøvet forskellige positioner.

EKSEMPEL

En gruppe unge mødes for at udvikle en musikfestival. Inden processen går i gang, starter gruppen med at drøfte de forskellige positioners roller og styrker i CO-ROLE. Herefter afprøver gruppen de forskellige positioner og roller.

STEP BY STEP

1. Deltagerne drøfter skabelonens positioner. Det er vigtigt, at deltagerne kommer frem med deres forskellige forståelser af, hvad positionerne indeholder af egenskaber. Disse noteres i skabelonen som roller og styrker
2. Deltagerne bruger skabelonen som redskab til at drøfte, hvem, hvor, hvornår og hvor længe de forskellige positioner sættes i spil i processen f.eks. som dialogværktøj til idékvalificering. Det er vigtigt, at deltagerne får afprøvet forskellige positioner i processen, og derfor er CO-ROLE et dynamisk værktøj, hvor deltagerne skal flytte rundt på positionerne
3. CO-ROLE vurderes, evalueres og revideres flere gange i forløbet



NEXT STEP

Processen påbegyndes eller fortsættes



2 - 6 pers.



30 - 60 min.



10 - 100 år



medium



skabelon, tusch, post-it

Pitch

FORMÅL

Formålet er at formulere og formidle en sammenskabt idé, koncept eller en vigtig indsigt, så der bliver skabt en fælles forståelse i gruppen og hos andre.

ANVENDELSE

Pitchen er vidensvæggens sproglige modstykke. En pitch er en hurtig salgstale eller status opsamling, hvor det handler om at sælge eller præsentere sin idé eller sit materiale. Det er en kort og præcis præsentation.

EKSEMPEL

En gruppe børn har i en periode arbejdet med vandopsamlingsløsninger. De er nået til at skulle afprøve deres idé på andre for at kunne få inddraget flere perspektiver. De pitcher derfor deres idé for Teknisk Forvaltning.

STEP BY STEP

1. I forberedelsen samler deltagerne op på de argumentationer og formuleringer, der har fyldt i de fælles drøftelser, så deres pitches argumentation understøttes af deres fælles viden, indsigter og drøftelser, som er dokumenteret på vidensvæggen. Følg evt. skabelonen for pitch
2. Deltagerne drøfter, hvordan deres forskellige forudsætninger kan sættes positivt i spil i en præsentation. Deltagerne kan bruge CO-ROLE som positionsredskab til at afprøve forskellige roller og positioner i deres dialog
3. Pitchen fordeles mellem deltagerne, så alle er aktive i præsentationen
4. Deltagerne pitcher deres idé

FORMÅL	
METODEVALG	
HVOR ER VI NU?	
NÆSTE BEDSTE SKRIDT	

SKRIV!

NEXT STEP

Brug en feedbackmetode f.eks. 2 GODE OG 1 UNDRING til kvalificering og fortsættelse af processen.



2 – 6 pers.



2 – 15 min.



10 – 100 år



medium



skabelon, valgfrit materiale

2 gode og 1 undring

FORMÅL

Formålet med 2 GODE OG 1 UNDRING er at anerkende, give feedback og inddrage forskellige perspektiver på en fælles sag, hvilket er væsentligt i samskabelse.

ANVENDELSE

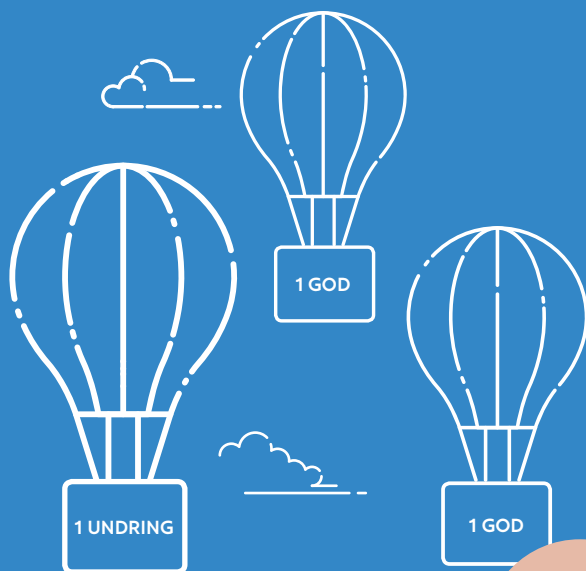
Metoden bruges ofte som feedback på en sag. Den er god til på en hurtig måde at inddrage manges perspektiver. Metoden fokuserer hovedsageligt på at finde potentialer og dermed på at anerkende og se muligheder.

EKSEMPEL

En skoleklasse har hørt et oplæg fra en gruppe. De skal nu give deres perspektiver til kende. De giver 2 gode feedback og 1 undring, som gruppen kan arbejde videre med.

STEP BY STEP

1. Deltagerne skriver to gode ting om det, de har set eller hørt på post-it's. En oplysning på hver post-it. F.eks.: "Jeg kunne godt lide..."
2. Derefter noterer deltagerne noget, de undrer sig over. F.eks.: "Hvorfor har I ikke tænkt på...?"
3. Herefter giver deltagerne deres post-it's til den eller dem, der har holdt oplægget/PITCHEN. Gruppen, der har modtaget feedback, tager denne med tilbage til videre bearbejdning
4. Vurdér, om deltagerne skal uddybe deres svar, når de afleverer dem eller, om feedbacken skal afleveres tavst



SKRIV!

NEXT STEP

Bearbejd feedbacken og fortsæt processen



2 - 30 pers.



5 - 15 min.



8 - 100 år



medium



post-it, sort tusch

Co-tell

FORMÅL

Formålet med CO-TELL er, at en idé, et emne, en problemstilling eller en evaluering bliver behandlet af alle i gruppen for dermed at inddrage alles perspektiver til den fælles sag og komme nærmere en kerne og fælles forståelse.

ANVENDELSE

CO-TELL bruges, når deltagerne i fællesskab skal nå ind til kernen af en problemstilling eller til at stille forståelsesspørgsmål til et emne, en evaluering etc.

EKSEMPEL

En gruppe har arbejdet med en bestemt idé. De har nu brug for hinandens perspektiver på idéen for at skabe en fælles forståelse af, hvad der er kernen i idéen.

STEP BY STEP

1. Deltagerne forbereder hver ét kraftfuldt spørgsmål til det, der arbejdes med – et emne, en idé eller en problemstilling. Spørgsmålet skrives ned, så det kan huskes
2. Den første deltager stiller sit spørgsmål til de øvrige i gruppen, der alle svarer én efter én på spørgsmålet. Det er afgørende, at deltagerne ikke svarer det samme på det samme spørgsmål, hvilket tvinger de sidste deltagere til at komme længere ind til kernen
3. Herefter stiller den næste sit spørgsmål, der ligeledes besvares af alle
4. I fællesskab samles der op på nye forståelser og ny viden ved at spørge: "Hvad ved du nu, som du ikke vidste før?"

DET KRAFTFULDE SPØRGSMÅL:	
HVAD VIDSTE DU FØR?	HVAD VED DU NU?

SKRIV!

NEXT STEP

Den nye viden tilføjes VIDENSVÆGGEN



4 – 6 pers.



15 – 30 min.



10 – 100 år



medium



skabelon, tusch

Co-know

FORMÅL

Formålet med CO-KNOW er at skabe et fælles rum, hvor deltagerne indtager deres forskellige perspektiver, forventninger eller viden om et givent emne eller fokus.

ANVENDELSE

CO-KNOW bruges, når der skal rettes fokus på en fælles sag. I samskabelse er den fælles sag essentiel, da det skaber motivation og retter fokus på nødvendigheden af alles bidrag og lige muligheder for at deltage. CO-KNOW bruges ofte i starten af en proces eller som afslutning på en proces.

EKSEMPEL

En gruppe spejdere skal i gang med en længere og anderledes proces, hvor temaet er udvikling. CO-KNOW bruges til at sætte fokus på temaet og på deres forventninger til processen.

STEP BY STEP

1. Alle deltagerne står i en rundkreds midt i lokalet
2. Facilitator stiller forskellige spørgsmål. Det kan være spørgsmål om kendskab til dagens program, forventninger til dagen, forløbet, eller hvordan metoden/CO-KNOW virker på deltagerne. Gør det tydeligt, at der ikke forventes et bestemt svar, men at det er vigtigt, at de forskellige perspektiver kommer frem
3. Hver deltager svarer på spørgsmålene ved at flytte sig ind og ud af rundkredsen. Ved et negativt svar trædes der baglæns ud af rundkredsen. Ved et positivt svar trædes der ind i rundkredsen. På denne måde kan alle aflæse hinandens svar på de stillede spørgsmål og derigennem få en fornemmelse for de forskellige deltageres perspektiver
4. Det er en god idé at stille forskellige spørgsmål, så alle får bevæget sig lidt rundt, og det virker ofte godt at slutte af med et spørgsmål, hvor alle deltagere svarer positivt og står tæt sammen inde i rundkredsen. F.eks.: "Hvor mange har lyst til kage i pausen?" Det skaber fællesskab og motivation



NEXT STEP

Gå tilbage til processen



4 - 30 pers.



5 - 7 min.



6-100 år



let



ingen

1-2-3

FORMÅL

Formålet med 1-2-3 er at rette fokus, skabe tillid gennem anerkendelse af hinanden samt få ny energi gennem det at grine sammen. Anerkendelse motiverer til at inddrage sine perspektiver i samskabelse.

ANVENDELSE

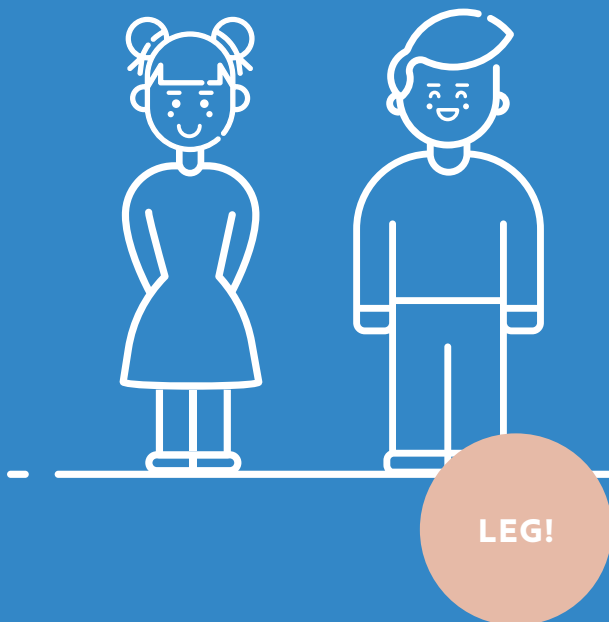
1-2-3 bruges, når der skal rettes fokus f.eks. efter frokost, eller hvis energien er ved at være brugt op. Det kan også være, at en gruppe skal øve sig i at anerkende hinanden og hinandens forskellige input.

EKSEMPEL

En gruppe unge har arbejdet koncentreret i en periode og har brug for at styrke relationerne, få ny energi og få rettet fokus tilbage på processen.

STEP BY STEP

1. Deltagerne går sammen i par og står overfor hinanden
2. Deltagerne skal nu tælle til 3 ved at skiftes til at sige ét tal ad gangen. Deltagerne kan også slå sten, saks, papir for at finde ud af, hvem der starter med at sige 1. Den anden fortsætter ved at sige 2, og så siger den første 3. Hvis der er flere i gruppen, er det vigtigt, at der tælles til én mere, end der er deltagere i gruppen
3. Når det er gjort nogle gange, skiftes 1 ud med en lyd eller en bevægelse, som deltagerne selv bestemmer. Det er vigtigt, at deltagerne venter på tur og anerkender hinandens valg af lyd eller bevægelse
4. Efter et par gange skiftes også 2 ud med en lyd eller bevægelse, og sådan fortsætter det, indtil 3 også har en lyd eller bevægelse
5. Afslut med at tælle med lyde eller bevægelser sammen



NEXT STEP

Gå tilbage til processen



2 - 100 pers.



5 - 7 min.



6 - 100 år



let



ingen

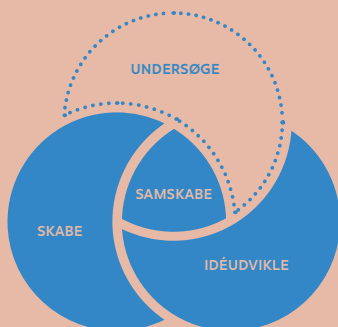
Fase 1: Undersøge

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

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

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

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





Desk research

FORMÅL

Formålet er i fællesskab at indsamle eksisterende viden om emnet/ problemstillingen.

ANVENDELSE

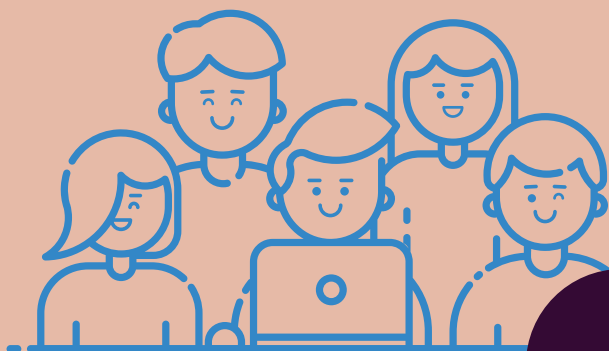
Metoden bruges ofte, når der søges efter eksisterende viden om et emne eller til at finde videnskuller.

EKSEMPEL

En 8. klasse arbejder med Civil Rights i faget engelsk. Eleverne går på internettet, læser i bøger og artikler for at få allerede eksisterende viden om emnet eller finde ud af, hvad der ikke findes viden om.

STEP BY STEP

1. Deltagerne aftaler, hvilke informationer der skal søges efter. Det kan være en fordel at dele søgningerne imellem sig
2. Herefter søger deltagerne i bøger, artikler og på internettet efter informationer om emnet. Der er en fordel, at deltagerne søger efter 1) informationer om emnet 2) lignende udfordringer 3) gode og dårlige løsninger på et lignende problem. Det er vigtigt, at deltagerne ikke vurderer eller sorterer i selve søgningerne. Der er tid til at bearbejde og analysere materialet efterfølgende
3. Imens deltagerne undersøger emnet, er det vigtigt, at de tager notater, finder billeder, laver skitser og understreger hovedpointer, som kan repræsentere den nye viden, der er fundet
4. Den indsamlede viden hænges op på vidensvæggen, så materialet er synligt for alle. Deltagerne giver en kort præsentation til hinanden af den viden, der er indsamlet
5. Det er vigtigt at understrege, at man ikke alene kan forstå verden ved at læse om den. Derfor er det oplagt, at deltagerne også kommer ud på feltarbejde f.eks. gennem metoden OBSERVATION



GØR!

NEXT STEP

Bearbejde og analysere materialet med metoderne GRUPPERING og INDSIGTER



1 - 20 pers.



45 - 7 min.



8 - 100 år



medium



bøger, artikler, computer

Observation

FORMÅL

Formålet med OBSERVATION er i fællesskab og med et åbent mindset at undersøge og forsøge at forstå forskellige interaktioner f.eks. mellem mennesker, steder eller genstande.

ANVENDELSE

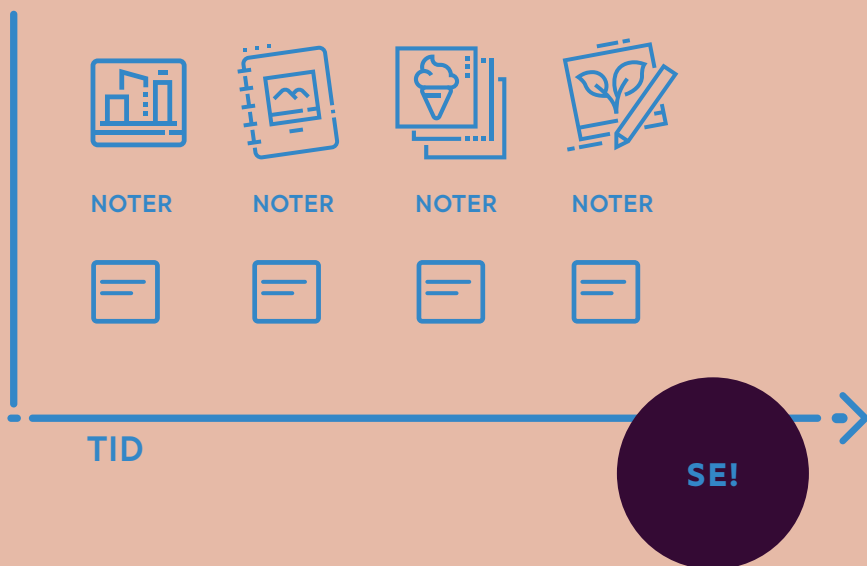
Metoden bruges ofte i en undersøgelse af sammenhænge mellem systemer og interaktioner. Metoden indsamler viden, som man ikke før var opmærksom på. Gennem observation kan man få indsigter, der bygger på reelle handlinger fremfor antagelser.

EKSEMPEL

En 5. klasse arbejder med at udvikle vandopsamlingssystemer. De foretager observationer af regnvandet, fra det lander på skolens tag og til det løber i systemer gennem tagrenderne. Alt sammen for at forstå de systemer, vandet har.

STEP BY STEP

1. Det er afgørende at afklare hvor og hvad, man vil observere f.eks. interaktion med materiale, på legepladsen, frokosten eller lign. Jo mere konkret man har fået defineret sin observation, jo nemmere er det at observere
2. Når der observeres, tages der billeder, noteres eller laves skitser af det, man ser. Noter og skitser laves på post-it's eller papir. Det er ofte nemmere at huske det, man har set, når der er taget et billede eller lavet en skitse af det. Det er vigtigt også at få sat nogle ord på sine skitser/billeder. Brug skabelonen, der illustrerer en tidslinje for de forskellige handlinger
3. Det er vigtigt ikke at tolke eller vurdere på sine observationer. Det er der tid til at gøre bagefter i analysen. Notér kun det, man ser eller hører
4. Efter observationen printes billederne ud og sammen med noterne hænges disse op på vidensvæggen i kronologisk rækkefølge



NEXT STEP

Bearbejde og analysere materialet med metoderne GRUPPERING og INDSIGTER



2 - 20 pers.



20 - 30 min.



10 - 100 år



medium



tuscher, post-it's, kamera

Gruppering

FORMÅL

Formålet med GRUPPERING er i fællesskab at skabe orden i sit materiale og gennem en kategorisering bearbejde og forstå den nye viden.

ANVENDELSE

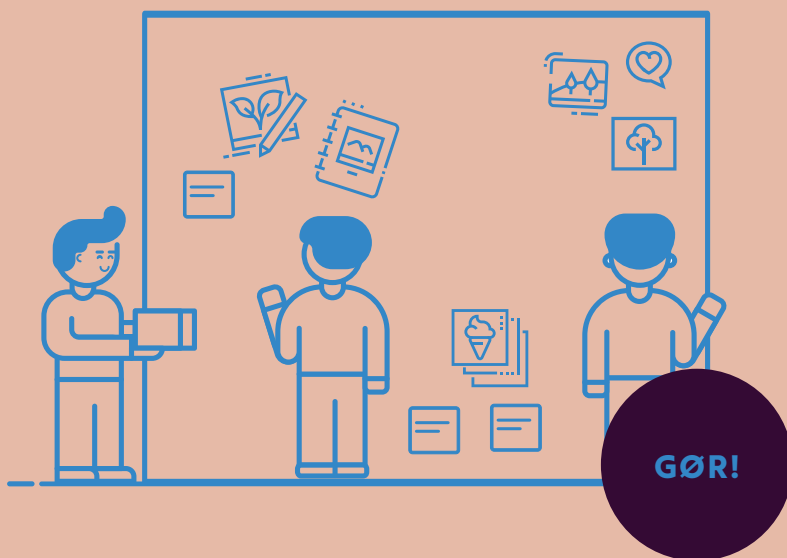
Metoden bruges til at kortlægge og bearbejde viden. Metoden bygger på ligeværdige drøftelser og inddragelse af forskellige perspektiver.

EKSEMPEL

En 4. klasse har indsamlet en masse materiale om lege i gamle dage. Materialet hænger på klassens fælles vidensvæg. Børnene skal nu kategorisere deres materiale og derefter lave nogle overskrifter, der beskriver deres gruppering af materialet.

STEP BY STEP

1. Billeder og noter hænges op på vidensvæggen, og materialet kategoriseres. Det gøres ved at finde forskellige mønstre og flytte rundt på materialet, så det passer sammen i kategorier. Der er f.eks. noget, der handler om at være alene. Det bliver så en fælles kategori
2. Det kan være en god idé at starte med en tavs kategorisering. Det kræver lidt øvelse at være tavs, men det understreger også de forskellige forståelser og perspektiver på det indsamlede materiale. Lige så vigtigt er det at drøfte det indsamlede materiale og inddrage deltageres forskellige fagligheder og perspektiver. Dette kan gøres ved, at deltagerne stiller nysgerrige spørgsmål til hinandens grupperinger
3. Når alt materialet er kategoriseret, gives der en overskrift til hver af de forskellige kategorier. I disse drøftelser kan det være nødvendigt fortsat at flytte rundt på materialet. Det er vigtigt, at alt materialet er kategoriseret



NEXT STEP

Find indsigter i materialet med metoden INDSIGTER



2 - 8 pers.



20 - 90 min.



8 - 100 år



medium



indsamlet materiale

Indsigter

FORMÅL

Formålet med INDSIGTER er i fællesskab at analysere det indsamlede materiale. Og gennem den analyse komme nærmere en forståelse af sin målgruppes behov.

ANVENDELSE

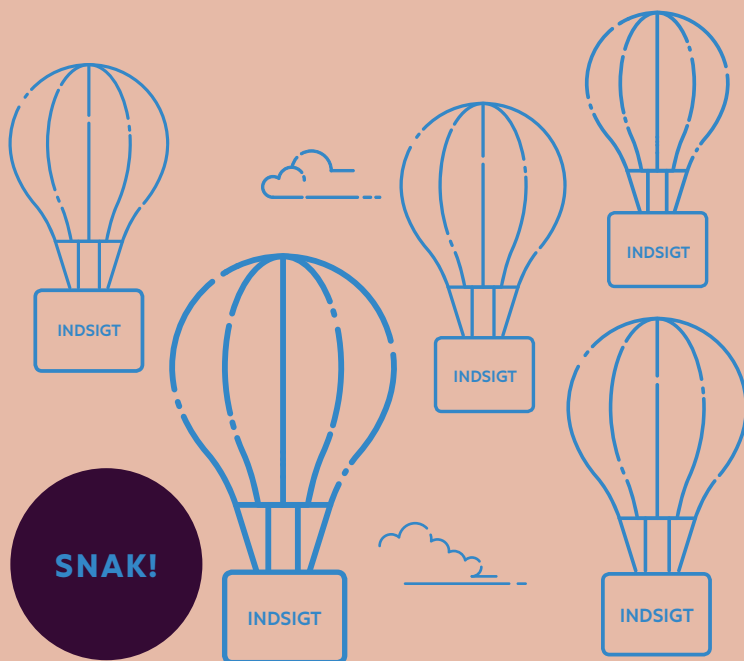
Metoden bruges til at bearbejde og analysere den indsamlede viden og finde nye værdifulde forståelser for det videre arbejde. Metoden bygger på ligeværdige drøftelser og inddragelse af forskellige perspektiver.

EKSEMPEL

En 7. klasse har indsamlet, kortlagt og grupperet materialer om spildevand. Materialet hænger på klassens fælles vidensvæg. Eleverne laver nogle nedslag og kaster lys over materialet gennem ligeværdige drøftelser.

STEP BY STEP

1. Deltagerne laver i fællesskab nogle nedslag i det materiale, der skal bearbejdes. Det kan være noget, der er sagt eller noget andet, som synes spændende at dykke ned i
2. Nedslaget analyseres gennem en dialog, hvor deltagerne agerer "Spørge Jørgen" for hinanden ved at spørge: "Hvorfor er det sådan?" Der spørges flere gange ind til de enkelte nedslag fra grupperingen for at få belyst nedslaget fra mange forskellige sider inden indsigten formuleres. Der kan godt være flere indsigter i samme nedslag
3. Indsigterne skrives ned og hænges på vidensvæggen



NEXT STEP

Lav en ramme til idégenerering med metoden PROBLEMSTILLING



2 - 8 pers.



20 - 90 min.



12 - 100 år



svær



indsamlet materiale

Problemstilling

FORMÅL

Formålet med PROBLEMSTILLING er i fællesskab og gennem deltagernes forskellige perspektiver at afgrænse og sætte retningen for den fælles idégenerering.

ANVENDELSE

Metoden bruges ofte før en idégenerering, hvor deltagerne skal finde løsninger på en problemstilling.

EKSEMPEL

En gruppe arbejder med telefonens udvikling og har på forskellige måder undersøgt en masse om telefonen og fundet nogle indsigter. På baggrund af disse indsigter formulerer gruppen en problemstilling, der skaber ramme og retning for den efterfølgende idégenerering.

STEP BY STEP

1. Deltagerne udvælger en eller flere indsigter fra deres undersøgelser, som de kunne tænke sig at arbejde videre med. I den proces er det vigtigt, at deltagerne spørger ind til de forskellige perspektiver i de forskellige indsigter. På den måde sikres et fælles og demokratisk grundlag
2. På skabelonen formulerer gruppen nu deres problemstilling. Problemstillingen formuleres som et spørgsmål, der starter med: "Hvordan kan vi... ?" Den indeholder et formål, en målgruppe og en kontekst. F.eks: "Hvordan kan vi gøre frikvarterne (konteksten) til en situation, hvor børn og voksne (målgruppen) har lyst til at fordybe sig i leg (formål)?"
3. Der kan laves flere problemstillinger for at inddrage flere indsigter og perspektiver. Det er vigtigt, at problemstillingen ikke bliver for smal, da det kan begrænse deltagerne i idégenereringen

INDSIGT	INDSIGT	INDSIGT
FORMÅL		
KONTEKST		
MÅLGRUPPE		
PROBLEMSTILLING		

SKRIV!

NEXT STEP

Fælles idégenerering med IDÉSKYER



3 - 6 pers.



15 - 60 min.



12 - 100 år



svær



skriveredskaber, papir

Fase 2: Idéudvikling

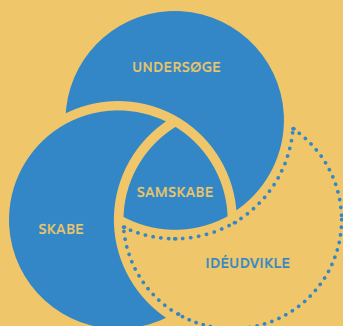
Idéudviklingsfasen tager udgangspunkt i mennesket og dets behov og handler om at få idéer, udvikle, kvalificere og udvælge idéer. De bedste idéer opstår ofte, når de samskabes af flere forskellige perspektiver, fagligheder og baggrunde. Det er derfor vigtigt at arbejde med samskabelsens særlige mindset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

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

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

Når der idégenereres, anbefales det at anvende idégenereringsreglerne, som er skitserede som et metodekort i fasen. Idégenerering handler om at få inspiration af hinandens ideer, bygge ovenpå på hinandens idéer og i det hele taget generere mange idéer sammen. Det kan være svært for nogle at være i det åbne mindset, og her findes flere forskellige øvelser, der understøtter det åbne mindset. PICK A CARD (CoC Playful Minds' billedkortsamling) kan være en god stimulus for det åbne mindset i idégenereringen.

Flere af metoderne i fasen kan bruges på forskellige måder, hvilket er skrevet ind i beskrivelserne. Idégenereringsmetoder kan bruges til at åbne et emne op og bryde en problemstilling op i mindre dele, så den er nemmere at arbejde med. De kan også bruges til at skabe løsninger til en bestemt problemstilling. I det sidstnævnte tilfælde er det vigtigt, at man har lavet en god problemformulering eller formuleret problemstillingen, så den er nem at idégenerere på.





Idégenereringsregler

FORMÅL

Formålet med IDÉGENERERINGSREGLER er i fællesskab at skabe rummet for at generere mange idéer, være åben, få inspiration og anerkende andres idéer samt finde potentialer i de mange idéer.

ANVENDELSE

Reglerne introduceres før idégenereringen påbegyndes for at sikre et åbent mindset og så mange idéer som muligt.

EKSEMPEL

En skoleklasse skal i gang med at idégenerere på muligheder for at arbejde med temaet udvikling. For at eleverne kommer godt i gang med idégenereringen gennemgås idégenereringsreglerne.

STEP BY STEP

1. Vent med at vurdere idéerne. Vi ved ikke, hvad vores idéer giver af inspiration, og der vil være tid til at vurdere dem senere
2. Tænk vildt. Selvom idéen synes urealistisk, så kan den godt bringe noget brugbart med sig
3. Brug andres idéer som inspiration. Brug gerne princippet: Ja og...
4. Bliv ved med at holde dit fokus på emnet
5. Lyt til hinanden og anerkend hinandens idéer
6. Tegn eller skitser idéerne – billeder siger ofte mere end 1000 ord
7. Der skal mange idéer til, før der kommer en rigtig brugbar idé. Så lav rigtig mange idéer



NEXT STEP

Idégenerering f.eks. med metoden IDÉSKYER



2 - 7 pers.



20 - 90 min.



6 - 100 år



let



idégenereringsplakat

Idéskyer

FORMÅL

Formålet med IDÉSKYER er, at deltagerne i fællesskab og gennem inddragelse af deres forskellige perspektiver åbner op for en fælles problemstilling eller et fælles tema og får idéer.

ANVENDELSE

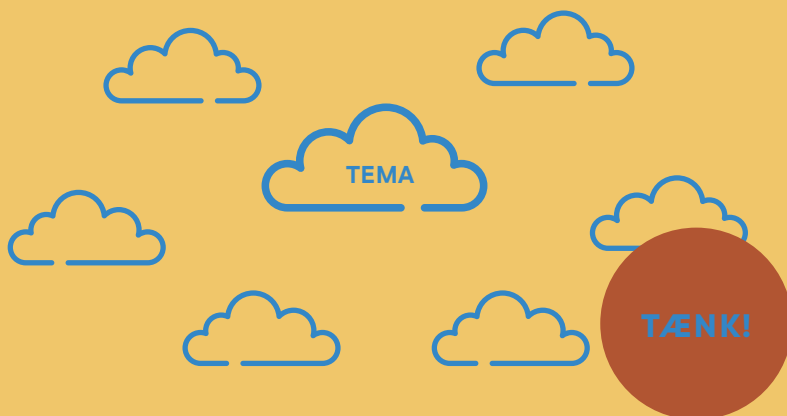
Metoden bruges som idégenerering, når et emne skal sættes i gang, et overordnet tema skal åbnes op eller som idégenerering på en problemstilling. Metoden gør det muligt at strukturere temaer og underemner med det samme.

EKSEMPEL

En gruppe elever skal åbne begrebet udvikling op og opdage, hvad der ligger af muligheder for fordybelse deri. De bruger IDÉSKYER til at strukturere deres brainstorm og hurtigt få et overblik over deres fælles idéer.

STEP BY STEP

1. Det fælles tema eller den fælles problemstilling sættes i midten af en idésky
2. Rundt om temaet/problemstillingen i skyen generer deltagerne i fællesskab idéer. Det kan være undertemaer, målgrupper, problemstillinger eller lign. Idéerne kan tegnes/skitseres, skrives, bygges i LEGO eller andet materiale. Der kan også bruges foto som PICK a CARD (CoC Playful Minds' billedkortsamling)
3. Når de første idéer er skabt og hængt op i idéskyen omkring temaet/problemstillingen, reducerer deltagerne idéerne til 6 idéer ved at bruge metoden GRUPPERING
4. De 6 idéer flyttes ud i farvede idéskyer. Der skal være en farvet idésky til hver idé
5. Deltagerne brainstormer nu på idéerne i de farvede skyer. Det er vigtigt ikke at sætte krav om, at deltagerne skal generere lige mange idéer eller idégenerere i en bestemt rækkefølge. Brug i stedet en tidsramme for idégenereringen og lad deltagerens inspiration bestemme tempo og mængde af idéer
6. Som afslutning på metoden drøfter deltagerne, om der er skabt nok idéer, eller om der skal sættes mere tid af til idégenerering



NEXT STEP

Kvalificer idéerne og vælg den/de bedste med metoden IDÉFUSION



3 - 6 pers.



20 - 30 min.



6 - 100 år



medium



tusch, post-it, idéskyer

Idéfusion

FORMÅL

Formålet med IDÉFUSION er hurtigt og demokratisk at vurdere de producerede idéer for herefter at lave en sammensmeltning af det bedste ved idéerne.

ANVENDELSE

Metoden bruges ofte efter IDÉSKYER, hvor der enten er åbnet op for et fælles tema eller genereret idéer på baggrund af en problemstilling. Metoden bruges til at fokusere på det bedste ved de skabte idéer og til at skabe fælles ejerskab til idéerne ved at smelte dem sammen.

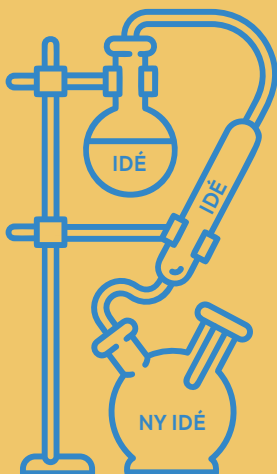
EKSEMPEL

En skoleklasse har fundet undertemaer, målgrupper og problemstillinger i temaet udvikling. De skal nu udvælge en eller flere af de idéer, der er kommet frem i brainstormen og skabe fælles ejerskab ved at smelte idéerne sammen.

STEP BY STEP

1. Deltagerne gennemgår i fællesskab idéerne fra idéskyerne. Her er det vigtigt, at deltagerne stiller nysgerrige spørgsmål til de forskellige undertemaer og problemstillinger og anerkender alles input. Er der idéer, der ligner hinanden, lægges disse sammen til én idé
2. Der aftales et eller flere kriterier for vurdering af idéerne. F.eks.: "Hvad kan du bedst lide? Hvad er de sjoveste idéer?"
3. Deltagerne bruger en tusch eller nogle klistermærker som stemme. Tre stemmer er et godt bud, og der stemmes ved at sætte prikker eller klistermærker på de idéer fra idéskyerne, som bedst opfylder kriterierne. Deltagerne stemmer tavst for at undgå dominans
4. Deltagerne deler sig nu op to og to og forsøger at smelte to-tre af de udvalgte idéer sammen, så det bedste fra hver idé bringes videre til én ny idé
5. De nye idéer præsenteres for gruppen og tages med til videre bearbejdning

SNAK!



NEXT STEP

Vurdér idéerne gennem metoden IDÉVURDERING



3 - 6 pers.



5 - 30 min.



8 - 100 år



svær



tusch, idéskyer m. ideer

Idévurdering

FORMÅL

Formålet med IDÉVURDERING er at lukke ned, vurdere og udvælge, hvilke idéer der er bedst indenfor en bestemt ramme. Feks. giver mest værdi i forhold til indsats.

ANVENDELSE

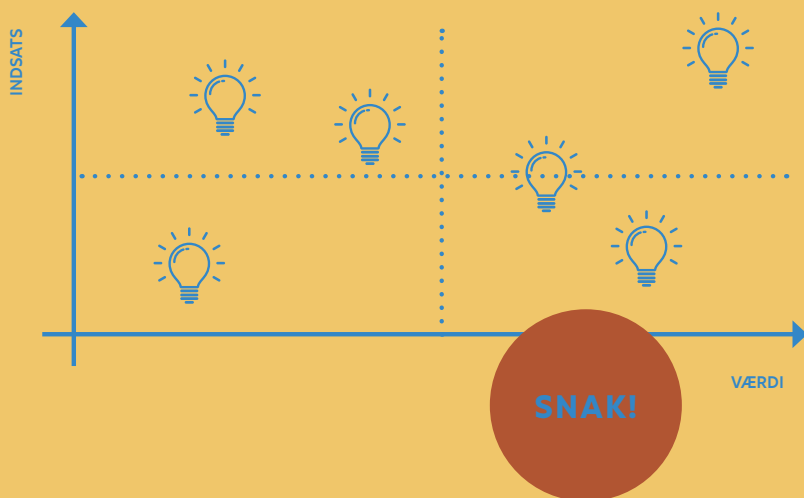
Metoden bruges, når en gruppe skal kvalificere deres idéer. Det er ofte her, at de mest urealistiske idéer vælges fra, og de mere realistiske tages med videre til yderligere bearbejdning.

EKSEMPEL

En gruppe elever har bearbejdet forskellige idéer fra en fælles idégenerering og skal have idéerne vurderet og reduceret før den videre bearbejdning.

STEP BY STEP

1. Deltagerne bruger skabelonen eller laver et koordinatsystem på væggen evt. af malertape. Koordinatsystemet skal være så stort, at der kan være plads til at hænge idéerne op inde i det. På y-aksen og x-aksen kan man aflæse de forskellige vurderingskrav f.eks. værdi og indsats
2. Deltagerne drøfter idéerne omhyggeligt med fokus på vurderingskravene. I drøftelserne er det vigtigt, at alles input er ligeværdige, og deltagerne forsøger at inddrage alles perspektiver i drøftelserne. Lad også deltageres forskellige fagligheder komme i spil for at nuancere og få en god drøftelse
3. Efter drøftelserne placerer deltagerne deres idéer i koordinatsystemet, hvor de synes, idéerne passer bedst
4. Som afslutning drøfter og vælger deltagerne den eller de idéer, der giver bedst mening at arbejde videre med



NÆSTE METODE

Bliv mere konkret med metoden IDÉSKITSE



3 - 6 pers.



5 - 30 min.



10 - 100 år



medium



koordinatsystem, ideer

Idéskitse

FORMÅL

Formålet med IDÉSKITSE er at være åben og i fællesskab få en idé yderligere bearbejdet og dermed kvalificere den. Metoden giver værdifulde indsigter om deltagernes forskellige perspektiver.

ANVENDELSE

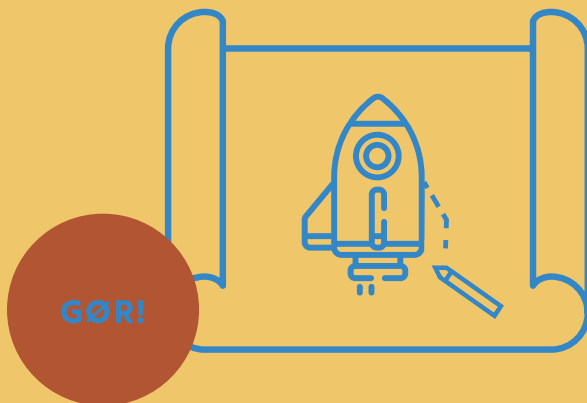
IDÉSKITSE laves, når en idé skal kommunikeres og gøres mere konkret. Metoden bruges også til at inddrage flere perspektiver i idéerne.

EKSEMPEL

En gruppe elever er kommet frem til et par idéer, som de godt kan lide. Idéerne er dog ikke så konkrete, og eleverne vil forsøge at udvikle dem yderligere og gøre dem mere konkrete.

STEP BY STEP

1. Deltagerne tegner eller bygger hver tre hurtige skitser af deres idé. Der bruges max 10 min. på hver skitse. I hver skitse arbejder deltagerne med forslag til, hvordan idéen kan udvikle sig. Det er en god idé at komme i gang med det samme, da der ofte sker noget, når man går i gang med at bygge eller sætte et par streger. Lav evt. et par opvarmningsøvelser, inden idéerne tegnes/bygges. Det kan være at bygge et højt tårn på tid eller et fantasidyr
2. Deltagerne hænger/stiller deres skitser frem og præsenterer dem for hinanden i gruppen. Det er vigtigt, at deltagerne lytter aktivt til hinanden og anerkender hinandens idéer f.eks. gennem feedbackmetoden 2 GODE OG 1 UNDRING
3. Efter feedbacken drøfter gruppen, om skitserne kan smeltes sammen for på den måde at reducere antallet af idéer
4. Bagefter arbejder deltagerne videre med deres skitser og forsøger at forbedre dem. Metoden afsluttes, når deltagerne ikke kan tegne eller bygge mere eller, når tiden er gået



NEXT STEP

Tag idéen med til skabefasen og metoden SMUT eller IDÉVURDERING



3 - 6 pers.



20 - 120 min.



6 - 100 år



let



tegne- og byggematerialer

Fase 3: Skabe

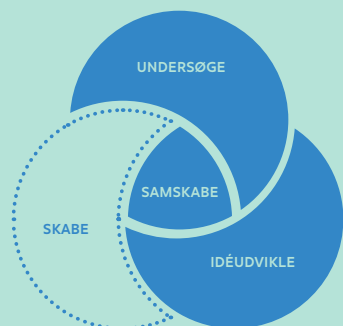
Skabefasen handler om at gøre en idé/et koncept mere konkret og klar til en eventuel produktion eller implementering. Fasen indeholder ikke metoder til selve produktionen.

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

Skabefasen indeholder metoder til prototyper, tests, justeringer og tydeliggørelse af en fælles idé eller koncept. Det vil være naturligt at starte fasen med at dykke ned i idéen og undersøge den for potentialer og svagheder, som derefter kan bearbejdes og kvalificere idéen yderligere.

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

Som afslutning på fasen arbejdes der med en ny fortælling om fremtiden, hvori idéen er implementeret. Dette gøres gennem argumentationer fra hele processen, der fortæller, hvilken viden der er indsamlet, hvordan, hvorfor og hvad der konkret skal laves for at imødekomme det problem, man startede ud med.





Smut

FORMÅL

Formålet med SMUT analysen er at forstå idéens fulde potentiale gennem en fælles drøftelse og undersøgelse af idéens Styrker, Muligheder, Udfordringer og Trusler.

ANVENDELSE

Metoden bruges i starten af skabefasen, hvor deltagerne vurderer og analyserer deres idé for at kvalificere den.

EKSEMPEL

En gruppe har udvalgt en konkret idé, som de gerne vil arbejde videre med. Før deres prototype laver de en undersøgelse af idéens styrker og svagheder for at kunne imødekomme disse.

STEP BY STEP

1. Skabelonen og idéen hænges eller lægges, så alle kan se den. Herefter brainstormer deltagerne i fællesskab på de 4 hovedpunkter: styrker, muligheder, udfordringer og trusler. Lad brainstormen være tavs for at give alle deltagere ro til at tænke
2. Efter brainstormen grupperer deltagerne inputtene, se metode om GRUPPERING i undersøgefasen
3. Efter gruppering udvælger og prioriterer deltagerne i fællesskab de 3-4 styrker, muligheder, udfordringer og trusler, som de mener er løsningens vigtige. Disse skrives ind i SMUT-modellen, se illustration

STYRKER Hvad gør denne løsning stærk?	MULIGHEDER Hvilke muligheder og potentialer er der i denne løsning?
UDFORDRINGER Hvad er løsningens største udfordring?	TRUSLER Hvad truer løsningen for ikke at lykkes?

GØR!

NEXT STEP

Bearbejde løsningen yderligere – se metoden om PROTOTYPER



2 - 4 pers.



20 - 90 min.



10 - 100 år



let



skabelon

Prototyper

FORMÅL

Formålet med PROTOTYPER er at samskabe en visuel og konkret model, der kan bruges til at teste idéer, materialer, form, farver eller lign.

ANVENDELSE

Metoden bruges, når en idé skal visualiseres og gøres konkret via flere modeller.

EKSEMPEL

En gruppe unge har udviklet en idé til at sortere affald i det offentlige rum. De bygger flere forskellige modeller, der viser, hvordan idéen fungerer, hvor den skal være og hvordan den ser ud f.eks. størrelse og materiale.

STEP BY STEP

1. Deltagerne starter med at definere, hvilke spørgsmål deres prototyper skal give svar på, hvem der skal teste dem, og hvor de skal testes henne og hvordan. Der aftales også, hvor mange gange der skal testes, og hvordan der evalueres på de forskellige test. Disse beslutninger har indflydelse på, hvilke materialer og hvilken holdbarhed deltagerne skal arbejde med
2. Deltagerne arbejder herefter med flere forskellige materialer, hvori der afprøves bygges, tegnes eller skabes forslag til løsninger på det overordnede koncept eller dele af konceptet. Det kan være en fordel at understøtte formidlingen af prototypen med et STORYBOARD
3. Herefter pitches prototyperne, og der gives feedback, inden der arbejdes videre med det resultat, der skal testes

HVAD	HVORDAN	HVEM	HVOR
MATERIALER	STØRRELSE	MÅLGRUPPE	KONTEKST

SKAB!

NEXT STEP

Vurdér hvilke metoder der passer bedst: PITCH eller TEST



2 - 4 pers.



20 - 120 min.



8 - 100 år



medium



tegne- og byggematerialer

Storyboard

FORMÅL

Formålet med et storyboard er at formidle, skabe overblik og forstå, hvordan en genstand eller et system bruges.

ANVENDELSE

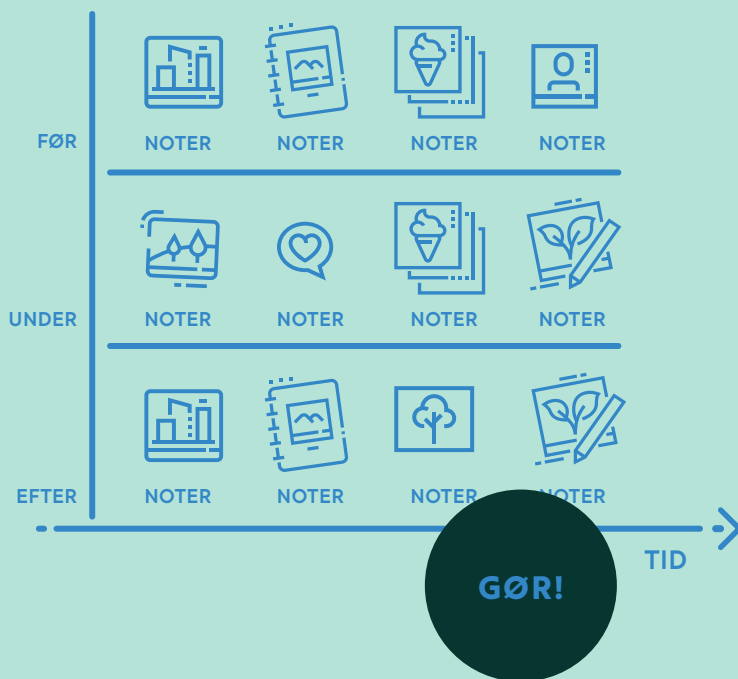
Metoden bruges i skabefasen og bruges ofte sammen med prototyper som støtte i formidlingen.

EKSEMPEL

En gruppe unge har udarbejdet et selvvandingsystem. Sammen med deres prototype af systemet, laver de et storyboard, der visuelt beskriver, hvordan deres prototype skal bruges.

STEP BY STEP

1. Deltagerne vælger en tidsperiode, hvori deres fortælling foregår. Denne tidsperiode inddeles yderligere i før, under og efter – se skabelon
2. Deltagerne skal nu tegne små skitser, eller finde/lave fotos eller film, der beskriver brugen af deres opfindelse før, under og efter. Opfindelsen kan både være en genstand f.eks. en kaffeautomat eller et system som f.eks. en leg
3. Der laves step by step en tegneserie i tekst og billeder/film, der viser, hvordan systemet eller genstanden bliver brugt. Dette sættes i kronologisk rækkefølge på et stort ark papir. For at modtageren kan forstå fortællingen om genstanden/ systemet, kan det være ret afgørende at inddrage mange detaljer



NEXT STEP

Lav en fremtidsfortælling med metoden VISUEL FORTÆLLING



2 - 4 pers.



20 - 60 min.



10 - 100 år



medium



tusch, post-it, billeder

Test

FORMÅL

Formålet med TEST er i fællesskab og gennem observation at være åben og undersøge en prototype for på den måde at kvalificere og raffinere den.

ANVENDELSE

Der laves test på en og gerne flere prototyper. Der kan testes på anvendelse, sted, materiale, størrelse og meget mere.

EKSEMPEL

En idrætsforening har udarbejdet nogle forskellige rå prototyper til sikker opbevaring af personlige ting. Disse testes af foreningens brugere, og udvalgte personer observerer brugen, der tages med til den videre bearbejdelse.

STEP BY STEP

1. Deltagerne starter med at gennemgå deres spørgsmål fra metoden PROTOTYPER. Hvad skal deres test give svar på? Hvem skal teste? Hvor skal de teste henne? Hvor længe skal der testes?
2. Der udarbejdes en drejebog for test med tidsplan og fordeling af roller for, hvem der gør hvad og hvornår under testene. Det kan være en god idé at drøfte og notere, hvad det forventes, at testene vil vise
3. Testene sættes op og gennemføres i forhold til den aftale tidsplan. Imens laver deltagerne OBSERVATION, se metode i undersøgelsesfasen
4. Efter testen laver deltagerne en GRUPPERING af den nye data og drøfter INDSIGTER, der kan kvalificere idéen yderligere. Begge metoder findes i undersøgelsesfasen

PROCESSENS FORMÅL					
HVORNÅR	HVAD	HVORDAN	HVORFOR	HVEM	NOTE

SKRIV!

NEXT STEP

Byg en ny PROTOTYPE som igen skal testes – eller gå til PITCH



2 – 3 pers.



20 – ? min.



10 – 100 år



svær



tusch, post-it, kamera

Visuel fortælling

FORMÅL

Formålet med VISUEL FORTÆLLING er gennem visuelle og sanselige virkemidler at samskabe en konkret fremtidsfortælling af det fælles koncept.

ANVENDELSE

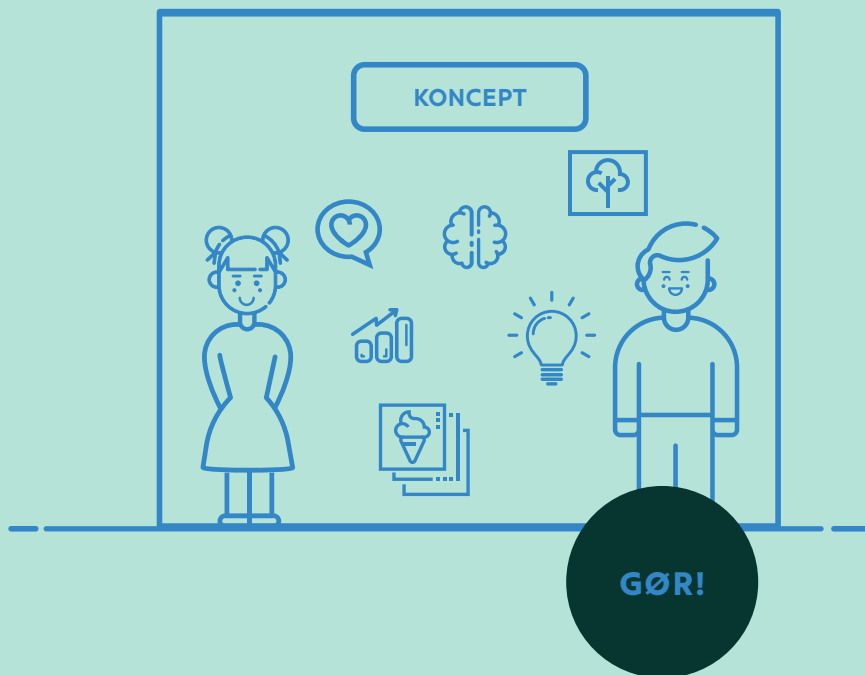
Metoden bruges, når et koncept skal kommunikeres tydeligt ud til andre. Det visuelle gør det nemmere at afkode intentionen med konceptet, og det samler processens indsigter og løsninger.

EKSEMPEL

En gruppe elever har udviklet et nyt cykelstativ til skolens cykler. Gennem en visuel fortælling beskriver gruppen, hvordan den nye fremtid vil være, når det nye cykelstativ kommer.

STEP BY STEP

1. Deltagerne starter med at stille spørgsmål til deres løsning. F.eks.: "Hvad er vores idé? Hvem henvender vi os til? Hvorfor har vi valgt den målgruppe? Hvordan virker vores idé? Hvornår vil målgruppen bruge idéen?"
2. Herefter anvender deltagerne den viden, de har indsamlet igennem processen til at svare på spørgsmålene gennem visuelle materialer. Det kan være billeder, film, tegninger, farver eller andet forskelligt materiale, der efter deltagerens overbevisning repræsenterer fortællingen om deres koncept
3. Materiale og tekst sættes sammen til en collage, som kan understøtte en pitch



NEXT STEP

Fortæl om løsningen gennem metoden PITCH



2 - 4 pers.



20 - 120 min.



10 - 100 år



medium



tusch, post-it, billeder

Nysgerrig på mere?

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

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

cocplayfulminds.org

Her kan du:

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

FÅ NY VIDEN

VIDENSJOURNAL OG EVALUERINGSRAPPORT

OMSÆT
TIL PRAKSIS

METODEKORT, PICK-A-CARD, OG SKABELONER

PRAKSIS

HANDS ON ERFARING, FACILITERING OG EVALUERING

VIDENSDELING

WEBLOUNGE OG NETVÆRKSARRANGEMENTER

cocplayfulminds.org

**CoC.
Playful
Minds**

