



Veileder

Til den som skal
planlegge og
gjennomføre et
løsningsverksted
med og for ungdom

Innholdsfortegnelse



Om veiledningsmaterialet	4
Planlegging av løsningsverksted	14
Forberedelser	16
Tidsplan	20
Invitasjonstekst	22
Inndeling av grupper	24
Temaer	25
Rollen som prosessleder	27
Tips: Å lede folk i prosess	35
Sentrale begreper	47
Kreativitet	49
Innovasjon	52
Innovasjonsprosess	59



Løsningsverksted for ungdom

Vår løsning!
Vår løsning for dette problemet er at vi rett og slett begynner å dyrke egen mat. Høres kanskje komplisert ut, men la oss vise hvor lett det egentlig er.

Plant din egen mat

Digitale Verktøys Program



1. Om veilednings- materialet

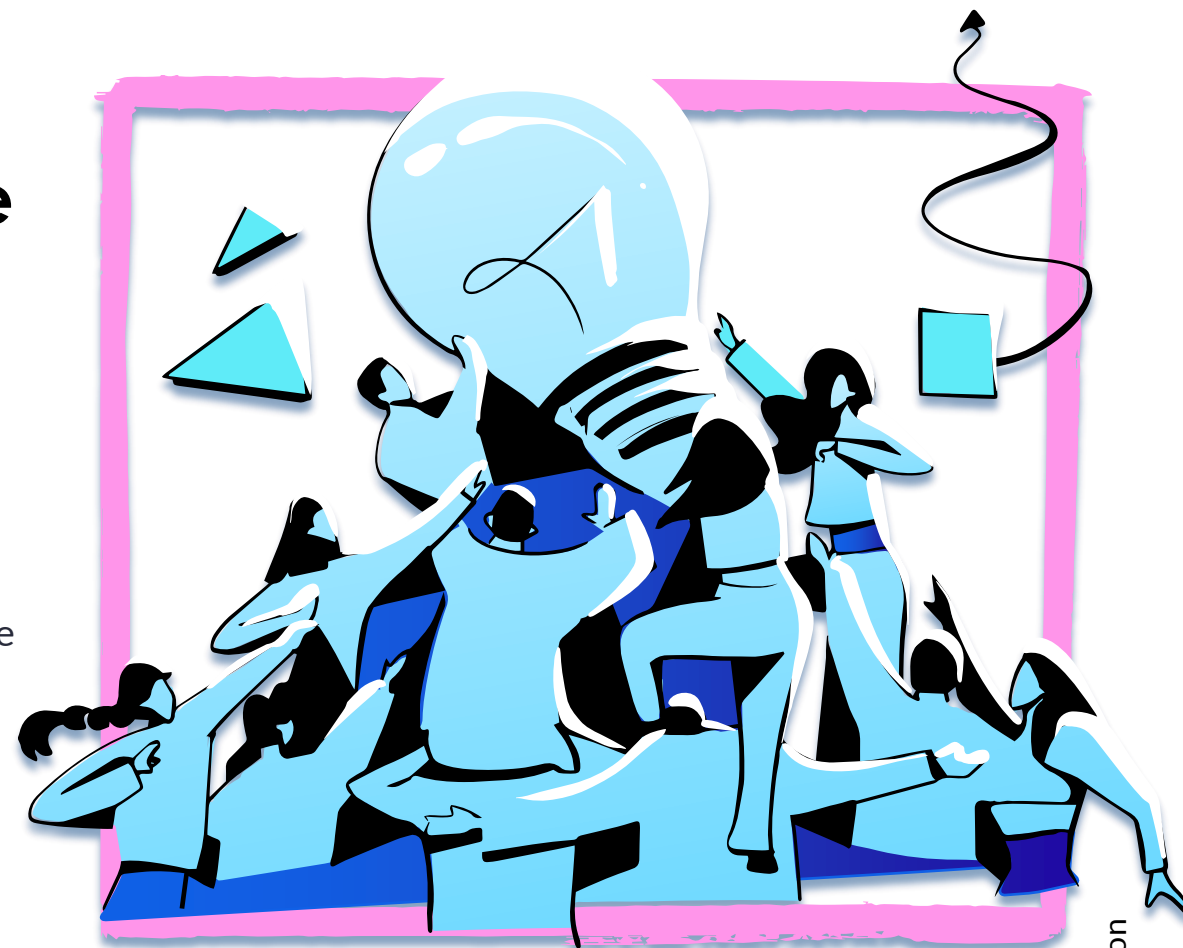
Så gøy at dere vil lære mer om hvordan løse problemer og utvikle unges idéer i et løsningsverksted!

Denne veiledningen vil gi deg og ungdommer det dere trenger for å planlegge og gjennomføre et løsningsverksted med og for ungdom. Den er utformet for å være så selvforklarende som mulig og krever forholdsvis lite forkunnskap.

Dette er et resultat av et samarbeid mellom oss i Tinkr, Stad kommune og de fantastiske ungdommene i Stad kommune sitt ungdomsråd under 2023.

Lykke til og håper det er verdifullt!

Har du spørsmål, kommentarer eller forslag til forbedringer – ta kontakt med oss.



©©©TINKR

Målene med veiledningen

Veiledningen er utformet for at du sammen med ungdom skal ha det dere trenger for å planlegge og gjennomføre et løsningsverksted med og for ungdom. Det kan enten være i ungdomsrådet, klasserommet, på en ungdomskonferanse eller i andre engasjement der du og de vil styrke og løfte ungdommers problemløsningsevne og synliggjøre unges forslag til løsninger på relevante utfordringer i samfunnet.

Målene er at dere enkelt skal kunne

- 1) **Planlegge og gjennomføre løsningsverksted med og for ungdom** på en relevant, effektiv, motiverende, interaktiv og morsom måte som leder til....
- 2) **Utvikle og synliggjøre ungdommers forslag til løsninger** på relevante utfordringer og
- 3) at ungdom **lærer mer om hvordan de kan jobbe med kreativ problemløsning i praksis** som en måte å bidra aktivt til samfunnspåvirkning og positiv endring.



Vi skal lære gjennom å løse relevante utfordring på en kreativ måte



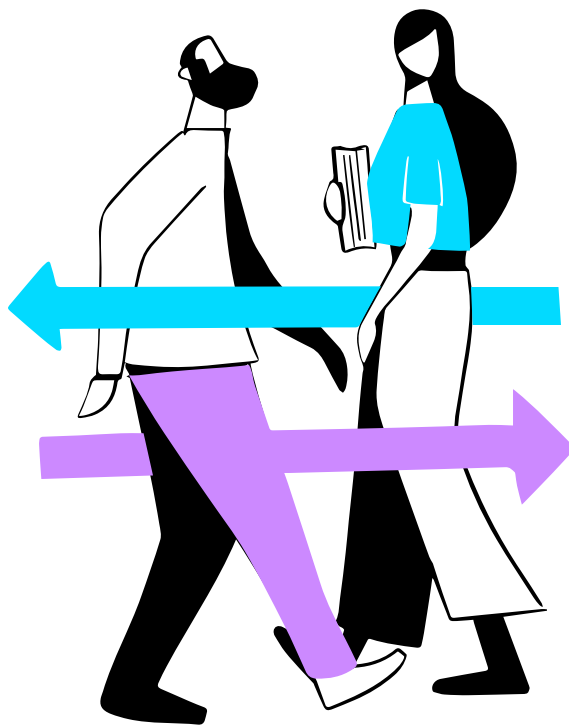
Hvem er målgruppe for veiledningen?

Ungdomsråd og/eller andre ungdommer som vil lære mer om kreativ problemløsning

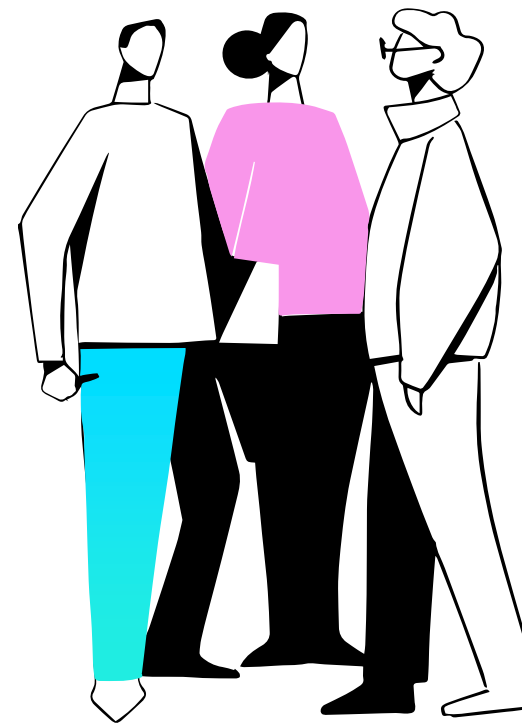


Hvem som helst kan selvfølgelig benytte seg av denne veiledning. I utformingen av materialet har vi imidlertid hatt følgende målgrupper i hovedfokus:

Lærere eller andre ressurspersoner på/rundt skolen skolen



Ungdomsråds koordinatører eller andre som jobber med ungdom



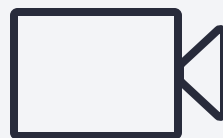
Veiledningen inneholder

Alt du trenger for å planlegge og gjennomføre løsningsverkstedet står i veiledningen med tilhørende ressurser. Innledningsvis finner du slides for å planlegge løsningsverkstedet. Deretter ligger noen slides for å introdusere sentrale begreper og innovasjonsprosessen som verkstedet bygger på. Slides du kan ta utgangspunkt i og bruke under selve løsningsverkstedet med innhold og øvelser finner du i separate PowerPoints.

Veiledningen inneholder følgende ressurser:



Veiledning & Dreiebok for planlegging



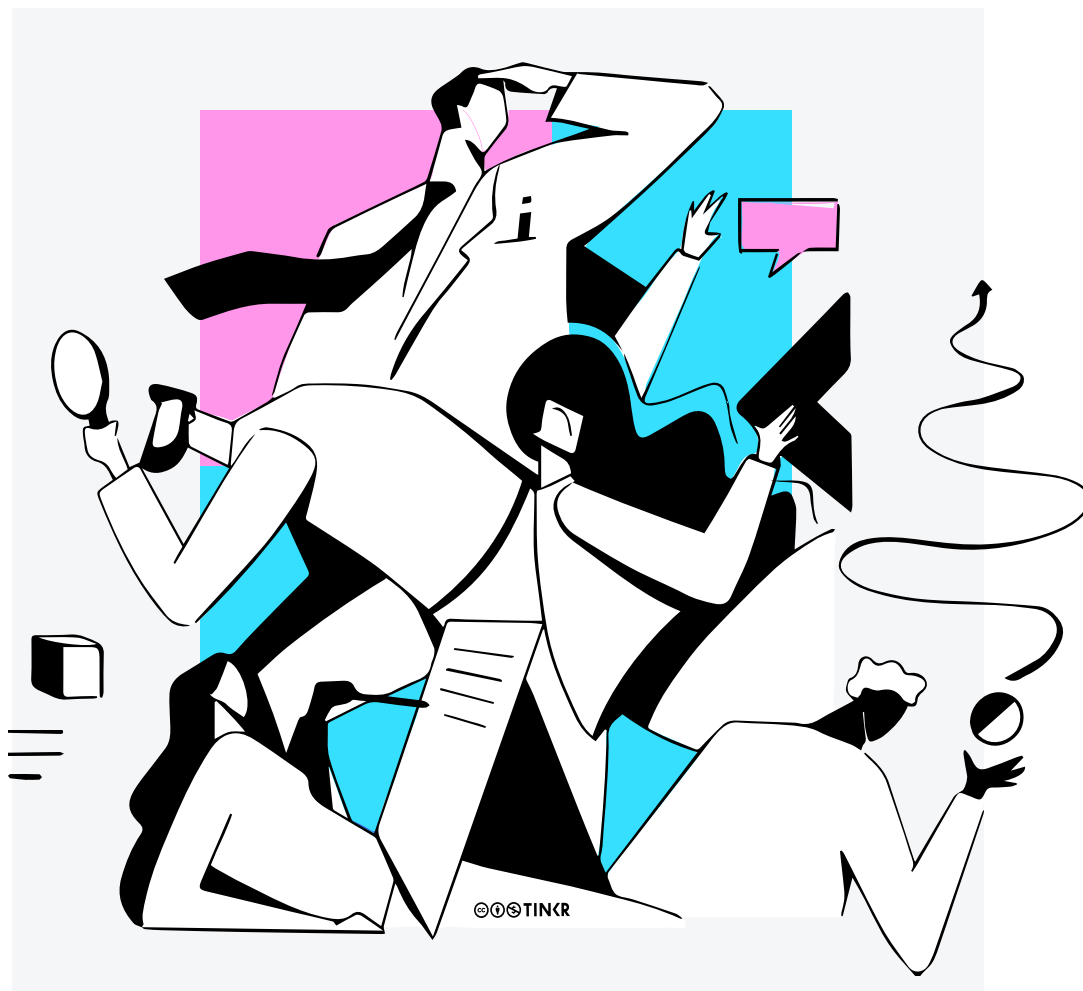
Videoer



PPT for gjennomføring



Verktøy, maler og øvelser



Bruk ressursene som de er eller tilpass etter deres behov

Veiledningen ble utviklet underveis og som et resultat av et innovasjonsprogram med og for Stad kommune sitt ungdomsråd høsten 2023.

Ungdommene fikk i programmet lære om praktisk og kreativ problemløsning gjennom og sammen med en person fra Tinkr planlegge og gjennomføre to løsningsverksted for andre ungdommer under Stad kommune sin klimakonferanse 2023. Ungdomsrådet, en ungdomsrådskoordinatoren fra Stad kommune og Tinkr planla og gjennomførte løsningsverkstedene sammen og har utformet dette materiell i samarbeid.

Eksemplet på hvordan du kan utforme og gjennomføre et løsningsverksted er basert på dette. Vi har valgt å eksemplifisere et verkstedet som er 5 timer langt (inkl. pauser og lunsj), gruppebasert samarbeid fra problem til presentasjon av forslag til løsning knyttet til bærekraftig samfunnsutvikling.

Dere kan bruke ressursene som de er eller tilpasse dem som dere ønsker – med andre rammer, øvelser eller temaer etc.

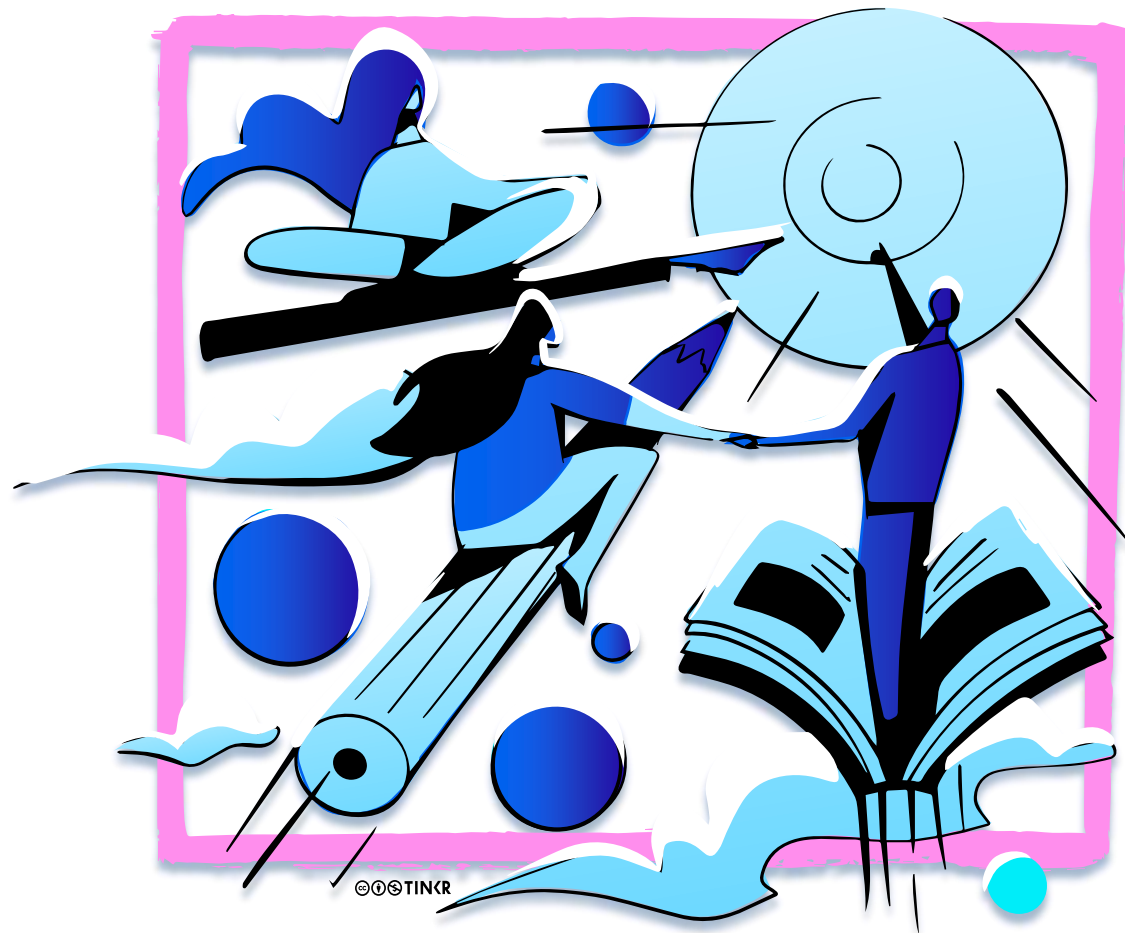
Del, juster og gjør det bedre!

Vi har utformer et opplegg som skal passe for alle som er eller jobber med ungdom og som er enkelt å bruke.

Del det gjerne, og bruk det på en måte som gir mest mulig verdi for dere. Det betyr at du kan dele det opp, gjøre justeringer, legge til metoder eller innhold som dere vil jobbe med, og bruke og dele enkeltelementer i andre sammenhenger (f.eks. illustrasjoner).

Det absolutt viktigste er at vi sammen får flere unge som vil og kan bli med på å løse utfordringer ved å utvikle sine idéer i samarbeid gjennom kreativ problemløsning.

Alle rettighetene til kursmateriellet tilhører Tinkr, men det eneste vi ber om er at dere alltid tar med logoen vår når dere bruker deler av materialet vårt.



Alternative opplegg

Vi har lagd et eksempel på opplegg for løsningsverksted. Dere kan gjøre alle de tilpasningene dere tenker er nødvendige, men det er særlig to ting du kan vurdere å justere på.



En annen organisering

Hvis dere ikke har anledning til å kjøre løsningsverkstedet som det er planlagt kan dere tilpasse til deres behov. Noen alternative opplegg:

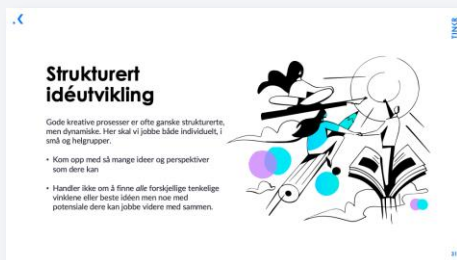
- Del opplegget i to deler fordelt på to dager, forslagsvis hvor vi har lagt inn lunsjen.
- Avhengig av hva dere vil at ungdommene lærer og gjør kan dere forlenge opplegget – spesielt den delen som handler om å samle innsikt (for tid til å gjøre intervjuer, korte surveys eller skrivebordanalyse) og bygging og testing av prototyper.



Ytterligere verdi

Har du tid og lyst er det verdifullt for ungdommene hvis dere inviterer noen eksterne som kan si litt om verdien av å lære seg av kreativ problemløsning i praksis. Det kan f.eks. Være noen som har utviklet en ny løsning i f.eks landbruket, for eldre eller sport alternativt noen som har identifisert en utfordring og startet en organisasjon eller bedrift som løser det.

De ulike sidetyperne i PPT for gjennomføring



Informasjon

Du leser opp det som står på informasjonssidene. Disse sidene har hvit eller lys grå bakgrunn med vit ramme. Her kan du enten lese det som står eller velge ut på forhånd hva du ønsker å ta med.



Tips

Underveis i kurset vil du finne tips til deltakerne og for prosessen. Disse er markert med en lyspære.

De ulike sidetyperne

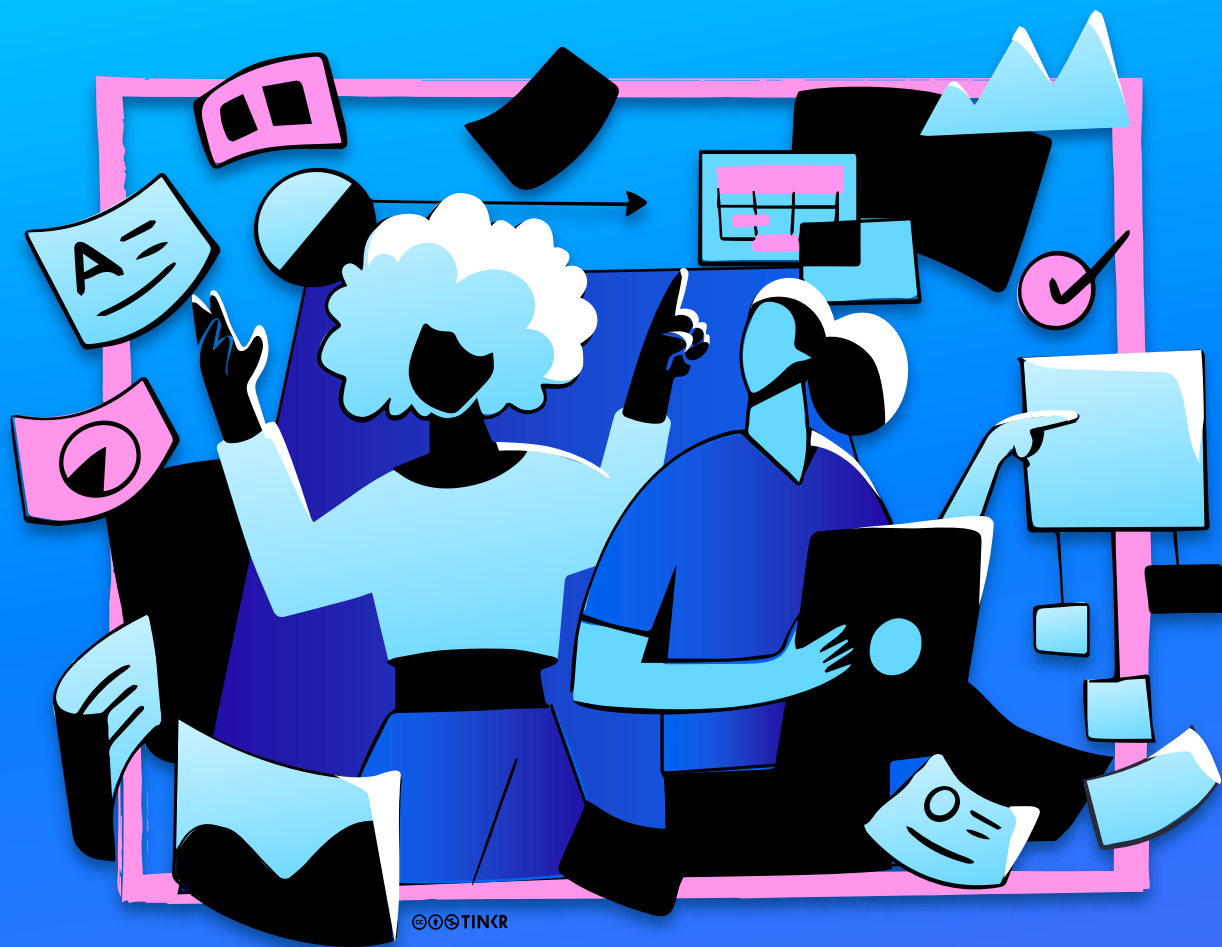


Oppgaver

Løsningsverkstedet består til største del av praktiske oppgaver hvor gruppene skal produsere resultater sammen.

Du introduserer oppgavene og sikrer at alle har forstått og deltar. La gjerne oppgavesiden stå på skjermen mens deltakerne jobber. På alle slidene står det hvor lang tid vi foreslår at dere skal jobbe med oppgaven – men tilpass dette etter tidsramme.

På refleksjonsoppgavene får deltakerne relativt kort tid på å reflektere enten individuelt, to og to eller små grupper. Så kan du be noen eller alle grupper om å raskt oppsummere hva de har snakket om – avhengig av hvor lang tid du vil bruke. Dette skal gå fort og ingenting skal produseres.



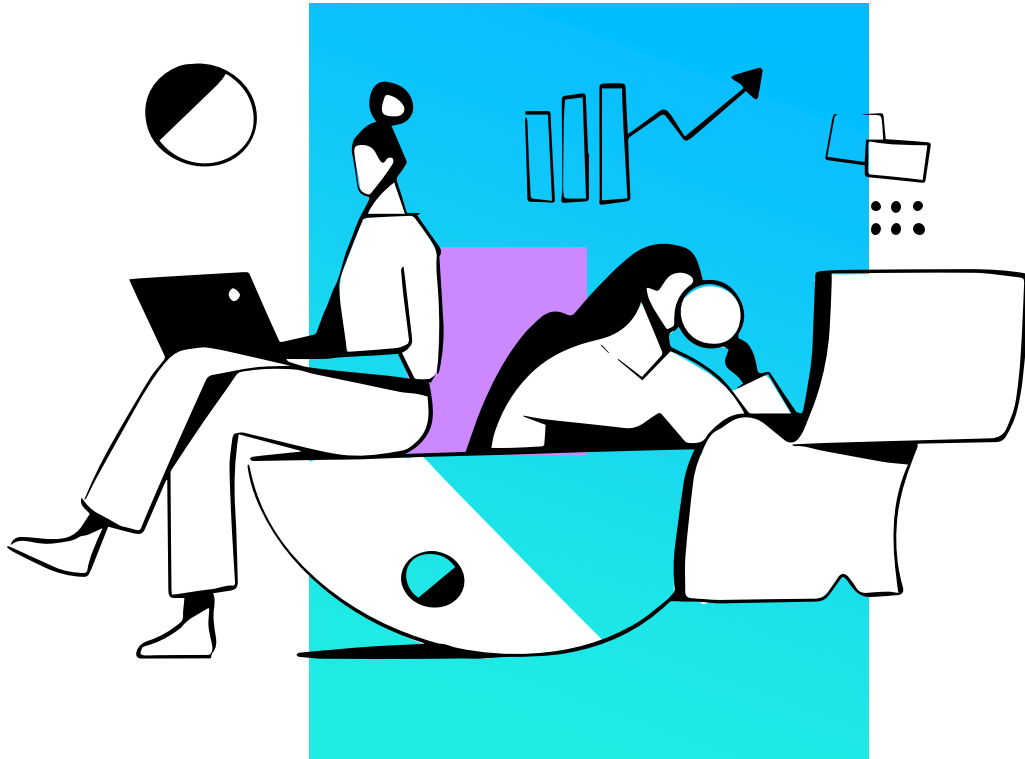
2. Planlegging av løsningsverksted

Hvordan planlegge gode løsningsverksted?

For å sikre at det blir et vellykket løsningsverksted er det noen huskereglene som det kan være godt å ha med seg:

- Være tydelig på hva som skal diskuteres (tema) og hva vi ønsker å oppnå, både på lang sikt og i møtet (resultat).
- Ha en klar ide om hvordan resultatene fra løsningsverkstedet skal brukes.
- Gi god informasjon i forkant så alle som deltar har en felles forståelse
- Gode forberedelser med oppgaver og opplegg, informasjon, slides og deltakere.





Forberedelser

Det meste er klart, men noen forberedelser bør du gjøre før du setter i gang med løsningsverkstedet.

Vi anbefaler følgende

1. Sett sammen en arbeidsgruppe, gjerne ulike ungdom og en voksen som er noe vant til å planlegge og lede undervisning, ulike aktiviteter og lignende prosesser.
2. Sett overordnede rammer men mål, målgruppe, forventet resultat, tidsbruk etc. Se IDOARRT-oversikt på neste slide.
3. Finn ut om skolen, kommunen, ungdomsklubben, lokale organisasjoner eller virksomheter har noen problemstillinger eller temaer som kan være relevant for ungdommene å komme med løsningsforslag på.
4. Begynn å jobbe med forberedelsene for løsningsverkstedet, se forslag til detaljert tidsplan og hvordan du kan gå frem for å planlegge veien mot løsningsverkstedet.

Steg for steg i planleggingen av løsningsverkstedet

Vi skal nå, steg for steg, planlegge og gjennomføre et løsningsverksted. Stegene skal sikre at vi gjør nødvendige vurderinger, setter oss tydelige mål og en god struktur samt gjennomfører det på en inkluderende og effektiv måte.

Overordnet hvorfor & hva: Vi starter med å diskutere overordnet hva som er målet, forventet resultat, målgruppe og tema for løsningsverkstedet.

Mål & resultat: Vi blir enig om hva vi vil oppnå med løsningsverkstedet og hvilket resultat vi forventer - hva vi vil lære, produsere og kanskje formidle og dele til andre som et følge av arbeidet.

Tid, rom & materiale: Vi finner ut hvor løsningsverkstedet kan holdes, hvor lang tid vi vil bruke og hva vi trenger av materiale og utstyre for å gjennomføre det.

Inviter: Vi finner ut hvordan best informere om løsningsverkstedet og inviterer deltakere og bidragsyttere.

Temaer: Vi formulerer konkrete problemstillinger vi vil jobbe med å løse. Vi kan også identifisere hvem som er relevant for problemene og som vi derfor kan viderefremde resultatet til for å øke sjansene for realisering.

Siste praktiske forberedelser og generalprøve for å sikre at vi vet hva vi skal gjøre og at alt er på plass.

Innsikt: Vi identifiserer om det er noe vi vil lære og forstå litt bedre før vi gjennomfører verkstedet - som hva innovasjon er, hvordan det kan være relevant for unge eller hvordan lede prosesser.

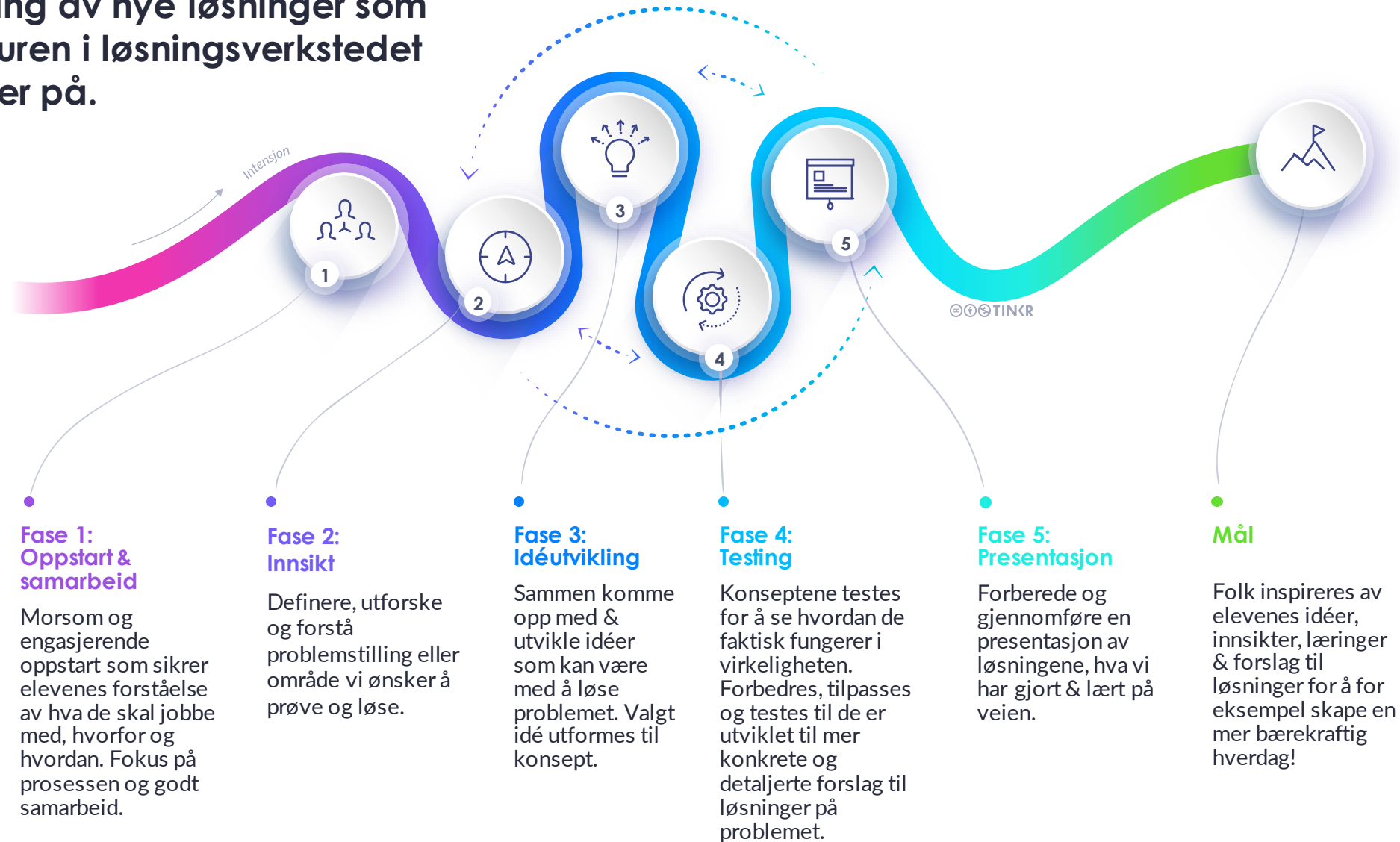
Evaluering & neste steg: Vi kommuniserer og bruker resultatene av løsningsverkstedet, evaluerer og blir enig om hvordan vi jobber videre.

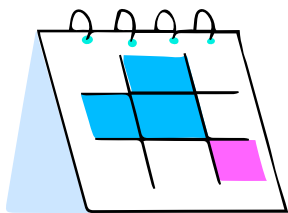
Gjennomfør løsningsverkstedet!

<p>I: Intensjonen med løsningsverkstedet?</p>	<p>Intensjonen med løsningsverkstedet er å gjennomføre et løsningsverksted med og for ungdom på en relevant, effektiv, motiverende, interaktiv og morsomme måte som leder til at ungdommene lærer om hvordan de kan jobbe med kreativ problemløsning i praksis som en måte å løse problemer og utvikle sine idéer til konkrete løsninger og dermed bidra aktivt til samfunnspåvirkning og positiv endring.</p>
<p>DO: Ønsket resultat? Hvilket konkrete resultat, læring og annen verdi skal du og deltakerne sitte igjen med ved slutten av løsningsverkstedet?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Lære om innovasjon og hvordan en kan jobbe for utvikle sine løsninger på viktige problemer• Skape engasjement og bidra til ny innsikt og kunnskap om relevante samfunnsutfordringer• Deltakerne skal komme opp med forslag til løsning på konkrete og relevante utfordringer gjennom samarbeidsfokuset, praktisk og kreativ problemløsning• Løsningsforslagene skal presenteres via posters for andre ungdom, politikere og folk som jobber med utfordringene som vi jobber med i løsningsverkstedet
<p>A: Agenda (overordnet) Hvilke generelle aktiviteter og øvelser skal gruppene gjennomføre og i hvilken rekkefølge? Hva er hovedtemaene?</p>	<p><i>Se detaljert plan under. For å lage en justert detaljert plan verktøyet "Dreiebok". Se også separat PPT for gjennomføring.</i></p>
<p>R: Roller og ansvar Hvilke roller eller ansvar må være på plass for at prosessen skal gå best mulig? Hvem leder øvelsene, dokumenterer, holder styr på tid og hvem skal delta? Trenger vi tilpasse til spesielle hensyn blant ungdommene?</p>	<ul style="list-style-type: none">• 15-20 Ungdommer i alderen 15-21 som deltar i 3-4 grupper• Tre prosessledere. En som har hovedansvar og holder introduksjonene, to stykk som bidrar med tidsstyring og dokumentasjon – alle tre fordeler øvelser de skal presentere og følger opp gruppene tett underveis• Invitere to inspirerende foredragsholdere – en som kan holde noe kort i starten relevant til temaet og en ungdom som kan si noe om hvordan de har utviklet en løsning på et utfordring de opplevde
<p>R: Regler Hvilke kreative eller praktiske retningslinjer, husregler eller spilleregler skal vi ha for løsningsverkstedet? La også deltakerne legge til regler for å sikre eierskap.</p>	<p>Husregler</p> <ul style="list-style-type: none">• Vær tilstede og bidra! Ikke multitask. Bruk mobil eller PC kun for å løse oppgaver• Fokus på godt samarbeid. Gruppens sammenholdning er viktigst suksessfaktor. Mål er læring ikke verdens beste løsning• Ikke kritiser, still heller spørsmål eller kom med forslag på forbedring• Ha det gøy!
<p>T: Tid (rom og materiell) Hva er tidsrammen for løsningsverkstedet? Råd: Prøv å aldri gjøre verkstedet lengre enn du lovet. Kan føre til en dårlig avslutning og demotivering. Hvor skal prosessen finne sted? Fysisk eller digitalt? Hvilket materiale trenger du?</p>	<ul style="list-style-type: none">• 5 timer inklusive pause og lunsj• Fysisk i et klasserom på Eid videregående skole• Materiale – se under.



Tilpasset prosessmodell for utvikling av nye løsninger som strukturen i løsningsverkstedet bygger på.





Detaljert tidsplan

Løsningsverkstedet er utviklet som et helhetlig opplegg med ice-breakers, utforskning av problem til utvikling, testing og presentasjon av løsningsforslag på ca 5 timer inklusive pause og lunsj. Dere kan velge å designe deres eget opplegg ved å velge ut enkeltdeler som dere vil fokusere på, legge til/ utvide noen deler eller dele opplegget opp på to tilfeller.

I denne oversikten har vi skrevet anbefalt tidsbruk på de ulike delene. Dere kan kjøre det som det er eller tilpasse som dere ønsker. Se mer detaljert plan med steg dere kan gå igjennom, når, hvorfor, hvordan og hvem som har hvilke roller i separat «Dreibok».

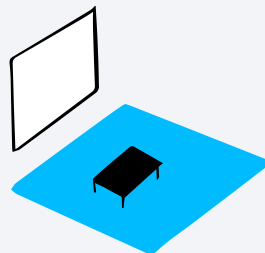
Introduksjon		
Tid	Varighet	Tema
09:00	15 min	Introduksjon: Velkommen, mål, agenda & kreative husregler
09:15	15 min	Hva er innovasjon & innovasjonsprosessen som løsningsverkstedet tar utgangspunkt i
09:30	20 min	Ice-breaker i gruppene
09:50	10 min	Presentasjon av problemstillingene
10:00	20 min	Pause
Utforske problem og utvikle idéer til løsning		
10:20	30 min	Innsikt: Utforsk og diskuter problemstillingen (<i>kan bruke mer tid avhengig av hvilke metoder man vil at ungdommene skal bruke</i>)
10:50	40 min	Idéutvikling: Hvordan kan vi løse vårt valgte problem?
11:30	30 min	Prototyp og forbered presentasjon av løsningsforslaget
12:00	40 min	Lunsj
Test og presenter løsningsforslag		
12:40	30 min	Mikrotesting
13:00	15 min	Forbered og øv på presentasjon
13:15	30-40 min	Presentasjon fra gruppene
13:55	5 min	Avslutt



Innhold

Les gjennom planen, innledningsslidene og de praktiske øvelsene for å sikre at alle har en god forståelse av hva som skal gjøres i løsningsverkstedet.

Gå igjennom roller og at ting kan komme å måtte justeres underveis og sikre at alle er klare over det.

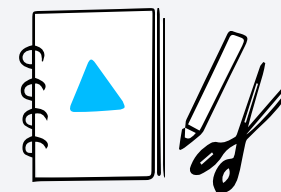


Rom & utstyr

Hvis det er et fysisk verksted bør rommet ha

- Stor skjerm og prosjektor til presentasjon
- Bordene bør være delt inn i grupper (4-5 pr gruppe)
- Tilgang på gode og energigivende forfriskninger
- Gjerne høyttalere for å kunne spille musikk & skape god stemning

Hvis det er digitalt, sikre at dere har alle innstillinger dere trenger klare – breakout-rooms, polls eller andre integrasjoner.



Materiale

Følgende materiale bør finnes tilgjengelig for gruppene:

- Sorte og fargede tusjer og penner
- Hvite A4-ark (også flere farger for fine postere)
- Postit-lapper i ulike farger (ca 20/pers)
- Større ark eller hvit papirrull
- Tape for å henge ting på veggen
- Gjerne annet kreativt materiale for å lage fine plakater eller bygge enkle prototyper av løsningene for test og presentasjon

Invitasjonstekst

Velkommen til løsningsverksted

- [dag, dato og klokkeslett for løsningsverkstedet]
- [sted]

«Hvordan utvikle lokale løsninger på globale utfordringer?»

Økende utslepp av klimagasser, forurensning, overkonsumpsjon av fast-fashion-klær av mangel på vann og menneskelige rettigheter, matsvinn og sult. Det bidrar til at jorda blir varmere mye raskere enn kva som er naturlig. Konsekvensene av klimaendringer blir tydeligere og sterkere.

Utfordringene oppleves ofte uoverkommelige og vi føler oss handlingslamme!

Men du kan være en del av løsningen! Vi vet at alle og enhver kan være med å skape nye løsninger som kan bidra til å løse noen av våre største samfunnsproblemer og skape et mer bærekraftig, fredfullt og fint sted å bo.

Dette er et praktisk og interaktivt løsningsverksted hvor du kan lære korleis du kan jobbe for å utvikle lokale løsninger på de små og store utfordringene vi ser rundt oss. La oss handle sammen for et mer bærekraftig samfunn.

Velkommen ønsker Stad ungdomsråd og Linn fra Tinkr.

Eksempel på tekst
når du inviterer til
løsningsverkstedet





WORKSHOP

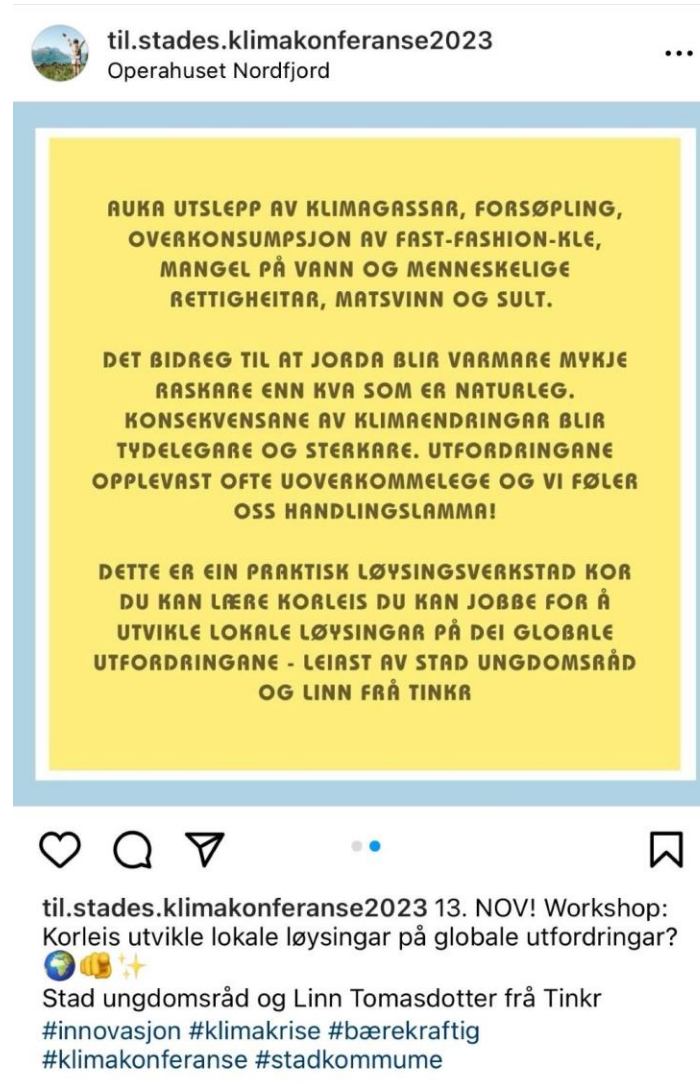
KORLEIS UTVIKLE
LOKALE LØYSINGAR
PÅ GLOBALE
UTFORDRINGAR?

13 > NOV 2023

STAD UNGDOMSRÅD
OG TINKR

→

Image of several hands stacked together, symbolizing teamwork and collaboration.



til.stades.klimakonferanse2023
Operahuset Nordfjord

RUKA UTSLEPP AV KLIMAGASSAR, FORSØPLING,
OVERKONSUMPSJON AV FAST-FASHION-KLE,
MANGEL PÅ VANN OG MENNESKELIGE
RETTIGHEITAR, MATSVINN OG SULT.

DET BIDREG TIL AT JORDA BLIR VARMARE MYKJE
RASKARE ENN KVA SOM ER NATURLEG.
KONSEKVENSAANE AV KLIMAENDRINGAR BLIR
TYDELEGARE OG STERKARE. UTFORDRINGANE
OPPLEVAST OFTE UOVERKOMMELEGE OG VI FØLER
OSS HANDLINGSLAMMA!

DETTE ER EIN PRAKTISK LØYSINGSVERKSTAD KOR
DU KAN LÆRE KORLEIS DU KAN JOBBE FOR Å
UTVIKLE LOKALE LØYSINGAR PÅ DEI GLOBALE
UTFORDRINGANE - LEIAST AV STAD UNGDOMSRÅD
OG LINN FRÅ TINKR

til.stades.klimakonferanse2023 13. NOV! Workshop:
Korleis utvikle lokale løysingar på globale utfordringar?
🌍👉👉👉
Stad ungdomsråd og Linn Tomasdotter frå Tinkr
#innovasjon #klimakrise #bærekraftig
#klimakonferanse #stadkommune

Inndeling av grupper

Det er lagt opp til at man jobber i små grupper. Vi anbefaler at dere beholder samme grupper underveis siden resultat og oppgavene bygger på hverandre. Det gjør at de får jobbet mer effektivt sammen.

Sammensetning av grupper

Vi vil sette sammen grupper på en måte som gir alle ungdommene beste mulig forutsetninger for godt samarbeid, kommunikasjon, læringsutbytte mellom ungdom slik at de leverer et resultat som de er stolte av sammen. Gruppemedlemmene bør representere et mangfold av styrker, personligheter, bakgrunn, motivasjon og ferdigheter for å få et best mulig resultat. Vi som prosessledere har ansvar for å sikre øvelser og rollefordeling som kan skape best mulig forutsetninger for godt samarbeid.

Størrelse på gruppene

Vi foreslår grupper med 4-5 personer. Grupper med 6-7 personer passer bedre for mer omfattende prosjekter med mange ulike roller og større oppgaver. Flere enn syv personer på en gruppe kan risikere å hindre fremdrift på grunn av for mange personligheter og meninger, men vi ønsker også å forhindre at folk føler seg overarbeidet, at det blir lite dynamikk i gruppen og at de ikke har kapasitet til å gå litt mer i dybden når det trengs.





Temaer & problemstillinger

Virkelighetsnært og engasjerende tema

Folk har best forutsetninger for å innovere innenfor temaer de kan noe om, forstår som relevant og er interessert i. Ta utgangspunkt i det i arbeidet med valg av tema og problemstillinger for løsningsverkstedet. Bygg på ungdommenes interesser og konteksten de er en del av i ulike sammenhenger.



Se separat eksempler på problemstillinger vi brukte for løsningsverkstedet i Stad kommune 2023.

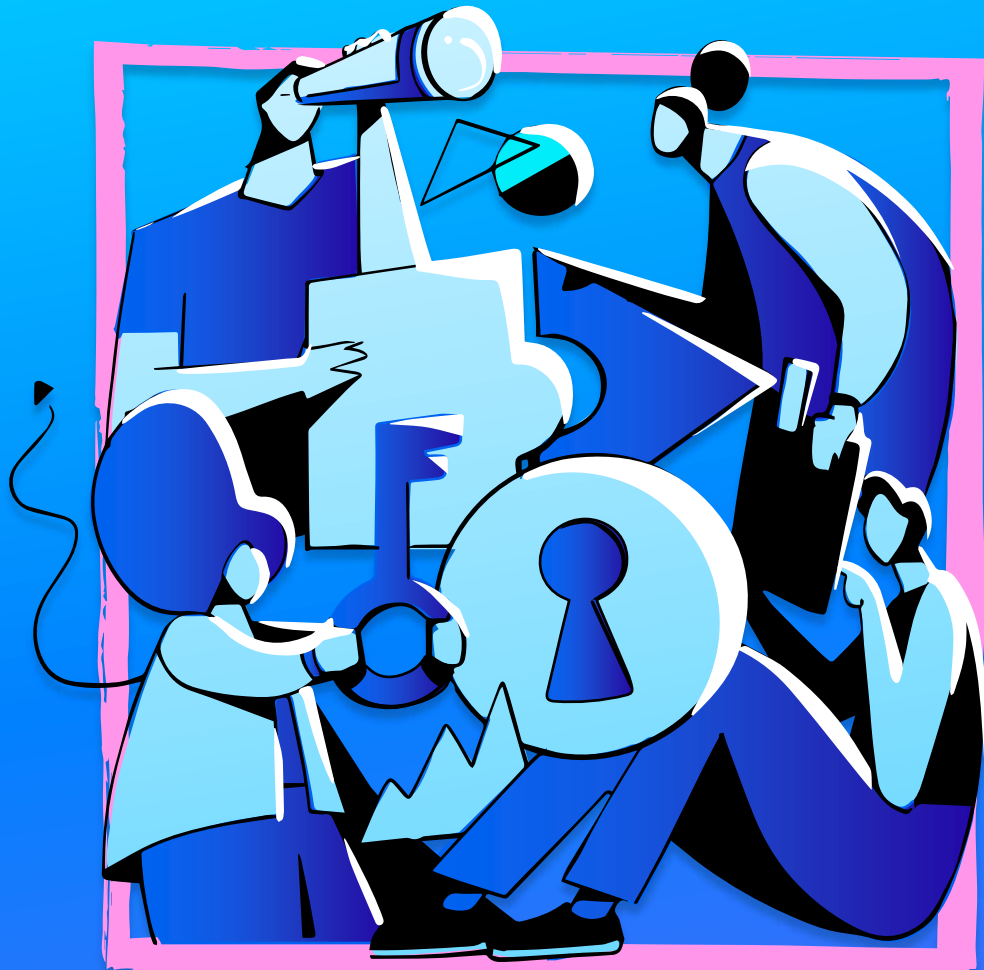
Temaer

- Hvordan kan familier i Stad redusere sitt plastikkforbruk?
- Hvordan kan kostholdet bli mer miljøvennlig?
- Hvordan kan familier bli mer selvberget? Eksempler Mat, forbruk, energi.
- Hvordan kan familier skape mer miljøvennlig forbruk av klær og utstyr?
- Hvordan kan vi redusere matsvinn / strømforbruk / ikke-bærekraftige reisevaner i familier?
- Hvordan kan vi forlenge livslengden på klær og utstyr?
- Hvordan organisere seg – hvorfor er så få aktivt engasjert i å løse klima- og miljøutfordringer?

Foto: Fotokreditt

Eksempler på temaer & problemstillinger

- Meningsfullt og Aktivt liv for unge
- Landbruk og Matsvinn – lage mat med mat som gått ut av dato
- Klesindustri – fast-fashion
- Fikse ting som blir ødelagt – elektronikk og klær
- Naturfilosofi
- Karbonlagring
- Marinforsøpling – hav og strand
- Personlig klimaavtrykk
- Friluftslivets påvirkning på klima
- Infrastruktur og tilgang på kollektivtransport



3.

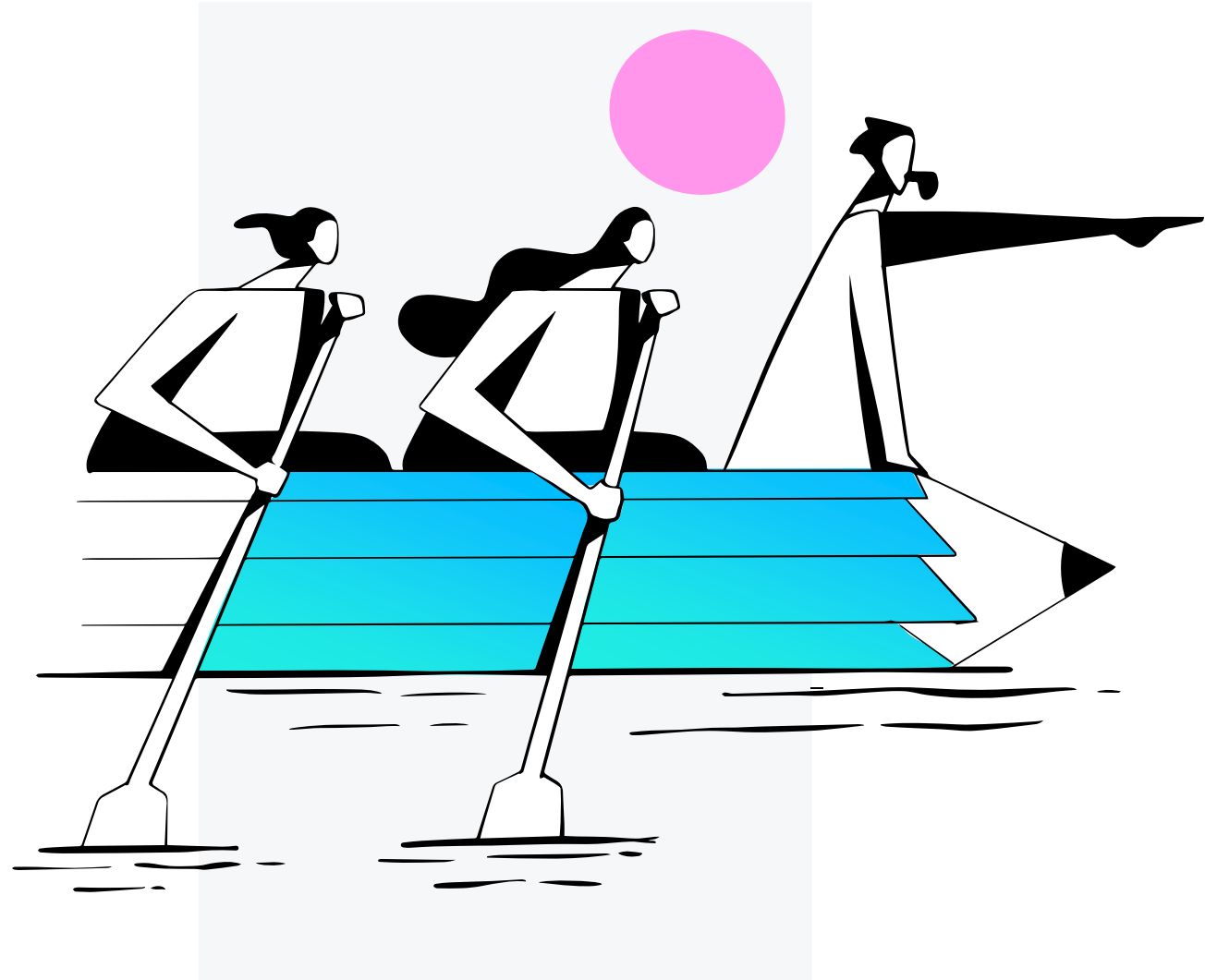
Rollen som prosessleder

Gode prosesser krever god ledelse

Gode prosesser krever god ledelse. Når det er dere som tar initiativ til et løsningsverksted er dere også med på å påvirke hvordan det blir gjort.

I denne delen av veiledningen tar vi dere gjennom noen gode rammer for prosessledelse og gjennomføring av gode prosesser for kreativ problemløsning.

Vi har også lagt inn noen tips til hvordan dere kan håndtere ulike utfordringer som kan oppstå underveis.



Prosessledelse

En prosess handler om å bevege seg fremover (snl.no), å flytte seg fra et sted til et annet. Det tar utgangspunkt i målet om at vi utvikles, lærer og skaper verdi underveis. Rollen som leder av en prosess bygger på det man innenfor innovasjons- og designfaget ofte refererer til som fasilitering, eller som på norsk ofte kalles prosessledelse.

Begrepet fasilitere, stammer fra det franske ordet facil = enkelt, hvor fasilitering betyr «å gjøre enkelt». Det kan også beskrives som: *“... kunsten å lede mennesker gjennom prosesser mot felles mål, på en måte som fremmer deltagelse, eierskap og kreativitet fra alle involverte”* (Sibbet 2008).

En fasilitert prosess er et strukturert møte der du leder, i stedet for å kontrollere, deltakerne **gjennom en serie med forhåndsdefinerte trinn for å komme frem til et resultat som er skapt, forstått og akseptert** av alle deltakerne (trenger ikke være fullstendig enig).

Verdien av denne måten å jobbe på er at folk generelt lettere forplikter seg til løsninger de selv har vært med på å bidra til og skape.



Rollen



Du som prosessleder har det overordnede ansvaret for at deltakerne får mulighet til å bidra med sine idéer og ressurser i arbeidet og løse utfordringer som de opplever som viktige og relevante. Prosesslederrollen handler om å sikre fremdrift og skape verdifulle resultat opp mot de satte målene for prosessen, gjort på en utforskende, inkluderende og engasjerende måte.

Det handler altså om å balansere

- 1) tilrettelegge for samhandling, læring og deltakernes egne utforskning og
- 2) samtidig som du må ha tydelig ledelse for å styre deltakernes fremdrift mot målene og de forventede resultatene.

Det kan handle om alt fra å:

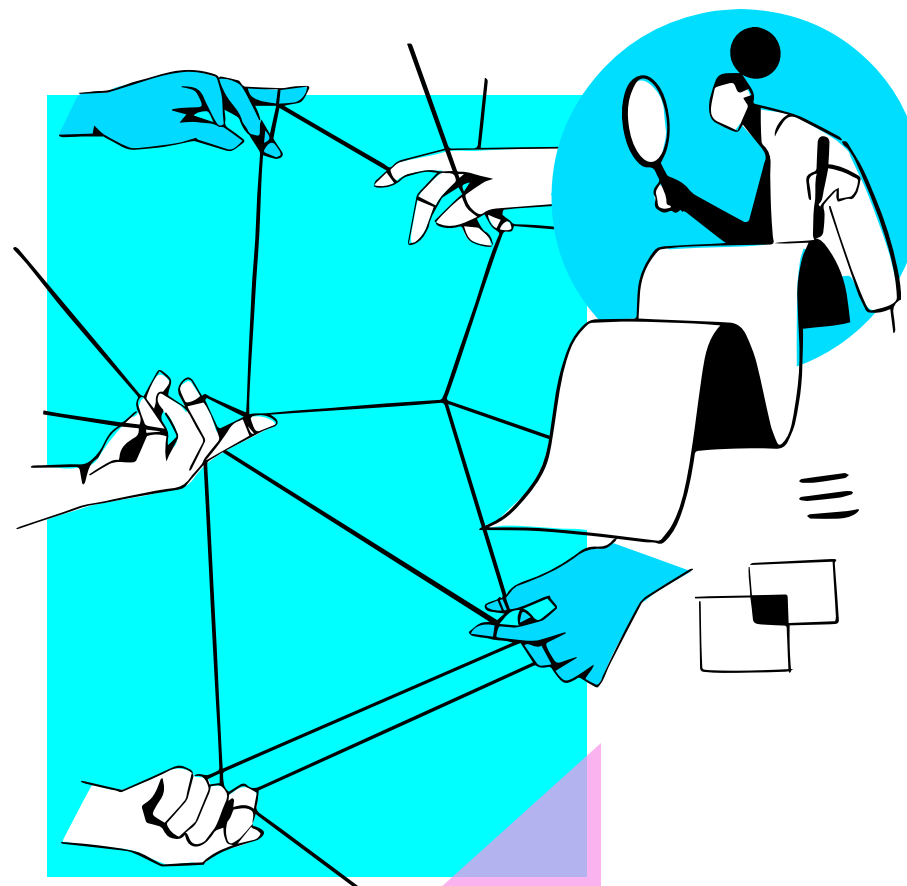
- Skape fleksibilitet nok til viktige samtaler eller spørsmål som kommer opp underveis
- Designe øvelser og aktiviteter for å diskutere sentrale innsikter
- Stoppe ikke-konstruktive diskusjoner
- Sikre at deltakerne får eierskap til det de jobber med
- Stille gode spørsmål for å utfordre deltakerne om alt fra temaet til kildegransking
- Følge opp samarbeidet og relasjonene i gruppene
- Sikre fremdrift og tydelig ledelse i overgangene mellom de ulike øvelsene.

Din rolle i praksis

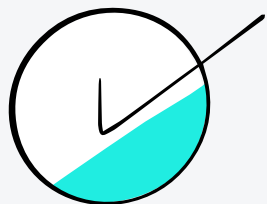
Det er din rolle å ha det overordnede ansvaret for fremdrift, tid, dokumentasjon og opplevelse. Du må ta hensyn til både opplevelsen til deltakeren og sørge for oppnåelse av de forventede resultatene.

Din rolle i løsningsverkstedet handler om:

- **Legg til rette for godt samarbeid, en inkluderende og meningsfull dialog:** Sørg for at folk føler seg sett, vel og engasjerte og viktigst av alt at alle føler seg inkludert og får dele sine perspektiver/ideer. Gruppens trivsel er nøkkelen til gode resultater. Prøv å fange opp eventuell misnøye eller misforståelser som bør/kan løses.
- **Led/tilrettelegg fremfor å prøve å kontrollere samtalen.** Prøv å holde en nøytral posisjon – så langt det er mulig – som spørsmål, be folk utdype eller gi eksempler. Still spørsmål fremfor å fortelle
- **Sørg for at oppgavene er forstått og utført** (alle oppgaver bygger på hverandre, så hvis en blir savnet vil den neste være vanskelig)
- **Sikre fremdrift** (resultatet avhenger av det), be folk om å stole på prosessen.
- **Sikre den dokumentasjon som trengs underveis.**

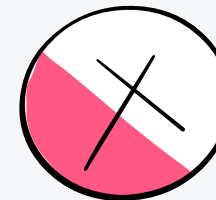


Hva er vår rolle i en kreativ prosess?



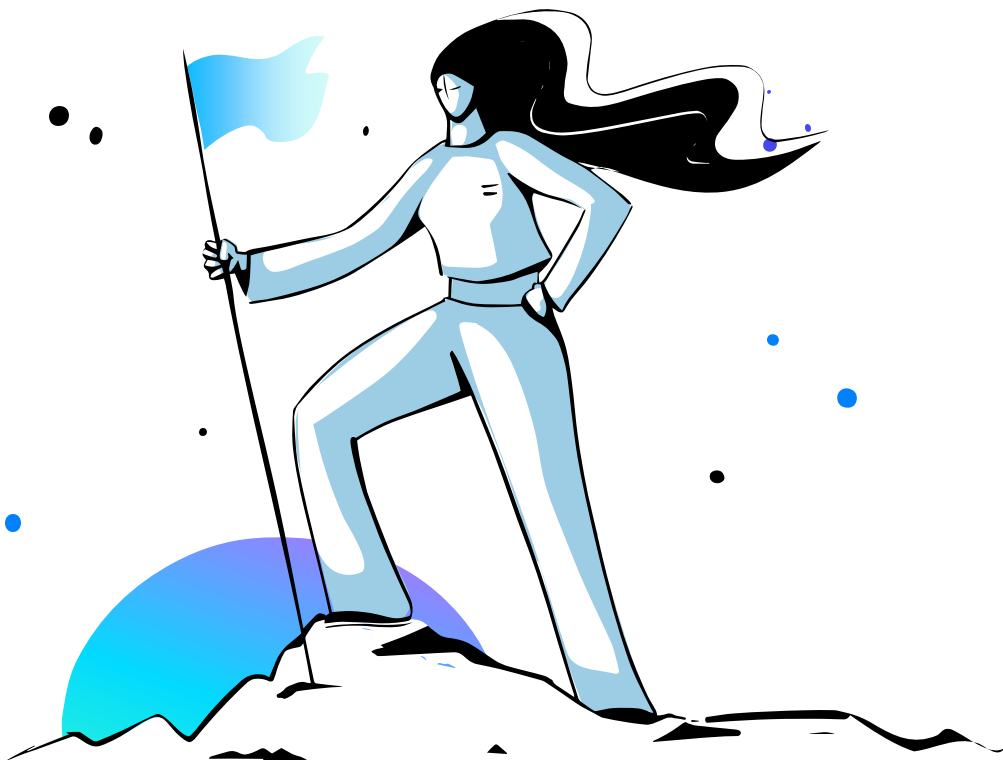
Vi skal:

- Sikre en god ramme og flyt, og legge til rette for at alle føler seg komfortable i prosessen.
- Passe tiden og ta valg underveis om noe må justeres – ha en plan men være fleksibel
- Gi god informasjon både før og underveis for å sikre en god start, god innledning til oppgaver, sikre at alt er forstått
- Passe på at vi alle deltakerne føler seg likestilte og få inkludert de som ikke snakker så mye.



Vi skal ikke:

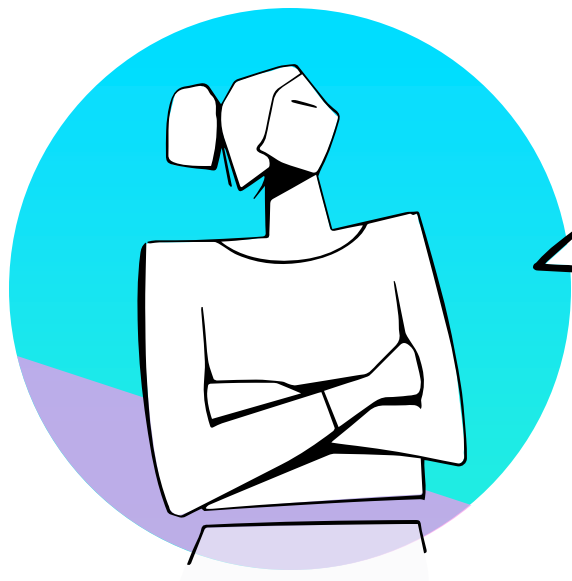
- Være de som har alle svarene
- Være de som gir en vurdering av ideer og forslag i møtet
- Være kritisk til de andre deltakernes synspunkter og perspektiver



Finn din måte å lede prosessen på

Hvordan du er og hvordan du leder prosessen vil påvirke resultatet og deltakernes opplevelse av løsningsverkstedet.

Pass på å ha en balanse mellom fokus på leveranse, oppgaver eller faglige komponenter og det personlige. Finn din unike måte å lede kreative prosesser på som bygger på dine egenskaper, styrker og ferdigheter. Det vil gjøre at du føler deg tryggere i rollen uansett om du er ekspert på innovasjonsprosesser eller ei og det i sin tur vil påvirke prosessen positivt.



Spørsmål for refleksjon

1. Hvilke roller vil du ha i verkstedet?
2. Hva tenker du kan være sterke sider hos deg som kommer godt med som prosessleder?
3. Hva tror du kan være de største forskjellene fra hvordan du vanligvis driver et møte eller aktivitet?

Litt flere tips knyttet til å lede mennesker gjennom prosesser

Ønsket resultat og verdi

I enhver prosess må vi på forhånd ha en tydelig beskrivelse av hvilke konkrete resultater vi ønsker å oppnå med aktiviteten. Ønsker vi å få en større forståelse, gode ideer, et samarbeid om gjennomføring, kanskje med noen form for forpliktelser?

Vi må også tenke på hvilken verdi deltakerne skal sitte igjen med. Se de to neste slidene for å få to perspektiver på hva som er viktig for at deltakerne skal oppleve prosessen som verdifull.



Tre ting å tenke på

Når dere inviterer til løsningsverksted og kreativ problemløsning er det tre aspekter av prosessen dere kan tenke at deltakerne vil være opptatt av:

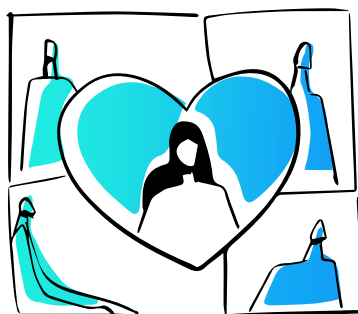
1



Resultat

Var det et tydelig mål med aktiviteten, relevante oppgaver og deltakere. Følte jeg at vi kom videre og fikk resultater som kan være verdifulle. Klare mål og rød tråd i øvelsene og temaene.

2



Personlig verdi

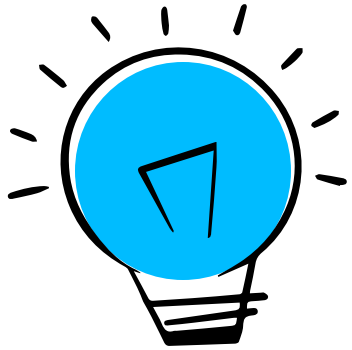
Oppevde jeg at jeg ble tatt på alvor at jeg fikk bidra med noe verdifullt som blir brukt videre. Var prosessen inkluderende, givende og motiverende med trygge og engasjerende samtaler.

3



Praktisk

Fikk jeg nødvendig informasjon og var aktiviteten effektiv og godt gjennomført. Det handler om å ha tydelige øvelser og informasjon, husregler og rammer, roller og ansvar, tidsplanlegging, rom og god teknisk gjennomføring.



3 tips for å sikre at deltakere opplever et løsningsverksted som verdifullt

1.

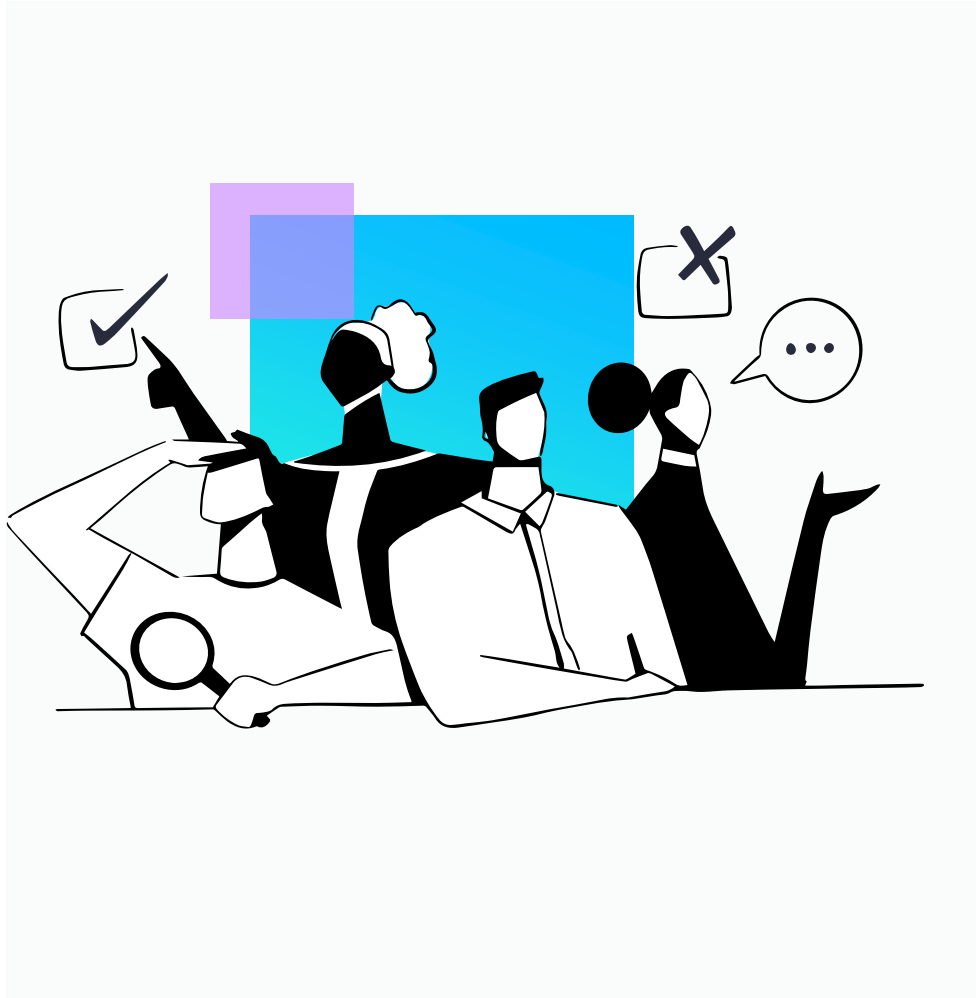
Forventningsavklaring. Gi tydelig og troverdig informasjon om at innspill, løsninger eller innsikter blir tatt på alvor og blir tatt med videre. Hvis det er en prosess for læring – vær tydelig med det.

2.

Skinnpresenterer (altså at vi bare later som vi er interessert i innspillene) er veldig lett å gjennomskue. Det vil skape det motsatte enn hva som vanligvis er intensjoner – altså lav tillit, motstand og ikke noe eierskap.

3.

Ha respekt for deltakernes tid – vær effektiv og tydelig, og si fra på forhånd når dere slutter – og slutt senest da.



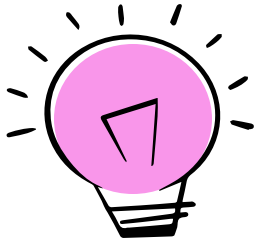
Utfordringer

Hvilke utfordringer kan dere forberede dere på?

- **Intern uenighet om mål og valg i gruppene:** Her kan enten dere gå inn å hjelpe dem å forstå mål og mer objektive utvelgelsesmetoder kan hjelpe gruppen å ta nødvendige valg.
- Deltakere som ikke sier noe?
- Noen stemmer som dominerer og setter rammene for samtalen.
- Motstand og kritiske, ikke-konstruktive, stemmer?
- Manglende trygghet og ærlighet.



Se de neste slidene for caser og tips på noen utvalgte utfordringer.



4 tips til å sikre en god prosess

Varm opp deltakerne

En start på workshopen setter ofte scenen for hele prosessen. En av de største feilene er å hoppe rett inn i den første øvelsen eller diskusjonen. Du må først få teamet inn i riktig headspace: få folk til å føle seg engasjerte og slått på.

Hvis du ikke sørger for at deltakerne dine får en energisk og interaktiv start fra starten av, risikerer du at folk kjeder seg før du i det hele tatt har begynt! Start alltid med en enkel isbryterøvelse for å aktivere gruppen og sette tonen.

Alle skal med!

Vær tydelig på at alle grupper må være med å bidra aktivt i alle deler, inklusive presentasjon, men de kan ha ulike roller ved behov:

- **Oppgaveansvarlig:** Lese oppgaven og sikre at den er forstått
- **Prosjektleder:** Huske de kreative reglene, sikre inkluderende prosess og at teamet fungerer godt
- **Fremdriftsansvar:** holder arbeidet innenfor den gitte tiden
- **Dokumentasjonsansvarlig:** Sikre at ting blir dokumentert underveis

Dokumentasjon

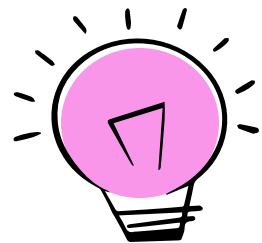
Pass på at noen har ansvar for å dokumentere arbeidet underveis.

Hvis dere har prosesser med post-its, poengter at det skal være et innspill pr post-it.

Ikke vær for kritisk

Sikre at de ikke er for kritiske mot egne eller andres idéer eller forslag, det er viktig å være åpne, teste og lære. Det finnes ikke noen «riktige» idéer eller svar helt i begynnelsen – det er det de skal utforske sammen gjennom prosessen.

Det kan også skape uheldig kultur og dynamikk i gruppen.



4 tips for en inkluderende prosess

Sikre at alle får snakket

Benytt summegrupper med 2-3 pr gruppe før plenumsdeling. Det gjør at alle får snakket på gruppen, og gjør det lettere å ta ordet fordi man snakker på vegne av gruppen.

Styr litt hvilke som legger fram hva de har snakket om. Det gjør at du kan sikre at alle grupper får presentert.

Led & fordel ordet

Hvis noen er veldig aktive og alltid er de som snakker er det ikke noe problem å ta litt ledelse og slippe til noen andre som ikke har sagt så mye før.

Ved å jobbe både individuelt, og i små og store grupper i prosessen, er det mulig for ulike mennesker, introverte og ekstroverte, eller de som alltid ser store og små problemer, og de som kun ser muligheter, å få formidlet og foredle ideene gjennom prosess.

Sikre at alle er med på toget

Husk å gi god informasjon i forkant om oppgaven, hva som skal diskuteres, hva dere ønsker å oppnå og hvordan det skal jobbes. Sikre at alle har forstått hva de skal gjøre.

Fjern unødvendige alternativer. Man kan tro at å gi flere alternativer gir folk mer kreativ frihet, men i de fleste tilfeller gir flere muligheter bare forvirring. Så vis bare én måte å gjøre en øvelse på. Hvis, og bare hvis, folk spør deg om andre alternativer, gi dem det.

De store diskusjonene

Hvis noen tar opp store temaer eller annet som ikke oppleves som relevant for løsningsverkstedet, vær tydelig på at det er interessant men at det ikke er på agendaen for løsningsverkstedet, men at dere gjerne kan diskutere det etterpå eller tipse dem om hvem som kan tenkes være relevant å snakke med.



Tips for å håndtere personer som blir ikke-konstruktive skeptikere eller bråkmakere

Sett tydelige husregler

Sett tydelige forventninger, husregler og få buy-in fra deltakerne tidlig i prosessen – det vi kaller for kreative husregler.

Det innebærer at du kan holde dem ansvarlige for reglene dere ble enige om i tilfelle de ikke følger dem.

Noter og (gå videre)

Av og til vil deltakerne bidra med innspill som ikke ser ut til å passe, ikke er relevante eller leder arbeidet fremover.

Takk dem for deres innspill og fortell dem at du noterer det. Si at du ikke tror dette vil passe akkurat nå i verkstedet, men kan være nyttig på et senere tidspunkt.

Ikke ignorer det eller forklar at det er irrelevant eller ikke viktig. Det vil bare gjøre dem mer defensive og mindre mottakelige.

Lag en parkeringsplass eller stem

Noen ganger blir diskusjoner opphetet og går i sirkel uten at det er relevant for å komme videre med øvelsen.

Folk har dog vanskelig for å slutte å snakke og gå videre når de føler at temaet er viktig og ikke bør glemmes.

Lag derfor en parkeringsplass!

Det er en fysisk eller digital plass hvor spørsmål, ideer og emner kan "parkeres" for senere. **Eller be dem om å stemme over det** – idéer eller valg med mest stemmer vinner.

Gi folk oppgaver

Hvis noen konsekvent forstyrrer flyten av verkstedet, ikke bare ignorere dem. Gi dem i stedet enkle oppgaver som vil holde dem opptatt og få dem til å føle seg involvert: feste lappene på veggen, tegne kartet, ringe en ekstern kollega osv.

Dette kan virke nedlatende, men det det egentlig gjør er at folk kan føle seg involvert i en workshop og gjør dem til allierte i stedet for motstandere.



Tips for å håndtere personer som blir ikke-konstruktive skeptikere eller bråkmakere

Gi folk oppgaver

Hvis noen konsekvent forstyrrer flyten av verkstedet, ikke bare ignorere dem. Gi dem i stedet enkle men relevante oppgaver som vil holde dem opptatt og involverte: feste lappene på veggen, tegne tjenestekart, ringe en bruker osv.

Dette kan virke nedlatende, men det får folk kan føle seg involverte og gjør dem til allierte i stedet for motstandere.

Still oppfølgingsspørsmål

Noen ganger blir du møtt med vanskelige spørsmål eller de med mål å sabotere. De kan få deg litt ut av balanse og bryte opp flyten hvis du ikke vet hvordan du skal håndtere dem.

Still utforskende spørsmål!

Det er et veldig interessant spørsmål! Kan du fortelle meg hva som ligger bak at du spør om det? Tenker du på en spesifikk situasjon? Hva mener du egentlig? Kan du fortelle meg mer?

Undersøkende spørsmål hjelper deg med å forstå den som spør, gi den ekstra informasjonen du måtte trenge, og gi deg tenketid. I tillegg kan bråkmakeren bare svare på sitt eget spørsmål i prosessen! Vinn-vinn!

Last resort

Selv om de foregående tilnærmingene fungerer bra i de fleste tilfeller, bør du fortsatt forvente og forberede deg på bråkmakere som rett og slett ikke vil samarbeide.

Hvis du allerede har prøvd alle de tidligere metodene, og ingenting har fungert, ta personen til side, spør dem hvordan de har det, og hvordan du kan gjøre workshopen bedre for dem.

Ta notater eller lignende mens de snakker for å vise at de virkelig blir hørt, og du tar kommentarene deres på alvor!

Last last resort

Ikke bli sur eller passiv-aggressiv men prøv virkelig å forstå årsakene til oppførselen deres.

Det er sjelden noen prøver å sabotere et møte bare fordi de har lyst; mesteparten av gangene er det underliggende årsaker som du kanskje ikke er klar over.

Hvis det ikke hjelper, henvend deg til personen igjen og fortell dem at de forstyrrer og påvirker verkstedet negativt for de andre.

Hvis det heller ikke hjelper, gå tilbake til det siste alternativet og be dem forlate verkstedet.

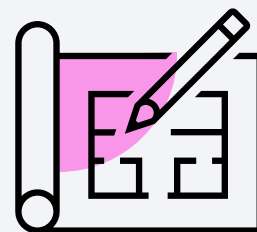


To tips på tampen



Tidsbruk

Deltakerne føler mest sannsynlig at det er altfor liten tid til oppgavene. Dette er meningen. Dette skal gå raskt, det blir mer dynamisk, engasjerende og interessant da, så det er viktig å holde seg til tidsplanen. Gi alltid deltakerne beskjed på de lange oppgavene når det er 10, 5 og 2 minutter igjen for at de skal kunne avslutte arbeidet på god måte.



«Gode nok» forslag

Målet med løsningsverkstedet er ikke å finne fasiten eller ideelle løsninger, men å lære mer om ulike måter å tenke på, og jobbe med, kreativ problemløsning og utvikling av egne idéer. Gruppene skal derfor ikke komme med de beste forslagene, det er en arbeidsprosess og det er viktig å minne dem på det.



Ressurser til din hjelp

Forslag på verktøy & ressurser finnes i verktøykassen

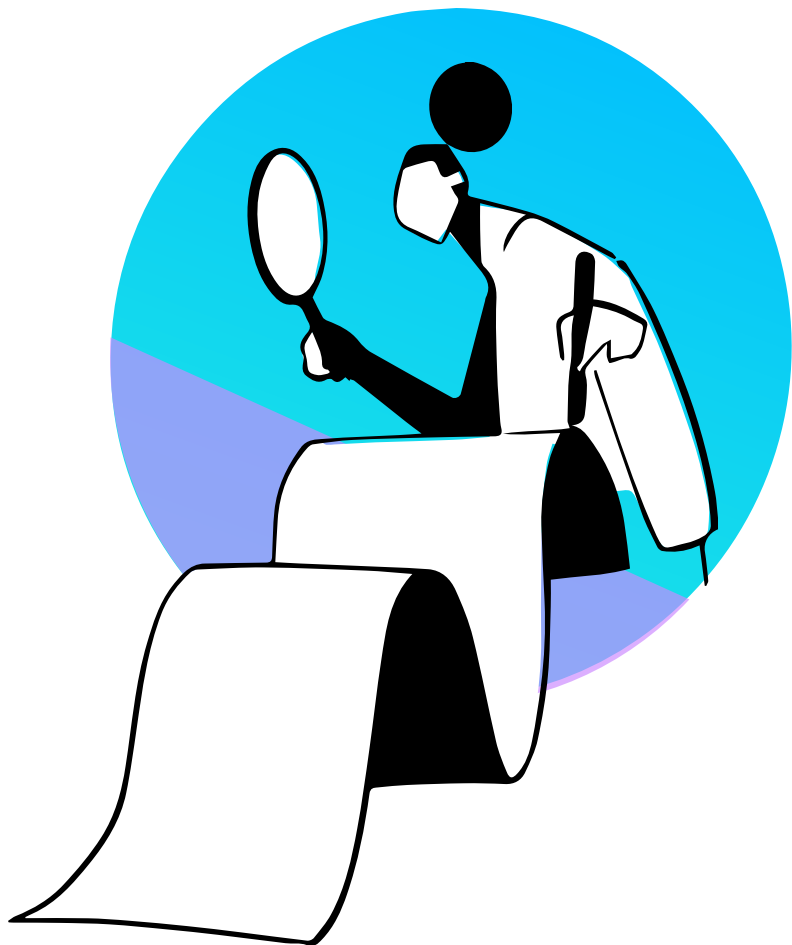
Du kan finne mange gode idémetoder gjennom et enkelt søk. Under nevner vi noen, men oppfordrer deg til å finne noen du synes er interessante og passer til ditt formål:

- **Verktøysforslag:** Brainwriting, Crazy 8's, Round Robin, Lightning demos, Quick napkin sketch, Kategorisering, The opposite method, Analogier, Value proposition Canvas & oneliner
- **Dogas verktøy for designdrevet innovasjon:** <https://doga.no/verktoy/designdrevet-innovasjon/guide-for-designdrevet-innovasjon/2/nyttige-verktoy/>
- **KS verktøy knyttet til tjenesteinnovasjon:** <https://www.ks.no/fagomrader/innovasjon/innovasjonsledelse/veikart-for-tjenesteinnovasjon/alle-verktoy/>
- **SKR sin innovasjonsguide med flere verktøy til hver fase (svensk):** <https://innovationsguiden.se/innovationsguiden/metoderochmallar.64404.html>
- **Board of innovation idéutviklingsverktøy:** https://www.boardofinnovation.com/staff_picks/our-favorite-ideation-tools/
- **IDEO U idéutvikling:** <https://www.ideo.com/pages/brainstorming>
- **Designkit IDEO** <https://www.designkit.org/methods#filter>
- **Nesta "Fast idea generator":** <https://www.nesta.org.uk/toolkit/fast-idea-generator/>

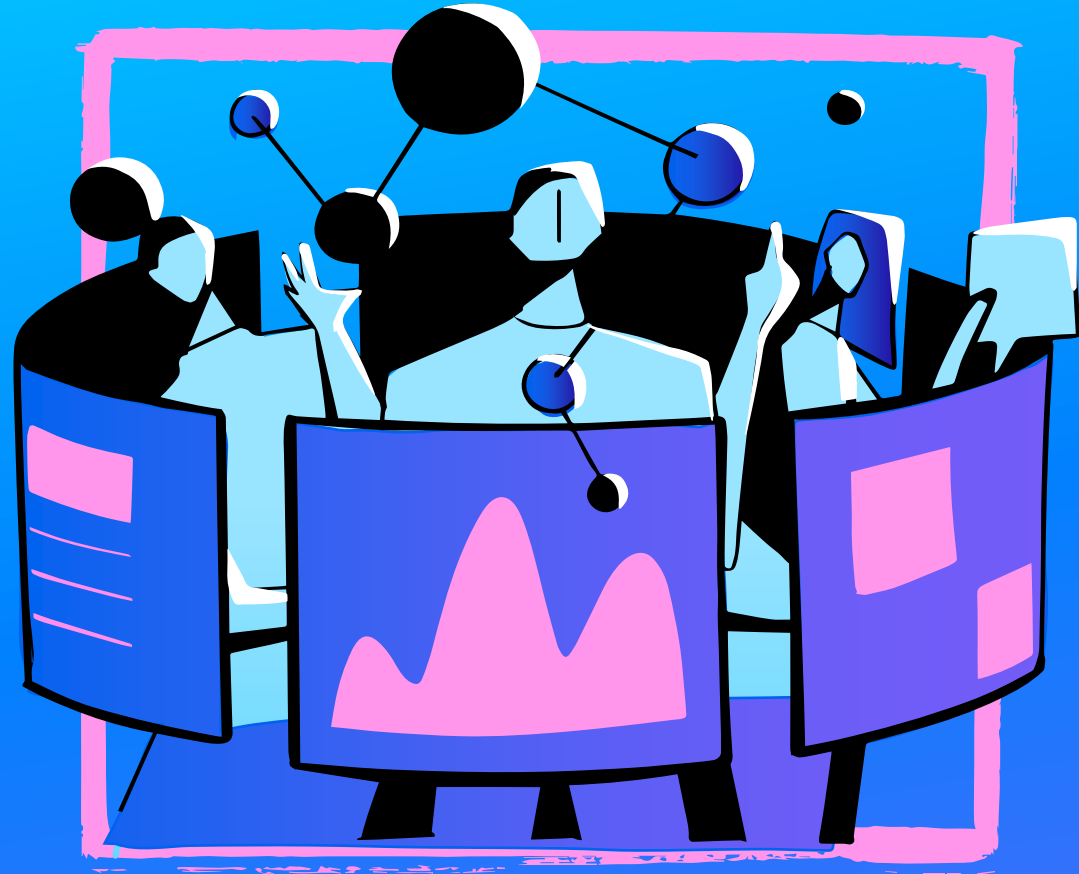
Mer detaljert veiledning?

Du kan også benytte den mer omfattende Håndboken med tilhørende ressurser for hver fase i prosessmodellen som løsningsverkstedet bygger på.

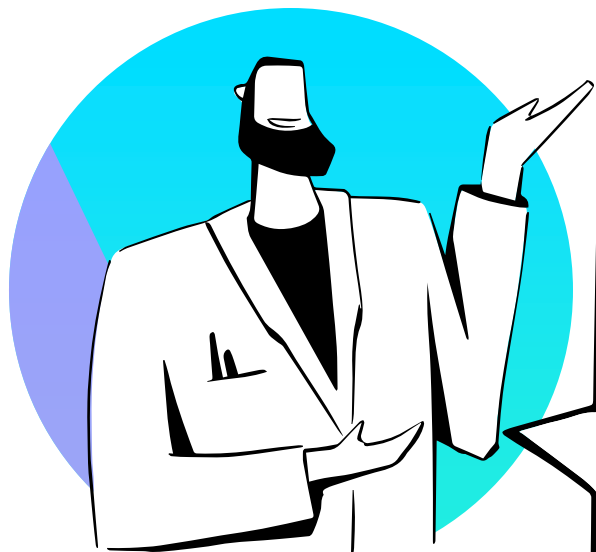
Den legger fokus på hvordan lærere kan jobbe med kreativ problemløsning i skolen i linje med LK20 og er utviklet av oss i Tinkr sammen med og på oppdrag av Lørenskog kommune og Kjenn skole:
https://tinkrtools.com/kreativ_problemlosing_i_s



Da gjenstår
det bare deg å
invitere til
løsningsverkstedet
og gjøre deg klar.
Lykke til!

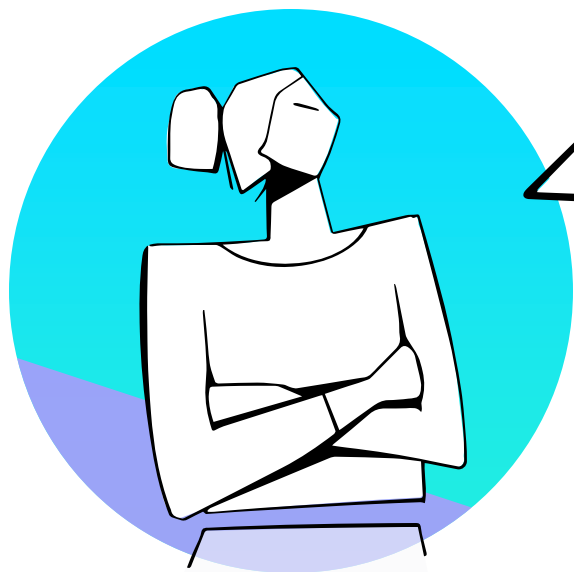


4.
**Sentrale
begreper**



Kreativitet

Vi er alle kreative. Det kommer naturlig for oss. Kreativitet er evnen til å komme med nye, unike og meningsfulle ideer, perspektiver og innsikter med potensiale til å skape verdi. Dette er grunnlaget for utvikling av nye løsninger.



Innovasjon

Innovasjoner er når ideene prosesseres og resulterer i en løsning som skaper *ny og reell verdi* for mennesker og planeten.

Det kan enten være et **produkt** (nytt teknisk utstyr som en smartklokke eller robotstøvsuger), **en tjeneste** (spesialisert matte- eller helsehjelp på nett), **en prosess** (ny og forbedret arbeidsmåte for skole-hjem-kommunikasjon) eller **modell, atferdspraksis, metode, system, marked, teknisk infrastruktur** etc.



Kreativitet



Kreativitet defineres ofte som den kognitive prosessen og evnen til å kombinere ulike ferdigheter og innsikter for å komme opp med nye og verdifulle ideer og perspektiver.

Det kan handle om evnen til å kombinere innsikter på nye måter, se nye mønstre og sammenhenger eller se på problemer på en helt ny måte som kan bli grunnlag for en ny løsning.

1

Noen er kreative, andre ikke.

Sannhet: Alle mennesker er kreative, men på forskjellige måter og i ulik grad. Kreativitet er en grunnleggende menneskelig ferdighet som vi alle har og som kan trenes opp.

Kreativitetsforskning viser at en av de viktigste faktorene for å være kreativ er å se på seg selv som kreativ. En forklaring er at selvbildet ditt har stor innvirkning på om du legger tid og fokus i kreativ tenkning eller ikke. Ved å tro at du er kreativ, gjør du deg selv mer kreativ.

2

Kreativitet er hovedsakelig relevant innen kunst og kultur

Sannhet: Det er relevant for alle jobber, sektorer, bransjer og områder hvor det er behov for å løse utfordringer med nye løsninger.

Tenk for eksempel på doktorgradsavhandlinger i matematikk. De vurderes ikke etter om svaret er rett eller galt, men dets eleganse, kreativitet og effektivitet.

3

Kreativitet trives best i kaos

Sannhet: Kreative prosesser kan ofte oppfattes som kaotiske, men de beste innovatørene jobber faktisk som regel på en veldig strukturert måte (bevisst eller ubevisst).

Kreative prosesser er ofte forbundet med en viss grad av usikkerhet fordi vi utforsker ting som ikke har vært prøvd før. Men det er ikke det samme som kaos.

4

Kunnskap er negativt for kreativiteten

Sannhet: Faktisk er det motsatt. Når man tenker på nobelprisvinnere ser man lett at kunnskap er en forutsetning for å kunne finne de riktig gode ideene. «Ekspertblindhet» kan noen ganger gjøre det vanskelig å se eller akseptere nye løsninger. Ikke på grunn av kunnskapen i seg selv, men mer åpenhet for å utfordre sin egen kunnskap, erfaring og perspektiv.

Dette i kombinasjon med innspill fra folk uten ekspertkunnskap som kan bidra «utifrablikk» er ofte svært nyttig i kreative prosesser.

5

Å være kreativ handler bare om lek og moro

Sannhet: Kreative prosesser er ofte både morsomme og inspirerende, men det er fremfor alt hardt arbeid.

De som jobber hardt, produserer mest, bruker mest tid på å forstå behovene og problemene, er også de som ofte kommer opp med de beste løsningene.



Innovasjon

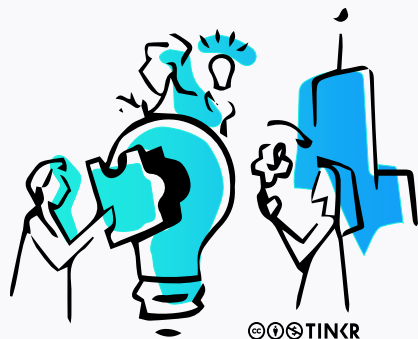
Hva er innovasjon?

“

**En *ny eller endret* enhet,
som realiserer eller
omfordeler *verdi***

ISO 56000 Innovation management

”



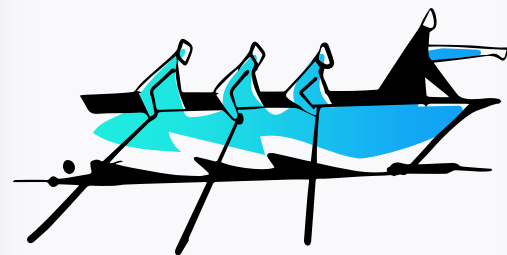
Utvikling

Utvikling handler om de små grepene vi gjør hver dag for hele tiden å justere og forbedre de etablerte løsningene vi bruker. Målet er ikke å skape helt nye løsninger, men gradvis å styrke kvaliteten eller effektiviteten på det vi allerede har.



Oppfinnelser & oppdagelser

Oppfinnelser er nye ting og oppdagelser er nye og potensielt banebrytende insikter. Oppfinnelser og oppdagelser handler altså om å skape eller oppdage noe nytt, men som kanskje ikke utvikles til noe direkte verdifullt.



Innovasjon

Med innovasjon ønsker vi å ta et større sprang. Innovasjonsarbeid handler om å ha en klar målsetting om å utvikle eller tilpasse en ny løsning som gir ny verdi for folk.

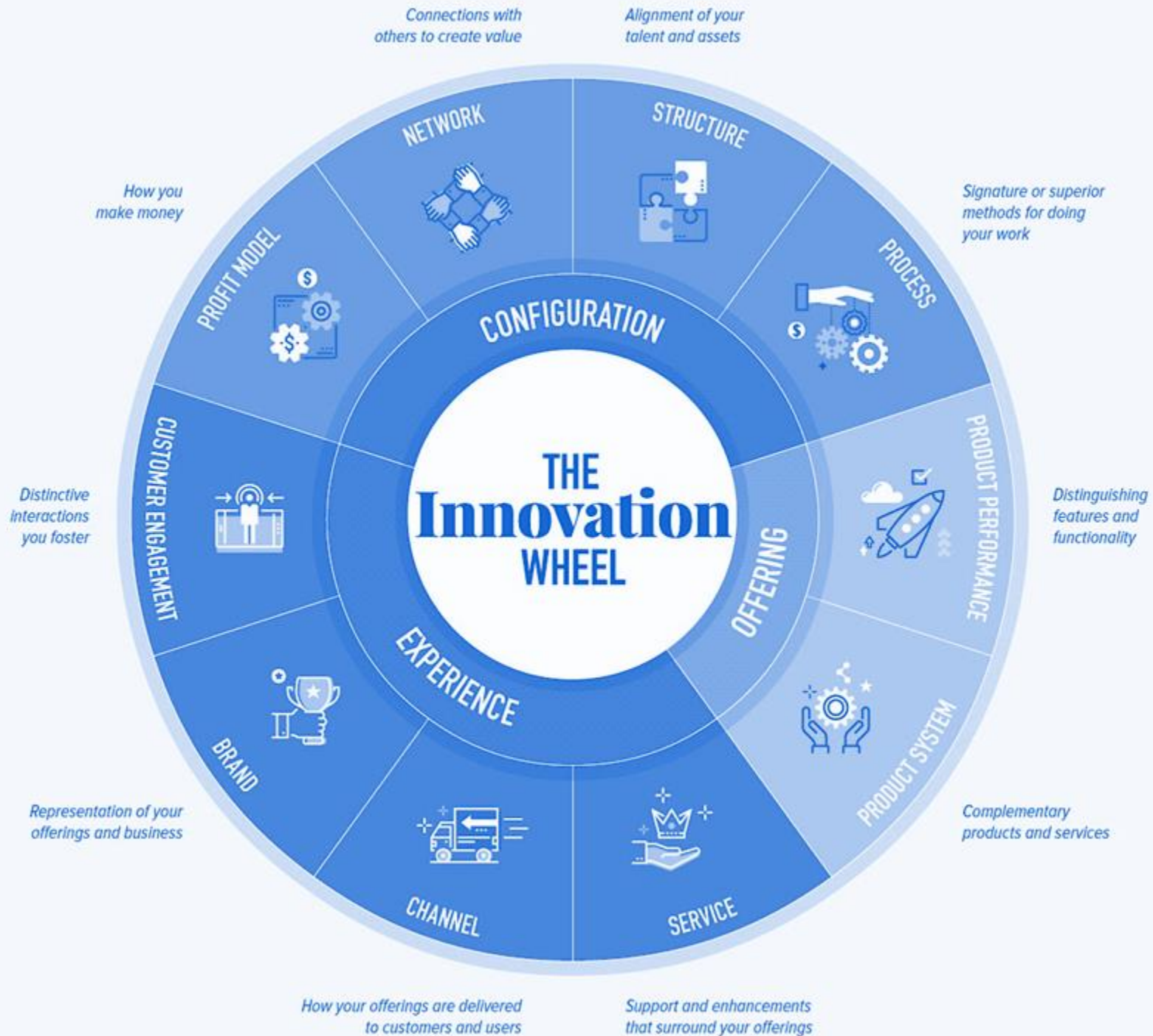


Samfunns- innovasjon

Samfunnsinnovasjoner er løsninger som løser samfunnsutfordringer, utviklet på en bærekraftig måte med menneskelige og miljømessige behov i sentrum.

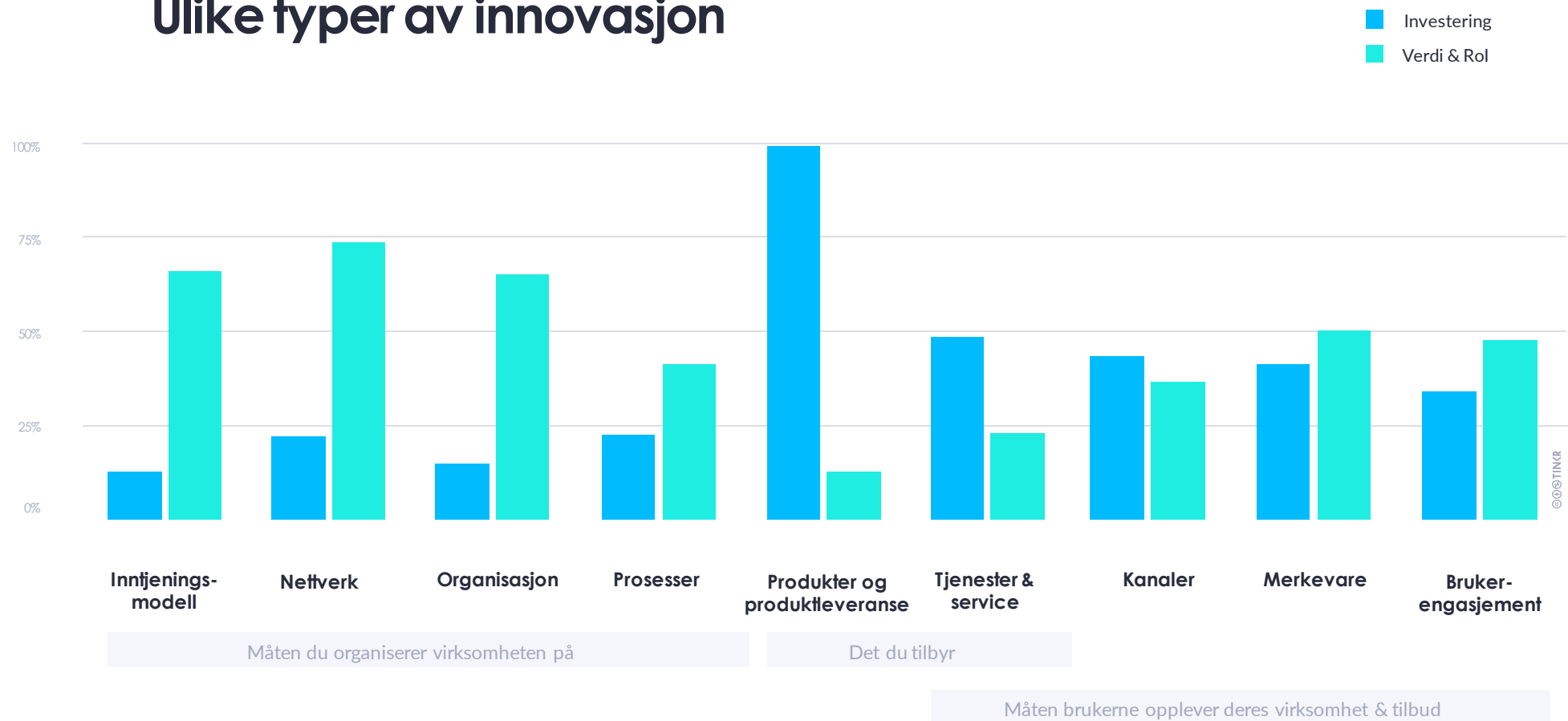


Innovasjon er mye mer enn produkter og teknologi





Ulike typer av innovasjon



Kilde:10 Doblin 10 Types of innovation

Noen eksempler

Innovatøren kan for eksempel enten fokusere på å

- **forbedre eksisterende løsninger** (gradvis utvikling/ innovasjon)
- **skape helt nye løsninger** (f.eks. ny tjeneste for å forebygge psykisk uhelse blant barn og unge, nytt teknisk produkt for behandling av diabetes eller nytt system for å oppdage covid-19-tilfeller på skoler)
- **eller forbedre interne prosesser og metoder** (f.eks. ny metode for oppfølging av barn med ADHD eller forbedret system for digitalt lærersamarbeid).

Organisasjon, nettverk og service. Det kan være som Fredrik, en lidenskapelig gründer, som gjorde sine erfaringer med brødrenes sykdom til en helt ny måte å organisere helsetjenester i Norge på – selskapet NYBY.

Forretningsmodell. Det kan være som da New York Times endret sine tradisjonelle annonsedrevne inntekt til digitale brukerabonnement

Prosess. Det kan være som sykepleierne på sykehuset som gjorde små endringer i måten de jobber på for å spare tid og samtidig gi bedre omsorg for sine pasienter.

Produkt og kanal. Det kan være den lokale frivillige organisasjonen som lager en ny app som støtter ungdom til å ta høyere utdanning via nasjonalbibliotekene.

Merkevarebygging. Det kan være som Patagonia som brukte sin aktivisme for klima og miljø for å gjøre merkevaren sin til en unik posisjon i markedet for utendørsklær.

Produktytelse. Spotify skapte en sømløs musikkstrømmetjeneste som slo konkurrentene langt i hastighet, respons og opplevelse.

Service. Det kan være en forsker og hennes team som oversetter kunnskapen sin til en ny fattigdomsforebyggende tjeneste som tilbys av den lokale kommunen.

Ulike innovasjonsgrad

Nyhetsgraden i innovasjoner kan variere fra små forbedringer på løsninger du allerede har, kalt inkrementell innovasjon, til løsninger som endrer en hel sektor eller marked, kalt transformativ eller disruptiv innovasjon. Det er ikke lik innovasjonens grad av verdi for den som skal bruke den.



01

Implementering og tilpasning av nye løsninger

Implementering av eksisterende innovasjoner & løsninger i nye kontekster & sammenhenger. Her vil det ofte kreve en viss grad av innovativt arbeid & nytenkning for å sikre at løsningen er tilpasset & gir ønsket resultat i den nye konteksten.

02

Inkrementell innovasjon

Små steg-for-steg justeringer og forbedringer av eksisterende løsninger.

Kan være bytte av materiale, sette hjul på en stol eller gå fra LP til CD.

03

Radikal innovasjon

Løsninger som er svært innovative og radikalt forskjellige fra eksisterende løsninger.

Eks. Mobil: fra verktøy for samtaler eller sende tekstmeldinger til å brukes som en liten datamaskin, musikkspiller og kamera i lommen.

04

Disruptiv innovasjon

Løsninger med svært høy grad av verdiskaping som endrer en hel sektor, bransje, system eller atferdsmønster.

Eksempler på slike innovasjoner er Spotify, Uber, Airbnb og Netflix.

Innovasjonsprosessen



Hvis du trenger å tenke nytt, ikke kun kan justere på det du har, men må tilpasse noe eksisterende eller skape en helt ny løsning, er innovasjonsprosessen og innovativ metodikk som mest relevant.

Hvis det finnes eksisterende løsninger som allerede er gode nok så er det beste ofte å tilpasse og implementere den løsningen fremfor å utvikle noe helt nytt.

Innovasjonsprosess

Siden innovasjonsarbeid tar sikte på å utfordre hva vi gjør og hvordan vi gjør det innebærer det per definisjon høyere grad av usikkerhet og risiko enn andre prosjekter:

- **Resultatet:** Vi vet ikke hva løsningen blir eller hvor vi ender opp til slutt
- **Aktiviteten:** Nøyaktig hvilke aktiviteter som skal gjennomføres, hvordan og med hvem må tilpasses underveis
- **Fremdriften:** Både hvor lenge og hvilke ressurser vi må bruke er ofte usikkert ved oppstart av prosessen

Innovasjonsprosessen er utformet nettopp for å hjelpe oss utvikle nye løsninger og lede prosesser med større grad av usikkerhet. Graden av usikkerhet vil gradvis avta fra én fase til den neste, men vil være til stede til prosjektet er fullført.

I tradisjonelle prosesser har man en tendens til å prøve å lage den perfekte løsningen før den testes eller lanseres. I innovasjonsprosesser som kjennetegnes av mange usikre elementer er det derimot helt avgjørende å **teste raskt og tidlig** med enkle versjoner av løsningen for å se hvordan den fungerer og hva som kan justeres og forbedres.

Å mislykkes tidlig er bedre og mindre risikabelt enn å mislykkes senere når man brukt masse tid, kompetanse og arbeid på å lage en ferdig løsning som kanskje viser seg å ikke fungere. Til tross for at det er en kunnskapsbasert prosess er det sannsynlig at man mislykkes litt i de første forsøkene, fordi at en ikke nødvendigvis klarer å fange opp alle de faktorene som kan påvirke hvordan løsningen fungerer i virkeligheten.

1. Vanlig prosjekt

Vanlige prosjekter har ikke som mål å resultere i nye løsninger. Det kan skje, men det er ikke prosjektets mål.

Her vet vi generelt hva vi skal gjøre og hvordan vi skal få det resultatet vi sikter mot.

2. Vanlig prosjekt med innovasjons- elementer

Målet er ikke å utvikle helt nye løsninger, men å forbedre kvaliteten eller effektiviteten til det eksisterende ved å bruke en annen måte å jobbe på i deler av prosjektet.

Prosjektplanen kan inkludere aktiviteter som annerledes måter for brukerinvolvering, eksperimentering og testing, felles idéutvikling eller raskere prosjektfaser i tråd med iterativ og agil tenkning.

3. Innovasjons- prosjekt

Et innovasjonsprosjekt har en klar målsetting om å utvikle en ny løsning, en innovasjon, eller tilpasse en eksisterende løsning til en ny kontekst som skaper ny verdi.

I denne typ av prosjekter vil vi utfordre både det vi gjør og måten vi gjør det på. Innovasjon er målet, men ikke alle innovasjons-prosesser resulterer i innovasjon siden det er forbundet med usikkerhet knyttet til resultat.



Startpunkter for en innovasjonsprosess

Et problem eller behov

Vi begynner med et problem vi ønsker løst eller et behov vi ønsker å adressere på en bedre måte.

En ressurs eller oppfinnelse

Vi begynner med en ressurs vi ønsker å skalere eller utnytte bedre. Det kan f.eks. være en innovasjon, et patent, kunnskap eller noe fysisk.

En idé

Vi begynner med en idé som vi tror kan skape verdi, og som må utvikles og testes

Løsning

Vi vil forbedre, implementere eller tilpasse en eksisterende løsning i vår, en ny, sammenheng.

Forskning, innsikter eller oppdagelse

Vi har kunnskap som vi ønsker å gjøre om til noe praktisk verdifullt.

Drøm eller visjon

Vi har en drøm eller visjon om noe vi ønsker å skape.

Innovasjonsprosess, tilnærming og arbeidsmåte



0. Sett strategisk retning

Før man går inn i den første fasen av innovasjonsprosessen kan det være verdifullt å definere mål og rammeverk for prosjektet. Dette kan være en ledestjerne gjennom hele prosjektet når usikkerhet kan virke distraherende, og du trenger litt veiledning.

1. Innsiktsfasen

Innsiktsfasen legger på mange måter grunnlaget for prosjektet. Her identifiserer, utforsker og definerer du utfordringen du ønsker å løse. Undersøk utfordringens natur, årsaker, virkninger, konteksten, nøkkelinteressenter og folks erfaringer og behov. Dette sikrer en solid forståelse av utfordringen, noe som er avgjørende for å utvikle presise løsninger som fungerer.

2. Idéutviklingsfasen

Etter å ha fått innsikt går du inn i idéutviklingsfasen med fokus på å generere ideer, nye perspektiver og se etter muligheter som tar oss nærmere potensielle løsninger. Målet er å kombinere innsikt og kreativitet til å generere og utvikle ideer til konsepter som kan testes.

3. Utvikling- og testfasen

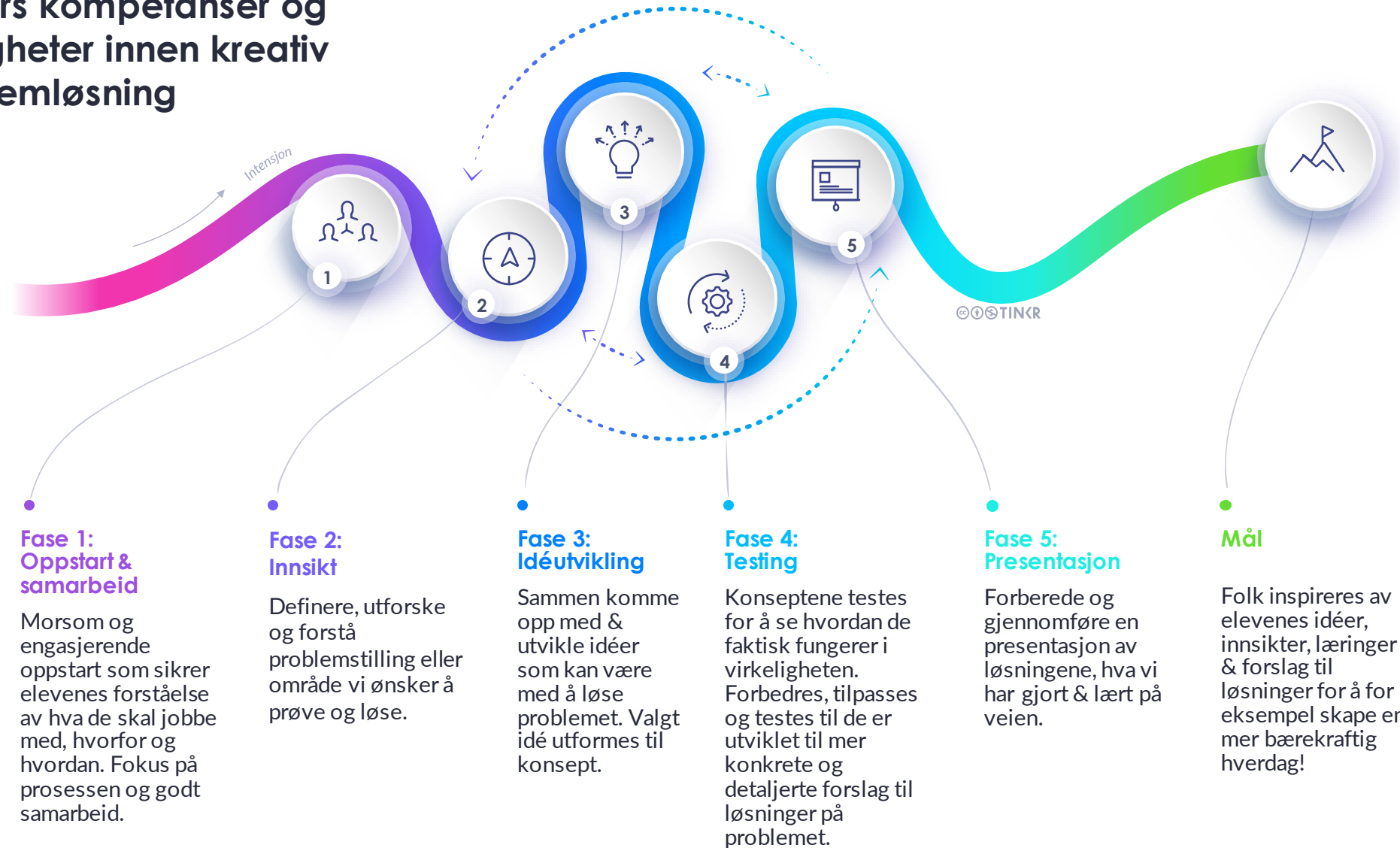
I utviklings- og testfasen skal konseptene utvikles og sen testes av reelle brukere for å identifisere om de fungerer som tenkt og hvordan de kan forbedres. Målet er å bygge enkle versjoner av løsningen, teste, eksperimentere, evaluere, lære, tenke nytt, tilpasse og teste igjen til konseptene er utviklet til fungerende løsninger klare for å lanseres.

4. Implementering og skaleringsfasen

Når du når implementering- og skaleringsfasen, skal løsningen være klart for å lanseres og implementeres. Den vil nå bli satt på den hardeste prøven – tatt utenfor de mer kontrollerte testarenaene, og inn i hendene til brukere og interessenter. Skaler den gradvis til nye kontekster. Forbedre den basert på læring og tilbakemelding til den er integrert i daglig drift eller hverdagsliv. Nå skal den være en del av det nye normale og skape verdi for folk.



Prosessmodell for utvikling elevers kompetanser og ferdigheter innen kreativ problemløsning





tinkr.no