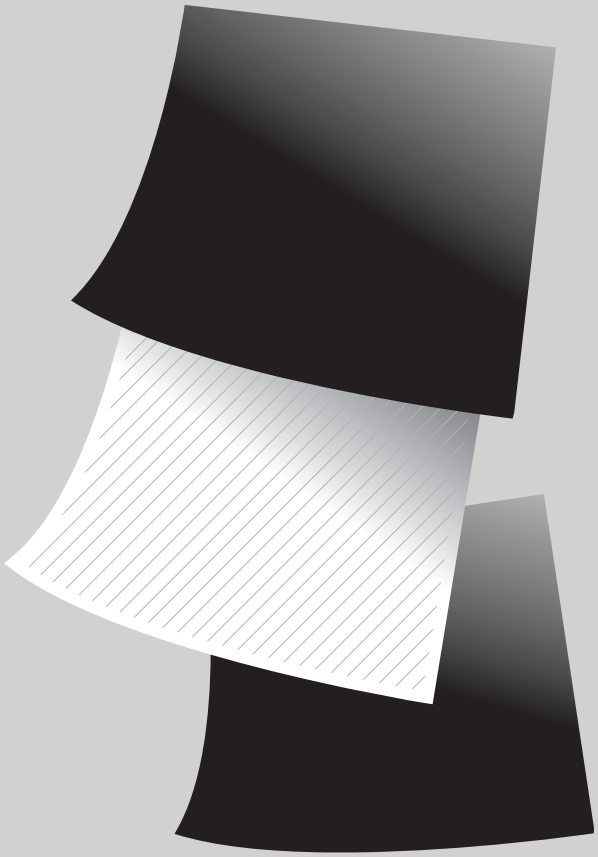
POST IT'S



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

POST IT'S

Proces

/ Hvad
POST IT´S er farverigt, selvklæbende papir opfundet af 3M.

/ Hvorfor
Ved at bruge Post it's bliver dele af designprocessen mere synlig og dynamisk – både ved brug individuelt og i teams. Det føles desuden ikke så forpligtende at arbejde med Post-it's, da de nemt kan fjernes, hvis man skriver forkert. Dette kan øge modet til at skrive skæve, vilde og måske urealistiske idéer ned.

/ Hvornår
Post-it's kan bruges på alle tidspunkter i en kreativ proces.

/ Hvordan
Brug Post-it's, til at lave små hurtige noter eller skitser og dermed fastholde tanker og idéer i f.eks. en kortlægning af viden, idégenerering eller præsentation. Post-it's gør det nemmere at fastholde og arbejde med tanker og ideer, fordi man kan flytte rundt, tilføje og fjerne post-its i hele processen. Udnyt deres farver til at sætte ting i system. Det gør man ved at lave kategorier, der knytter sig til bestemte farver.
Husk at Post-it's kun er midlertidige, derfor skal indholdet på dem efterfølgende dokumenteres andre steder.

Tips

/ Hav mange Post-it's i mange farver. Der skal ikke spares på dem, da det dræber dynamikken / Husk at rive Post-it's rigtigt af. Så hænger de bedre fast på en væg / Skriv kortfattet og med blokbogstaver på Post-it's. Der er en grund til, de er så små! / Giv folk tusser og ikke kuglepenne, ellers kan man ikke læse, hvad der står på afstand.

ENERGIZERS

HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

ENERGIZERS

Proces

Hvad
En ENERGIZER er en øvelse, som laves med henblik på at give ny energi til deltagerne.

Hvorfor
Energizers stimulerer os positivt i forhold til vores tænkning, kreativitet og effektivitet. De fleste øvelser bringer noget fundamentalt legende frem i os og giver ny energi.

Hvornår
Når et team er ved at være trætte, fokus ikke er til stede og flowet i processen bliver brudt op, eller når man trænger til et perspektivskifte eller en aktiv pause.

Hvordan
Eksempel på øvelse: Byg en kopi.
Redskaber: Legoklodser og plader.

Deltagerne deles ind i hold af min. 2 og maks. 6 deltagere. Der skal være lige mange på hvert hold. Holdene deler sig i to og sætter sig med ryggen mod hinanden. Det ene hold får en legoplade med klodser på. De skal nu forklare det andet hold, hvordan klodserne er placeret, så de kan lave en tro kopi med de legoklodser, de sidder med. Første hold, der råber færdig, stopper konkurrencen og deres plader bliver godkendt af dommerne.

Tips

En energizer bør ikke vare mere end 5 minutter Ha' altid en ener - gizer i baghånden, til hvis processen går ned i tempo Konkurrencer er gode at anvende som energizers Find flere energizers på nettet.

ICEBREAKER

HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

ICEBREAKER

Proces

Hvad

En ICEBRAKER er en øvelse, som laves indledningsvist i forbindelse med en aktivitet for at etablere teamspirit.

Hvorfor

En icebreaker ryster deltagerne sammen og gør dem trygge ved hinanden og situationen. Den er med til at "sætte scenen" samt at skabe god stemning.

Hvornår

I starten af en workshop, et møde mv., hvor deltagerne er ukendte for hinanden og/eller sammensat på en ny måde med et nyt mål.

Hvordan

Eksempel på en øvelse: Sko-legen.

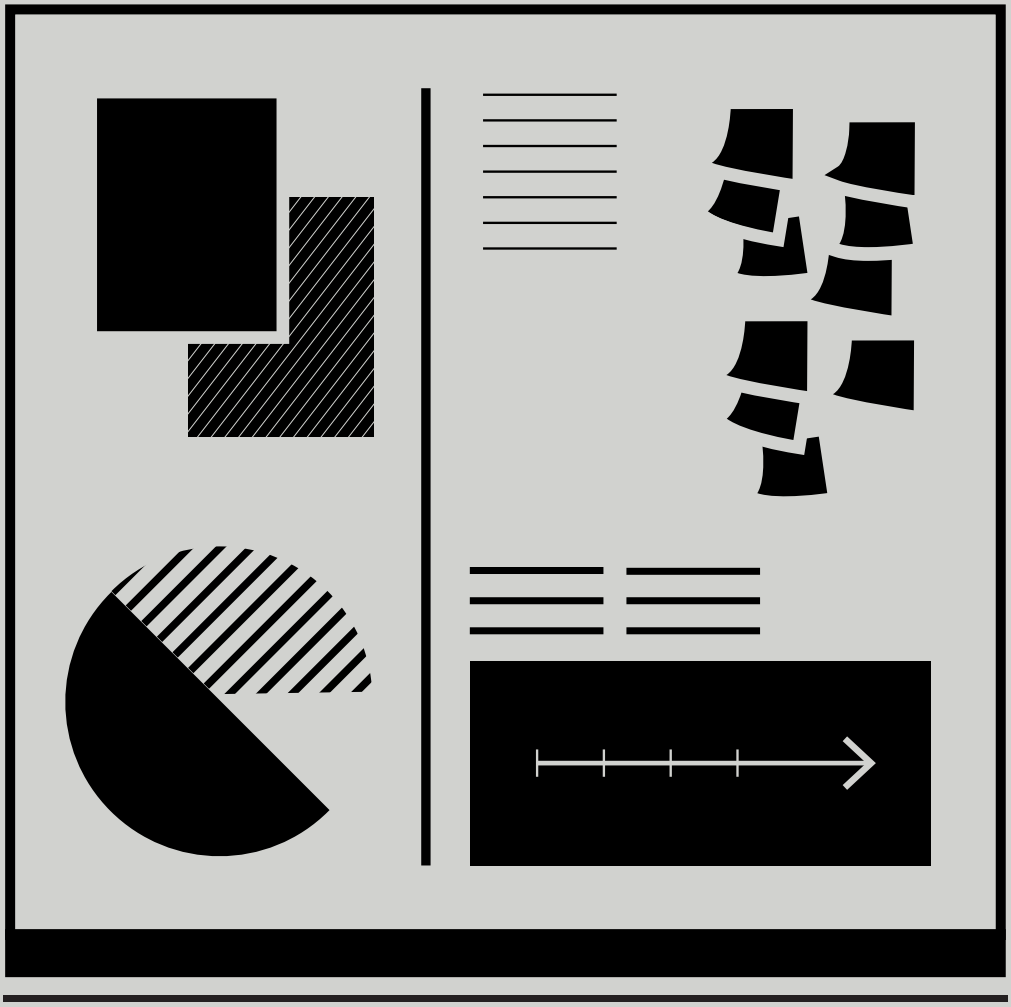
Alle deltagere danner en cirkel og f.eks. den med en bestemt farve snørebånd starter. Deltagerne skiftes til at introducere sig selv igen nem de sko, de har på. Der kan tages udgangspunkt i form, komfort, farve, udtryk etc. Hver person afslutter med at fortælle, hvor skoene sidst har været brugt.

-

Tips

- En icebreaker bør ikke vare mere end 5-10 minutter
- Find flere icebreakers på nettet.

PROJEKTVÆG



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

PROJEKTVÆG

Proces

Hvad

En PROJEKTVÆG er en flade, hvor visuelt materiale og vigtig viden opsættes og deles.

Hvorfor

En projektvæg giver overblik og synliggør materialet under hele processen, hvorimod materiale, der ligger i en bog, en computer eller kun i hovedet, er svært at sætte i spil overfor andre og glemmes nemt.

Hvornår

En projektvæg tages i brug i den tidligste fase af processen og bruges aktivt i hele projektet til at give et visuelt overblik over det materiale, der arbejdes med på det pågældende tidspunkt i processen.
Man kan også bruge projektvæggen til individuelle eller fælles arbejdsprocesser, når man f.eks. har brug for at lave en fælles brainstorm eller kortlægning af fælles viden.

Hvordan

Når man har en stor mængde materiale (viden, billeder, idéer) og har brug for et overblik, hænges det hele op på projektvæggen. Alle kan herved få et overblik over kortlægningen og evt. efterfølgende lave grupperinger af materialet. Materialet kan hænge på projektvæggen, så længe det er en del af processen. Materiale, der ikke arbejdes med mere, gemmes væk i projektmapper – men smides ikke ud.

Tips

Brug en tom væg, tavle eller skumpapplader samt tape, nåle, magneter m.m. Brug store mapper til at gemme materiale, der ikke bruges lige nu, væk i. Smid ikke noget ud før sidst i projektet. Det er godt at kunne gå tilbage i materialet og finde ting, man havde glemt, hvis man er gået i stå eller har brug for ny inspiration Gruppér evt. efter materialet er hængt op på projektvæggen.

REFLEKSIV OPMÆRKSOMHED

HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

REFLEKSIV OPMÆRKSOMHED

Proces

Hvad

REFLEKSIV OPMÆRKSOMHED er en observationsteknik, hvor man f.eks. noterer hovedpointer, idéer og udfordringer.

Hvorfor

Man tvinges til at reflektere over det, man oplever, og til at fastholde de vigtigste indsigter ved at notere dem ned.

Hvornår

Bruges i situationer, hvor man har en observerende rolle. Det kan f.eks. være, når man lytter til andres oplæg under en præsentation, et foredrag eller under en samtale med en kollega om en opgave. Metoden kan også bruges i forbindelse med observation af brugere, der f.eks. afprøver et produkt og taler højt imens de gør det.

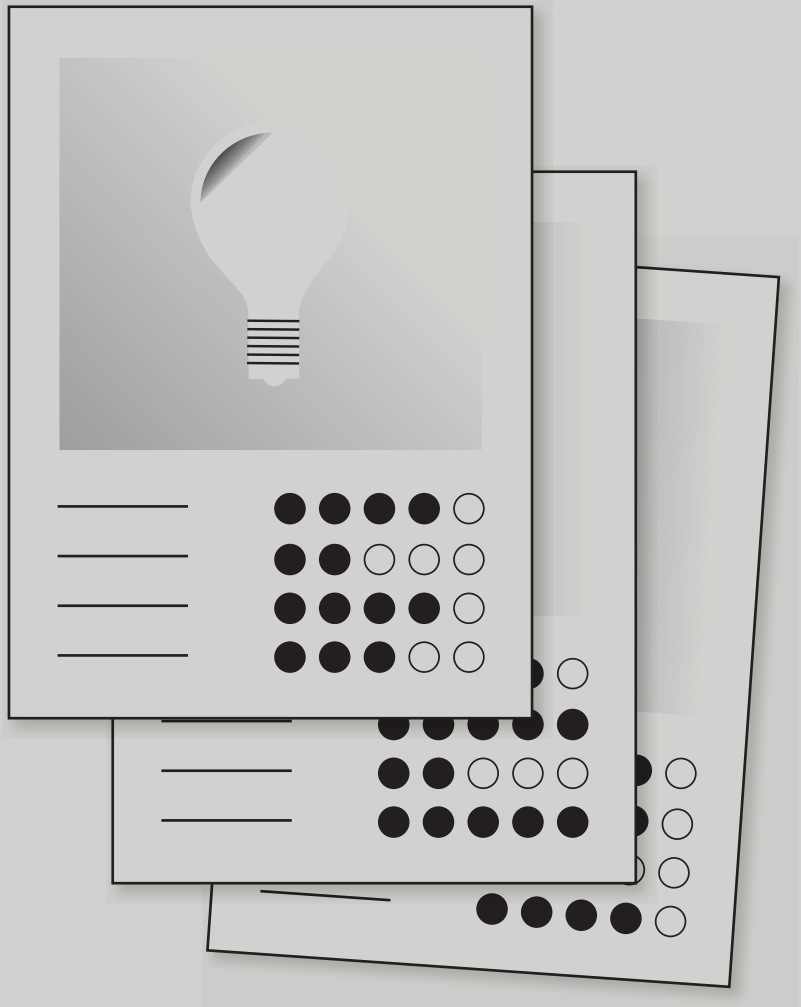
Hvordan

Under en observation skriver man det, man tænker, ned på Post-it's. F.eks. ud fra følgende system: Hovedpointer på grønne Post-it's, idéer på gule Post-it's og udfordringer på røde Post-it's (spørgsmål hører under udfordringer). Post it's er gode at anvende, da de gør det nemt at flytte rundt på refleksionerne, gruppere og kombinere dem på nye måder.
I forbindelse med feedback situationer, kan man efterfølgende vælge enten at give mundtlig feedback, eller blot at aflevere sine Post-it's til oplægsholderen, som så kan læse dem på et senere tidspunkt. De forskellige Post-it's kan derefter grupperes og tematiseres. Ved at grup - pere Post-it's, opstår muligheden for skabelsen af nye associationer.

Tips

- Man kan eksperimentere med at anvende forskellige regler eller kategorier for, hvad man skal notere. F.eks. kan man under en produkt-afprøvning notere: "Hvad jeg ser", "Hvad jeg hører" og "Hvad jeg tænker"
- Overvej, om det er en fordel at fravælge mundtlig feedback, hvis oplægsholderen f.eks. er et sted i processen, hvor der er mange uafklarede spørgsmål om en løsning. Her bliver mundtlig feedback hurtigt til kritik og oplægsholderen bruger tiden på at forsvare sig selv
- Anvend evt. simple skriveplader (tykt pap i A4) som underlag for de Post-it's, man skriver på.

IDÉ-KORT



Hej

HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

IDÉ-KORT

Proces

Hvad

Et IDÉKORT er en beskrivelse og/eller visualisering af en idé.

Hvorfor

Idékort er gode til at synliggøre og bevare de idéer, man går med. I stedet for at gå med dem i hovedet eller gemt væk i en skuffe, kan idéerne håndgribeliggøres ved at blive beskrevet og visualiseret på idékort. At de bliver synliggjort åbner også op for at inddrage andre i processen.

Hvornår

Idékort kan bruges til både spontane idéer eller i forbindelse med planlagt idégenerering.

Hvordan

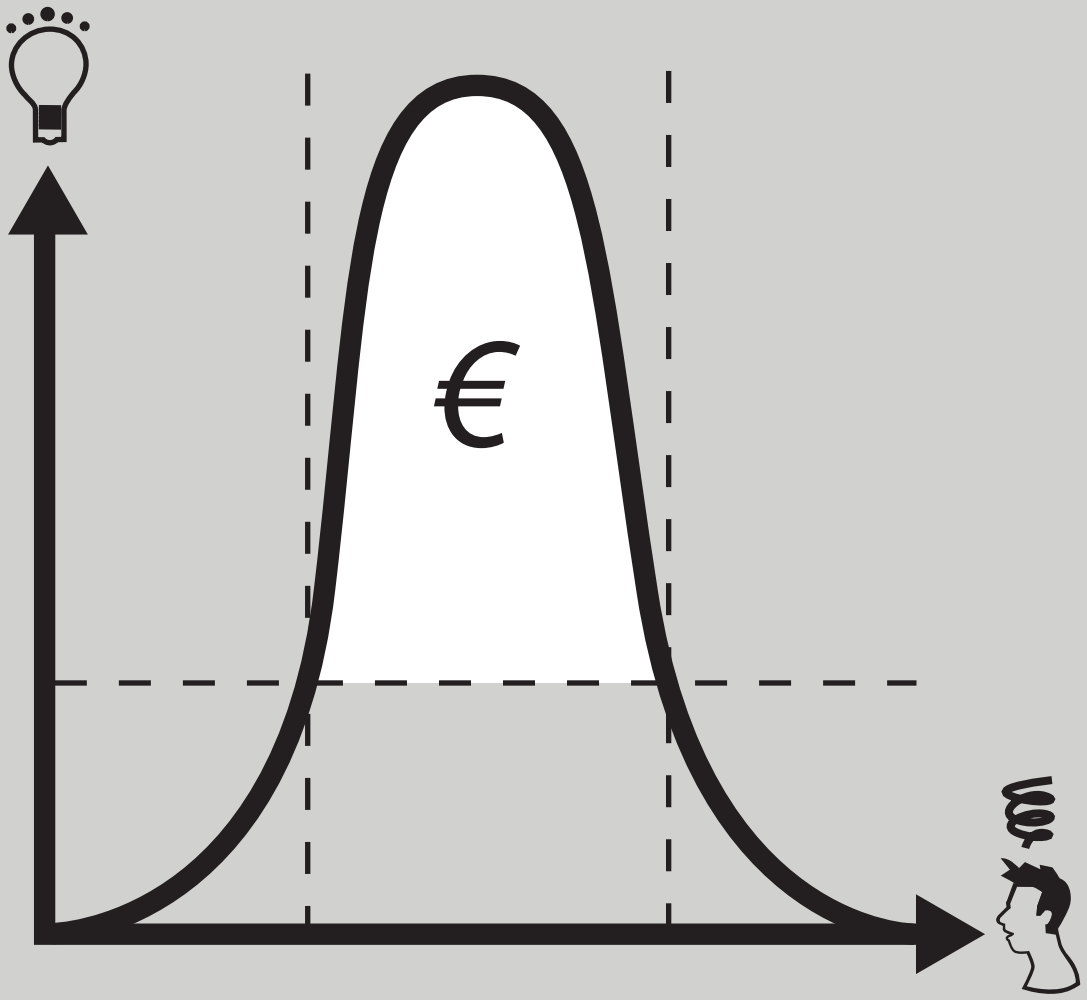
Lav en fast template/struktur for idékortene. De kan f.eks. have plads til en idétitel samt en tegning. Når man får en idé, beskrives/tegnes den på et idékort (se eksempel på forsiden).

Tips

- Ha' altid idékort liggende i tilfælde af, at en idé opstår
- Hæng gerne idékortene op, så alle kan se dem. De kan være afsættet til nye idéer
- Lav meget gerne idéerne visuelle, da det gør dem mere konkrete.

Og husk: Det behøver ikke være pænt!

KONFLIKT AFDÆKNING



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

KONFLIKT AFDÆKNING

Proces

Hvad
Konfliktafdækningen handler om at få italesat konflikten og forstå hvor den kommer fra.

Hvorfor
Konflikt opfattes ofte som en negativ ting. For meget konflikt kan selvfølgelig forpurre et projekt. Men for lidt konflikt gør faktisk at man ikke udfordre sig selv nok, og derved ikke yder maksimalt. Det rigtige konfliktniveau sikre at man udfordres til at tænke nyt, og bevæge sig ud af sin tryghedszone.

Hvornår
Konflikt opleves f.eks. ved, at man er gået i stå og er frustreret. Man prøver at 'undgå' opgaven, finder på undskyldninger og overspringshandlinger. Man kan også opleve, at der slet ikke er nogen konflikt. Man er enige om alt og synes, der er styr på det. Den manglende konflikt kan være svær at erkende, fordi det føles komfortabelt.

Hvordan
Ved at lave en konflikt afdækning, kan man afkode om en konflikt er destruktiv. Når man bliver bevidst om konfliktniveauet, kan man bedre begynde at arbejde med konkrete løsningsmodeller, som f.eks. dialog, autoritet, eksklusion, lettere opgaver eller nye fremgangsmåde.

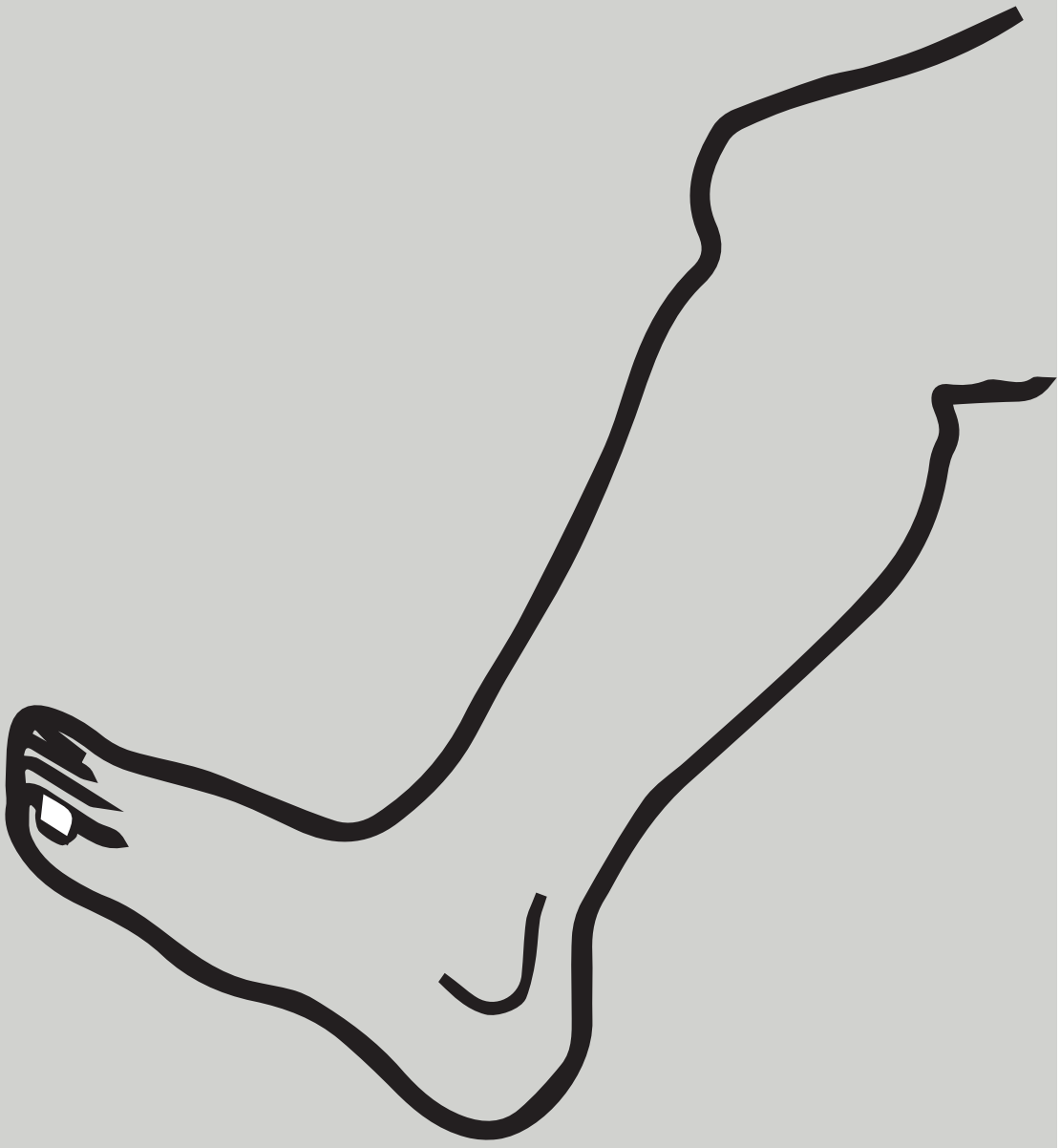
De tre konflikt typer.
RELATIONS KONFLIKT -Den emotionelle konflikt - omhandler uoverensstemmelser baseret på personlige og sociale emner, som ikke er arbejdsrelateret.
- Hvor ofte bliver folk sure imens de arbejder på dit hold?
- Hvor mange spændinger er der imellem deltagerne på dit hold?

OPGAVE KONFLIKT - Den kognitive konflikt - omhandler uoverensstemmelser om det arbejde der bliver udført i gruppen.
- I hvilket omfang er der forskellige holdninger og forventninger i gruppen?
- Hvor meget konflikt er der omkring det arbejde der bliver gjort i gruppen?

PROCES KOLNFLIKT - Konflikter centreret omkring projektstrategier og uddelegering af opgaver og ressourcer.
- Hvor ofte diskuterer gruppen hvem der skal gøre hvad?
- Hvor ofte diskuterer gruppemedlemmerne hvordan en opgave skal løses?

	Lav	**Moderat**	**Høj**
Relation	Uacceptabelt	Uacceptabelt	Uacceptabelt
Opgave	Acceptabelt	Acceptabelt	Uacceptabelt
Proces	Acceptabelt	Uacceptabelt	Uacceptabelt

BENSPÆND



HEJ FIVE - KLOGE HÆNDER

BENSPÆND

Proces

Hvad

Et benspænd er en præmis eller en begrænsning man tilføjer innovationsprocessen alt efter behov. Det er en af facilitatorens få redskaber til aktivt at påvirke processen.

Hvorfor

Når idéprocessen går i stå eller stikker helt af, så har man brug for et redskab der kan ændre dette. Et benspænd kan både fungere som en insisterende katalysator, eller som en konstruktiv begrænsning.

Hvornår

Metoden har sin natulige gang i Udtænke fasen. Når de forudfattede meninger eller antagelser forhindre, at man kan skabe nye idéer. Når udviklingsprocessen kørt fast kan man bruge Benspændet til at fjerne den præmis der forhindre, at man ikke folder idégenereringsprocessen helt ud. Modsat hvis idéerne bliver for dyre, omfangsrige, tekniske eller mister relevans for den oprindelige bruger, kan man tilføje en begrænsning der sørger for at processen kommer tilbage på rette spor igen. Som facilitator har man ofte et helikopteroverblik, som man kan miste når man sidder i processen.

Hvordan

Først og fremmest gælder det om at afkode hvilket benspænd man ønsker at introducere. Et benspænd er pr definition et forstyrrende element og kan derfor ikke forventes at blive positivt modtaget. Så når et benspænd skal sættes i spil, skal det gøres med overbevisning. Det fysisk kort kan med fordel bruges som styrkemarkør. Smid kortet på bordet med billedsiden oppe, og præsenter derefter benspændet. Se eksempler nedenfor.

Tips

Eksempler på forskellige benspænd: Økonomi - ”hvad hvis den kun må koste 50kr at producere? / Teknologi – ”Produktet skal kunne fungere uden elektronik!” / Miljø – ”Hvad hvis konceptet ikke er bundet til skolen?”/ Persona – ”Hvad hvis produktet skulle kunne fungere til mennesker med demens?” Størrelse - ”Hvordan vil produktet se ud, hvis det skulle kunne være i en skoletaske?” / Interaktion – ”Man skal kunne bruge den med én hånd!”