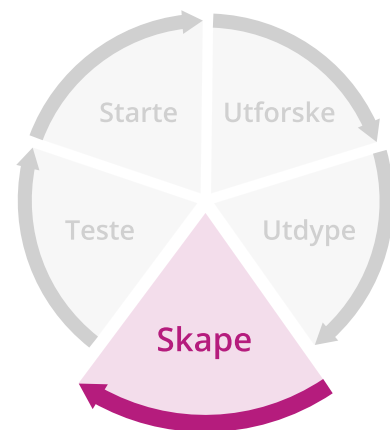


Skape

I Skape-fasen jobber vi frem ideer. Hensikten er å finne mange ideer til løsninger. Det gjør vi best når vi føler oss trygge på at ideene våre blir møtt på en god måte. Derfor er det viktig at vi har en åpen og positiv holdning til hverandres ideer. Vi peker ut idéene vi har størst tro på, og utvikler dem til konkrete løsninger. Målet er å bli enige om løsningsforslag som vi skal teste i den neste fasen.



Innhold i verkstedet

- Gå gjennom *Hvordan kan vi*-spørsmålene som ble skrevet i forrige verksted.
- Velge hvilke *Hvordan kan vi*-spørsmål vi vil svare på.
- Skape mange ideer sammen og bygge på hverandre ideer.
- Sortere og velge ideer.
- Beskrive løsningen som en tegneserie.
- Fortelle de andre gruppene om resultatet og ta det med videre til neste verksted.



Før verkstedet

HMS-gruppens oppgaver:

1. Finn frem arbeidsarket **Utdypingsvifte**, som ble fylt ut i forrige verksted, lag kopier til hver gruppe.
2. Send invitasjon til alle som skal delta i Skape-verkstedet. Bruk gjerne teksten på toppen av forrige side. Informer også om hvor lang tid verkstedet vil ta.
3. Anslå hvor mange deltakere dere blir, og del inn i passende grupper med tre til fem personer i hver.
4. Avgjør hvem som skal lede verkstedet.
5. Skriv ut:
 - Arbeidsarkene **Skape_Arbeidsark_gruppe_A3**, én til hver gruppe i A3-størrelse. To av disse arkene skal festes sammen. Tape de to **Idémyldring**-arkene sammen for å lage ett stort arbeidsark.
 - **Skape_veileder** (dette dokumentet), ett til verkstedlederen i A4-størrelse.
6. Skriv inn klokkeslettene i kolonnen til venstre i arbeidsarket **I verkstedet**.
7. Finn frem blanke ark til tegneøvelsen, postit-lapper og penner til bruk i verkstedet.

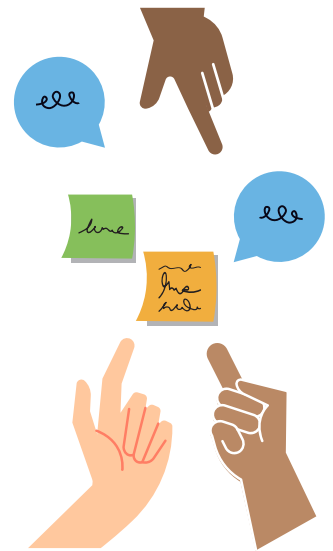


Tips for å skape godt 1 av 2 sider

Idémyldring

En idémyldring får frem ideer og sørger for at alles forslag blir inkludert. Ingen ideer er feil, det er verdifullt å få frem mange ulike tanker — et mylder. Først tenker og skriver deltakerne hver for seg, deretter deles ideene i fellesskap. Gruppen kan bygge videre på hverandres ideer, og skrive poenger fra diskusjonen på nye lapper. Vær åpne hold igjen på motforestillinger og kritikk, det blir det rom for senere.

Her er det viktig å bruke prinsippet “kvantitet over kvalitet”. Det gjør ingenting at personalet kommer med urealistiske eller tullede ideer, det hjelper ofte til at det kommer flere poeng som er gode og viktige. Legg gjerne frem flere post-it-lapper enn dere tror at dere trenger: da blir det lettere å forsyne seg og slå seg løs.



Ja, men / Ja, og

Dersom dere har tid, kan det være lurt å bruke 10 minutter på denne øvelsen i forkant av idémyldring. Hensikten med øvelsen er å sette deltakerne i modus til å bygge videre på hverandres ideer isteden for å blokkere hverandre. Dette er viktig for å skape en kreativ flyt i gruppen. Deltakerne sitter i par. Hvert par skal planlegge en reise sammen. Gjør følgende: Den ene deltakeren starter ved å komme med et forslag til reisemål. Den andre svarer, men må starte setningen med “Ja, men...”. Deretter bytter de to på å svare, alltid med “Ja, men...”. La dette fortsette i ca 2 minutter, før du stopper dem. Gjør akkurat det samme i en runde til, men her skal hver setning starte med “Ja, og...”. Stopp etter 2 minutter og spør om det følte annerledes nå. De fleste sier som regel at det var mye morsommere å snakke sammen når man starter med “Ja, og...”.



Tenke selv – tenke sammen

Som regel er det flere måter å forstå noe på, og det er ofte mange gode ideer som ikke kommer frem fordi “fasitsvaret” blir etablert for fort. Gjennom å skrive for seg selv først og deretter diskutere som gruppe, sikrer vi at alle kommer til med sine ideer og tanker, ikke bare de som lettest tar ordet.



Tips for å skape godt 2 av 2 sider

Struktur for kultur

Når vi jobber med å lage løsninger for å endre arbeidsmiljøet vårt, får vi ofte idéer som handler om adferds-endring, av typen "Hvis alle bare blir litt flinkere til å...". Men det er ikke så lett å bare "ta seg sammen" og endre vaner. Vi trenger struktur, slik at vi får litt drahjelp til å lage ny kultur. Et eksempel er en avdeling der de ansatte vil bli litt flinkere til å gi hverandre ros. De bestemmer at de på hvert morgenmøte skal ha en post på programmet der alle skal gi ros til sidemannen. Når dette gjennomføres i hvert møte, øver alle på det sammen og vi innarbeider en kultur for å gi hverandre mer ros. Det gjør det enklere å gjøre det samme også i andre deler av arbeidsdagen.

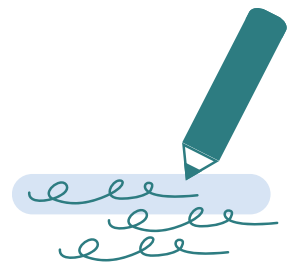
Blomsten og biene

Dersom det går litt trått med idemyldringen kan dere bruke 10 minutter på øvelsen blomstene og biene. Her skal deltakerne bygge på hverandres ideer, for å få flere ideer på hvert bord. En av deltakerne på gruppen — *blomsten* — blir sittende ved bordet. De andre — *biene* — går til neste gruppes bord. Blomsten forteller kort om gruppens ideer. Biene bygger videre på den opprinnelige gruppens ideer, deretter går de tilbake til bordet sitt. Blomsten forteller resten av gruppen sin hva den andre gruppen har tilført av nye idéer.



Tegneøvelse

Denne øvelsen senker terskelen for å tegne slik at neste øvelse, Tegneserie, blir enklere. Deltakerne får utdelt et tomt ark hver, og velger en partner. De to partnerne skal tegne hverandre samtidig, men uten å se på arket. Dette er en hyggelig og avvæpnende øvelse - alle skjønner at meningen ikke er å tegne den fineste tegningen. Tegningene pleier å bli litt Picasso-aktige og skaper god stemning og ofte latter i rommet!



Tegneserie

Et bilde sier mer enn tusen ord sies det, og det er faktisk sant! I denne øvelsen utfordrer vi deltakerne til å tegne en tegneserie som viser hvordan løsningen skal fungere når den er innført. Tegneserier brukes blant annet i film for å vise hvordan noe skal se ut når det er ferdig. Det er enkelt å stemple øvelsen som barnslig, men en slik visuell beskrivelse kan være nyttig for å redusere misforståelser og vise hvordan løsningen vil påvirke de ansatte.



I verkstedet 1 av 3 sider

Totalt 2 timer

Før verkstedet

Organiser bord og stoler gruppevis. Legg fram postit-lapper og penner.

5 min

Kl. _____

Oppstart

1. Fordel deltakerne i grupper, ønsk velkommen og fortell kort om hva Skape-verkstedet går ut på og hva som skal skje.

10 min

Kl. _____

Gå gjennom resultatene av forrige verksted

1. Vis frem arbeidsarkene **Utdypningsvifte** og arbeidsarkene med *Hvordan kan vi-spørsmålene* som ble laget i forrige verksted. Les opp de ulike spørsmålene som ble formulert.
2. Legg arbeidsarkene på bordene og gi deltakerne 2 minutter til å se over dem selv.

10 min

Kl. _____

Velge hvilke *Hvordan kan vi-spørsmål* vi vil svare på

1. Be deltakerne stemme på hvilken lapp det er viktigst å gå videre med ved å sette en prikk ved den. Alle stemmer samtidig. Hver deltaker har tre prikker. Det er lov å sette flere prikker ved én lapp.

30 min

Kl. _____

Idémyldring

1. Del ut arbeidsarket **Idémyldring**, ett til hver gruppe.
2. Be gruppene skrive ned det *Hvordan kan vi-spørsmålet* som har fått flest stemmer i feltet på midten av arket.
3. Be deltakerne reflektere hver for seg over hvilke tiltak, handlinger og andre idéer som kan svare på spørsmålet, og skrive det på postit-lapper.
4. Be deltakerne plassere lappene på arbeidsarket og fortelle hva de har skrevet — en lapp av gangen. Oppfordre dem til å snakke positivt om alle ideer, og legge til flere lapper når det dukker opp nye tanker.

10 min

Kl. _____

Ta en pause



I verkstedet 2 av 3 sider

10 min

Kl. _____

Sortere og velge idéer

1. Del ut arbeidsarket **Idéer vi ønsker å realisere**, ett til hver gruppe.
2. Be gruppene avgjøre hvilke idéer som best besvarer deres *Hvordan kan vi-* spørsmål, og som de ønsker å utforske nærmere og realisere. Dersom en gruppe ikke blir enig, gjennomfør en prikkestemming.
3. Be gruppene plassere valgte idéer på arbeidsarket, i det feltet de mener de passer: Idéer vi kan sette i gang med med å realisere med én gang, idéer vi vil teste og utforske nærmere, eller idéer som går utover våre rammer og bør realiseres av andre.

5 min

Kl. _____

Varme opp (Tegne i blinde)

1. Forklar for deltakerne hvorfor vi gjennomfører denne øvelsen: Mange av oss tror at vi ikke kan tegne, og som voksne tegner vi veldig lite. Hensikten med øvelsen er å kjenne på at tegning er ufarlig og uhøytidelig, og varme opp til neste øvelse, Tegneserie.
2. Gi deltakerne et blankt ark hver, og del dem i par. Be dem tegne partneren — uten å se ned på arket.



I verkstedet 3 av 3 sider

20 min

Kl. _____

Beskrive løsningen (Tegneserie)

1. Gi hver av gruppene ett eksemplar av arbeidsarket **Tegneserie**.
2. Be deltakerene velge en idé fra feltet som heter *Idéer vi vil teste og utforske nærmere* på forrige arbeidsark. De bør velge en idé som de vil beskrive som en konkret løsning. Det går også an å kombinere flere idéer.
3. Be deltakerne tegne og beskrive steg for steg hvordan løsningen fungerer — hvem som gjør hva og hvordan.

10 min

Kl. _____

Dele med de andre gruppene

1. Be hver gruppe fortelle hvilke idéer de har valgt, og hvordan de har beskrevet løsningen. Sørg for at alle gruppene får dele like mye. Det er fint om de bygger videre på hverandres innspill og stiller hverandre spørsmål.

10 min

Kl. _____

Avslutte verkstedet og informere om veien videre

1. Oppsummer hva dere har gjort og kommet frem til i verkstedet og takk for innsatsen. Dere kan gjerne diskutere hvordan dere synes at verkstedet har gått.
2. Fortell om veien videre: I neste verksted, Teste, skal deltakerne planlegge hvordan de skal prøve ut løsningene i praksis.
3. Samle inn arbeidsarkene **Tegneserie** og ta vare på dem til neste verksted. Ta også bilde av arbeidsarkene som kopi i tilfelle de forsvinner før neste verksted.



Etter verkstedet

HMS-gruppens oppgaver:

1. Dokumentér ved å ta bilde av arbeidsarkene **Tegneserie** som ble fylt ut i verkstedet. Sørg for at det går an å lese skriften i bildet.
2. Informer personalet, for eksempel på en vegg i fellesrommet, eller i en epost. Få med hva som ble gjort i verkstedet, hva som skjer i neste fase, og når neste verksted vil bli gjennomført.
3. Sjekk dato for neste møte i fremdriftsplanen dere har laget, og forbered dere før neste verksted: Teste.

