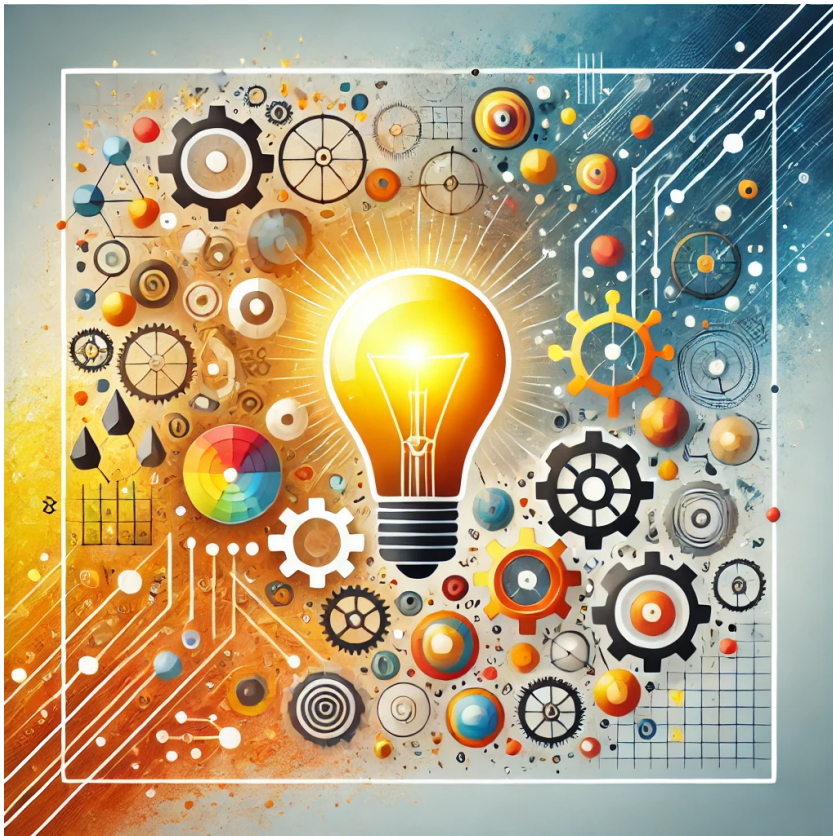


KREATIVITET & IVÆRKSÆTTERI

Ideudvikling

TEKNIKKER OG VÆRKTØJER TIL IDEGENERERING



Velkommen til School To Go og dagens undervisning!

Dette er et forløb i faget "Kreativitet og Iværksætteri" i tre episoder om "Ideudvikling", med de tre temaer, nemlig: "Teknikker og værktøjer til idegenerering", "Udvælgelse og udvikling af ideer" og til sidst "Test og validering af ideer". Der vil både være lytte-tekster og øvelser i episoderne.

Introduktion

Kender du det, når du bare sidder fast og mangler den sprudlende idé, der kan sætte gang i dit projekt? Måske er du træt af de samme gamle tanker og mangler en frisk tilgang. Dét er præcis, hvor teknikker og værktøjer til idegenerering kommer ind i billedet. Disse værktøjer er designet til at skubbe dine tankeprocesser i nye retninger, udfordre din normale måde at tænke på og hjælpe dig med at komme frem til innovative løsninger.

Men hvorfor skulle vi lære om idegenerering i skolen? Godt spørgsmål! I en verden, der konstant ændrer sig, er evnen til at tænke nyt og være innovativ altafgørende. Iværksætterier som fag i skolen handler ikke kun om at starte virksomheder. Det handler om at udstyre dig med de færdigheder, du behøver for at være forberedt på fremtiden, hvor kreativitet, innovation og evnen til at tænke "uden for boksen" vil være afgørende. Det er ikke kun nyttigt for dem, der vil være iværksættere, men for alle, der ønsker at tage en aktiv rolle i at forme fremtiden. Så, lad os dykke ned i denne spændende verden af idegenerering!

Mål for undervisningen:

- Jeg skal kunne genkende og navngive forskellige teknikker til idé-generering (f.eks. "Brainstorm", "World Café", "Mind Mapping").
- Jeg skal kunne forstå formålet med idé-generering og forklare, hvorfor det er vigtigt.
- Jeg skal kunne forklare, hvordan de forskellige teknikker fungerer.
- Jeg skal kunne anvende teknikkerne i gruppeøvelser og individuelle opgaver.

Få lyset til at skinne: Værktøjer til ide-generering

Forestil dig, at din hjerne er som en lampe. Når du skal tænke på en ny idé, tænder du for lampen, men nogle gange er lyset lidt svagt eller blinker. Teknikker og værktøjer til ide-generering er som små tricks eller hjælpemidler, der får din "lampe" til at skinne klarere og stærkere.

"Teknikker og værktøjer til ide-generering" er metoder, du kan bruge, når du skal tænke kreativt, finde nye løsninger eller brainstorme ideer. Det kan være alt fra små spil og øvelser til bestemte tankeprocesser, der hjælper dig med at se tingene fra nye vinkler.

For eksempel kan du prøve "brainstorming", hvor du og dine venner kaster så mange ideer op i luften som muligt uden at dømme dem. Eller "mindmapping", hvor du starter med en central idé og tegner forbindelser til relaterede tanker, lidt som et spindelvæv. Der er også teknikker som "6 thinking hats", hvor hver "hat" repræsenterer en bestemt tankegang, eller "reverse thinking", hvor du tænker på det stik modsatte af, hvad du vil opnå, og så finder løsninger derfra.

Tænk på disse teknikker som værktøjer i din kreative værktøjskasse. Når du står overfor en udfordring, kan du vælge det rigtige værktøj til at hjælpe dig med at tænke i nye baner. Disse teknikker er super nyttige, fordi de kan hjælpe dig med at bryde fastlåste tankeprocesser og åbne op for en hel verden af nye muligheder!

Hvorfor skal vi kunne generere ideer?

Forestil dig, at du spiller et videospil, og du står over for en udfordring, som du ikke umiddelbart ved, hvordan du skal overvinde. I stedet for at prøve det samme igen og igen kan du tænke udenfor boksen og finde en ny strategi. I virkeligheden er det lidt det samme med idegenerering.

- **Løse Problemer:** Uanset om det er i skolen, arbejde, eller personlige situationer, vil vi ofte støde på problemer, der kræver løsninger. At kunne tænke kreativt hjælper os med at finde nye og innovative måder at tackle disse udfordringer på.
- **Fremtidens Job:** Mange af de job, som vil være tilgængelige i fremtiden, eksisterer muligvis ikke endnu. Ved at være god til at generere ideer kan du skabe nye muligheder og job for dig selv.
- **Forbedring:** Tænk på din yndlings-app eller gadget. Den blev skabt af nogen, der havde en ide og handlede på den. Hvis vi konstant søger at forbedre ting omkring os, kan vi skabe noget nyt og muligvis revolutionerende.

Hvorfor er det smart at kende teknikker til det?

Forestil dig at spille fodbold uden at kende nogen teknikker eller regler. Det ville være kaotisk, ikke? Det samme gælder for idegenerering. Teknikkerne:

- **Struktur:** Giver en vejledning og struktur, så processen bliver mere effektiv.
- **Mangfoldighed af Perspektiver:** Forskellige teknikker giver forskellige perspektiver, hvilket kan hjælpe med at se et problem fra flere vinkler.
- **Overvinde Blokeringer:** Når du står fast, kan en ny teknik ofte hjælpe dig med at bryde igennem den mentale barriere og finde en løsning.

Så, kort sagt, at kunne generere ideer og kende teknikker til det gør dig mere tilpasningsdygtig, forbereder dig til fremtiden, og hjælper dig med konstant at forbedre dig selv og verden omkring dig.

Hvilke øvelser eller metoder kan vi bruge for at genere idéer altså finde på idéer?

Lad mig forklare nogle populære teknikker til idegenerering:

- **Brainstorming:** Dette er en af de mest kendte teknikker, hvor en gruppe folk samles for at komme med så mange ideer som muligt inden for en bestemt tidsramme. Det vigtigste her er at undgå kritik i starten og bare lade ideerne flyde.
- **Mindmapping:** Forestil dig et træ. I midten har du din hovedidé, og grenene er underkategorier eller relaterede ideer. Det hjælper med at visualisere og strukturere dine tanker.
- **6 Thinking Hats:** Denne metode deler tankeprocessen op i seks "hatte", hvor hver hat repræsenterer en bestemt form for tænkning, som for eksempel kritisk tænkning, optimistisk tænkning osv.
- **World Café:** Dette er en struktureret samtaleproces, hvor folk diskuterer et emne ved forskellige borde, og derefter roterer for at blande ideer og synspunkter.
- **SCAMPER:** Dette er en akronym, der står for Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, og Reverse. Det er en teknik til at tænke over eksisterende produkter eller ideer på nye måder.
- **Reverse Thinking (eller omvendt brainstorming):** I stedet for at tænke på, hvordan du opnår noget, tænk over, hvordan du kan forhindre det. Det kan give nye perspektiver.
- **Role Play:** Her kan man antage roller fra forskellige perspektiver, f.eks. en kunde, en medarbejder osv., for at se en situation fra forskellige vinkler.
- **Random Word Association:** Vælg tilfældige ord og se, hvordan de kan relateres til dit problem eller emne. Det kan hjælpe med at tænke ud af boksen.
- **SWOT-analyse:** Analyser Styrker, Svagheder, Muligheder og Trusler ved en ide. Det hjælper med at forstå ideens potentiale.

Disse teknikker og værktøjer er designet til at sparke vores hjerner i gang og tænke på nye og innovative måder. Det er ligesom at træne muskler - jo mere du øver dig i at tænke kreativt, jo bedre bliver du til det.

World Café

Særligt world café øvelsen er god, så her kommer en lidt grundigere forklaring af denne øvelse for at starte kreativiteten igang:

Forestil dig, at du hænger ud i din yndlingscafé med dine venner, og I diskuterer emner, som I virkelig brænder for. Det er præcis, hvad "World Café" går ud på – bare mere organiseret!

Sådan fungerer det:

- Opsætning: Tænk på en hyggelig café. Der er små runde borde med papir, nogle blyanter eller kuglepenne, og måske en ting (f.eks. en pind), som den person, der taler, holder. Der er plads til 4-6 personer ved hvert bord, og der er et papir på midten af bordet, så alle kan se ord, tegninger eller input der er kommet.
- Introduktion: Nogen byder velkommen og forklarer kort, hvordan det hele fungerer. Det handler grundlæggende om at få en god snak om vigtige emner.
- Spørgsmål: Hvert bord får et spørgsmål at diskutere. Disse spørgsmål er vigtige, interessante og aktuelle. De kan være de samme for alle borde, eller forskellige for hvert bord.
- Diskussion i små grupper: Nu begynder sjovet! I små grupper diskuterer I det givne spørgsmål i 20 minutter. En person fra gruppen (kaldet "bordværten") hjælper med at holde samtalen i gang og sørger for, at alle kommer til orde. En anden person skriver ned eller tegner, hvad I taler om.
- Bytte af borde: Når de 20 minutter er gået, flytter alle (undtagen "bordværten") til et nyt bord for at diskutere et nyt spørgsmål. "Bordværten" fra det forrige emne giver en kort opdatering om, hvad de talte om.
- Opsamling: Efter at have diskuteret ved flere borde, samles alle og deler de vigtigste tanker eller ideer, de fik ud af samtalerne.

Tænk på "World Café" som en super organiseret, men stadig afslappet måde at dykke ned i vigtige emner og få nye perspektiver fra forskellige mennesker.

Lad os høre en case:

CASE: Nike og deres "Innovation Kitchen"

Baggrund:

Du kender sikkert Nike, det store sportstøjmærke. Men vidste du, at de har et særligt sted kaldet "Innovation Kitchen"? Det er ikke et sted, hvor de laver mad, men snarere et sted, hvor de "koger" på nye ideer.

Hvad skete der?

For nogle år siden følte Nike, at de skulle komme med noget helt nyt til løbesko. De ville skabe en sko, der gav en følelse af at løbe på græs, selv på hårdt underlag. Men hvordan?

Idé-generering:

I "Innovation Kitchen" samlede Nike et hold af designere, ingeniører og atleter. De brugte en metode, der minder om "World Café". De satte forskellige borde op, hver

med et specifikt spørgsmål eller udfordring omkring skoen. Deltagerne roterede mellem bordene og byggede videre på hinandens ideer.

En dag, mens en af designerne tænkte over denne udfordring, bemærkede han en kollega, der rensede en vaffeljern. En skør idé slog ham: Hvad nu hvis skosålen blev formet som bunden af et vaffeljern? Ville det give den ønskede "græs-effekt"?

Resultat:

Dette blev starten på Nikes berømte "Waffle"-sål! Takket være et kreativt rum og brugen af idé-genereringsteknikker kom Nike med en revolutionerende skodesign.

Nu er det tid til at lave et par opgaver og tænke over hvad vi lige har lært.

Opgave

Opgave 1: Mind Mapping

- Formål: At organisere idéer visuelt og finde nye forbindelser.
- Sådan gør du:
 1. Tegn en cirkel i midten af et papir med dit problem eller emne.
 2. Tegn grene ud fra cirklen med relaterede idéer eller løsninger.
 3. Udbyg hver gren med flere detaljer og nye idéer.

Opgave 2: SCAMPER

- Formål: At forbedre eller nytænke eksisterende produkter/idéer.
- Sådan gør du:
 1. Vælg et produkt eller en idé.
 2. Brug SCAMPER-spørgsmålene:
 - Substitute: Hvad kan udskiftes?
 - Combine: Hvad kan kombineres?
 - Adapt: Hvordan kan det tilpasses?
 - Modify: Hvad kan ændres?
 - Put to another use: Hvordan kan det bruges anderledes?
 - Eliminate: Hvad kan fjernes?
 - Reverse: Hvad kan gøres omvendt?
 3. Del jeres nye idé med klassen.

Når du har besvaret disse spørgsmål, er episoden slut.

Her starter ideerne til lærerne.

Ideer til læreren

1. Opvarmning: Start med en hurtig brainstormøvelse for at få eleverne i den rette mindset.
2. Gæstetaler: Inviter en iværksætter eller en design-tænkner til at tale om, hvordan de bruger idé-generering i deres arbejde.
3. Case-studier: Vis eksempler fra virkelige virksomheder, som har brugt idé-generering effektivt.
4. Gruppeøvelser: Del klassen op i mindre grupper, hvor hver gruppe får tildelt en teknik, de skal afprøve.
5. Reflektion: Efter øvelserne skal eleverne diskutere, hvilke teknikker de fandt mest effektive.
6. Udvidede ressourcer: Giv eleverne en liste over bøger, videoer og online kurser, hvor de kan lære mere om idé-generering.