

## **Metoder og værktøjer anvendt på innovationskursusdagen den 21. maj**

Energizer – BIF-BAF-BUF, hvor man på skift sender en budskab, et ord, en bevægelse eller begge dele rundt i en rundkreds. De første par gange med uret, men derefter også mod uret. Gerne flere af gangen. Kræv et højt tempo, så det kræver koncentration af følge med.

Energizeren kan varieres med ZIP-ZAP-ZUP, hvor beskeden ikke kører rundt i cirklen, men hvor den via øjekontakt og et asiatiske buk sendes i retningen af den, der skal have beskeden.

Energizeren kan varieres med BUSSEN, hvor man får øjekontakt med en af de andre i kredsen, hvorefter man bytter plads – vel at mærke uden at støde ind i de øvrige, der er ved at bytte plads.

### **OPGAVE: Vi skal have skabt nogle fysiske læringsrum, der kan bidrage til kreativitet og innovation.**

**Gruppeopdeling:** Dannes af dem, der sidder ved samme bord.

#### ***Metoder til kreativitet:***

1. Mundtlig kædetale\* i grupper på max. 8 (de skal nok rejse sig op) – husk JA, og....
2. Individuel brainstorm på post-it (TUSHERE)
3. Hjælpe midler til brainstorm: Fotos + forskellige småting i en pose – fortæl højt jeres associationer – 1-3 runder – hvorefter idéer individuelt nedskrives på post-it.

I har nu en masse idéer, som I skal vælge imellem, og nu går vi så over i det innovative rum.

\* Kædetale hvor deltagerne på skift reflekterer over en problemstilling. Regler: Alle taler på skift, man skal tale videre på det, den foregående har sagt. Idéer fra andre må ikke kritiseres, men man må gerne komme med nye forslag. Der må ikke diskuteres!

#### ***Metoder til innovation:***

1. Sæt alle post-it op på en væg og debatter en prioritering – I har fem minutter. Markér på bagsiden hvordan den enkelte post-it indgår i prioriteringen som de fem bedste idéer.
2. Sæt alle post-it tilbage på væggen i vilkårlig rækkefølge.

Sorter nu idéerne i to bunker: En med meget brugbare idéer og en med mindre brugbare idéer, så der er ca. 50 % af hver.

Tag post-it med meget brugbare idéer og del dem i to bunker ligesom før.

Tag post-it med meget brugbare idéer og del dem i to bunker ligesom før. Fortsæt til I har 5-10 idéer tilbage.

3. Er der forskel på hvilke I har tilbage i de to runder? Er den ene metode bedre end den anden? Hvorfor?
4. Idédræber. Træk hver en idédræber og 'skyd en idé ned'. En 'idédræber' er et negativt udsagn, som man risikerer at få, når man fremfører sin idé, f.eks. "Det er for dyrt!", "Det har vi ikke tid til!", "Det har vi prøvet før!" etc.

Drøft om det giver anledning til en ændret prioritering af ideerne – eller om det blot styrker jeres argumentation. Gøres måske bedst i fællesskab, hvor hver af grupperne præsenterer én idé i plenum, som så 'idédræbes' af en deltager i en anden gruppe.

5. Alle grupper nævner ganske kort deres fem bedste idéer i plenum.

Fælles: Hvilken/hvilke metoder virker især godt – og hvorfor?

**Fokus på: Innovative pædagogisk-didaktiske undervisningsforløb og innovation på skolen i forhold til andre udviklingsprocesser – hvordan får vi skabt det?**

**Opgave: God uddannelse med inspirerende undervisning, der kan bidrage til at mindske frafaldet.**

Gruppeopdeling: Landbrug, merkantile, tekniske uddannelser etc. Opdeling af en stor gruppe i to: Stil jer op efter højde.

Denne opgave starter vi med en **omvendt brainstorm**: "Hvordan laver man en skoduddannelse?". Find de værste og mest tåbelige idéer?

Mulige metoder:

1. Kædetale
2. Nedskrivning de dårlige idéer på post-it (**røde** post-it)
3. Idéerne fra alle grupper sættes op på én væg og deltagerne stemmer om de værste idéer vha. små klistermærker.
4. Derefter vendes alle idéerne til, hvordan man skaber en skoduddannelse til nogle gode idéer til, hvordan man kan få en god uddannelse og undervisning (grønne post-it, der sættes rundt om de røde)
5. Idéerne prioriteres.
6. De bedste idéer skrives på 'fugle-post-it', der placeres på TRÆET (kort sigt – lang sigt, let-svær at gennemføre)
7. Grupperne argumenter kort for idéerne og for deres placering på TRÆET.