



## Vigtig viden om at få idéer og nogle gode regler

### Hvorfor:

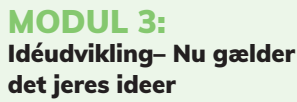
Det at få ideer, kalder man også "idégenerering". At "genere" er et andet ord for at skabe eller producere.

Det kan være svært at sikre, at alle kommer til orde og har lyst til at være med, når mange mennesker skal skabe idéer sammen. Derfor er det vigtigt, at der er nogle regler for det. Det er vigtigt, at alle i gruppen føler sig trygge, så de har lyst til at komme med ideer. I gruppen kan ideerne inspirere til endnu flere ideer - så der findes ingen dårlige ideer, når I idéudvikler.

### Hvordan: Følg de gyldne regler for idégenerering

1. Vent med at vurdere ideerne. I ved ikke, hvordan de forskellige ideer kan give inspiration til nye ideer. Lige nu er alle ideer gode.
2. Tænk vildt. Selvom ideen virker skør, så kan den godt bringe noget med sig, I kan bruge i en anden idé.
3. Brug andres ideer som inspiration. Det er en god idé at sige "Ja, og..." til hinandens ideer, hvis I vil udvikle på dem.
4. Bliv ved med at holde fokus på emnet.
5. Lyt til hinanden og anerkend hinandens ideer.
6. Tegn eller lav skitser af jeres ideer - billeder siger ofte mere end 1000 ord.
7. Der skal mange ideer til, før der kommer en rigtig brugbar idé. Så lav bare rigtig mange idéer.





## METODE 1: Vidensvæg

### Hvorfor:

En Vidensvæg er det første, I skal lære at lave. Væggen fungerer som en slags bibliotek eller vidensbank, hvor I gemmer alle de informationer og spørgsmål I finder frem til. Samtidig kan I dele den viden, I får, med hinanden og få overblik over alt det, I har fundet ud af.

Den skal hjælpe jer, når I arbejder med at lave jeres løsning. Med Vidensvæggen kan I holde styr på jeres tanker og viden om klima og klimaforandringer.

Den giver jer et fælles overblik og giver også mulighed for at dele jeres viden med hinanden. Efter at have set videoen "Fra net til nyt" kan det være, at en af jer hænger et papir op på væggen, hvor der står: "Genbrugsplastik udleder mindre CO<sub>2</sub> end nyt plastik". På den måde får de andre, der bruger væggen, den samme indsigt og viden.

Alle de ting, I placerer på Vidensvæggen, skal bruges i de andre arbejdsmetoder. Derfor er det en god idé at placere både stikord fra jeres snakke, tegninger, quiz-svar m.m. på væggen.

**Hvordan:**

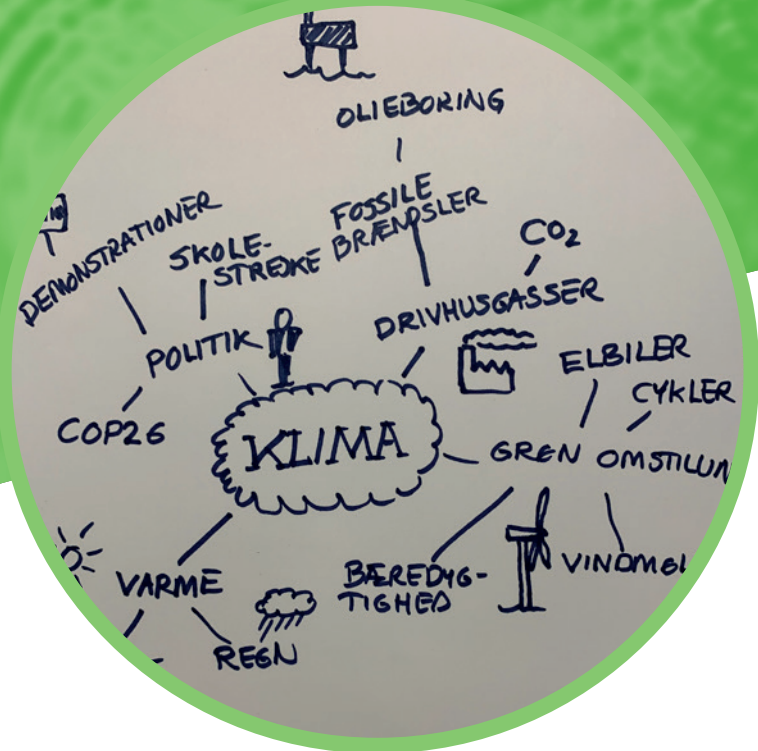
I klasselokalet finder I en væg, en dør, en tavle eller et stort, blankt karton. På den baggrund, I vælger, gør I det tydeligt, at det er jeres Vidensvæg. Skriv det i toppen, så ingen er i tvivl.

Væggen bør altid være synlig i klasselokalet, så I hele tiden kan kigge på den og tilføje flere tanker og ideer. Hver gang I har arbejdet med spørgsmål, haft snakke og løst opgaver, så hænger I jeres viden, tanker, opdagelser og billeder på væggen.

Når I har arbejdet i de forskellige lektioner, så vil der efterhånden hænge mange ting på væggen. Hvis I har brug for at fjerne noget fra Vidensvæggen for at få mere overblik, er det godt at gemme det i en mappe, så I kan tage det frem senere.







## METODE 2: Brainstorm

### Hvorfor:

En rigtig god måde at få ideer på, er at lave en brainstorm. Brainstorm betyder egentlig "hjernestorm", men man kunne også kalde det for en "idéstorm". I en brainstorm gælder det om at få en hel masse ideer, og skrive dem ned på papir eller op på en tavle.

I en brainstorm er alle ideer gode, fordi de kan give inspiration til nye ideer. I en brainstorm siger man ja til hinandens ideer, og man kan bygge videre på dem. .

### Hvordan:

I grupperne skal I bestemme et emne eller et problem, som I vil lave en brainstorm på. I skriver emnet eller problemet øverst på jeres papir eller tavle – eller I kan skrive det i midten.

Herefter skriver I alle de ord eller ideer ned, der falder jer ind, når I tænker på emnet.

Hvis emnet for eksempel er: "CO<sub>2</sub> fra produktion af tøj", kunne ord eller ideer, der falder én ind, være: "Genbrug", "stof af gammelt tøj" eller "nye slags stof".

### Tavs eller talende

Der er flere måder at brainstorm på. I en tavs brainstorm siger I ikke noget til hinanden, men skriver bare alle jeres ideer ned – også de ideer I får, når I ser, hvad de andre skriver. I kan fx. sætte et stopur eller en timer, så I brainstormer i 10 eller 15 minutter. Først når tiden er gået, taler I om jeres ideer.

I en talende brainstorm kan I vælge én, der skriver op. Her siger I jeres ideer højt, og de bliver skrevet ned af én person. Her kan I lytte til hinandens ideer og nemt komme med forslag til, hvordan de kunne blive endnu bedre. I en talende brainstorm er det godt at sige "Ja, og..", så man ikke bedømmer hinandens ideer, men bare udvikler på dem. Hver især skriver I forskellige løsninger ned til den omvendte problemstilling.

En særlig form for brainstorm kalder man for "mind-map", som kan bruges til at sætte ens tanker i system. Her starter man med at skrive emnet ned i midten af papiret – fx oversvømmelse af veje. Derefter skriver man alle de ord ned, man kan komme i tanke om, som har noget at gøre med oversvømmelse af veje. Fx stormflod, regnvejr osv. og forbinder dem med hinanden med streger på papiret.



## **METODE 3:**

# **Omvendt Brainstorm**

### **Hvorfor:**

Denne metode hedder omvendt brainstorm. Den kan være ret sjov at bruge, når I skal finde på en masse nye, kreative ideer.

Den gode idé kommer ikke bare ud af den blå luft. Derfor er det nogle gange godt at gøre noget helt andet, end man plejer. Omvendt brainstorm bruges i starten af jeres idéudvikling.

### **Hvordan:**

I grupperne skal I bestemme et fokus eller et problem, som I vil lave den omvendte brainstorm over. I lige netop denne her opgave, er det den klimaudfordring, I vil prøve at lave en løsning på. Det kan fx. være: "Mindske udledningen af CO<sub>2</sub> fra biler."

Herefter vender I jeres udfordring om, så I skal forsøge at gøre det modsatte. I eksemplet ovenfor vil det fx være: "Skabe større udledning af CO<sub>2</sub> fra biler."

Hver især skriver I forskellige løsninger ned til den omvendte problemstilling. Når I har skrevet mindst 3 løsninger ned hver, taler I om jeres ideer. I må gerne hænge ideerne på Vidensvæggen.

Bagefter skal I vende jeres ideer rundt, så de passer med det I "rigtigt" vil opnå.





## METODE 4: Gruppering

### Hvorfor:

Formålet med Gruppering er, at I sammen får skabt orden i jeres materiale og den nye viden, I sammen har fået. Det gør I ved at gennemgå jeres materiale og samle det i kategorier.

### Hvordan:

1. Se på det materiale I har sat op på Vidensvæggen og ind-del det i kategorier. Det gør I ved at finde forskellige ka-tegorier og mønstre og flytte rundt på materialet, så det passer sammen i disse kategorier. Viden der handler om trafik kan fx være en fælles kategori. Det samme kan viden, der handler om regn og så videre.
2. Det kan være en god idé at starte med en tavs kategorise-ring - altså hvor I arbejder uden at tale sammen. Det kræ-ver lidt øvelse at være helt stille, men det er en god måde til at vise, hvordan I kan have forstået materialet forskelligt - og ser på det med forskellige øjne. Bagefter kan I stille spørgsmål til hinandens grupperinger og forslag.
3. Når alt materialet er kategoriseret, giver I de forskellige ka-tegorier en overskrift hver.
4. Nu skulle I gerne have samlet jeres mange ideer i færre ide-er.







## METODE 6: Idévurdering

### Hvorfor:

Når I har grupperet jeres ideer, så I har færre at arbejde videre med, skal I vurdere, hvor gode og brugbare de hver især er. Med denne metode kvalificerer I jeres ideer. Det vil sige, at I sammen tænker over, hvordan ideen kan blive bedre. Hvorfor og hvordan kan ideen skabe værdi, når den på et tidspunkt skal blive til en klimaløsning? Hvor krævede vil den være at udføre? Når I vurderer jeres ideer, så vil I også blive klar over, at nogle af ideerne skal sorteres fra. Måske fordi de er for urealistiske.

Med en idévurdering kommer I tættere på, hvad det er for et projekt, I skal arbejde videre med. Og når man sorterer noget væk, kan der opstå nye måder at se de udvalgte ideer på.

### Hvordan:

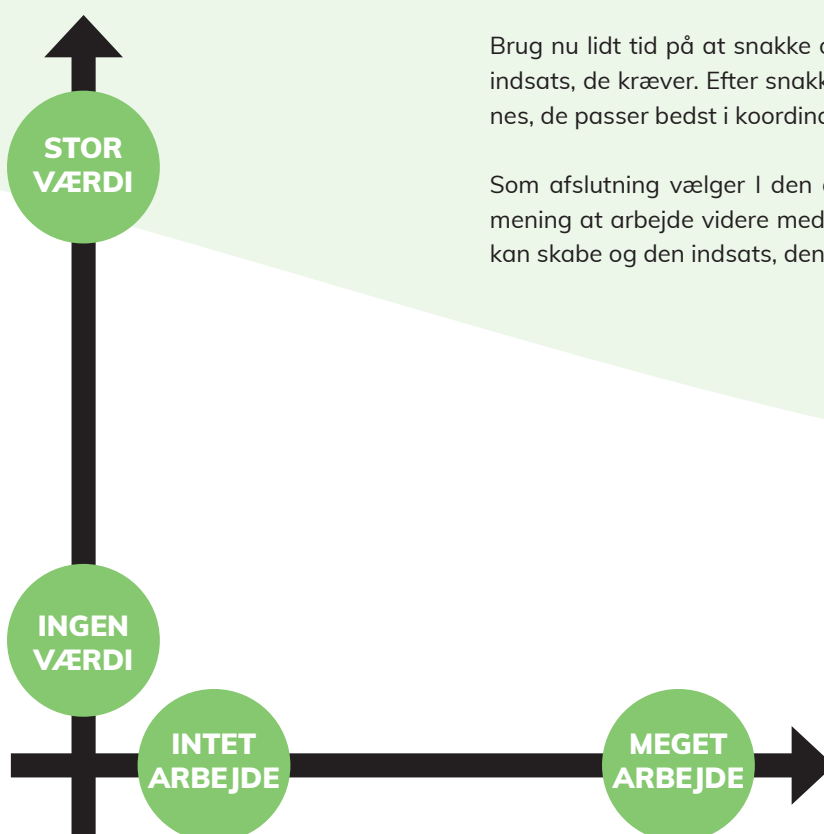
På tavlen eller et stort papirark tegner I et koordinatsystem – og det skal være et KÆMPE koordinatsystem, der skal nemlig være plads til alle de ideer I har tilbage efter grupperingen.

Den lodrette akse, Y-aksen, siger noget om, hvor meget værdi jeres idé vil skabe. Hvor meget vil den betyde? Hvor mange vil den få værdi for? Øverst på Y-aksen er der meget stor værdi, og nederst på akse er der ingen værdi.

På den vandrette akse, X-aksen, skal I placere ideen efter hvor stor en indsats løsningen vil kræve. Det vil sige, hvor meget arbejde skal der lægges i ideen, for at løsningen kan blive til virkelighed? Yderst på X-aksen ligger de ideer, der kræver virkelig meget arbejde og inderst ligger de ideer, der slet ikke kræver noget arbejde.

Brug nu lidt tid på at snakke om ideerne ift. deres værdi og den indsats, de kræver. Efter snakken placerer I jeres ideer, hvor I synes, de passer bedst i koordinatsystemet.

Som afslutning vælger I den eller de ideer, det giver allerbedst mening at arbejde videre med, når I både ser på den værdi, den kan skabe og den indsats, den vil kræve.





## METODE 7: Idéskitse

### Hvorfor:

Denne metode er god at bruge, når I skal kvalificere jeres idé. Det vil sige, når I skal udvikle på den og gøre den endnu bedre.

Når I får ideen ned på et papir som en skitse, bliver den meget mere konkret og virkelig at tale om. Det bliver også nemmere at fortælle om ideen og at se, hvordan man kan gøre den bedre.

### Hvordan:

I skal hver tegne eller bygge 1-2 skitser af ideen. I hver skitse skal tænke over, hvordan ideen kan udvikle sig. Når I er færdige, hænger I jeres skitser op eller fremlægger dem for hinanden i gruppen.

Brug jeres skitser, når I skal arbejde videre med jeres ideer.





## METODE 8: To gode og en undring

### Hvorfor:

Denne her metode handler om feedback, som er virkelig vigtig, når man skal skabe noget nyt. Det er altid brugbart at få feedback fra andre, fordi de måske kan se andre muligheder eller udfordringer, I ikke selv har været opmærksomme på. Med to gode og en undring fokuserer I mest på ideens potentialer – altså de muligheder, der er i ideen.

Metoden fungerer godt, fordi det er en hurtig måde at blive præsenteret for mange forskellige synspunkter i forhold til jeres idé. Samtidig får I nemt overblik over den feedback, I har fået.

### Hvordan:

I går sammen gruppevis, så I er flere grupper sammen. I skiftes nu til at give hinanden feedback.

De elever, som skal give feedback, skal bruge papir og en blyant.

Den enkelte gruppe fortæller nu de to andre grupper om deres idé. Hvorfor er der brug for den? Hvordan skal den virke? Hvad er ideen helt præcis?

De elever, der giver feedback, skal nu hver især skrive to gode ting, om det de har hørt fra ideen. I kan bruge formuleringer som: "Jeg kan godt lide, at ideen..." eller "Det er smart, at I vil..."

Bagefter skriver de hver en ting, som de undrer sig over ved ideen. Det kan fx være: "Har I tænkt på, at man kunne...?" eller "Hvorfor har I valgt at...?"

Feedbackgrupperne giver nu deres sedler med to gode og en undring til idégruppen – dem, som har fremlagt deres idé. Feedbackgrupperne kan eventuelt fortælle idégruppen lidt om, hvad de mener med det, de har skrevet. Idégruppen gemmer feedbacksedlerne og bruger dem til at arbejde videre med.

Herefter bytter grupperne rundt, indtil alle grupper har fået feedback på deres idé.





## METODE 9: SMUT

### Hvorfor:

Nu er det blevet tid til, at I skal blive klogere på jeres idé, og til det skal I bruge et SMUT-skemaet.

Med skemaet undersøger I de Styrker, Muligheder, Udfordringer og Trusler, I kan se i ideen. Med SMUT kan I få øje på ideens fulde potentiale, og I kan blive klogere på, om der er nogle huller i den, som skal lappes.

### Hvordan:

I går igennem punkterne et for et og brainstormer i fællesskab på dem.

Hvilke styrker er der ved ideen? Hvorfor er den god? Hvad kan den gøre?

Hvilke muligheder er der i ideen? Hvad kunne gøre, at ideen blev endnu mere genial? Hvad skulle der ske i verden for at den blev uundværlig?

Hvilke udfordringer er der ved ideen? Kan der opstå problemer med den? Er der noget, der gør den mindre god?

Og er der nogle trusler, der kan betyde, at ideen bliver mindre god? Kan der ske noget, som påvirker jeres idé? Kan andre gøre noget, der truer jeres idé?

Efter de fire brainstorme sorterer I jeres tanker. Nu udvælger og prioriterer I 3-4 styrker, muligheder, udfordringer og trusler, som, I mener, er de vigtigste ved jeres ide/løsning. Skriv det nu ind i et SMUT-skema, som det I ser her (pil til skema med SMUT). Hæng jeres skema op på Vidensvæggen, når I har udfyldt det.

#### STYRKER

Hvad gør denne løsning stærk?

#### MULIGHEDER

Hvilke muligheder og potentialer er der i denne løsning?

#### UDFORDRINGER

Hvad er løsningens største udfordring?

#### TRUSLER

Hvad truer løsningen for ikke at lykkes?

**GØR!**



## METODE 10: Prototype

### Hvorfor:

Nu hvor I har fået godt styr på jeres idé, skal I nu se på, hvordan I kan præsentere den. Til det skal I bruge en model af jeres løsning. Det kalder man også for en prototype. Den prototype skal I bygge sammen, og mens I bygger den, skulle jeres idé gerne blive mere konkret og virkelig at tale om, fordi den bliver til noget, man kan se på og røre ved. Måske lærer I også selv jeres idé endnu bedre at kende.

Prototypen er vigtig, når I skal pitche jeres idé, fordi det er meget nemmere for andre at forstå jeres tanker med løsningen, når de kan se prototypen frem for på et stykke papir.

### Hvordan:

I skal bygge en model af jeres idé. Det er helt i orden, den ikke ligner præcis det, I forestiller jer, men den skal kunne bruges til at forklare, hvad I vil. I kan bygge i pap, affald, ispinde, modellervoks, Lego - eller hvad jeres lærer nu finder på. I og jeres lærer vælger selv, hvad I vil bygge med. Ved Børnenes Klimamøde 2021 havde gruppen her rigtig mange materialer i spil til ideen: Brandslukning med klimavejen.

I skal starte med at tale sammen i gruppen og blive enige om, hvordan I vil bygge jeres prototype. Hvor stor skal den være? Hvad vil være det bedste at bygge af? Hvad er det vigtigste, prototypen skal vise? Mens I bygger, skal I hele tiden huske på, hvordan jeres idé skal fungere.

I kan starte med at tegne nogle skitser af løsningen eller dele af løsningen, som I er blevet enige om. I må gerne skabe flere modeller, hvis I løbende finder ud af, at der skal ændres noget på prototypen.

Når jeres prototype er bygget færdig, er I klar til at lave et pitch af jeres idé.







## METODE 11: Pitch

### Hvorfor:

Et pitch er en præsentation af jeres idé og prototype. Når I pitcher handler det om at overbevise andre om jeres idé, for en god idé er ikke meget værd, hvis den ikke bliver ført ud i virkeligheden. Det skal være en kort og præcis præsentation, hvor I formulerer og fortæller om den idé, I sammen har skabt. Pitchen skal helst vare mindre end to minutter.

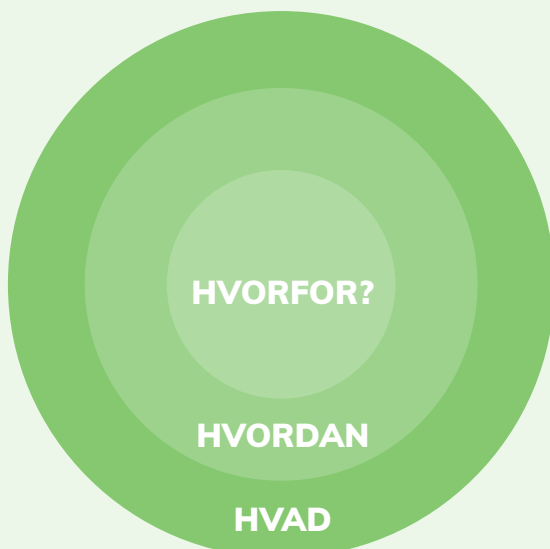
### Hvordan:

I gruppen samler I alle jeres formuleringer og tanker, I har haft om jeres løsning. Hvad er det, I vil med den? Hvad kan den? Det er en god idé at bruge de notater, I har skrevet ned undervejs i jeres udvikling af ideen.

## Guide: Sådan forbereder I jeres pitch

Når I skal lave jeres pitch, kan det være en god idé at starte med at fortælle hvorfor, der er brug for jeres løsning. På engelsk siger man: "Start with Why" altså "Start med hvorfor". Ideen er, at man skal begynde sit pitch med at fortælle, hvorfor idéen er god og vigtig, så man kan få folk til at lytte. Bagefter fortæller man, hvordan ideen skal virke, og til sidst hvad det er.

Kig på figuren. Den viser hvordan, I skal gribe jeres pitch an. I starter inde fra midten med Hvorfor og bevæger jer videre ud til Hvordan og Hvad.



Når I pitcher, skal I altså starte med at fortælle, hvorfor der er brug for jeres løsning. Hvorfor er det en god ide, I har fået?

Hvis folkene fra Plastix, som I hørte om på Modul 2, skulle lave et pitch, kunne de starte med at fortælle, at det er meget vigtigt, at vi bliver bedre til at genbruge den plastik, der er i fiskenet. Det er både vigtigt, fordi det udleder rigtig meget CO<sub>2</sub> at producere ny plastik hele tiden, og fordi alt det plastik-affald, vi bruger, sviner i havet.

Herefter går I videre til Hvordan. Her forklarer I, hvordan jeres gode idé eller løsning virker. Fx. ville Plastix nok sige, at de har fået den idé, at man kunne bruge de gamle fiskenet i havet til at lave plastik i stedet for ny plastik.

Til slut fortæller I, hvad det præcis er, I har fundet på. Her ville Plastix-folkene sige: Vi vil indsamle gamle fiskenet, sortere og rengøre dem, og smelte dem om til små piller af genbrugsplast, som vi kan sælge videre.

Hvis I følger den opskrift, bliver I supergode til at pitche og præsentere jeres ide – og ikke mindst overbevise tilhører om, at jeres ide er den bedste.

### Når I skal pitche

Fordel pitchen mellem gruppens medlemmer, så I alle er en del af præsentationen. Det er en god idé at øve pitchen et par gange. Tag gerne tid på, hvor lang tid det tager – og husk det ikke må tage mere tid end 2 minutter. Når I føler jer klar til at præsentere jeres pitch, går I sammen med en anden gruppe om at optage jeres præsentationer med en smartphone eller tablet. På den måde kan alle gruppens medlemmer få taletid.

På de næste sider, får I en guide til at lave en god video.

Vi glæder os til at se jeres gode ideer!



## Guide: Sådan laver I en god video

### Før I starter:

Brug en smartphone eller tablet til at filme med.

Test på forhånd, hvor og hvordan I vil stå eller bevæge jer rundt, så I er sikre på at få det hele med.

Sørg for, at I holder mobiltelefonen i vandret position, når I optager. Så bliver filmen nemmere at se, når den vises på forskellige skærme.

### Lyd

Vær opmærksom på lyden, når I skal optage. Lav optagelsen et roligt sted, så I kan få god lyd på jeres video. Hvis I optager i et lokale med andre fra klassen, kan I risikere at jeres stemmer ikke kan høres ret godt. Spørg evt. jeres lærer, hvor I kan være alene.

### Lys

Sørg for, at der er god belysning, når I optager. Det kan I gøre ved at sikre jer, at solen er bagved den, der filmer, og skinner hen på dem, der fortæller. Det giver et bedre lys, og I undgår, at jeres ansigter bare bliver til sorte silhuetter.

### Bevægelse

Når man filmer med en mobiltelefon, kan det være svært at holde den stille, men selv de mindste bevægelser kan give store rystelser på filmen. I kan bruge et bord med en stabel bøger på til at støtte under albuerne, når I filmer. Så er det lettere at holde hænderne i ro.

### Undgå at zoome

De fleste mobiler har en funktion til at zoome. Men det er bedst at undgå zoom, og i stedet gå tættere på det, I vil optage. Optagelserne bliver ofte meget slørede, når man bruger zoom.

### Undgå musik

Når I laver jeres video færdig, skal I ikke lægge musik på som underlægning. Hvis musikken bliver for høj, kan det være svært at høre, hvad I siger.

