

Modul 3 – opgave

Tau Rebecca Mikkelsen

– Hvad er min udfordring?

At træne eleverne i at have øje for problemer/udfordringer, hvor løsninger skaber værdi. Dvs. at træne forstadiet til idéudvikling, idet afsættet for idéudviklingen er afgørende for innovationens højde/værdi.

– Hvem er målgruppen for mit feltstudie og for min udfordring?

Målgruppen er hhx elever i faget Innovation. Og mig selv som underviser.

– Hvordan ser andre i organisationen på min udfordring?

De har ikke rigtig tænkt over vigtigheden af denne 1. fase. De har blot observeret/konstateret, at der generelt mangler noget idéhøjde, når de studerende selv skal levere casen/innovationsprojektet.

– Hvordan har udfordringen ændret sig?

Jeg har fundet ud af, at bla. arkitektskolen arbejder med ovennævnte fokus og træner deres studerende i at stille spørgsmålstegn ved "tingenes tilstand". Eleverne skal undersøge, hvorfor ting er udformet som de er, dvs. form versus funktion. De skal også forholde sig til afsæt: hvornår blev tingen designet, hvad var formål og muligheder på daværende tidspunkt? Har disse forhold ændret sig i dag? Osv.

Her fandt jeg inspiration til et for-forløb, der træner elevernes nysgerrighed og stillen spørgsmål til alt det de omgiver sig med – ting såvel som samfundsmæssige eller relationelle konstruktioner.

– 2 kreative værktøjer fra seminar 2 sat i spil

Efter at eleverne har haft "problem-brillerne" på i den seneste undervisning, gav det rigtig god mening at gennemføre øvelsen med at udforske problemet og øvelsen med at udtænke de rigtig dårlige løsninger. Øvelserne blev prøvet af i to klasser á 90 minutters undervisningsforløb.

Jeg startede undervisningen med en kort energizer, der varmede elevernes kreativitet op og skabte fokus (2 og 2: opfind på skift lege med et stykke A4 papir – kast, pust, riv, krøl...). Herefter brugte eleverne noget tid på i grupper at dele interessante problemer (dagens lektie) samt at brainstorme på flere interessante problemstillinger, bla. med brug af Dialoggle billedkort.

Dagens øvelser var led i at definere et endeligt problem/udfordring, som deres iværksætter-projekt skal tage afsæt i, og som de skal udvikle en kommerciel løsning på med forretningsplan osv.

Da hver gruppe, ud fra brainstormen, havde valgt ét problem at arbejde videre med, gennemførte de øvelsen med at udforske problemet. En mindmap, der med problemet i midten kortlægger, hvor problemet opstår, hvornår, blandt hvem, hvem berør det osv. Jeg brugte cykeltyveri-eksemplet til på tavlen at illustrere øvelsen. Denne øvelse skabte rigtig god resonans. Den gav mere "kød" på problemet og gav også flere indgangsvinkler i forhold til at skabe en løsning efterfølgende.

Sidste øvelse var idégenerering af "Den super dårlige løsning". Jeg brugte cykeltyv-eksemplet igen, for at eksemplificere øvelsen og vise, hvor dårlige løsninger der rent faktisk var tilladt/muligt. Øvelsen var et godt supplement til elevernes værktøjskasse, hvor vi i forvejen har arbejdet med forskellige typer idégenerering. Denne øvelse er klart en af de øverste på listen, da den gør det let for eleverne at give den gas med de ultra dårlige crazy løsninger. Den skubber derfor i høj grad løsningerne i nye retninger og åbner op for helt andre og innovative vinkler.