

Finne en god ide!



Finn problemene!

Her er noen problemer du kan øve deg å finne gode ideer til løsninger på.
Diskuter også; hva er problemet som er utgangspunktet for spørsmålene.

Lokalt:	Nasjonalt:	Globalt:	Generelle ideer:
• Hvordan kan vi redusere mengden søppel i skolegården? • Hva kan vi gjøre for å hjelpe eldre i vårt lokalsamfunn som føler seg ensomme? • Kan vi lage en app eller en tjeneste som hjelper elever å finne hverandre for å kjøre sammen til fritidsaktiviteter? • Finnes det en løsning for å redusere støy fra trafikken i vårt nabolag? • Hvordan kan vi gjøre skoleveien tryggere for alle elever?	• Hvordan kan vi få flere ungdommer til å delta i fysisk aktivitet for å forbedre helsen? • Hva kan gjøres for at alle leverer inn plastflasker i stedet for å kaste dem i naturen eller i søpla? • Kan vi utvikle en digital plattform som gjør norsk kunst og norske bøker mer kjent blant ungdom? • Finnes det måter å redusere matavfall i hele landet? • Kan vi bruke teknologi slik at alle får nødvendig helsehjelp – uansett hvor de bor?	• Hva kan gjøres for å redusere plastforurensning i verdenshavene? • Hvordan kan vi utrydde fattigdom i verden? • Kan vi lage en global kampanje som oppmuntrer til planting av trær og øker bevisstheten om avskoging? • Hvordan kan vi bruke sosiale medier for å fremme global fred og forståelse? • Hvordan kan vi gjøre utdanning mer tilgjengelig for alle, uansett bakgrunn eller bosted?	• Hvordan kan vi lage en enhet eller app som gjør det lettere å lære nye språk? • Hvordan kan teknologi brukes for å gjøre læring mer engasjerende og interaktiv i klasserommet? • Hva kan gjøres for å hjelpe ungdommer som sliter med psykisk helse? • Kan vi finne en måte å bruke fornybar energi hjemme hos hver enkelt? • Hvordan kan vi gjøre bruk av sosiale medier tryggere og mer positivt for unge brukere?

Idemyldring

Idemyldring er en super måte å få fram masse kreative ideer på! Enten dere jobber alene eller sammen i gruppe, her er noen kule måter dere kan bruke for å komme opp med de beste ideene. Alle disse metodene er perfekte for å få fart på kreativiteten og ha det gøy mens dere løser problemer. Ikke vær redd for å tenke stort eller utenfor boksen – de beste ideene kommer når dere slapper av og har det gøy med det!

Klassisk idemyldring	Tankekart	6-3-5 Brainwriting	Rundspørring	Gallerivandring
• Gruppefest: Få sammen en gjeng venner eller klassekamerater og fortell hva problemet er. • Ingen dommere: Husk, det finnes ingen dårlige ideer her, alt er lov! • Se på klokka: Gi dere selv 10-15 minutter til å tenke fritt – det blir som en mini brainstormfest! • Skriv ned alt: Få alt ned på papir, whiteboard eller datamaskin. Jo flere ideer, jo bedre!	• Start i sentrum: Skriv ned problemet eller emnet i midten av et stort ark. • Grener ut: Tegn linjer ut fra midten og legg til ideer eller tanker som knytter seg til hovedtemaet. • Farger og bilder: Bruk forskjellige farger og tegn små bilder for å gjøre kartet ditt mer spennende og lettere å forstå.	• Skriveøkt: Seks personer skriver tre ideer hver på fem minutter. • Send arkene videre: Når fem minutter er over, gir dere arket til personen ved siden av. • Legg til flere ideer: Skriv noe nytt på arket du får, og bygg videre på det noen andre startet.	• En om gangen: Start med én person som sier en idé, og gå rundt i ringen så alle får si sin ide uten å gjenta noe som allerede er sagt. • Bygg på ideene: Hver gang noen sier en idé, kan neste person legge til noe som gjør ideen enda bedre.	• Ideer på veggene: Heng opp store ark rundt i rommet med forskjellige temaer eller problemer. • Gå og utforsk: Gå rundt i rommet og skriv ned dine ideer på de forskjellige arkene. • Se hva andre tenker: Dette gir deg også sjansen til å se hva andre kommer på, som kan inspirere deg til å tenke nytt.

SCAMPER-metoden

SCAMPER er en metode som brukes for å tenke kreativt og utvikle nye ideer gjennom å endre på ting som allerede finnes for å gjøre dem bedre. Ved å bruke SCAMPER-teknikken oppfordres du til å tenke utenfor boksen og utforske ulike måter å forbedre eller forandre på noe som allerede eksisterer. Dette kan lede til innovative løsninger og nye ideer.

**S -
Substitute
(Erstatt)**

Tenk på hva du kan endre i produktet eller ideen. Kan du bruke andre materialer, komponenter eller personer?

**C -
Combine
(Kombiner):**

Ser du muligheter for å slå sammen to eller flere elementer for å skape noe nytt?

**A - Adapt
(Tilpass)**

Kan du endre på produktet eller ideen slik at den passer bedre til et nytt formål eller nye behov?

**M - Modify
(Modifiser)**

Er det deler av produktet du kan endre, forstørre, forminske eller på annen måte endre?

**P - Put to
another use
(Bruk til noe
annet)**

Kan produktet eller ideen brukes på en helt annen måte enn det var tenkt originalt?

**E -
Eliminate
(Eliminer)**

Er det elementer eller deler av produktet du kan fjerne uten at det går utover bruken?

**R - Reverse
(Reverser)**

Kan du snu på hvordan ting er gjort eller laget?

SCAMPER – noen eksempler på hvordan du kan tenke

1. Substitute (Erstatt)

Produktutvikling:

Bytte ut sukker i en matoppskrift med et sunnere alternativ for å lage en sunnere versjon av produktet.

På jobb: Erstatte fysiske møter med virtuelle møter for å redusere reisekostnader.

Skolen: Bruke digitale bøker framfor fysiske bøker slik at man ikke trenger å bære tung sekk.

2. Combine (Kombiner)

Produktdesign:

Kombinere en ryggsekk og en sammenleggbar stol for turgåere som trenger både bæring og sittekomfort.

Idrett: Kan vi bruke elementer fra ulike idretter, som fotball og golf, for å skape noe nytt –som fotballgolf?

3. Adapt (Tilpass)

Utdanning: Bruk av moderne teknologi, som å bruke interaktive tavler i stedet for tradisjonelle tavler.

Skolen: Kan vi bruke datalab som esport-arena om kvelden og i helger?

4. Modify (Modifiser)

Klesdesign: Endre lengden på en bestselgende kjole for å tilby både sommer- og vinterversjoner.

Verktøy: Legge til flere funksjoner i en sveitsisk lommekniv, som en USB-stasjon eller en laserpeker.

Skolebøker: Kan vi legge til QR-koder i skolebøker som leder til online ressurser eller videoer for å gjøre læringen mer interaktiv?

5. Put to another use (Bruk til noe annet)

Materialbruk: Bruke gamle vindusrammer som rammer for bilder eller speil.

Gjenbruk: Gamle bildekk kan brukes som lekeplassutstyr.

Redesign: Sy om gamle olabukser til skuldervesker.

6. Eliminate (Eliminer)

Produktforenkling: Fjerne unødvendige funksjoner på en fjernkontroll for å gjøre den enklere og mer brukervennlig.

Unødvendige regler: Er det skoleregler som kan elimineres for å gjøre skoledagen mindre stressende?

Emballasje: Kan vi ta bort unødvendig emballasje på varer?

7. Reverse (Reverser)

Klasserommet: Kan vi endre på hvordan vi sitter slik at vi bruker stasjoner/grupper i stedet for i rader?

Undervisning: Kan vi tilegne oss kunnskap hjemme og arbeide praktisk på skolen (flipped classroom)?