

Finne en god ide!

Løs problemene! Øv deg på å finne gode ideer til løsninger. Foreslå ulike løsninger på disse problemene. Diskuter også hvilket problem som er utgangspunktet for spørsmålene.

Lokalt

- 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 slik at de 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?

Nasjonalt

- 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?
- Hvordan kan vi redusere matavfall i hele landet?
- Kan vi bruke teknologi slik at alle får nødvendig helsehjelp – uansett hvor de bor?

Globalt

- 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?

Generelle ideer

- 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?

Idémyldring

Idémyldring 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 idémyldring

- **Gruppefest:** Samle 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 brainstorming-fest!
- **Skriv ned alt:** Få alt ned på papir, whiteboard eller datamaskin. Jo flere ideer, jo bedre!

Tankekart

- **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.

6-3-5 brainwriting

- **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, eller bygg videre på det noen andre startet.

Rund-spørring

- **Én om gangen:** Start med én person som sier en idé, og gå rundt i ringen så alle får si sin idé 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.

Galleri-vandring

- **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 forandre?

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

S – 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 fremfor fysiske bøker slik at man ikke trenger å bære tung sekk.

C – 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 for å skape noe nytt? Hva med å kombinere fotball og golf, til fotballgolf?

A – Adapt (Tilpass)

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

Skolen: Kan vi bruke skolens datalab som e-sportarena om kvelden og i helger?

M – 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 nettbaserte ressurser eller videoer, for å gjøre læringen mer interaktiv?

P – 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.

E – Eliminate (Eliminer)

Produktforenkling:

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

Unødvendige regler:

Er det skoleregler som kan fjernes for å gjøre skoledagen mindre stressende?

Emballasje:

Kan vi ta bort unødvendig emballasje på varer?

R – 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 (omvendt undervisning)?