

FYLL INN

# Finne ein god ide!

Løys problema! Øv deg på å finne gode idear til løysingar. Foreslå ulike løysingar på desse problema. Diskuter også kva for problem som er utgangspunktet for spørsmåla.

## Lokalt

- Korleis kan vi redusere mengda søppel i skulegarden?
- Kva kan vi gjere for å hjelpe eldre i lokalsamfunnet vårt som kjenner seg einsame?
- Kan vi lage ein app eller ei teneste som hjelper elevar å finne kvarandre slik at dei kan køyre saman til fritidsaktivitetar?
- Finst det ei løysing for å redusere støy frå trafikken i nabolaget vårt?
- Korleis kan vi gjere skulevegen tryggare for alle elevar?

## Nasjonalt

- Korleis kan vi få fleire ungdommar til å delta i fysisk aktivitet for å forbetre helsa?
- Kva kan gjerast for at alle leverer inn plastflasker i staden for å kaste dei i naturen eller i søpla?
- Kan vi utvikle ei digital plattform som gjer norsk kunst og norske bøker meir kjent blant ungdom?
- Korleis kan vi redusere matavfall i heile landet?
- Kan vi bruke teknologi slik at alle får nødvendig helsehjelp – uansett kor dei bur?

## Globalt

- Kva kan gjerast for å redusere plastforureining i verdshava?
- Korleis kan vi utrydde fattigdom i verda?
- Kan vi lage ein global kampanje som oppmuntrar til planting av tre og aukar bevisstheita om avskoging?
- Korleis kan vi bruke sosiale medium for å fremje global fred og forståing?
- Korleis kan vi gjere utdanning meir tilgjengeleg for alle, uansett bakgrunn eller bustad?

## Generelle ideer

- Korleis kan vi lage ei eining eller ein app som gjer det lettare å lære nye språk?
- Korleis kan teknologi brukast for å gjere læring meir engasjerande og interaktiv i klasserommet?
- Kva kan gjerast for å hjelpe ungdommar som slit med psykisk helse?
- Kan vi finne ein måte å bruke fornybar energi heime hos kvar enkelt?
- Korleis kan vi gjere bruk av sosiale medium tryggare og meir positivt for unge brukarar?

# Idémyldring

Idémyldring er ein super måte å få fram masse kreative idear på! Anten de jobbar åleine eller saman i gruppe, her er nokre kule måtar de kan bruke for å komme opp med dei beste ideane. Alle desse metodane er perfekte for å få fart på kreativiteten og ha det gøy medan de løyer problem. Ikkje ver redde for å tenkje stort eller utanfor boksen – dei beste ideane kjem når de slappar av og har det gøy med det!

## Klassisk idémyldring

- **Gruppefest:** Samle ein gjeng venner eller klassekameratar og fortelje kva problemet er.
- **Ingen dommarar:** Hugs, det finst ingen dårlege idear her, alt er lov!
- **Sjå på klokka:** Gi dokker sjølv 10-15 minutt til å tenkje fritt – det blir som ein mini brainstorming-fest!
- **Skriv ned alt:** Få alt ned på papir, whiteboard eller datamaskin. Di fleire idear, dess betre!

## Tankekart

- **Start i sentrum:** Skriv ned problemet eller emnet i midten av eit stort ark.
- **Greinar ut:** Teikn linjer ut frå midten, og legg til idear eller tankar som knyter seg til hovudtemaet.
- **Fargar og bilde:** Bruk ulike fargar, og teikn små bilde for å gjere kartet ditt meir spennande og lettare å forstå.

## 6-3-5 brainwriting

- **Skriveøkt:** Seks personar skriv tre idear kvar på fem minutt.
- **Send arka vidare:** Når fem minutt er over, gir dei arket til personen ved sidan av.
- **Legg til fleire idear:** Skriv noko nytt på arket du får, eller bygg vidare på det nokon andre starta.

## Rund-spørjing

- **Éin om gongen:** Start med éin person som seier ein idé, og gå rundt i ringen så alle får seie idéen sin utan å gjenta noko som allereie er sagt.
- **Bygg på ideane:** Kvar gong nokon seier ein idé, kan neste person legge til noko som gjer ideen enda **betre**.

## Galleri-vandring

- **Idear på veggane:** Heng opp store ark rundt i rommet med ulike tema eller problem.
- **Gå og utforsk:** Gå rundt i rommet, og skriv ned ideane dine på dei ulike arka.
- **Sjå kva andre tenkjer:** Dette gir deg også sjansen til å sjå kva andre kjem på, som kan inspirere deg til å tenkje nytt.

# SCAMPER-metoden

SCAMPER er ein metode som blir brukt for å tenkje kreativt og utvikle nye idear gjennom å endre på ting som allereie finst for å gjere dei betre. Ved å bruke SCAMPER-teknikken blir du oppfordra til å tenkje utanfor boksen og utforske ulike måtar å forbetre eller forandre på noko som allereie eksisterer. Dette kan leie til innovative løysingar og nye idear.

## S – Substitute (Erstatt)

Tenk på kva du kan endre i produktet eller ideen. Kan du bruke andre materialar, komponentar eller personar?

## C – Combine (Kombiner)

Ser du moglegheiter for å slå saman to eller fleire element for å skape noko nytt?

## A – Adapt (Tilpass)

Kan du endre på produktet eller ideen slik at den passar betre til eit nytt formål eller nye behov?

## M – Modify (Modifiser)

Er det delar av produktet du kan endre, forstørre, forminske eller på annan måte forandre?

## P – Put to another use (Bruk til noko anna)

Kan produktet eller ideen brukast på ein heilt annan måte enn det var tenkt originalt?

## E – Eliminate (Eliminer)

Er det element eller delar av produktet du kan fjerne utan at det går utover bruken?

## R – Reverse (Reverser)

Kan du snu på korleis ting er gjort eller laga?

# SCAMPER

– nokre dømme på korleis du kan tenkje

## S – Substitute (Erstatt)

**Produktutvikling:**  
Byte ut sukker i ei matoppskrift med eit sunnare alternativ for å lage ein sunnare versjon av produktet.

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

**Skulen:** Bruke digitale bøker framfor fysiske bøker slik at ein ikkje treng å bere tung sekk.

## C – Combine (Kombiner)

**Produktdesign:**  
Kombinere ein ryggsekk og ein samanleggbar stol for turgåarar som treng både bering og sittekomfort.

**Idrett:** Kan vi bruke element frå ulike idrettar for å skape noko nytt? Kva med å kombinere fotball og golf, til fotballgolf?

## A – Adapt (Tilpass)

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

**Skulen:** Kan vi bruke datalabben på skulen som e-sportarena om kvelden og i helger?

## M – Modify (Modifiser)

**Klesdesign:**  
Endre lengda på ein bestseljande kjole for å tilby både sommar- og vinterversjonar.

**Verktøy:**  
Legge til fleire funksjonar i ein sveitsisk lommekniv, som en USB-stasjon eller en laserpeikar.

**Skulebøker:**  
Kan vi legge til QR-kodar i skulebøker som leier til nettbaserte ressursar eller videoar, for å gjere læringa meir interaktiv?

## P – Put to another use (Bruk til noko anna)

**Materialbruk:**  
Bruke gamle vindusrammer som rammer for bilde eller spegel.

**Gjenbruk:**  
Gamle bildekk kan brukast som leikeplassutstyr.

**Redesign:** Sy om gamle olabukser til skuldervesker.

## E – Eliminate (Eliminer)

**Produktforenkling:**  
Fjerne unødvendige funksjonar på ein fjernkontroll for å gjere den enklare og meir brukarvennleg.

**Unødvendige reglar:** Er det skulereglar som kan fjernast for å gjere skuledagen mindre stressande?

**Emballasje:**  
Kan vi ta bort unødvendig emballasje på varer?

## R – Reverse (Reverser)

**Klasserommet:**  
Kan vi endre på korleis vi sit slik at vi brukar stasjonar/grupper i staden for å sitje på rad etter kvarandre?

**Undervisning:**  
Kan vi tileigne oss kunnskap heime og arbeide praktisk på skulen (omvendt undervisning)?