

Innobox kort

Helhet 1

1. Vad är Verkes Innobox? (A)
2. Vad är Verkes Innobox? (B)
3. Presentation av processen
4. Facilitering
5. Anvisningar
6. Den egna organisationens strategi
7. Strategi och anvisningar
8. En värld i förändring
9. Teknologisk utveckling (A)
10. Teknologisk utveckling (B)

Helhet 2

1. Vad behövs uppvärmningsövningarna till?
2. Uppvärmningsövningar
3. Nya användningsändamål
4. Världsfred
5. Komplettering
6. Teckning
7. Drömkarta
8. Dinosaurier
9. Flygplan

10. iPad

11. Kombination

12. Något nytt

Helhet 3

1. Bakgrund (A)
2. Bakgrund (B)
3. Kartläggning av problemen ur den ungas perspektiv
4. Kartläggning av problemen ur ungdomsarbetsperspektiv
5. Problemlösning ur den ungas perspektiv
6. Problemlösning ur ungdomsarbetsperspektiv
7. Val av problemlösning
8. Övning av hisstal

Helhet 4

1. Förädling av idéer
2. Under handledning
3. Självständigt i grupp (A)
4. Självständigt i grupp (B)

5. Ensam 1 (A)

6. Ensam 2 (B)

Helhet 5

1. Bearbetning av idén
2. Anknutna idéer
3. Resursövning
4. Effekt
5. Digitalt eller inte
6. WOW
7. Sammanfattning

Helhet 6

1. Paketering
2. Prototyp
3. Testning och bearbetning (A)
4. Testning och bearbetning (B)
5. Nedskrivning av det färdiga konceptet (A)
6. Nedskrivning av det färdiga konceptet (B)
7. Försäljningsövning
8. Grattis



Tidtabell

Syftet är inte att genomföra Innobox fort och inte nödvändigtvis flera dagar i rad, utan att koncentrera och fördjupa sig i uppgifterna och därigenom i bearbetningen av innovationsprocessen. Observera dock att alla tider bara är riktgivande.

Helhet 1

Syfte Orientering och inläring av bakgrundsmaterial

Tid cirka 4 timmar

Tillvägagångssätt Självständigt

Observera Den här helheten kan genomföras självständigt.

Helhet 2 och 3

Syfte Uppvärmning av hjärnan samt utvecklande av den första idén

Tid cirka 4 timmar

Tillvägagångssätt självständigt eller i grupp

Observera Det är bra att genomföra helheterna 2 och 3 samtidigt.

Helhet 4 och 5

Syfte Förädling och bearbetning av idén

Tid cirka 4 timmar

Tillvägagångssätt Självständigt eller i grupp

Observera Det är bra att genomföra helheterna 4 och 5 samtidigt.

Helhet 6

Syfte Testa och färdigställa idén

Tid 1–3 dagar

Tillvägagångssätt Självständigt eller i grupp

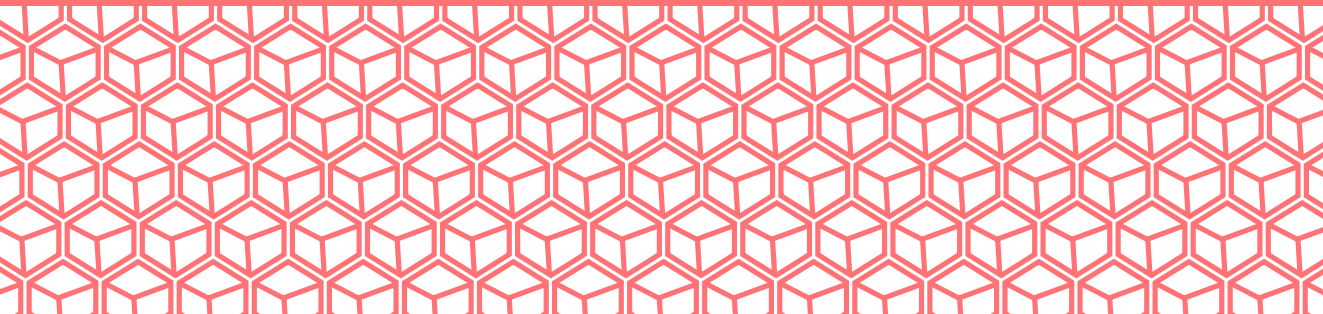
Observera Det lönar sig att reservera ordentligt med tid för genomförandet av helhet 6 och vi rekommenderar att genomförandet fördelas på flera dagar.



**INNO
BOKSI**

HELHET

1



Vad är Verkes Innobox? (A)

Välkomna att utveckla nya saker med Verkes* Innobox. Innobox är gjord för utveckling av

**digitalt ungdomsarbete och den kan tas i bruk individuellt, som grupp eller kanske tillsammans med hela arbetslaget.

**Verke är ett kompetenscentrum för ungdomsarbete utsett av undervisnings- och kulturministeriet och vår vision är att alla som arbetar med ungdomar ska ha kvalifikationer i att använda digitala media och teknologi i sitt arbete. Vi vill att ungas välbefinnande, deltagande och likvärdighet främjas genom digitalt ungdomsarbete.*

***Med digitalt ungdomsarbete avses förenklat att man drar nytta av och behandlar digital media och teknologi i ungdomsarbetet. Digitalitet bör begripas förutom som ett redskap, även som ett innehåll, en kultur och en verksamhetsmiljö. Mer information om Verke finns på www.verke.org.*

Vad är Verkes Innobox? (B)

Syftet med Innobox är att stödja och vara till hjälp när det uppstår behov att utveckla den egna verksamheten och skapa något nytt. Materialet kan användas i exempelvis följande situationer:

- du vill förnya klubb-, läger- eller smågruppsverksamhet
- du vill skapa nya verksamhetsmodeller för att använda digitala spel
- du vill förnya arbetsplatsens interna kommunikation
- du vill förnya kundkommunikationen
- du vill utveckla verksamhet riktad till ungdomar
- du vill förbereda dig inför den kommande digitala utvecklingen
- du vill göra gott för världen
- du vill få nya idéer som grund för strategiarbete.

I den här lådan finns uppgifter som kan användas för att utveckla nya tillvägagångssätt, metoder eller tjänster för ungdomsarbetets behov. Eftersom det handlar om Verkes box, är idéerna huvudsakligen inriktade på digitalitet eller saker i anknytning till den.

Innobox kan användas ensam, i grupp eller tillsammans med hela arbetslaget. Det viktigaste är viljan att förbättra ungdomsarbetet.



Presentation av processen

Fint att du antog utmaningen. Den här Innoboxens syfte är att hjälpa dig att kartlägga och hitta en utmaning som du vill börja lösa. Den utmaningen granskas ur flera synvinklar och kan till och med förändras under processens gång. Slutresultatet bildas ändå till ett färdigt koncept.

På vissa uppgiftskort nämns om det är avsedda för att utföras själv eller i grupp.

För att utarbeta en Innobox behöver du från en hel dag till flera dagar.* Innoboxen är inte avsedd för att genomföras på en gång, utan det är bra att ta pauser mellan uppgifterna, så att idéerna och tankarna får mogna. Dessutom kan man för vissa uppgifter be om hjälp utifrån, varvid det naturligtvis tar mer tid att utföra dem.

Förutom tid och entusiasm behövs en nätförbindelse, andra saker som behövs finns huvudsakligen i lådan.

**Tiden som går åt att genomföra boxen påverkas av deltagarnas antal och sammansättning.*



Facilitering

Om det känns som att du skulle vilja ha någon utanför samarbetet för att facilitera arbetet med Innoboxen, ber vi dig kontakta oss. Vi på Verke kommer gärna och gör nya saker med er. Det lönar sig att reservera 2-3 arbetstillfällen för faciliteringen. Tveka inte att kontakta oss på info@verke.org.

Vi ber dig att kontakta oss i god tid innan den önskade tidpunkten.

Anvisningar

Om ni är en stor grupp kring Innoboxen, kan ni välja en ledare i gruppen som sköter om anvisningar och tidtagning för uppgifterna. Oroa er inte, även ledaren hinner delta i utförandet av uppgifterna tillsammans med de andra.

Det är bra att ställa in telefonerna och e-posten på ljudlös under arbetet med Innoboxen. I vissa uppgifter behöver du internet, så ha ändå alltid en enhet tillgänglig. Arbetet med Innoboxen kräver kreativitet, så man bör försöka att bara koncentrera sig på den här saken.

Reservera följande tillbehör förutom det som finns i Innoboxen som stöd för arbetet:

- A4-papper
- Tuschpennor
- Olika slags pennor
- Blädderblockspapper
- Något att äta och dricka
- Klocka
- Ett kreativt sinne och stressfri tid

Den egna organisationens verksamhet

Den egna organisationens mål och strategi

När man utvecklar nya saker är det viktigt att ta hänsyn till organisationens befintliga mål och riktlinjer som ligger till grund för det nya som skapas. Det är även möjligt att det finns något att utveckla i de befintliga riktlinjerna eller strategierna. Innobox passar även den här sortens arbete där man blir medveten om klara problemområden och målet är att reparera dem. Innobox kan fungera för utveckling av såväl konkreta tjänster som funktioner, men lika väl kan den användas för att skapa en ny strategi.

Om det inte gäller förnyande av en strategi eller riktlinjer, utan målet är att utveckla en ny verksamhet, lönar det sig att ha den egna verksamhetens riktlinjer i minnet. Det lönar sig inte att börja göra något nytt, om det står i stor strid med de befintliga riktlinjerna. Även om den nya idén vore hur bra som helst, kan det vara mycket besvärligt att överföra den till praktiskt arbete, om den inte stödjer sig på några riktlinjer eller strategier.

På grund av detta handlar nästa övning om att koncentrera sig på att utreda den egna organisationens mål och fundera över större riktlinjer.

Strategi och anvisningar

Benämningarna på handlingarna som nämns i uppgifterna kan variera i olika organisationer. Syftet är att hitta och bekanta sig med handlingarna som styr det egna arbetet och den egna branschen så ingående som möjligt.

- Bekanta dig med din enhets (ungdomssektorn e.d.) verksamhetsplan, strategi eller andra motsvarande handlingar.
- Bekanta dig med hela din organisations strategi eller andra centrala handlingar som regionalt eller rikstäckande styr eller påverkar er verksamhet.

INDIVIDUELLA UPPGIFTER (uppgiftshäftet, uppgift 1)

- Välj ut en sak ur den höga nivåns strategi som du anser vara viktig och som du anser att det borde riktas eller satsas på mer i ditt arbete. Vid det här skedet lönar det sig att fundera på en sådan sak som har fått mindre uppmärksamhet i ditt arbete. Skriv ned dina observationer i uppgiftshäftet.
- Granska er verksamhetsplan/strategi eller annan styrande handling. Välj ut två saker som du anser att man borde satsa mer på. Skriv ned dessa i uppgiftshäftet.
- Du kommer att återvända till dessa svar senare när arbetet fortskrider.

Tid

- 60-120 min

En värld i förändring

Världen förändras med stormsteg och förändringen berör unga på sätt som vi inte ens kan föreställa oss ännu. För att vi även i fortsättningen ska kunna erbjuda meningsfulla och fungerande tjänster för ungdomar, måste ungdomsarbetet hänga med i utvecklingen. Ett sätt att gestalta den föränderliga världen är att granska den exempelvis via Sitras megatrender. När man funderar på framtiden måste man kunna gestalta stora helheter och tänka på hur de påverkar exempelvis ungdomsarbetet. Sitras megatrender granskar världen ur bland annat arbetets och uppehållets, demokratins och delaktighetens samt tillväxtens och framstegens perspektiv. Bekanta dig härnäst med Sitras megatrender och svara i uppgiftshäftet på de tre frågorna nedan.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 2)

- Vad anser du är den mest betydande megatrenden?
- Hur tror du att den påverkar ungdomar?
- Hur tror du att den påverkar ditt arbete?

Tid

- 30–60 min

Läs mer <https://www.sitra.fi/aiheet/megatrendit/>

Teknologisk utveckling (A)

Huvudvikten i Verkes Innobox är utvecklandet av nya innovationer som använder sig av digitalisering eller teknologi. Idén behöver dock nödvändigtvis inte vara teknologisk. Det viktigaste är att den hjälper förverkligandet av ungdomsarbetets mål. I Innobox senare övningar kommer vi att granska hur idén ser ut helt digital eller som en idé där man har skalat bort allt det digitala.

Det är bra att vara medveten om vad som sker utanför ungdomsarbetet. Teknologin utvecklas i hög fart och ute i världen publiceras dagligen nya appar, tekniker och tjänster som påverkar många människors vardag.

Teknologisk utveckling (B)

Bekanta dig med teknologinyheter och andra motsvarande källor. Koncentrera dig på att läsa nyheter om nya innovationer, uppfinningar och tjänster. Ta reda på vad som görs utanför Finland. Du kan till exempel börja med de källor som räknas upp på Innobox webbplats. → verke.org/innoboksi

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 3)

- Gå till webbsidan www.verke.org/innoboksi och bekanta dig med fem olika webbplatser och deras utbud.
- Gör upp en lista i uppgiftshäftet (uppgift 3) över fem observationer som du tyckte var intressanta. Det kan vara appar, teknologier eller annat med koppling till ämnet.
- Välj en betydelsefull teknologisk förändring och tänk på hur den påverkar ditt arbete i framtiden.
- Fundera kort på vilket slags digital kompetens ungdomar kommer att behöva om fem år?
- Skriv ner alla dina svar i uppgiftshäftet.

Tid

- 60-90 min

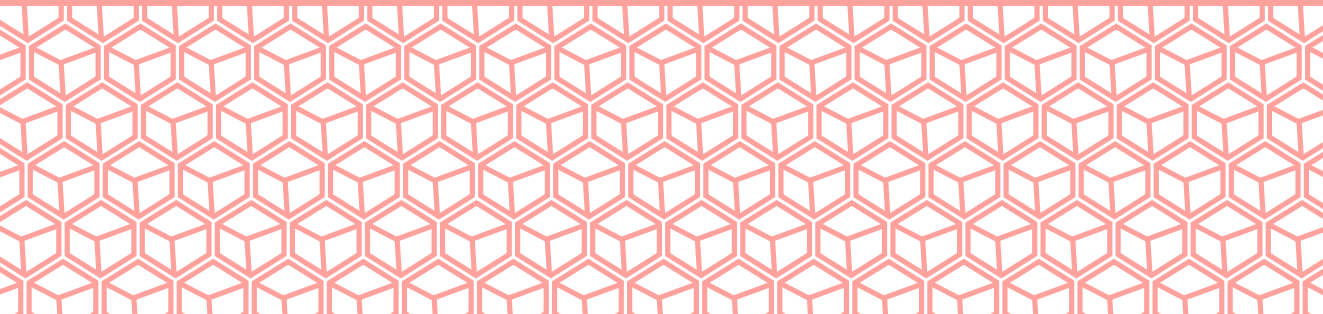
Vid det här skedet kan man ta en paus och gå vidare till helhet 2 någon annan dag.



**INNO
BOKSI**

HELHET

2



Vad behövs uppvärmningsövningarna till?

Syftet med följande övningar är att värma upp sinnet och hjärnan. Om man utan uppvärmning börjar fundera på idéer är risken att idéerna som uppstår är för bekanta och tråkiga. De bästa idéerna kan nämligen kläckas ur helt galna tankar, som genom bearbetning förvandlas till en perfekt produkt.

Någon kan tycka att musik kan hjälpa för att komma in i en kreativ sinnesstämning, en annan kan kräva någon annan kulturgenre som inspiration och en tredje väcker sin kreativitet med att promenera i naturen.

Vi har samlat ihop 10 moment, som kan användas för att värma upp tänkandet. Det lönar sig att ha ett öppet sinne till övningsmomenten i detta paket. Syftet med övningarna är att leda dig ut ur ett traditionellt och vanemässigt tankesätt mot en kreativ sinnesstämning.

Uppvärmningsövningar

På följande kort finns många slags övningar, varav en del passar för att utföras ensam och en del i grupp. Kom ihåg att alla övningar alltid kan anpassas. Mening borttagen.

➔ Gå vidare till helhet 3 när du har gjort uppvärmningsövningar.

UPPGIFT

Genomför 3-5 av övningarna nedan.

- **Övning 1** Nya användningsändamål (Kort 3)
- **Övning 2** Världsfred (Kort 4)
- **Övning 3** Komplettering (Kort 5)
- **Övning 4** Teckning (Kort 6)
- **Övning 5** Drömkarta (Kort 7)
- **Övning 6** Dinosaurie (Kort 8)
- **Övning 7** Flygplan (Kort 9)
- **Övning 8** iPad (Kort 10)
- **Övning 9** Kombination (Kort 11)
- **Övning 10** Något nytt (Kort 12)

Övning 1 (Nya användningsändamål)

Antal personer

- Ensam eller i grupp

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Syftet är att hitta på nya användningsändamål för bekanta föremål.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 4)

Hitta på 20 nya användningsändamål för en pappersbok och skriv ner dem alla. Om ni gör övningen i grupp, välj ut en sekreterare som skriver ner idéerna. Presentera era idéer för de andra vid behov.

Tid

- 5 min + 5 min

Övning 2 (Världsfred)

Antal personer

- Ensam eller i grupp

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Syftet är att fundera på hur man kan uppnå fred i världen med olika slags föremål.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 5)

- Se dig omkring en stund. Vad för slags föremål finns i närheten?
- Plocka upp tre av dem och fundera hur dessa föremål kan användas för att lösa världsfreden.
- Skriv ner föremålets namn och en kort beskrivning om hur man kan skapa fred i världen med det.

Tid

- 10 min

Övning 3 (Komplettering)

Antal personer

- Ensam

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Gåtan med den tomma cirkeln. Syftet är att hitta på nytt innehåll för så många cirklar som möjligt under en utsatt tid.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 6)

Grunden till uppgiften finns i uppgiftshäftet. Rita, skriv eller markera på något annat sätt något i så många cirklar som möjligt. Du kan till exempel rita cirkeln till en fotboll eller en klocka etc.

Tid

- 5 min

Övning 4 (Teckning)

Antal personer

- Ensam

Tillbehör

- Dator, telefon eller surfplatta, uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Syftet är att snabbt lära sig en ny färdighet.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 7)

Öppna Youtube och skriv in sökorden "Learn to draw a cat". Välj någon av de videor som kommer upp först och är kortare än 5 minuter. Följ anvisningarna i videon och försök klara av det på mindre än 20 minuter. Rita den sista versionen av katten i uppgiftshäftet. Så har du lärt dig att rita en katt.

Tid

- 20 min

Övning 5 (Drömkarta)

Antal personer

- Ensam

Tillbehör

- Blädderblockspapper eller annat stort papper, tuschpennor, gamla tidningar, lim, sax.
Du kan även göra uppgiften med bara datorn.

Beskrivning

- Under övningen byggs en drömkarta av en perfekt värld. Syftet med övningen är att skapa en vision.

UPPGIFT

Övningen kan utföras helt på papper eller alternativt kan man använda en dator. Om du gör uppgiften på papper, försök att hitta tidningar etc. med så mycket bilder som möjligt. Lägg även fram sax, lim och kartong eller ett annat stort papper i närheten. Syftet är att klippa och klistra eller rita saker på kartongbiten för att skildra en perfekt värld. Du kan även göra övningen på en dator och ta exempelvis följande webbplatser till hjälp. ➡ <http://www.gomoodboard.com>, www.canva.com, www.pinterest.com

Tid

- 30 min

Övning 6 (Dinosaurie)

Antal personer

- Ensam

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Syftet med övningen är att fundera på bildandet av egna åsikter.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 8)

Fundera på vad dinosaurier får dig att tänka på. Skriv i rutsystemet vad du tänker om dinosaurier, vad du skulle vilja säga till dem, vad du känner mot dem och vad du skulle göra med en dinosaurie.

Tid

- 8 min

Övning 7 (Flygplan)

Antal personer

- Grupp

Tillbehör

- A4-pappersark (lika många som antalet grupper)

Beskrivning

- Syftet med övningen är att lära känna gruppmedlemmarnas sätt att agera genom att tillsammans bygga ett pappersflygplan.

UPPGIFT

Gör ett gemensamt pappersflygplan för gruppen. Alla gruppmedlemmar får bara använda sin svagare hand (högerhänta använder alltså vänster hand och vice versa). Ni har fem minuter på er att tillverka flygplanet. När tiden är över och flygplanen är färdiga, ställer man sig vid ett streck och kastar flygplanen med sin svagare hand i tur och ordning. Tillverkarna av flygplanet som flyger längst vinner.

Tid

- 10 min

Övning 8 (iPad)

Antal personer

- Grupp

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Under övningen väcks kreativiteten.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 9)

Uppgiften är att hitta på olika slags användningsändamål för en iPad utan bildskärm. Till vad skulle er grupp använda en iPad, vars bildskärm inte fungerar. Skriv ner så många idéer som möjligt i uppgiftshäftet och förbered er på att presentera den bästa av den för de andra när tiden är slut.

Tid

- 5 min + 5 min

Övning 9 (Kombination)

Antal personer

- Grupp

Tillbehör

- Uppgiftshäfte, penna, klocka

Beskrivning

- Under övningen väcker vi kreativiteten. Uppgiften med övningen är att kombinera två från varandra avvikande föremål och hitta på så många nya användningsändamål som möjligt för kombinationen. Avslutningsvis väljs den bästa idén från de båda föremålsparen.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 10)

Övningen genomförs parvis eller i små grupper. Förbered er för att presentera de bästa idéerna för de andra grupperna när tiden är slut. Ni har fem minuter på er att utföra uppgiften. Ni kan skriva ner svaren i uppgiftshäftet.

Tid

- 5 min + 5 min

Övning 10 (Något nytt)

Antal personer

- Ensam eller i grupp

Tillbehör

- Penna och uppgiftshäfte

Beskrivning

- Under övningen skapas nya tjänster.

UPPGIFT (uppgiftspapper 1 – kombination)

Uppgiften är att på post-it-lappar skriva ner så många saker som man kommer på om varje tema och limma lapparna på rätt ställen i rutfältet på uppgiftspapper 1 (kombination) som finns i lådan.

- På lapparna som sätts vid punkten Människa skrivs saker som har koppling till människans behov (sömn, närhet, motion, kost e.d.).
- På lapparna som sätts vid punkten Teknologi skrivs saker som har koppling till teknologi (dator, webbplats, chatt, konsol e.d.).
- På lapparna som sätts vid punkten Samhälle skrivs saker som har koppling till samhället (bank, skola, simhall, pengar e.d.).

När du har satt fast lapparna, plocka slumpmässigt en post-it-lapp från varje punkt (människa, teknologi, samhälle) och limma dem efter varandra vid punkten kombination. Hitta sedan på en ny tjänst eller innovation utifrån orden.

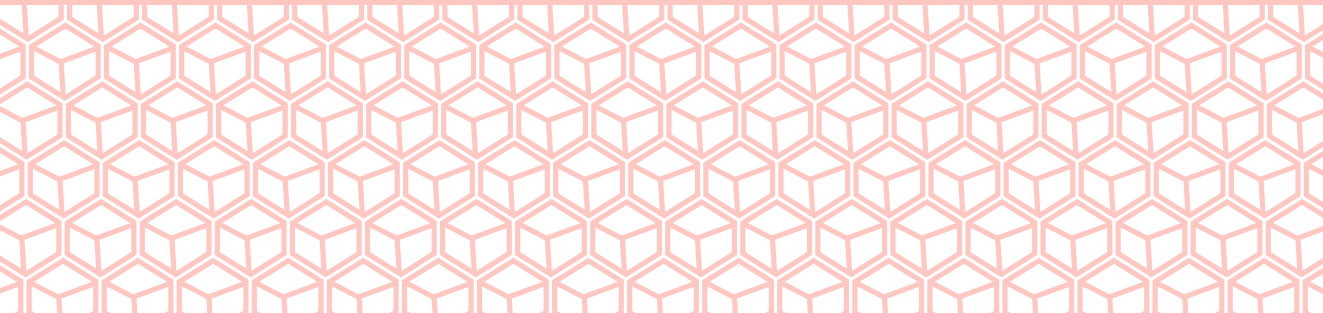




**INNO
BOKSI**

HELHET

3



Bakgrund (A)

Det bästa idéerna är nödvändigtvis inte stora innovationer, utan gamla redan påhittade saker som görs på ett annat sätt. Vid innovation är det viktigt att se saker ur nya synvinklar och vara redo att fördomsfritt granska gamla idéer och tillvägagångssätt. Under de följande övningarna försöker vi att tänka hur vi skulle kunna göra saker på ett annat sätt eller hur vi kan hitta ett nytt perspektiv på gamla saker.

Ingen enskild övning kommer nödvändigtvis att ge upphov till en perfekt idé, utan syftet med dem är att leda din egen tankeverksamhet framåt. I helhet 1 funderade man på den egna organisationens och den övre nivåns mål. Gå tillbaka till dina egna funderingar i uppgiftshäftet (uppgifterna 1-3) en stund och återkalla huvudpunkterna i dem. I följande skede funderar man även på vilka slags problem eller utmaningar man kan möta i ungdomsarbetet. Syftet är att hitta saker som inte längre fungerar och tänka ut lösningar till dem. Dessutom funderar man på vilka utmaningar unga har i sitt liv. I båda fallen kan problemen vara stora eller små.

Bra idéer föds ofta ur en vilja att lösa ett problem. Att fundera på problem är omvänd innovation. Idéer och innovationer behöver inte skapas från ingenting. När man närmar sig problemen via problemlösning, har man redan gjort en del av innovationen. Problemet berättar målet som man försöker nå och innovationen skapar en lösning (stig) till det målet.

Bakgrund (B)

Låt oss stanna upp en stund för att fundera på våra egna tankar och känslor. Uppvärmningsövningarna har förhoppningsvis fått dig i en kreativ sinnesstämning. Kreativitet är dock till ingen hjälp om man inte har motivation till att innovera och utveckla något nytt. Under följande uppgift får du skriva ner dina egna tankar.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 11)

- Skriv kort ner i uppgiftshäftet varför det är viktigt för dig att få till stånd en förändring och vad som motiverar dig till att innovera med den här Innoboxen?
- Skriv även vad du har för mål angående innovation.

Kartläggning av problemen ur den ungas perspektiv

Uppgiften med den här övningen är att göra en lista över så många problem som möjligt som ungdomar möter, problem som är kopplade till ungdomen, till att vara ung eller till ungdomars liv på ett eller annat sätt. När problemen granskas ur ungas perspektiv kan de egentligen ha anknytning till vad som helst i deras liv. Man hittar små och större problem överraskande fort när man börjar titta omkring sig lite. I det här sammanhanget lönar det sig inte att tänka på problemets storlek, för alla problem ligger på samma streck vid det här skedet.

Det lönar sig att börja med enkla saker som man först kommer att tänka på. Skriv alltså ner så många problem som möjligt som har anknytning till unga, ungdomen eller ungdomars liv. Det viktiga är att problemen i första hand hör ihop med ungdomar, inte ungdomsarbete.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 12)

- Dela upp er i grupper på cirka 2–5 personer. (Uppgiften kan även utföras ensam.)
- Ni kommer att arbeta i dessa grupper i alla uppgifter på korten 4–8 i helhet 3.
- Gör en lista över så många problem som möjligt som ungdomar har eller som är kopplade till ungdomar.

Tid

- 20 min

Kartläggning av problemen ur ungdomsarbetets perspektiv

I den föregående övningen funderade man på problem ur ungas perspektiv, nu granskas de ur ungdomsarbetets perspektiv. Det lönar sig att granska problemen i stor omfattning ur ungdomsarbetets olika perspektiv.

Med problem avses i övningen saker som man skulle kunna göra bättre eller saker som man för närvarande inte fäster tillräcklig uppmärksamhet på. Problemen kan ha anknytning till möten med ungdomar, något gällande en praktisk handling eller vilken som helst ungdomsarbetsrelaterad sak. Du kan exempelvis tänka på vilka utmaningar och problem som du stöter på under en vanlig arbetsvecka. Man hittar små och större problem överraskande fort när man börjar titta omkring sig lite (vi menar inte eventuella kollegor som sitter runt dig (nödvändigtvis)). I det här sammanhanget lönar det sig inte att tänka på problemens storlek, för alla problem ligger på samma streck vid det här skedet.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 13)

- Fortsätt att arbeta i samma grupp. (Uppgiften kan även utföras ensam.)
- Gör en lista i uppgiftshäftet över så många problem kopplade till ungdomsarbete som möjligt. Det är bra om problemen är så konkreta som möjligt.

Aika

- 20 min



Problemlösning ur den ungas perspektiv

Nu är det dags att gå igenom alla upplistade problem ur ungdomars perspektiv och börja fundera på vad vi skulle kunna göra åt dem? Vad är det bästa sättet att lösa det aktuella problemet? Välj tre problem med anknytning till ungdomar och fundera på lösningar till dem.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 14)

- Välj ut tre problem och hitta på lösningar på dem.
- Skriv ner problemen och lösningarna i uppgiftshäftet.

Tid

- 25 min

Problemlösning ur ungdomsarbetets perspektiv

Nu är det dags att gå igenom alla upplistade problem ur ungdomsarbetets perspektiv och börja fundera på vad vi skulle kunna göra åt dem? Vad är det bästa sättet att lösa det aktuella problemet? Välj tre problem med anknytning till ungdomsarbete och fundera på lösningar till dem.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 15)

- Välj ut tre problem och hitta på lösningar på dem.
- Skriv ner problemen och lösningarna i uppgiftshäftet.

Tid

- 25 min

Val av problemlösning

Obs. Om du innoverar ensam, kan du hoppa över det här kortet och gå vidare till kort 1 i helhet 4.

Nu är det dags att välja en idé som ni vill presentera för de andra grupperna. Ni kan välja er idé antingen från ungdomarnas eller ungdomsarbetets problem.

I det här skedet kan ni redan ha flera idéer, men nu är uppgiften att välja bara en av dem som ni vill presentera för de andra grupperna.

Gå alltså igenom alla era idéer och välj en av dem.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 16)

- Välj tillsammans en lösning som ni vill presentera för de andra.
- Skriv ner problemet och lösningen i uppgiftshäftet.

Tid

- 15 min

Övning av hisstal

Tillbehör

- Bladderblockspapper, tuschpennor

En del av innovationsprocessen är förmågan att kort berätta om sin idé på ett säljande sätt. Syftet med följande övning är att lära sig att utforma ett kort och koncist hisstal. Ett bra hisstal får åhöraren att intressera sig och inspireras samt vilja få mer information om ert projekt. Stuva dock inte in för mycket information i talet, utan komprimera det, för syftet med hisstalet är att väcka intresse hos åhöraren, inte överösa denne med en massa information.

Hisstalet får ta högst 90 sekunder och under den tiden borde all betydelsefull information om idén komma fram. Ni kan använda följande frågor till hjälp.

- Vad är problemet eller utmaningen som ni erbjuder en lösning på? Vem har ett sådant problem?
- Vad är lösningen? Vilka fördelar ger lösningen den som har det presenterade problemet?

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 17)

- Skriv ett hisstal som är högst 90 sekunder långt.
- Välj en talare ur er grupp och öva på talet.
- Gör till exempel en bladderblockspresentation med en beskrivning av er idé som stöd för hisstalet.

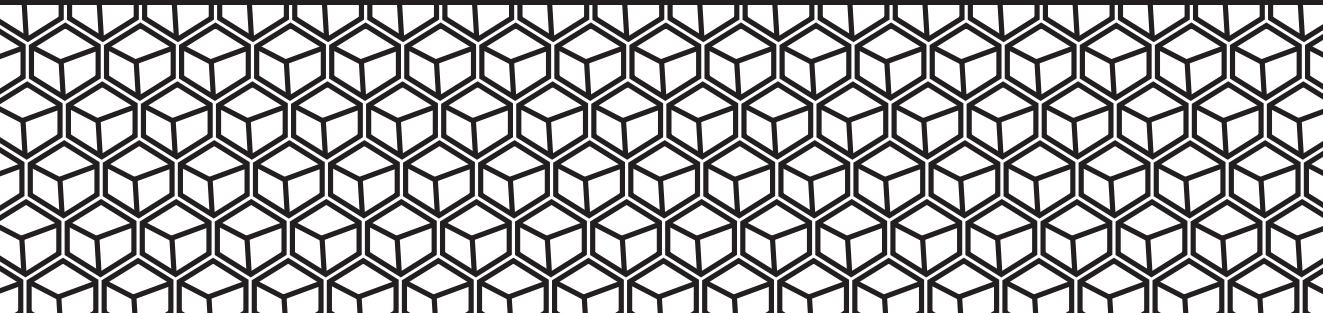
Tid

- 25 min



**INNO
BOKSI**

HELHET	4
---------------	----------



Förädling av idéer

Nu är det dags att dela sina idéer med de andra. Hålla hisstal, utvärdera förslag, ge poäng och välja ut de idéer som ska gå vidare till fortsatt utveckling. Det är viktigt att förhålla sig öppet till idéerna och även vara beredd att avstå från sin egen och utveckla andras idéer med sin egen kompetens.

- Om du gör detta under handledning med hjälp av facilitatorer, gå vidare till kort 2 i denna helhet.
- Om ni arbetar självständigt i grupp, fortsätt till kort 3 i denna helhet.
- Om du gör detta ensam, gå vidare till kort 5 i denna helhet.

Under handledning

Varje grupp har nu en idé som den har förberett sig att presentera. Idén kan vara hur bra som helst, men om man inte kan presentera den ordentligt kan det hända att ingen blir intresserad av den.

I det här skedet av processen kan man fortfarande byta grupp ifall någon annan grupps idé låter bättre. Målet med den här övningen är att gallra bort idéer och försöka hitta en tilltalande grupp för varje deltagare där de kan fortsätta innovationen.

Till er hjälp har ni Verkes facilitatorer som hjälper med valet av idéer och bildandet av nya grupper. Arbetsordningen för nästa steg är följande:

1. Varje grupp håller sitt eget hisstal (högst 90 sekunder).
2. Alla får välja ett ämne som intresserar dem och som nödvändigtvis inte behöver vara det som man hittills själv har varit med och arbetat på.
3. Bildande av de slutliga grupperna.

När ni är klara, fortsatt till helhet 5 kort 1.

Självständigt i grupp (A)

Varje grupp har nu en idé som den har förberett sig att presentera. Idén kan vara hur bra som helst, men om man inte kan presentera den ordentligt kan det hända att ingen blir intresserad av den. I det här skedet av processen kan man fortfarande byta grupp ifall någon annan grupps idé låter bättre. Målet med den här övningen är att gallra bort idéer och försöka hitta en tilltalande grupp för varje deltagare där de kan fortsätta innovationen.

Önskvärt är att det inte finns för många idéer kvar, så att det är möjligt att verkligen bearbeta dem eller en viss idé. Beroende på storleken på er grupp rekommenderas att en grupp på färre än 10 personer bara har en eller två idéer, som förädlas vidare, och att en grupp på 20 personer har högst 4 idéer o.s.v.

På följande kort finns anvisningar för att gå vidare.

Självständigt i grupp (B)

Tillbehör

- Blädderblockspapper, tuschpennor, utvärderingstabell

Vi har skapat verktyg för att hjälpa er med att gallra bort och jämföra idéer. Det lönar sig att komma ihåg att idéerna kommer att bearbetas även efter detta skede. Om du känner att ingen idé precis tilltalar dig, sök dig till en sådan idé som i alla fall på något vis verkar intressant. Förutom poängsättningen som beskrivs nedan finns det även andra sätt som ni kan använda för att gallra bort idéer och bilda nya grupper.

1. Varje grupp håller sitt hisstal om sin idé och sätter upp sitt blädderblockspapper på väggen. Kom ihåg att hålla er inom tidtabellen (90 sekunder).
2. Varje person fyller i en egen utvärderingstabell som finns i Innoboxen.
3. När tabellen är ifylld, räkna ihop vilka idéer i din tabell som fick flest poäng.
4. Räkna sedan ihop alla tabellernas poäng och gör en lista över idéerna i poängordning.
5. Välj lika många idéer enligt rangordningen som ni har slutgiltiga grupper.
6. Lämna kvar blädderblockspappren för dessa idéer på väggen så att varje deltagare kan välja den idé som intresserar dem mest. Gruppstorlekarna bör vara så lika som möjligt.
7. Nu borde ni ha bestämt de slutgiltiga grupperna eller gruppen och ni kan gå vidare till kort 1 i helhet 5.

Ensam (A)

Tillbehör

- Utvärderingstabell

I det här skedet av Innobox är målet att begränsa idéerna.

Den här begränsningen är nödvändigtvis inte den slutgiltiga, för senare kommer du att få utvärdera och bearbeta idén ytterligare. Nu är det dock viktigt att välja en idé utifrån vilken du går vidare. Om du har en klar idé i tankarna som du vill utveckla vidare, kan du välja den. Alternativt kan du använda en poängtabell eller kollektiv styrka till hjälp.

Utvärderingstabellen finns i Innoboxen och där finns även anvisningar för hur man fyller i den.

I vissa fall kan det vidga synsättet att även höra andras åsikter om idén.

Ensam (B)

Tillbehör

- Utvärderingstabell

Hittills har du troligtvis ensam grunnat på dina idéer rätt så långt. Nu är det dock bra att höra andras åsikter och tankar. Om du har 10 bra idéer, lönar det sig inte att börja presentera dem alla för dina kollegor, för de kan bli frustrerade eller tröttna. Välj de 2-4 bästa av dina idéer. Förbered och öva på en kort och koncist presentation av dem, högst 90 sekunder per idé. När du förbereder hisstalet, ta hänsyn till följande saker:

- Vad är problemet eller utmaningen som ni erbjuder en lösning på? Vem har ett sådant problem?
- Vad är lösningen? Vilka fördelar ger lösningen den som har det presenterade problemet?

När du har förberett hisstalen, presentera dem till exempel till dina kollegor eller till någon enskild person, eller kanske till någon som tillhör den eventuella målgruppen för idén. Om du har flera idéer, be åhöraren/åhörarna att använda utvärderingstabellen och poängsätta dina idéer på kortet som finns i Innoboxen. Samla in poängkorten och räkna vilken av dina idéer som fick mest poäng.

Därnäst är det meningen att börja förädla den vinnande idén.

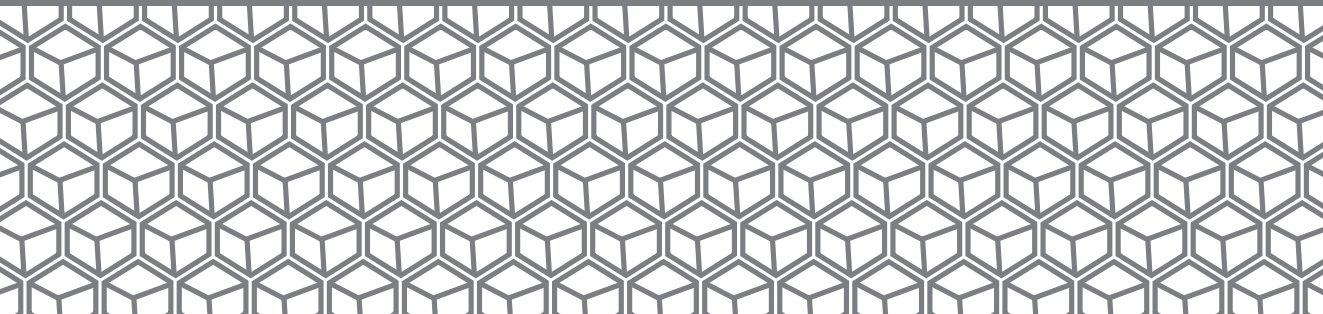
- ➡ Gå vidare till kort 1 i helhet 5.



**INNO
BOKSI**

HELHET

5



Bearbetning av idén

Ni har redan kommit ganska långt med er innovation, men än är det inte klart. Ni har också kommit på en idé, men det räcker inte. Idén ska ännu granskas igen och fundera över om man ändå skulle kunna göra saken på något annat sätt. Den första idén som man kommer på är nödvändigtvis inte alltid den allra bästa, men det klarnar under följande övningars gång. Återigen en påminnelse om att var öppna, bli inte för låsta eller förtjusta i er första idé.

Följande kort har fem övningar som används för att granska idén igen. Under de här övningarna kan er ursprungliga idé förändras helt och hållet, vilket är en del av innovationsprocessen.

Ifrågasätt er idé många gånger från olika synpunkter när ni genomför följande övningar.

Anknutna idéer

Tillbehör

- Uppgiftspapper 2 – Lotus.

Skriv ner er idé i kvadraten i mitten. Skriv sedan in andra idéer som på något sätt hör ihop med er idé i cirklarna runt omkring kvadraten. Det kan vara saker som ni kommer på till exempel från ett visst ord som har anknytning till er idé eller vad som helst som ni kommer att tänka på, som på ett eller annat sätt är kopplat till er ursprungliga idé. Det räcker bra med en mening. När ni har fyllt i alla cirklarna, välj en av dem och skriv dess innehåll i mitten av ett nytt uppgiftspapper och fortsätt på samma sätt. Fortsätt så länge som ni har idéer.

Undersök sedan om någon av de nya idéerna är bättre än den ursprungliga eller om någon av idéerna tillför något nytt till den ursprungliga idén.

Tid

- 20–40 min

Resursövning

Tillbehör

- A4-papper, pennor, uppgiftshäfte

I den här uppgiften funderar man på hur idén skulle förändras om man tar bort en konkret resurs från den. Er uppgift är att göra upp en lista över alla resurser som har koppling till idén och sedan fundera på hur betydelsefulla de är för er idé. Med resurser avses konkreta saker som har anknytning till idén (arbetstid, arbetsredskap, människor, pengar eller något annat motsvarande). Er idé kan exempelvis vara att ni vill starta konsolspelsturneringar mellan en ungdomsarbetare och ungdomar i en ungdomslokal en gång i veckan. Resurser för den idén kan bland annat vara ungdomar, ungdomsarbetare, konsol, spelkontroll, ungdomslokal, soffa, konsolspel o.s.v. Hur skulle idén förändras om man till exempel tog bort ungdomsarbetaren. Hurdan skulle idén vara om arbetaren ersattes av exempelvis ungdomarnas far- eller morföräldrar? Nu är det er tur att göra en lista över resurser och fundera på hur er idé förändras.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 18)

- Gör en lista över konkreta resurser med anknytning till er idé. Välj den mest avgörande resursen på listan.
- Fundera på hur er idé förändras om resursen tas bort. Skriv ner i uppgiftshäftet tre sätt att förverkliga er idé med om den centrala resursen inte finns. Om ni vill kan ni upprepa övningen genom att ta bort någon annan resurs.
- Utvärdera om någon av dessa nya versioner var bättre än er ursprungliga idé.



Effekt

Tillbehör

- Uppgiftspapper 3 - Effekt

Under denna övning funderar man på vilken slags påverkan er idé har på ungdomar, antingen på lokal eller nationell nivå. Dessutom funderar man på hur er idé påverkar hela ungdomsarbetet. Med andra ord, är det en sådan idé som skulle ha en stor inverkan på vilken ungdom som helst eller har den bara betydelse för ungdomarna i er egen målgrupp? Är idén sådan att den kan förändra sättet att utföra ungdomsarbete i hela Finland, det vill säga, kan den kopieras? Eller är det bara er egen arbetsplats sätt att agera?

UPPGIFT

- Ta fram uppgiftspapper 3 - Effekt ur Innoboxen.
- Skriv er ursprungliga idé på en post-it-lapp.
- Fundera på er egen idé och placera den på lämplig plats i rutfältet.
- Fundera på hur idén skulle behöva förändras för att kunna placera den på en annan plats i rutfältet.
- Gör tre nya versioner av er idé, så att det finns en version i varje ruta i fyrfältaren.

Digitalt eller inte

Tillbehör

- Uppgiftspapper 4 – Linje

Nu utvärderas vilken relation idén har till teknologi. Har man låtit teknologin ha en för stor del i idén eller skulle man kunna öka den teknologiska omfattningen?

UPPGIFT

- Ta fram uppgiftspapper 4 – Linje ur Innoboxen.
- Skriv er egen idé på en post-it-lapp.
- Placera er idé på rätt plats på linjen utifrån hur mycket teknologi som är kopplad till den.
- Hitta sedan på två nya versioner av er idé. Försök att komma med idéer till sådana saker som ligger så långt bort ifrån varandra som möjligt på linjen.

WOW

Tillbehör

- Uppgiftspapper 5 - WOW

Det här är den sista uppgiften, vars syfte är att granska den idé som ni har valt ur fyra olika håll.

Under övningen är det meningen att skriva på post-it-lappar vad som är blaah, det vill säga tråkigt med er idé och vad som är wow, det vill säga något som får alla att tappa hakan. I det här sammanhanget kan ni även hitta på nya egenskaper. Dessutom ska ni fundera på vad man kunde gallra bort från er idé, skapa version 0,5 av den, det vill säga en avskalad modell. Skriv till slut vad som borde tilläggas till er idé för att dess värde och betydelse skulle dubblas, för att få version 2.0.

UPPGIFT

- Var och en i gruppen bör hitta på minst en sak för varje punkt i rutfältet.
- Fäst era post-it-lappar på uppgiftspappret 5 - WOW som finns i Innoboxen.
- Gå tillsammans igenom vilka slags idéer om sakerna finns i rutsystemet.
- Fundera på om någon av de här lapparna förändrar er ursprungliga idé.

Sammanfattning

Idén har nu granskats ur flera olika vinklar och det är äntligen dags att bestämma det slutgiltiga formatet för er idé. Idén som ni började bearbeta har kunnat förändras under de föregående övningarna. Nu är det dock dags att fatta beslut och bestämma vilken är er slutgiltiga idé.

Innovation kräver mycket arbete och ni är redan i ett bra skede, men det finns ändå saker kvar att göra. I följande steg handlar de om att polera idén och testa den i praktiken, samt förhoppningsvis även förverkliga idén i något skede.

UPPGIFT (uppgiftshäftet, uppgift 19)

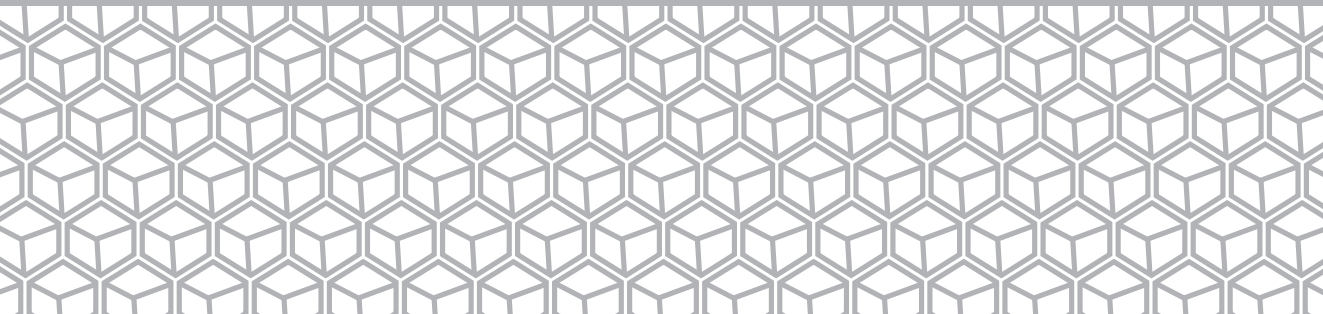
- Välj den av alla de föregående idéalternativen som ni är mest nöjda med och som ni tror mest på.
- Skriv ner er idé i uppgiftshäftet. Ett stycke text räcker i det här skedet.
- Ni kan redan skissa på exempelvis ett namn åt idén, men själva bearbetningen sker i nästa steg.



**INNO
BOKSI**

HELHET

6



Paketering

Grattis! Ni har nu en idé som ni arbetar med ända till slutet. Ni borde dock ännu fundera på den idén och se om det uppstår några nya insikter om vad man kan kunde laga eller ändra på.

I Innoboxen finns uppgiftspapper 6 – canvas, vars syfte är att hjälpa er i den här utformningsprocessen. Ta fram canvaspappret, post-it-lappar och pennor. Om ni gör det här i grupp så försök att var och en i gruppen hittar på en sak för varje punkt. När alla har satt upp sina post-it-lappar på canvasen, gå igenom dem och diskutera om de ledde till något nytt som bör beaktas.

Skriv ner er idé utifrån det här i uppgiftshäftet eller på en dator (uppgiftshäftet, uppgift 20).

Prototyp

Tillbehör

- Beroende på vilken er idé är, kan tillbehören bestå av papp, tejp, tuschpennor, blädderblockspapper eller dator/telefon, sax, piprensare, legobitar, modellera

Vid utvecklandet av en ny tjänst, metod eller produkt är det viktigt att göra en prototyp, som man sen kan börja testa den egna idén på användare. Vanligtvis utvecklas produkten fortfarande i prototypens byggske, men det är ännu viktigare att få respons om idén utifrån prototypen. Därför byggs prototypen ur den utgångspunkten att man kan få användarupplevelser och respons.

UPPGIFT

Tillverka prototypen så att målgruppens representant får en klar bild av produktens användningsupplevelse, det vill säga att hen kan testa produktens egenskaper. Om er idé till exempel är en applikation, kan ni göra en prototyp eller rita och klippa ut den av papper. Det är viktigt att tillverka en så konkret prototyp som möjligt, så om er idé är en servicedisk kan ni tillverka en sådan av papp. Med en mer konkret prototyp är det möjligt att få mer konkreta utvecklingsidéer och respons. Om er idé är en app, så kan ni på Innobox webbplats hitta tips på webbplatser som kan hjälpa er i att skapa prototypen. ➡ www.verke.org/innoboksi

Testning och bearbetning (A)

Nu när idén och prototypen är klara är det dags att börja testa produkten i praktiken. Ni kan testa produkten så att ni antingen leder testsituationen eller låter testutövarerna agera självmant medan ni bara iakttar vad hen gör. Tänk efter vad som passar bättre för er prototyp.

Målgrupperna definierades tidigare och nu är det dags att skaffa åsikter, användningsupplevelser och utvecklingsidéer från målgruppen och kasta sig in i att ta emot kritik.

Ta dig alltså till mötesplatser för ungdomar, möt dem på nätet, låt idén testas i praktiken, fråga kollegorna, nu möter du alltså idéns riktiga målgrupp.

Om du gör Innoboxen i grupp, fundera ut era roller innan testningen: vem samlar in respons, vem presenterar idén och så vidare, eller delar ni upp er och testar i olika miljöer?

Testning och bearbetning (B)

Samla ihop användarupplevelserna och responsen som ni erhållit. Vilka slags frågor ställde testarna, ifrågasatte de någonting? Ville de ha något mer av idén? Vad var väldigt bra? Fundera på vilken respons som förde er idé framåt och bearbeta innehållet enligt den. Det är bra att komma ihåg att det under utveckling är viktigt att testa er idé i ett så tidigt skede som möjligt och tillräckligt ofta. Då är det enklare att laga, bearbeta och utveckla den. Om ni inte testat er idé förrän den är färdig, finns risken att den helt går förbi målgruppens behov.

Läs mer på Innobox webbplats www.verke.org/innoboksi

Nedskrivning av det färdiga konceptet (A)

Nu är det snart slut.

Ni har kommit till det sista steget i innovationen och nu är det meningen att paketera idén till ett koncept. Det här steget underlättar att få ut idén i praktiken. Med konceptpapperet kan man presentera idén till exempelvis chefer, kollegor eller eventuella finansörer.

I tidigare skeden hade ni redan skrivit ner idén på papper och gjort prototyper och tester. Samla ihop alla lärdomar, insikter samt upplevelser och skriv ner en sista beskrivning av idén. Tänk ut färdigt vilken person eller aktör ni försöker sälja er idé till. Nu är det bra att kolla upp om det finns någon motsvarande verksamhet någon annanstans och dra nytta av deras erfarenheter för att klargöra idén.

På följande kort finns som påminnelse en lista över saker som är bra att ta med i den slutgiltiga versionen av er idé.

Nedskrivning av det färdiga konceptet (B)

Här lönar det sig att satsa på skrivandet så att er idé är i ett sådant format att vem som helst skulle få en tillräckligt bra uppfattning om vad ni håller på med efter att ha läst texten. Den här beskrivningen är också en bra hjälp i exempelvis om ni vill bestämma er för att ansöka om finansiering för er idé.

Observera bland annat följande när ni skriver beskrivningen:

- långsiktiga effekter
- kopierbarhet
- kostnader och övriga resurser (personer, lokaler, tillbehör och redskap)
- motsvarar konceptet på er organisations mål
- tidsplan för genomförandet
- ansvarsfördelning
- eventuella samarbetsinslag
- ungdomarnas delaktighet
- beskrivning av verksamheten (mål och praktiska åtgärder, resultat).

Skicka även er idébeskrivning till Verke på adressen info@verke.org. Ni kan leverera beskrivningen skriftligt eller i exempelvis videoformat. När ni har skickat den färdiga beskrivningen, skickar vi ett diplom till er för att ha deltagit i användningen av Innobox.

Försäljningsövning

Varierande innovationer har uppkommit med hjälp av Innobox, både stora och små. En del kräver finansiella insatser och en del kan förverkligas med bara allokering av tidsresurser. Vissa idéer kan vara sådana att de aktivt måste föras framåt inom den egna organisationen och få beslutsfattarna att bli intresserade, medan andra idéer inte kräver något speciellt hisstal. Man kan dock stöta på situationer där man måste berätta om idén för utomstående eller andra aktörer och därför handlar den sista övningen om att sälja konceptet.

UPPGIFT

- Förbered en powerpoint-/keynote-presentation av idén.
- Kontrollera att prototypen är uppdaterad enligt idén.
- Repetera hisstalet.
- Det lönar sig att förbereda ett par olika långa presentationer, till exempel på 90 sekunder, 5 minuter och 15 minuter.

Nu har ni en färdig idé, så det är dags att börja lägga upp en konkret plan för att föra den vidare. Om ni känner att ni behöver hjälp med vidareutvecklingen, står vi på Verke gärna till tjänst.

Grattis

Grattis! Ni har kommit till Innobox sista kort.

I era händer har ni nu något nytt, unikt och innovativt. Var stolta över er själva, ni har gått igenom en rätt så stor process och gjort ett enormt arbete för er idé. Hoppas den här resan med Innobox har varit lärorik och givande. Vi på Verke önskar er stor lycka och framgång med er idé. Och kom ihåg att ni alltid kan kontakta oss ifall ni behöver hjälp med något i fortsättningen.

Entusiastiska hälsningar från hela gänget på Verke.

PS. Skicka gärna respons om Innobox www.verke.org/innoboksi

