

3N — Innovationstrappen

Nyt, Nyttigt og Nyttiggjort

I det følgende præsenteres innovationstrappen (3N). Modellen er opdelt i syv faser, som adskiller sig fra hinanden ved at bygge på forskellige tænke måder (divergent og konvergent tænkning). Samtidig er trappen en illustration af forløbet i en innovationsproces, med tilhørende metoder og værktøjer. Værktøjerne kan anvendes i den daglige undervisning, både i projektarbejder og mere procesorienterede arbejdsmetoder, man må vælge at arbejde med. Formålet med at præsentere værktøjerne er dels at skitsere en række ideer og metoder, der kan bruges i forbindelse med undervisning og arbejdet med innovation, dels at foreslå et muligt fælles sprog, der kan benyttes i forbindelse med arbejdet med innovationstrappen.

Værktøjerne er beskrevet sådan, at læreren kan vælge at bruge dem til at sætte innovative processer i gang, eller de kan benyttes af elever uden lærerstyring. Værktøjerne kan gennemgås og illustreres af læreren og efterfølgende kan eleverne arbejde selvstændigt med værktøjerne.

Det kan virke modsætningsfyldt at præsentere værktøjer som en opskrift på at være kreativ og innovativ. Men det vil også være en fejl ukritisk at forsøge at anvende dem. Man må selv tilpasse og udvikle værktøjerne, så de bliver forankret i den enkelte lærers personlige undervisningsstil og i forhold til den gruppe af elever, som arbejder med dem. Værktøjerne kan være udgangspunktet for lærerens og elevernes udvikling af egne innovative arbejdsformer, som passer til dem, deres processer og deres måder at arbejde på.

Innovationstrappen ser sådan ud:



Trin 1 og trin 2

Det, der i første omgang definerer, hvordan et innovativt arbejdsforløb starter, er, hvilken type af opgave eller problemstilling man vil arbejde med. Forestiller man sig, at en klasse/et hold arbejder med et tema om klima, uden at det er nærmere defineret, hvad der arbejdes med inden for temaet, så starter det innovative forløb med en kreativ proces. Der skal i første omgang skabes en idébank, som eleverne kan arbejde ud fra. Man starter på trin 1 på innovationstrappen.

Her skal kreativiteten sættes i centrum. Der kan arbejdes med [brainstorm](#), [omvendt brainstorm](#), [idéskrivning](#), [ud i det blå](#), [mindmap](#).

Den afgrænsede opgave

Er opgaven derimod mere afgrænset, som for eksempel en virksomhed/institution, der ønsker en løsning på et specifikt problem, ser det lidt anderledes ud. En bank eller et kontor kunne ønske forslag til, hvordan man inden for nogle givne rammer kan forbedre trivselen på arbejdspladsen. Eller et møbelsnedkerfirma ønsker prototypemodeller til en bestemt kundes behov. I ovenstående eksempler kan man starte på samme trin, men idégenereringen sker inden for et afgrænset tema eller problemfelt.

Trin 2

På trin 2 skal der arbejdes mere målrettet og logisk med opgavefordelinger, grupperoller, planlægning i forbindelse med det efterfølgende trin 3.

Der kan her arbejdes med værktøjer som [grupperoller](#), [logbog](#), [projektkommunikation](#), [projektstyring](#), [uddelegering af arbejdsopgave/kompetenceprofil](#).

Trin 3

På dette trin arbejdes der målrettet og logisk. På dette trin samles der så mange oplysninger som muligt. Emnet belyses og dokumenteres i størst muligt omfang. Her går man ud og observerer, tager billeder, interviewer i institutionen, på kontoret, i virksomheden, hos kunder, brugergrupper, m.m.

Her bruges værktøjer som [observation](#), fotografering, video, båndoptager, skemaer til observation, interviewguides.

Trin 4

Nu har eleverne været ude at observere, interviewe m.m. Data er indsamlet og skal nu omsættes til viden. Nu arbejder eleverne kreativt med observationer og data. Hvad er det, vi har set? Hvordan virker det? Hvad er problemet? Hvordan kan vi gøre det anderledes? Kan det gøres smartere? Nemmere? Billigere? Hurtigere? Og mange flere spørgsmål, som eleverne nu finder gode forslag til løsninger på. Eleverne arbejder kreativt, og de anvender strukturerede brainstormmetoder.

Her kan grupperne arbejde med værktøjer som [idégenerering](#), idéskrivning, [cirkelskrivning](#), [stafethistorien](#), [båltale](#).

Trin 5

Eleverne står nu med en lang række forslag og ideer til løsning af problemet. Nu kommer der gang i et målrettet arbejde, hvor der opstilles kriterier for løsning af problemet, og den endelige udvælgelse finder sted. Kriterierne kan strække sig fra alt lige fra kvalitet, design og funktionalitet og til målgrupper, brugerkrav til kostpris, salgspriser og markedssegmenter m.m.

Eleverne kan her arbejde med værktøjer som [tænkestile](#) og [udvælge veje](#).

Trin 6

Nu står eleverne med en idé, der er valgt blandt mange. Der skabes et fælles sprog og en fælles forståelse for ideen. Ideen visualiseres. Eleverne bruger alle til rådighed stående midler til at kreere en model i enten fysisk form eller som metafor. Modellen kan fremstilles af træ, papir, lim, snor, tape m.m. eller som tegninger eller beskrevet som fælles billeder (metaforer).

Der kan her arbejdes med værktøjer som [visualisering ved prototype](#), [metaforer](#), [husk det hele](#).

Trin 7

Der er skabt en fælles forståelse og et fælles sprog om den endelige idé. Nu udføres den og formidles til brugeren/kunden. I denne fase kan det være en fordel at inddrage slutbrugeren ved enten at invitere kunden ind på skolen eller ved at præsentere det i virksomheden. I denne fase arbejder eleverne også med deres præsentation og fremstilling af ideen på en spændende og anderledes måde.

Der kan her arbejdes med værktøjer som [elevatortale](#), husk det hele. Elevatortalen går i al sin enkelhed ud på, at man skal kunne formulere hele projektets idé på den tid, det tager at køre op til 30. sal med en elevator.

Udviklet af Dorrit Sørensen i samarbejde med Undervisningsministeriet, 2010