

# Toolbox

**CoC**  
**Playful**  
**Minds**

# Indhold

## Metoder til at samskabe

## Metoder til at undersøge

## Metoder til at idéudvikle

## Metoder til at skabe

# Metoder til samskabelse med børn

## HVAD

CoC Playful Minds' samskabelsesmetoder er metoder udviklet til at samskabe med børn. Metoderne kan bruges til at forstå og undersøge verden, temaer og problemstillinger og sammen skabe virksomme løsninger. Samskabelse kan ses som enkeltstående aktiviteter eller som flere processer over tid.

I samskabelse med børn er det vigtigt med:

- facilitering
- afklaring af ressourcer
- etiske overvejelser over, hvad formålet er, hvad børn og voksne kan, og hvad børn og voksne inviteres til at blive en del af

Metoderne udspringer af design thinking, kooperativ learning, engineering, antropologi og playful learning.

## HVORFOR

I samskabelse opnås både bedre processer og bedre resultater, fordi fokus er på de mennesker, som en sag vedrører, og på at inddrage flere perspektiver på sagen.

Samskabelse med børn bidrager til:

- en proces præget af en legende tilgang, åbenhed og etisk opmærksomhed på, hvordan vi kan spille hinanden gode og forstå nye perspektiver og muligheder
- at respektere mødet med andre og at blive god til at samarbejde med andre

- at fremme oplevelsen af at have værdi, at kunne bidrage med noget meningsfuldt – og dermed fremme kulturmøder og demokratisk dannelse
- dybere læring, fordi man lærer og husker bedre, når man selv er engageret i at tilegne sig ny viden og kan opleve mening i formål og proces

## HVORDAN

Alle samskabelsesprocesser er unikke men indeholder alle de samme principper.

Processen er:

1. forberedelses- og planlægningsfase
2. samskabelsesfase
3. produktions- og implementeringsfase

Det starter med et særligt menneskesyn om, at alle mennesker uanset alder, køn, religion, politisk standpunkt og status er lige værdige og er aktive medskabere i eget liv.

Samskabelse åbner et fælles rum, hvor deltagerne bidrager ligeværdigt med deres forskellige perspektiver og er sammen om en fælles sag. Deltagerne har lige deltagelses- og initiativret og må være risikovillige, da de forskellige perspektiver på sagen altid vil have et ukendt resultat.

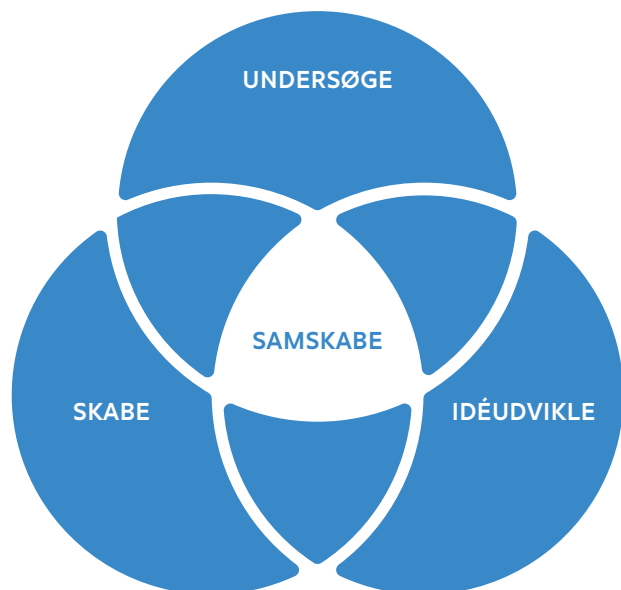
**HVEM**

Metoderne kan anvendes af alle, der ønsker at samskabe. Toolboxen er udviklet til at kunne anvendes i samskabelse med og mellem børn, da der her er nogle væsentlige og etiske overvejelser, som facilitator og de voksne skal være bevidste om. Det er f.eks., at børn og voksne har ulige forudsætninger, men er ligeværdige mennesker, hvor de voksne har det overordnede ansvar for at behandle barnet og dets interesser forsvarligt. Det er vigtigt at understrege, at alle kan samskabe, men ofte har man brug for støtte i processen. Det giver samskabelsesmetoderne.

**SAMSKABELSESTREKANTEN**

Trekanten er bygget op af tre faser, og centralt for alle tre faser ligger samskabelse. Faserne sikrer, at f.eks. en spæd idé, problemstilling eller et behov bearbejdes, analyseres, undersøges og udvikles, så man til sidst står med en god virksom løsning. De tre faser læner sig op af Billund Kommunes Forstå-Skab-Virk.

De tre faser er:

**UNDERSØGE**

Her søges der ny viden, der analyseres, bearbejdes og behandles. Denne fase handler om at se, lytte, mærke og forstå verden.

**IDÉUDVIKLE**

Her idégeneres, afgrænses og indkredses problemstillinger. Denne fase handler om at skabe mange idéer, udvikle, kvalificere og udvælge de bedste idéer inden for en bestemt ramme.

**SKABE**

Her konstrueres, bygges, produceres, testes og forbedres løsninger. Denne fase handler om at lave virksomme løsninger, der fungerer og skaber forandring.

**SAMSKABE**

Her arbejdes der med tillid, fællesskab, relationsopbygning, anerkendelse, spørgeteknikker, aktiv lytning og feedback. Denne fase handler om at understøtte samskabelse på trods af forskellige positioner, roller og hierarkier.

Faserne er strukturerede i processer, der åbner og lukker deltageres mindset, så det er muligt at bevæge sig dynamisk både i faserne og mellem faserne. Hver fase starter med et åbent mindset, hvor der indsamles ny viden eller skabes idéer, som gennem fasen vurderes, bearbejdes og afsluttes med at blive lukket ned gennem sortering og udvælgelse. F.eks. ved at visualisere viden, idéer eller prototyper og derefter igennem afprøve og få feedback, så man hele tiden ved, hvad man står med, og hvad næste skridt i processen er. Der er ikke nødvendigvis en på forhånd logisk eller givet rækkefølge på faserne.

Det vil afhænge af konteksten, sagen og ressourcerne, hvilken fase man starter med. Nogle gange vil man åbne og afgrænse en problemstilling, inden man søger ny viden. Andre gange har man behov for at få ny viden, inden man kan åbne og afgrænse sin problemstilling.

Samskabelse er en iterativ proces, der veksler mellem faserne, fordi deltagerne bliver klogere på deres sag og problemstilling som en del af processen. Metoderne understøtter denne bevægelse mellem faserne.

**NEXT STEP**

I alle metoderne har vi givet et forslag til, hvad næste step kunne være. I det nedestående tilfælde kunne idéen med feedback tages videre til SKABE-fasen, hvor den udvikles, materialiseres gennem prototyper, test og fremtidssikring. Bruges metoderne derimod til at åbne en problemstilling, finde undertemaer og indsnævre sit arbejdsfelt, vil næste step ofte være at tage temaet med til UNDERSØGE-fasen, hvor der dykkes ned for at undersøge verden omkring den udvalgte problemstilling.

### EKSEMPEL PÅ EN PROCES

Nedenfor er skitseret et eksempel på en proces i IDÉUDVIKLE-fasen. Forud for denne proces kan der have været en planlægningsproces, hvor holdet af deltagere er sat og den overordnede problemstilling fundet.

Til eksemplet har vi udvalgt 6 metoder i alt. De 3 idéudviklingsmetoder (lilla metoder) vil hjælpe dig med at gå fra at få ideer til at have udvalgt de bedste ideer, og de 3 samskabelsesmetoder (grønne metoder) vil støtte dig i at samskabe med børn i idéudviklingen.

#### Mine sko

Der er her valgt at starte processen med en icebreaker, der både giver lidt personlig information og sætter fokus på forskellige forventninger til forløbet.

#### Idégenereringsregler

Deltagerne præsenteres for det mindset, idégenerering kræver for at skabe de bedste idéer.

#### Gaver

Denne metode åbner deltageres kreative mindset, styrker relationer og giver ny energi ved at grine sammen.

#### Idéskyer

Denne metode strukturerer idégenereringen og gør det nemmere at gruppere og sortere idéer med det samme.

#### Idévurdering

Denne metode er god til at skabe en ramme for fælles vurdering af idéer.

#### Spørgeroller

Denne metode fremmer dialog og inddragelse ved at søge ind til kernen af deltageres forskellige perspektiver.





[cocplayfulminds.org](http://cocplayfulminds.org) **CoC.  
Playful  
Minds**