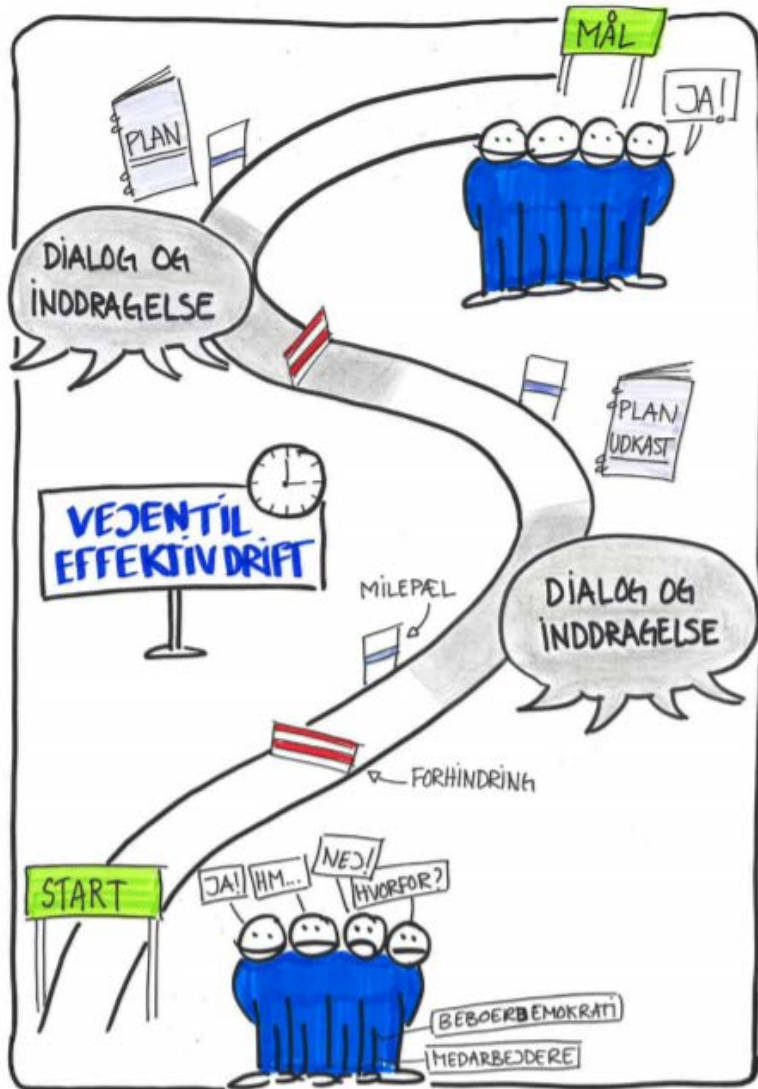


# 60 effektiviseringer på 60 minutter



**Muligheden for at finde effektiviseringer er overalt! Tag på tur gennem Experimentariets udstilling og bliv inspireret til at opfinde nye løsninger på hverdagens udfordringer.**

I løbet af de næste 60 minutter skal I igennem opfinderens 5 skridt fra problem til løsning.



1. Opfinderen ser et problem
2. Opfinderen observerer og stiller spørgsmål
3. Opfinderen ser nye muligheder i kendte ting
4. Opfinderen søger hjælp i sit netværk
5. Opfinderen eksperimenterer

## STEP 0

Nu skal I følge godt med for vi starter med *multitasking*. I skal introducere jer for hinanden, imens I kigger nærmere på opfindelsernes hus.

Når I har været udstillingen igennem, ved I

- a) Hvad hinanden hedder,
- b) hvor I er fra
- c) hvad I laver
- d) hvor mange års erfaring I har i sektoren.

Sæt i gang!



Det har i 10 minutter til



## **STEP 1a – Opfinderen udvælger ét problem**

Udvælg ét problem, som I vil arbejde videre med.

Notér problemet her:

---

Hvorfor opstår problemet?

Opfinderen stiller skarpt på problemet ved at spørge "hvorfor" fem gange.

Fordi: \_\_\_\_\_

Fordi: \_\_\_\_\_

Fordi: \_\_\_\_\_

Fordi: \_\_\_\_\_

Fordi: \_\_\_\_\_

Rigtig godt – Nu er I klar til STEP 2

## STEP 2 – Observer og stil spørgsmål

Nu vil en opfinder altid forsøge at blive klogere på problemstillingen. Derfor stiller han sig selv to spørgsmål. Dem skal I nu stille hinanden.



Det har i 10 min til

**Hvad kan du observere for at blive klogere på problemstillingen?**

Notér:

---

---

---

---

**Hvad kan du stille af spørgsmål for at blive klogere på problemstillingen?**

Notér:

---

---

---

---

## STEP 3 – Se muligheder

Nu er vi færdige med at kredse om problemet og er klar til at se frem ad!

Vi skal nu kigge på mulige løsninger!

Det første spørgsmål I skal stille hinanden er:

**Hvordan ser drømmeideen ud?**

Notér:

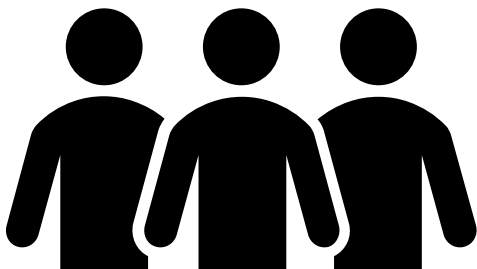
---

---

---

---

---



Det har I 10 minutter til

Godt! Nu kender vi drømmescenariet. Men hvordan løser vi problemet?

Hvad er den mest fjollede og mest realistiske idé du kan komme på?

Den fjollede

Vi løser det ved, at:

---

---

---

---

---

---

---

---



Den realistiske

Vi løser det ved, at:

---

---

---

---

---

---

---

---





Kanon! Nu har vi allerede nogle:

1. Drømmescenarier
2. Fjollede ideer
3. Realistiske ideer



Nu skal I lade jer inspirere af andre:

Find noget fra andre brancher, fra hverdagen eller andet, som I kan bruge til at løse jeres problem:

*Bevæg jer igennem udstillingerne for at finde inspiration!*

Notér:

---

---

---

---

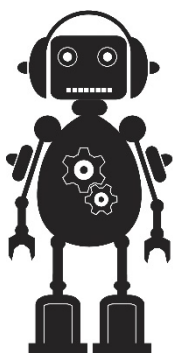
---

---

---

---

Det har I 15 minutter til



## STEP 4 – Søg hjælp

Okay, nu har I fundet nogle mulige løsninger. Det er altid en fordel at spørge andre til råds inden man kaster sig ud i nye løsninger.

Hvem kunne I med fordel spørge til råds, få viden fra eller søge information hos?

Notér:

---

---

---

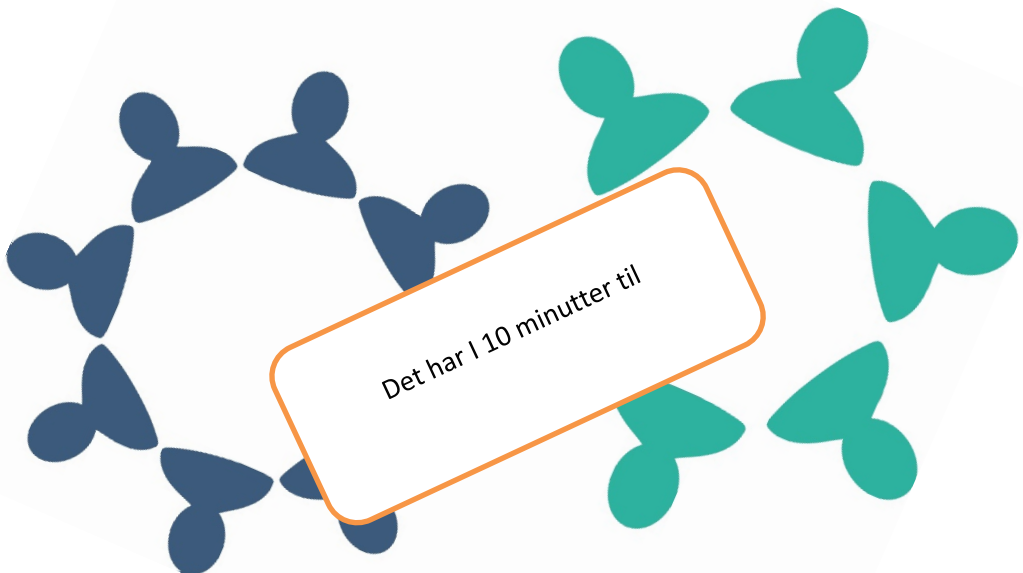
---

---

---

---

---



Det har I 10 minutter til

## STEP 5 - Eksperimenter

Nu har I en klart defineret idé, som I er klar til at afprøve i virkeligheden!

Skriv problemet her:

---

Hvad er det første, I skal eksperimentere med?

Notér:

---

---

---

---

---

Hvad er I parate til at handle på nu?

Notér:

---

---

---

---

---

Nu er I kommet hele vejen igennem en opfinders proces fra problem til løsning.

Godt gået!

Inden I går til frokost, skal I aflevere denne udfyldte folder der hvor I modtog den. Så skriver vi den ren og deler jeres guldorn med resten af forsamlingen.

**TAK FOR INDSATSEN!**

