Guide til at arbejde med

Aktivitetsmaterialet Social Innovation

Indhold

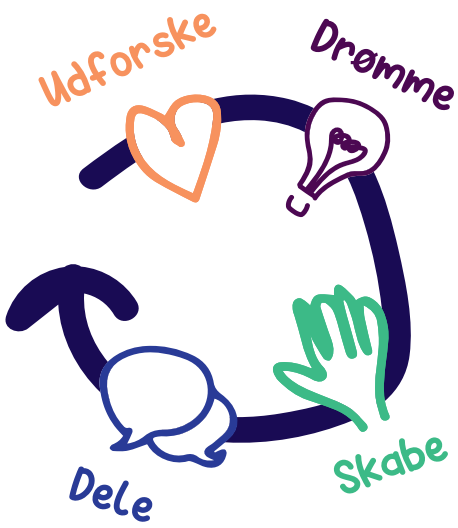
1.	Velkommen til aktivitetshæftet om Social Innovation	3
2.	Før I går i gang	4
2.1.	Afklar jeres målsætninger	4
2.2.	Målgruppe for aktivitetsmaterialet	5
2.3.	Rollen som facilitator	6
2.4.	Find den rette afgrænsning	6
2.5.	Tidsforbrug	7
3.	**Introduktion til Social Innovation**	**8**
3.1.	Tingposeleg	9
3.2.	Ikke sige nej-leg	10
3.3.	Byg en fælles forståelse	10
3.4.	Sammenlign spejdermetoden og Social Innovation	12
4.	**Udforske**	**13**
4.1.	Gå på opdagelse i lokalsamfundet	14
4.2.	Avis-collage	15
4.3.	Inspiration fra billeder	16
4.4.	Mød jeres målgruppe	17
5.	**Drømme**	**19**
5.1.	Byg jeres drømmefremtid	21
5.2.	Drømmehatten	22
5.3.	Vælg en idé	22
6.	**Skabe**	**24**
6.1.	Rotationsplanlægning	25
6.2.	Rollespilsplanlægning	26
6.3.	Lav en handleplan	27
	Nu er I klar til at skabe!	28
7.	**Dele**	**30**
7.1.	Del dine succeser og inspirer andre	31
8.	**Evaluering**	**33**
8.1.	Flagstangsevaluering	34
8.2.	Tankesky	34
8.3.	Stille evaluering	35
8.4.	Mål jeres aftryk	37
	Mere information	38
	Bilag	39

1. Velkommen til aktivitetshæftet om Social Innovation

I dette hæfte finder du en faciliteringsguide til et forløb om Social Innovation for spejdere på ugentlige møder, kursusaktiviteter eller et arrangement. Hæftet indeholder aktivitetsmateriale med grundige beskrivelser af de metoder og målsætninger, som vi bruger i arbejdet med Social Innovation for spejdere.

Faciliteringsguiden er bygget op omkring de fire trin i Design for Change modellen, som er omdrejningspunktet i aktivitetsmaterialet. Inden vi går i dybden med de fire trin og de aktiviteter der hører til hvert trin, vil vi fortælle lidt om vores anbefalinger til forberedelser og overordnede overvejelser om arbejdet med Social Innovation. Vi håber, at faciliteringsguiden vil lede jer sikkert gennem et forløb om socialt innovation, men det er vigtigt for os at gøre klart, at I er velkomne til at tilpasse aktiviteterne, så de passer til netop jeres målgruppe og jeres situation.

Bagerst i hæftet finder I kontaktinformation til teamet bag aktivitetsmaterialet. I er velkommen til at kontakte os, hvis I har spørgsmål eller feedback.



Hvad er Social Innovation

Social Innovation handler om at forstå og skabe varig social forandring. Social Innovation betyder at skabe en nytænkende løsning på en udfordring. En løsning, som er mere effektiv, ressourcebesparende, bæredygtig eller retfærdig end i dag, og som skaber værdi for fællesskabet snarere end for individer.

Kilde: Rediscovering Social Innovation, Standford, fall 2008

Hvad er Design for Change

Design for Change metoden er skabt på grundlag af ideen om, at uddannelse skal give alle børn styrken til at sige: "Jeg kan gøre det". Samt at alle børn skal opleve, at forandring er mulig, og at de selv kan skabe forandring. Modellen bygger på designtænkning og bevægelsen bag Design for Change metoden blev grundlagt i 2009 af Kiran Bir Sethi i Indien. I dag benyttes Design for Change i skoler i mange forskellige lande, herunder Danmark. Design for Change initiativet er open-source og er frit tilgængeligt, tilladt at tilpasse og kopiere. Teamet bag aktivitetsmaterialet om Social Innovation har derfor tilpasset denne open-source metode til den uformelle uddannelse og spejdermetoden der er helt central i spejderbevægelsen. Læs mere om Design for Change på www.dfcworld.org.

2. Før I går i gang

2.1. Afklar jeres målsætninger

De spejdere, som arbejder med aktivitetsmaterialet om Social Innovation, oplever som regel:

- Empati, da de bliver opmærksomme på målgrupper og problemstillinger, som påvirker dem i deres lokalområde.
- Styrkelse af troen på egne evner, fordi de bliver i stand til at skabe en positiv forandring i deres lokalsamfund.
- Engagement, fordi de kan se den forandring, som de skaber.
- At opnå erfaring med konkrete projektledelsesværktøjer, som kan bruges til mange andre formål i deres spejderliv og i livet generelt.

Som det ses ovenfor har Social Innovation meget at tilbyde. Udbyttet af at arbejde med materialet er altså ikke begrænset til udbyttet af de enkelte projekter, som spejderne gennemfører, mens de arbejder med aktivitetsmaterialet. Derudover får de også trænet færdigheder og måder at tænke på, som gør dem i stand til at skabe endnu større påvirkning i deres lokalsamfund fremover. Derfor er formålet med materialet også at lære om at lede og arbejde med projekter i lige så høj grad som det er at nå i mål med det specifikke projekt.

Der er altså flere formål med at arbejde med materialet. Og i virkeligheden er det kun spejdernes fantasi, der afgør hvor de ender. Det er således helt centralt at spejderne føler ejerskab for deres projekter og får lov at tage ansvar for dem. Derfor skal I som ledere eller facilitatorer også have for øje at give spejderne mulighed for selv at beslutte retningen på det projekt de ønsker at arbejde med.

Det gør I ved at:

- Være åben for at bevæge jer ud i ukendt land, hvor det kan være svært at have planlagt alting på forhånd.
- Byde idéer og tanker fra spejderne velkommen.
- Opfordre spejderne til at tage lederskabet for deres projekt.

For an organisation the objectives for working with Social Innovation could be:

- Building the capacity of the organisation:
  - Through an easy implementable and scalable programme
  - Through capacity development of trainers and talent
  - Through strengthening the non-formal education approach
- Increased focus on citizenship in Guiding and Scouting activities
- Make an impact in the local community and have success stories to show and share the positive impact of Guiding and Scouting

2.2. Målgruppe for aktivitetsmaterialet

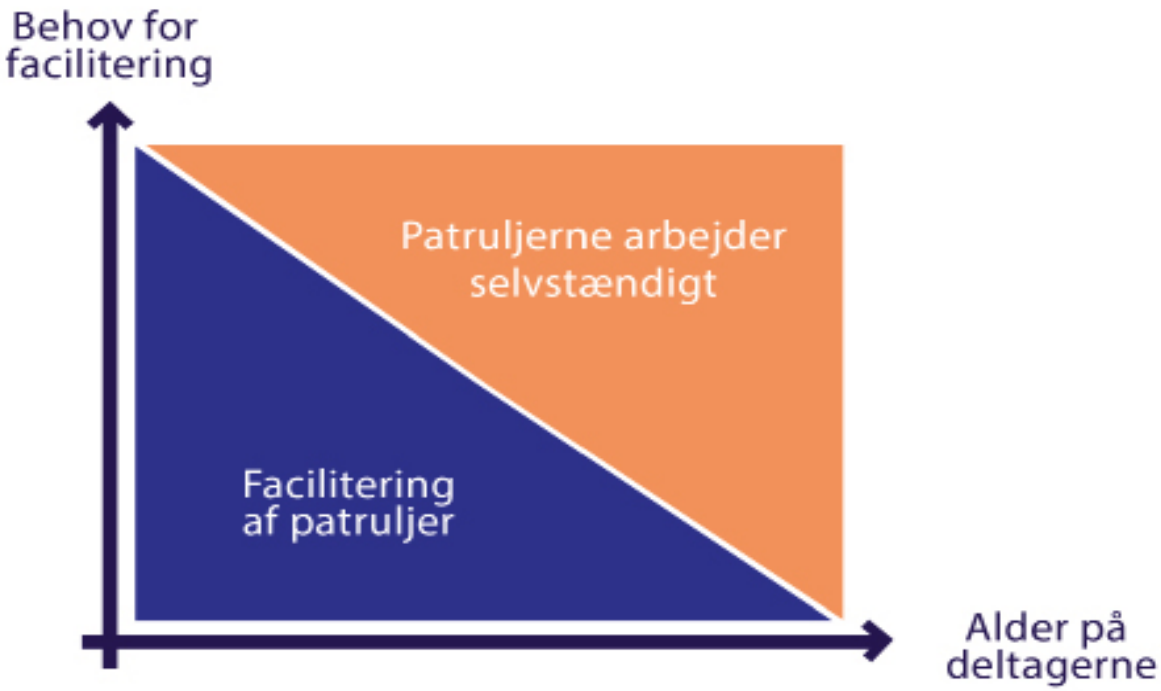
Social Innovation aktivitetsmaterialet anbefales til spejdere fra 10 år og op. Vores erfaringer er, at aktivitetsmaterialet fungerer godt for både de større børn, unge og også for voksne trænere. Den yngste del af målgruppen for programmet tænker og arbejder ofte med meget konkrete tiltag mens abstraktionsniveauet øges ved de ældre målgrupper, som kan arbejde på et mere konceptuelt plan. Begge dele kan sætte værdifulde aftryk i lokalsamfundet.

Aktivitetsmaterialet er designet til at man samarbejder i patruljer uden et stort aldersspænd i patruljerne, mens der sagtens kan være aldersspænd mellem patruljer der arbejder parallelt med aktivitetsmaterialet. Men vi har gode erfaringer med at der er diversitet i patruljerne på parametre som sprog, kulturel baggrund eller handicap. Aktivitetsmaterialet kan også bruges til at skabe synlighed om spejderarbejdet ved eksempelvis at samarbejde med andre partnerorganisationer.

Social Innovation bygger på spejdermetoden herunder patruljesystemet. Derfor er aktivitetsmaterialet tilrettelagt som patrulje-forløb. Enkelte aktiviteter laves i større eller mindre grupper, men hovedforløbet er tiltænkt at foregå i patruljer frem for i store grupper eller for enkeltpersoner.

Når man arbejder med den yngre del af målgruppen er der behov for større grad af facilitering af processen. De vil ikke være lige så selvkørende, og det er derfor særligt vigtigt at aktivitetsmaterialet afvikles på møder, lejre eller ture, hvorimod den ældre del af målgruppen også kan forventes at lave noget selvstændigt arbejde med aktivitetsmaterialet udenfor de vante og faciliterede rammer. Hvis den yngre del af målgruppen forventes at lave noget mellem møder skal det være meget konkret opgaver som eksempelvis at tale med en person som er en del af målgruppen de gerne vil arbejde med, undersøge en bestemt ting eller fortælle om deres projekt og resultater i skolen. Der er noter ved de enkelte aktiviteter, hvis der er nogle særlige opmærksomhedspunkter, der relaterer sig til spejdernes alder.

Aktiviteterne i Social Innovation kan selvfølgelig tilpasses lokalt af jer der kender spejderne bedst. Det vigtigste at holde for øje er blot at aktiviteterne lærer spejderne om både at arbejde med projekter fra idé til virkelighed og evaluering, men også om fokusprojekterne. Sidstnævnte må gerne være små korte projekter, så det sikres at spejderne når i mål. En succes i lille skala kan være bedre end et stort projekt, der aldrig føres ud i livet.



2.3. Rollen som facilitator

Det er ikke et krav for en facilitator at have arbejdet med dette aktivitetsmateriale før eller have nogen særlig facilitator uddannelse. Vi skriver om rollen som facilitator fordi det for nogen er en anden måde at være spejderleder på. Læs programmet igennem, læg en plan og forbered jer på det ukendte, så skal det hele nok gå. Facilitatoren er til stede for at aktivere spejderne og hjælpe dem, mens de arbejder med deres egne idéer. Det er derfor vigtigt ikke at påtage sig en projektlederrolle. Det er spejdernes idéer, som er i fokus og dem der er projektledere.

Den ældre del af målgruppen kan kan facilitere processen indbyrdes i patruljerne. Men når man arbejder med flere patruljer, eller med yngre aldersgrupper med et højere behov for understøttende facilitering, anbefales det at have en eller flere dedikerede facilitatorer. At være flere facilitatorer giver mulighed for at snakke sammen undervejs og hjælpe hinanden med at overskue de mange igangværende projekter. Det vil også bringe forskellige perspektiver på bordet, således at I kan hjælpe hinanden med at støtte spejderne i at udvikle deres idéer på forskellige måder. Vi opfordrer også til at lade patruljeledere deltage i faciliteringen af dette program for at give dem faciliteringserfaring og for at øge deres viden om Social Innovation.

2.4. Find den rette afgrænsning

Social Innovation projekter kan ikke planlægges i alle detaljer forud for processen. Der skal være rum til at spejderne kan træffe valg i løbet af processen i forhold til deres interesser og de idéer de byder ind med. Hvis der arbejdes med meget lidt afgrænsning er det kun spejdernes fantasi, der sætter grænserne for hvilken retning deres projekter kan tage. I så fald må du trække på al din erfaring som spejder, leder og facilitator til at kunne improvisere undervejs. Det er også muligt at arbejde med nogen afgrænsning for forløbene. Måske har I allerede en partnerorganisation, som I gerne vil samarbejde med, eller et bestemt emne I gerne vil have fokus på. Det er muligt at lægge en sådan afgrænsning ind som forudsætning for at arbejde med aktivitetsmaterialet. I så fald er det vigtigt stadig at lade det være op til spejderne at finde de problemer de gerne vil løse og idéerne til løsningerne. Forudgående afgrænsningsvalg skal således kun skabe en ramme, som spejderne skal arbejde indenfor.

Uanset om der arbejdes med en snæver eller meget bred afgrænsning, er målet altid at sætte positive aftryk i lokalsamfundet. Lokalsamfundet er de umiddelbare omgivelser spejderne er vant til at forholde sig til og de derfor både kender og forstår. Hvis der laves en yderligere afgrænsning til eksempelvis et samarbejde med en specifik målgruppe (som eksempelvis flygtninge, ældre eller socialt udsatte) sætter dette grænser for hvilke valg spejderne kan træffe i forløbet. Dette er helt i orden at gøre, men pas på at det ikke bliver så snæver en afgrænsning at spejderne ikke får mulighed for at udfolde deres fantasi og kreativitet. Det er en god idé at have aftaler med partnerorganisationer eller tage kontakt til den udvalgte målgruppe før forløbet sættes i gang og lave en gensidig forventningsafstemning for samarbejdet.

Lokation

Lokation

Der er ikke nogen særlige forudsætninger for hvor der kan arbejdes med Social Innovation aktivitetsmaterialet. Det kan sagtens være i jeres spejderhytte og der er aktiviteter der kan afvikles både inde og ude. Vores erfaring er at det kan være godt også at bruge uderummet, da idéer vokser når de kommer ud i det fri.

2.5. Tidsforbrug

Aktivitetsmaterialet kan afvikles som en kort introduktion, der giver en smagsprøve på Design for Change metoden, Social Innovation og projektledelse. Det kan også afvikles som et længere forløb over flere ugentlige møder eller flere dages lejr eller træning. Find forslag til, hvordan programmet kan afvikles på fire timer, fire spejdermøder eller fire dage i bilagene. Det er selvfølgelig også mulig at forlænge forløb, hvis skabe-fasen, hvor projektet afvikles, tager længere tid.

For meget korte forløb er hovedformålet at introducere spejderne til at prøve kræfter med metoderne, som spejderne efterfølgende kan arbejde videre med på egen hånd. Men det kan være svært at nå at lave projekter, der skaber egentlig værdi og som dermed giver spejderne følelsen af hvad de faktisk kan sætte af aftryk på meget kort tid.

For de lange forløb, hvor spejderne måske endda også arbejder med projektaktiviteter parallelt med spejdermøderne, kan det være godt lige at tjekke ind med projekterne en gang imellem og tilbyde sparring eller mentoring for at sikre, at der er progression i forløbet. Helt generelt anbefaler vi, at selv meget lange forløb ikke løber længere end 3-6 måneder. Hvis projekter løber længere tid, anbefaler vi at bryde det ned i mindre delprojekter, der kan nå i mål på mindre end 3-6 måneder. Har spejderne mod på mere, kan de altid gå videre med næste delprojekt, der bygger videre på det forrige eller på et nyt projekt og bruge de erfaringer og læringer de har fået med sig.

Forklaring af ikoner

Aktivitetens varighed

Niveau af fysisk aktivitet

Individuel opgave

Arbejd i par

Arbejd i patruljer på 3-6 personer

Arbejd sammen alle sammen

3. Introduktion til Social Innovation

Formålet med denne introducerende fase er at få bragt alle i den rette stemning med et åbent og kreativt mindset. Derudover giver introduktionsfasen mulighed for at reflektere over Spejdermetoden og kerneværdierne i spejderarbejdet, som også er fundamentet for Social Innovations aktivitetsmateriale.

3.1. Tingposeleg

Formålet med denne aktiviteten er at nå et prædefineret mål (at finde på en leg), som er beskrevet mere som en løsningsramme end en specifik løsning, der skal løses med de forhåndenværende ressourcer (tingene i tingposen). Der er altså et kendt udgangspunkt og mål, men ikke nogen rigtig eller forkert måde at komme fra start til slut. Det er op til fantasien.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have en sjov måde at øve kreativ tænkning og en let måde at introducere de fire faser i Design for Change modellen.

30 min.

Aktivitetsinstruktioner

1. Hver patrulje får en pose med tilfældige ting i. Deltagerne vælger hver især en ting fra posen uden at kigge. Det er ikke vigtigt hvilke ting der er i posen. Se eksempler på hvad det eksempelvis kunne være i materialelisten. Brug gerne ting I allerede har i stedet for at købe nyt.

2. Patruljen får herefter 10 minutter til at finde på en leg, hvor alle de ting de har trukket i posen skal bruges, og som tager mindst 3 minutter at lege.

3. Patruljerne skal nu bytte leg med hinanden. De skal forklare en anden patrulje reglerne for deres leg og efterfølgende får den anden patrulje mulighed for at prøve at lege legen, mens den første patrulje ligeledes får lov at lege den anden patruljes leg.

Faciliteringsnoter

Når I reflekterer over hvad I har fået ud af at lege denne leg, kan I eksempelvis fremhæve følgende punkter:

- Aktiviteten kan løses på mange forskellige måder.
- Det er vigtigt at samarbejde og sikre at alles ting indgår i legen.
- At tage udgangspunkt i de ressourcer man har til rådighed er lige så godt som at fokusere på et specifikt beskrevet mål.
- Flere ressourcer (ting) gør det ikke nødvendigvis lettere at løse et problem (finde på en leg).

Design for Change modellens fire faser relateret til tingposelegen:

- Udforske: Hvem er vores målgruppe (de andre patruljer, der skal lege legen) og hvad mon de vil synes er sjovt at lege?
- Drømme: Hvad skal legen kunne? Hvad kunne være sjovt at lege?
- Skabe: Find på en leg!
- Dele: Fortæl om legen og lad andre prøve lege

Materialer - Inspiration til tingposen:

- Poser
- Bordtennisbolde
- Snor
- Tomme dåser
- Elastikker
- Klemmer
- Modellervoks
- Bestik
- Skriveredskaber
- Små stykker legetøj
- Terninger
- Kopper

Du kan bruge hvad du lige har til rådighed, ovenstående er kun til inspiration.

3.2. Ikke sige nej-leg

Formålet med denne aktiviteten er at holde dialogen i gang ved at bygge på hinandens idéer.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have en sjov aktivitet til at øve kreativ tænkning.

15 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Spejderne leger denne leg i par. Den ene skal være købmand og den anden skal være kunde.

2. Kunden starter med at spørge efter noget helt specifikt - eksempelvis en sæbe der kan farve ham eller hende blå.

3. Hvis købmanden siger "nej det har vi ikke", stopper legen der. Hvis købmanden derimod svarer med et tilbud om en anden ting, som eksempelvis: "Hvad med en hund der kan vaske dine fødder", kan dialogen fortsætte frem og tilbage imellem de to.

4. Legen fortsætter på denne måde for et par minutter hvorefter spejderne bytter roller.

Faciliteringsnoter

Når I reflekterer over hvad I har fået ud af at lege denne leg kan I eksempelvis fremhæve følgende punkter:

- Brug fantasien
- Tænk lidt skørt - det er sjovere og får idéerne til at vokse hurtigere
- Byg på hinandens idéer
- Vær åben og lyt til din makker
- Der er ikke noget rigtigt og forkert svar når i bygger på hinandens dialog

Materialer

Ingen

3.3. Byg en fælles forståelse

Formålet med denne aktiviteten er at diskutere terminologien i programmet på en legende måde og derigennem få en fælles forståelse for begreberne.

Vælg denne aktivitet hvis I gerne vil opnå en fælles forståelse og udforske begreberne der bruges i aktivitetsmaterialet.

40 min.

Aktivitetsinstruktioner

1. Bed deltagerne om at følge instruktionerne fra facilitatoren som fortæller hvad der skal bygges.

Hver byggeøvelse kan vare omkring 10 minutter.

2. Første byggeøvelse:
- "Byg hvad spejder betyder for dig".
- Lad alle bygge hver især og lad dem derefter fortælle hinanden i patruljen om hvad de har bygget.
- Lad patruljerne prøve at bygge det de hver især har skabt sammen og på den måde bygge hele spejderbevægelsen.
- Lad byggerierne stå som de er.

3. Anden byggeøvelse:
- "Byg hvad lokalsamfund betyder for dig".
- Lad alle bygge hver især og lad dem derefter fortælle hinanden i patruljen om hvad de har bygget.
- Lad patruljerne prøve at bygge det de hver især har skabt sammen. Hvad er de centrale elementer?
- Lad byggerierne stå som de er.

4. Tredje byggeøvelse:
- "Byg hvad Social Innovation betyder for dig".
- Lad alle bygge hver især og lad dem derefter fortælle hinanden i patruljen om hvad de har bygget.
- Lad patruljerne prøve at bygge det de hver især har skabt sammen. Hvad er de centrale elementer?
- Lad byggerierne stå som de er.

5. Skriv nogle af nøgleordene ned som fortæller om det I har skabt. Disse kan I bruge som inspiration til jeres videre arbejde.

Faciliteringsnoter

Hvis spejderne ikke ved hvad de skal bygge, så opfordr dem til bare at starte med at sætte klodser sammen. Det taktile i byggeriet kan være med til at sætte gang i de kreative tanker.

Alle skal lytte til hinanden, men hold de enkelte fortællinger relativt korte.

Lad byggerierne stå som de er, så de i de efterfølgende byggeøvelser og i opsamlingen kan bruges som referencepunkter.

Vær opmærksom på at "Social Innovation" kan forstås på mange måder. I dette hæfte bruges denne definition:
"Social Innovation handler om at forstå og skabe varig social forandring. Social Innovation betyder at skabe en nytænkende løsning på en udfordring. En løsning, som er mere effektiv, ressourcebesparende, bæredygtig eller retfærdig end i dag, og som skaber værdi for fællesskabet snarere end for individer."
Del den gerne med deltagerne.

Idé:
Skriv hvert nøgleord på et farvet papir og hæng dem op på væggen som inspiration til det efterfølgende arbejde med aktivitetsmaterialet, hvis I er på samme lokation fremadrettet. Dette er jeres farverige inspirationsvæg til det fremadrettede arbejde.

Materialer

- LEGO - vær sikker på at du har rigeligt med klodser til rådighed (alle former og farver kan bruges).

3.4. Sammenlign spejdermetoden og Social Innovation

Formålet med denne aktivitet er at diskutere terminologien i programmet på en legende måde og derigennem få en fælles forståelse for begreberne.

Vælg denne aktivitet hvis I gerne vil opnå en fælles forståelse og udforske begreberne der bruges i aktivitetsmaterialet.

20 min

&

Aktivitetsinstruktioner

1. Introducér spejdermetodens elementer:

- Læring i små grupper / patruljesystemet
- Learning by doing
- Progression i ansvar og læring tilpasset den enkelte
- Samarbejde med andre som er forskellige fra én selv
- Bevidsthed om at drage omsorg for vores omverden

2. Introducer definitionen af Social Innovation

"Social Innovation handler om at forstå og skabe varig social forandring. Social Innovation betyder at skabe en nytænkende løsning på en udfordring. En løsning, som er mere effektiv, ressourcebesparende, bæredygtig eller retfærdig end i dag, og som skaber værdi for fællesskabet snarere end for individer."

3. Lad derefter spejderne arbejde i patruljer, hvor de skal diskutere hvilke ligheder og forskelle de ser mellem de to koncepter.

4. Saml op på patruljediskussionerne i plenum.

Faciliteringsnoter

Læs mere om Spejdermetoden i WAGGGS folderen 'Prepared to Learn, Prepared to Lead'.

Der er oftest flere ligheder end forskelle.

Emner I kan komme omkring kan være: Vækst, kreativitet, ansvar, kompetencer, initiativ, udvikling, samarbejde, learning by doing, udeliv, samfundsengagement etc..

Disse emner kan også gives til patruljerne (på eksempelvis post-its) som samtalestartere til at hjælpe diskussionerne på vej.

Materialer

Spejdermetoden og definitionen på Social innovation kan skrives op på en planche eller printes ud hvis det vurderes at være til hjælp.

Gode råd

- Det er vigtigt at have det sjovt og samtidig have plads til de forskelligheder der er i gruppen.
- Hvis deltagerne ikke kender hinanden er det vigtigt at vælge aktiviteter der hjælper dem med at lære hinanden at kende.
- Tilføj gerne små icebreaker aktiviteter for at opbygge tillid og et fortroligt rum til at arbejde med kreative idéer i den videre proces

4. Udforske

Udforskefasen handler om at finde ud af hvilke målgrupper, situationer eller problemer der er relevante at arbejde med i lokalsamfundet. Målgruppen kan vælges først for at afgrænse hvilke projekter der arbejdes med, men kan også besluttes som en del af processen.

Det kan være meningsfuldt at vælge målgruppen først hvis man eksempelvis gerne vil arbejde med Social Innovation sammen med en partnerorganisation eller lokal institution (eksempelvis det lokale plejehjem, flygtningecenter, hjemløseorganisation, mennesker med handicap). I kan således som ledere og facilitatorer af processen vælge hvor vidt I vil beslutte målgruppen for spejderne eller inddrage dem i processen.

Hvis spejderne involveres i processen med at vælge målgruppe kan det gøres gennem en traditionel brainstorm* eller gennem nogle af aktiviteterne beskrevet i denne fase, som handler om at lære lokalsamfundet bedre at kende før man vælger en specifik målgruppe at arbejde med.

Traditionel brainstorm

Lav en brainstorm på alle de målgrupper der findes i jeres lokalsamfund.

1. Alle skriver deres idéer til målgrupper ned på post-its (en idé pr post-it).
2. Del idéerne med hele gruppen.
3. Afhængigt af antallet af idéer til målgrupper, giv da spejderne 1-3 stemmer hver, som de kan bruge til at vælge målgruppe med.
4. I kan vælge at arbejde med den målgruppe som får flest stemmer, eller I kan dele jer op og arbejde med flere af målgrupperne hvis flere har fået mange stemmer, så spejderne kan arbejde med den målgruppe, der har deres største interesse.

Hvis målgruppen ikke vælges først, men som en del af processen bliver det tydeligt i forhold til spejdernes idéer hvor deres energi ligger senere gennem Udforske- og Drømmefaserne. Derefter kan de arbejde mere bevidste med deres valgte målgruppe.

4.1. Gå på opdagelse i lokalsamfundet

Formålet med denne aktivitet er at blive klogere på sit lokalsamfund gennem andres øjne.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have en aktiv og kreativ aktivitet hvor spejderne får lov at bevæge sig rundt og opleve andres perspektiv gennem små opgaver på et løb.

60 min

Aktivitetsinstruktioner

Spejderne besøger i patruljer de forskellige poster i lokalsamfundsløbet og bliver derigennem bekendt med forskellige perspektiver, problematikker og målgrupper. Du kan vælge nogle af postforeslagene nedenfor eller lave nogen selv der er særligt relevante for jeres lokalsamfund.

Borgmesteren
Hav et billede af borgmesteren og lidt fakta om hvem han eller hun er. Bed spejderne om at forestille sig hvordan de tror borgmesteren gerne vil have sin by til at se ud (Hvilke services er til rådighed for borgerne i byen? Hvordan ville byen tage sig fysisk ud?). Lad dem tegne jeres by og imens de tegner kan I snakke om hvilken rolle borgmesteren spiller i jeres by.

En person med handicap
Lad spejderne trække et handicap hver og lad dem derefter samarbejde om en simpel opgave. Det kunne eksempelvis være at bygge en trebuk. Mens de løser opgaven kan I tale om hvilke udfordringer en person med handicap møder i jeres lokalsamfund.

Klimaaktivisten
Lad patruljen prøve om de kan sætte kortene med forskellige typer skrald i den rigtige rækkefølge fra det stykke skrald der har kortest nedbrydningstid til det stykke skrald der har længst nedbrydningstid. Når de har fået den rigtige løsning at vide kan I tale om hvilke typer skrald man finder i naturen i jeres lokalsamfund.

Flygtninge
Lad spejderne prøve at forklare hinanden hvad de har fået til morgenmad uden at sige noget (ved at mime, pege etc.). Lad det gå på skift så alle får lov at prøve at forklare mens de andre i patruljen gætter. Når alle har fået gættet deres morgenmad kan I snakke om hvordan det er at ankomme til et nyt land hvor man blandt andet ikke kender sproget.

Kunstneren
Lad spejderne prøve kræfter med en kunstart, der er relevant for jeres lokalsamfund. Det kunne eksempelvis være at male, danse, lave skulpturer eller lignende. Lad spejderne reflektere over hvordan det er at leve som kunstner og hvilken rolle kunstnere spiller i jeres lokalsamfund.

Folk der lever i byen/på landet
Lad to af spejderne stå med fem meter imellem dem, mens resten af patruljen stiller sig i en klump tæt sammen. Nu skal spejderne kaste en bold til hinanden enten på afstand eller i klumpen. Hvor mange gange kan de kaste den før de taber den? Hvad var forskellen på dem der stod i en klump og dem der stod med fem meters afstand? Kan spejderne overføre oplevelsen på det at bo langt fra eller tæt på hinanden? Er der nogen ting der er lettere eller sværere hvis man bor henholdsvis tæt på hinanden eller med større afstand?

Efter postløbet kan I i fællesskab snakke om hvor vidt spejderne fandt ud af noget nyt ved at udforske andres perspektiver på deres lokalsamfund. Er der nogen særlige problematikker eller målgrupper, der har vakt jeres interesse?

Faciliteringsnoter

Spred aktiviteterne ud over et større område - gerne rundt i lokalsamfundet. Det gør ikke noget at der er et lille stykke at gå imellem hver post.

Patuljerne skal bruge 5-10 minutter pr aktivitet. Vælg et antal aktiviteter og gangdistance så det passer til den afsatte tid til aktiviteten.

Materialer

Borgmesteren
- Billede af og fakta om borgmesteren
- Papir
- Tegneredskaber

Person med et handicap
- Papirkort med forksellige handicap
  - Blind (brug dit tørklæde som bind for øjnene)
  - Ingen arme (hold hænder bag ryggen)
  - Stum (må ikke tale)
  - Døv (høretelefoner med musik eller høreværn)
  - Ingen ben (skal sidde ned)
  - OCD (gør alting tre gange)
- Rafter
- Reb
- Høretelefoner med musik eller høreværn

Klimaaktivisten
- Kort med forskellige typer skrald og information om hvor lang deres nedbrydningstid er (findes i bilag).

Kunstneren
- Materialer til den den valgte kunstart (musik, ler, maling etc.).

Folk der lever i byen/på landet
- 2 bolde

4.2. Avis-collage

Formålet med denne aktivitet er at opdage problematikker i lokalområdet som spejderne måske ikke allerede kender til.

Vælg denne aktivitet hvis I vil udvide spejdernes viden om hvilke problematikker der findes i deres lokalsamfund.

30 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Lav i patruljer collager der viser hvad der rør sig i jeres lokalområde. Lav collagerne af udklip fra aviser. Imens de laver collager kan spejderne snakke om de ting de sætter på og hvorfor de er relevante i netop deres lokalsamfund.

2. Når collagerne er færdige kan I hænge dem op så alle patruljer kan se hinandens collager.

3. Patruljerne præsenterer deres collager for hinanden og kan derefter vælge en målgruppe eller en problematik de godt kunne tænke sig at arbejde videre med.

Faciliteringsnoter

Spejderne behøver ikke være enige om alt det de sætter på collagen. De skal bare finde så mange forskellige ting som muligt og snakke om dem undervejs i processen.

Det kan være en god idé at snakke om hvilke målgrupper der er påvirkede af hvilke problematikker undervejs. Måske kan det også hjælpe jer med at finde en samarbejdspartner.

Materialer

- Aviser (gerne lokalaviser - bed spejderne om at tage aviser med)
- Sakse
- Limstifter
- Elefantsnot eller malertape til at hænge collagerne op med

4.3. Inspiration fra billeder

Formålet med denne aktiviteten er at lade sig inspirere af billeder og derigennem få sat ord på problematikker i lokalområdet.

Vælg denne aktivitet hvis I allerede har stor viden om jeres lokalområde og de relevante problematikker, der findes i jeres lokalområde. Billeder kan bruges til alle aldre, hvad enten spejderne kan læse og skrive eller ej.

30 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Spred billeder ud over gulvet og lad spejderne på skift tage et billede, som symboliserer noget de godt kunne tænke sig at arbejde med at gøre bedre i deres lokalsamfund. Spejderne fortæller hinanden i patruljen hvorfor de vælger de billeder de gør. Alle skal have mulighed for at vælge mindst et billede.

2. Når alle har valgt et billede kan de ud fra billederne og forklaringerne tale om hvilke målgrupper eller problematikker de kan finde fælles energi i at arbejde videre med i drømmefasen.

Faciliteringsnoter

Spejderne behøver ikke være enige i alle de billeder der bliver taget og fortalt om. Det er fint at der er en diversitet i de problematikker de kender til.

I kan allerede nu reflektere over om der er nogen tydelige samarbejdspartnere der kunne være relevante for jer i forhold til de problematikker og målgrupper I vælger.

Materialer

- Billeder (kan være fotografier, udklip fra blade, postkort eks gratis go-cards, eller brainstorm-billedsæt)

4.4. Mød jeres målgruppe

Formålet med denne aktivitet er at komme til at kende jeres målgruppe endnu bedre ved at møde dem og tale med dem.

Vælg denne aktivitet hvis I allerede har valgt en målgruppe og har brug for at lære dem bedre at kende end kun de antagelser I må have på forhånd.

60 min

Aktivitetsinstruktioner

For at lave denne aktivitet skal I allerede have valgt hvilken målgruppe I ønsker at arbejde med

Mulighed 1: Besøg målgruppen

Mulighed 2: Inviter målgruppen eller nogen med stort kendskab om målgruppen på besøg hos jer.

1. Tag kontakt til målgruppen og lav en aftale om besøg.

2. Forbered besøget sammen med spejderne. Lad dem forberede spørgsmål som er nysgerrige og udfordrer deres antagelser om målgruppen. I kan også forberede en leg eller en aktivitet I kan lave sammen.

3. Besøg målgruppen eller lad dem besøge jer.

4. Efter besøget skal spejderne reflektere over hvad de har lært om målgruppen. De kan eksempelvis skrive svarene på følgende spørgsmål ned, som de kan bruge senere i processen:

- Lærte I noget nyt om målgruppen?
- Hvad var mest inspirerende i mødet med målgruppen?
- Hvad var det der overraskede jer mest?

Faciliteringsnoter

Planlæg besøget.

Lav en tidsplan for besøget. Der skal være tid til at blive introduceret for hinanden, at stille spørgsmål og eventuelt lave en aktivitet eller lege en leg sammen. Husk at lave en forventningsafstemning med dem I skal besøge eller får besøg af så rollefordeling og ansvar er tydeligt fordelt.

Vælg at planlægge besøget på den måde der giver jer mest indsigt i målgruppen. Hvis det er børn kan det være at lave noget sammen og lære dem at kende på den måde, mens det kan være lettere at stille direkte spørgsmål til andre målgrupper.

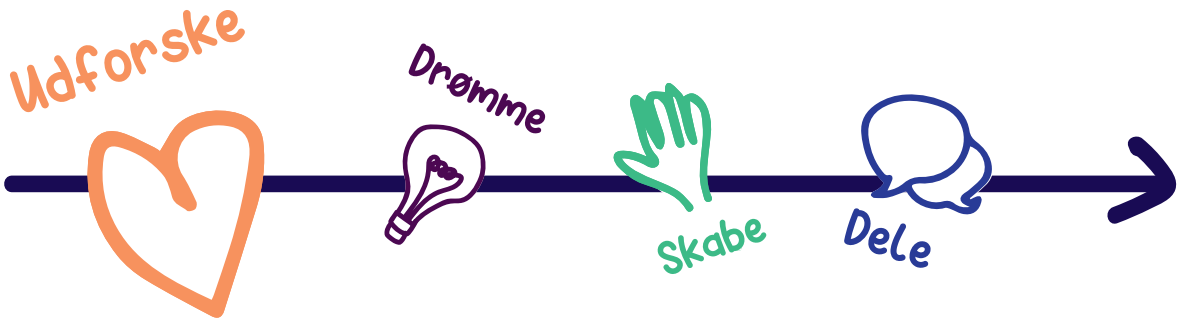
I kan også overveje, om besøget skal foregå i samlet gruppe eller om I med fordel kan dele jer op undervejs.

Materialer

- Papir
- Skriveredskaber

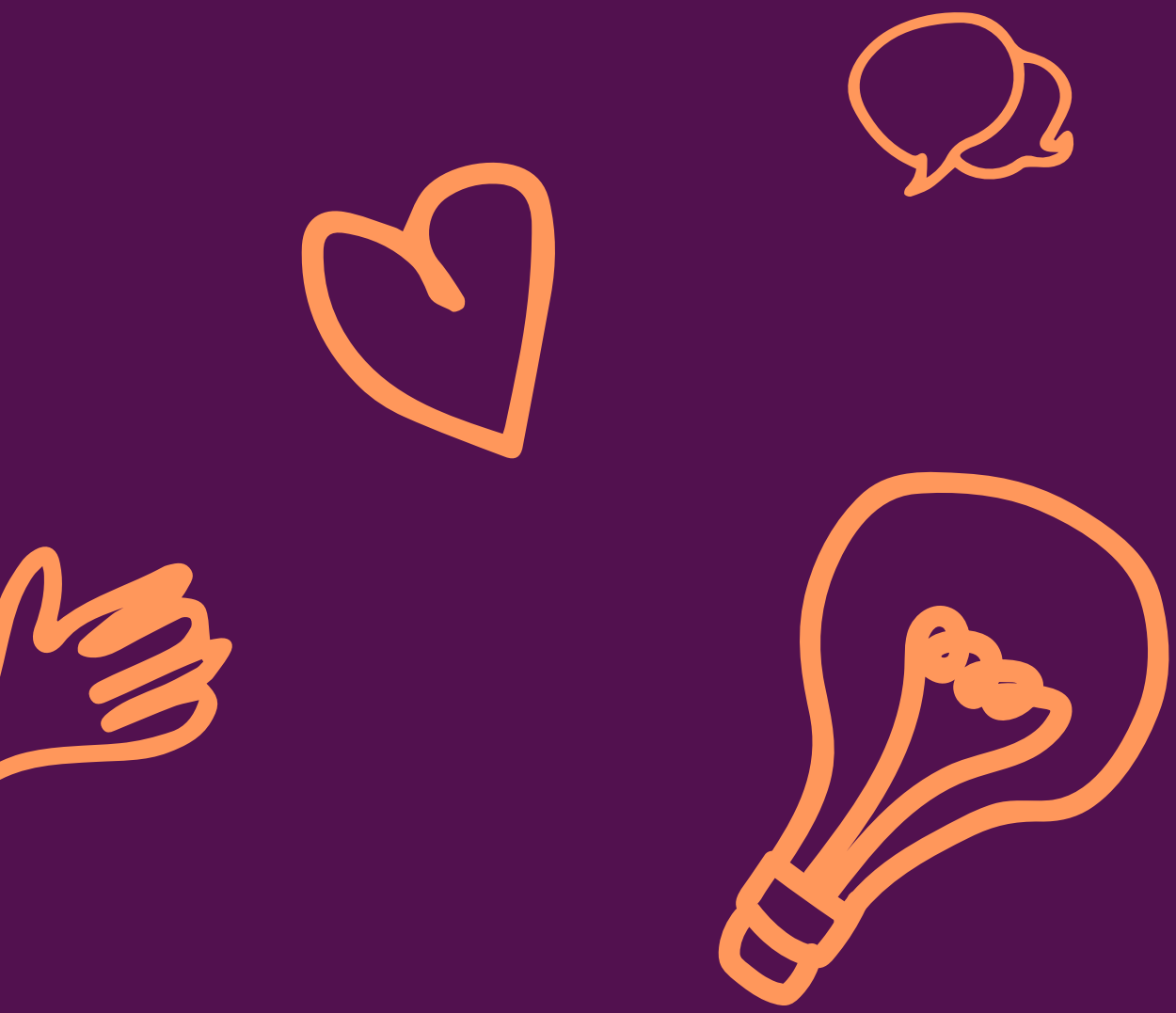
Gode råd

- Som facilitator er det vigtigt at skabe et åbent og trygt rum at eksperimentere og dele idéer i.
- Involver alle, vær opmærksom og åben.
- Overvej om der skal være en rammesætning for hvad spejderne skal arbejde med, eller om der skal være mere frie rammer til at de kan vælge selv.
- I stedet for at bero på jeres antagelser om målgruppen I gerne vil arbejde med, kan det være en god idé at tage direkte kontakt til dem eller til nogen som kender målgruppen bedre end jer.
- Vær opmærksom på de to forskellige måder at identificere behov:
    1. Eksterne kilder (se og forstå andres behov)
    2. Interne kilder (eget perspektiv og egne behov)



Evaluering af Udforskefasen

- Har vi talt med nogen fra vores lokalsamfund?
- Har vi prøvet at sætte os selv i en andens sted?
- Har vi udfordret vores egne antagelser og opdaget noget nyt?



5. Drømme

I Drømmefasen er det vigtigt at holde fokus på at drømme og ikke begynde at planlægge. Drømmefasen er visionær, og alt er i princippet muligt.

I denne fase kommer spejderne med idéer til at forbedre lokalsamfundene og løse de problemer, der er identificeret i Udforskefasen. Fasen afsluttes ved at tage beslutningen om, hvilken drøm der skal føres ud i livet.

6 tips til at skabe et fortroligt rum til at skabe idéer:

1. Undlad at vurdere og dømme hinandens idéer.
2. Skøre idéer skal være velkomne. Det er ofte de skøre idéer der er særligt innovative.
3. Byg på hinandens idéer. Sig "ja og …" til idéer. Hvis der er idéer man ikke kan lidé handler det om at bygge på dem til man kan lidé dem frem for at dømme dem dårlige.
4. Bliv i drømmefasen. Der er tid til at være kritisk og realistisk senere.
5. Fasthold idéer ved at tegne dem eller skrive dem ned inden de forsvinder igen.
6. Få så mange idéer som muligt. Jo flere idéer, des bedre er chancerne for at være innovative.

5.1. Byg jeres drømmefremtid

Formålet med denne aktivitet er at dele drømme om, hvordan lokalsamfundet kan blive et bedre sted.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have en sjov og kreativ måde at visualisere alles idéer og drømme på. I denne aktivitet skal spejderne bygge noget fysisk til at repræsentere idéerne og drømmene i patruljer, som kan kombineres til én drømmefremtid.

55 min

or

Aktivitetsinstruktioner

1. Ud fra de materialer, spejderne har medbragt til mødet, bygger de en 3D-model af deres forestillede fremtid. De kan arbejde i patruljer eller mindre grupper, der bygger dele af denne fremtid.

2. Sæt alle delene sammen til en stor 3D model for deres fælles forestillede fremtid.

3. Få spejderne til at præsentere deres fremtid for hinanden, enten mens de kombinerer delene eller som en rejse ind i fremtiden efter byggeprocessen.

Faciliteringsnoter

Bed spejderne om at medbringe rengjort husholdningsaffald hjemmefra.

Facilitatoren kan opmuntre byggeprocessen ved at spørge til de forskellige elementer i deres forestillede fremtid, og hvorfor de bygger netop det de gør.

Materialer - Inspiration til ting:

- Enhver form for rent husholdningsaffald (toiletruller, slikpapir, stofrester, brugte kugle-penne, rengjorte syltetøjsglas, tomme æsker fra morgenmadsprodukter, osv.)
- Maling
- Lim
- Tape
- Saks

5.2. Drømmehatten

Formålet med denne aktiviteten er at forbinde de identificerede problemer med forestillede fremtidige løsninger.

Vælg denne aktivitet hvis I ønsker en rolig, men kreativ proces til at understøtte fantasien.

30 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Spejderne skal i patruljer forestille sig mulige løsninger på problemerne som blev identificeret i Udforskefasen.

2. Tegn den forestillede fremtid på en flipover og lav en kæmpe hat ud af det. Som forklaring kan spejderne tegne, hvordan problemerne kan løses, eller hvordan løsningerne kan påvirke lokalsamfundet. Patruljerne bestemmer selv, hvilken type drømmehat de vil lave og hvordan de vil vise den forestillede fremtid på den.

3. Når patruljen har forklaret de andre spejdere, hvad deres forestillet fremtid er, afsluttes aktiviteten med et billede, hvor så mange patruljemedlemmer står under hatten som muligt.

Faciliteringsnoter

Tilskynd spejderne til at drømme stort og ikke tænke for meget over, hvordan deres drøm er muligt på dette stadie. Opmuntr til store idéer og ud-af-boksen-idéer, fordi det øger chancen for, at spejderne kan gøre tingene på nye måder.

Mind patruljerne om at fokusere på målgruppen og hvordan man samarbejder med dem.

Materialer

- Flip-over papir
- Tegneredskaber

5.3 Vælg en idé

Formålet med denne aktiviteten er at blive enige om én fælles problemstilling eller idé til spejdernes forestillede fremtid, som de fokuserer på i processen fremadrettet.

Vælg denne aktivitet hvis I har flere problemer eller idéer at vælge imellem.

10 min

Aktivitetsinstruktioner

Denne aktivitet kan udføres på forskellige måder:

Konsensus-idéen
Spejderne kan have opdaget et fælles problem og mulige løsninger, som de alle kan relatere til.

Kombination af idéer
Spejderne skal/ønsker selv at kombinere to eller flere problemstillinger og løsninger, fordi de giver mening at tackle i kombination.

Afstemningsproces
1. Få spejderne til at stemme om det problem og den løsning, de bedst kan lide.

2. Lav gerne flere afstemningsrunder hvor problemet og løsningen med færrest stemmer slettes fra listen i hver runde. Hvis der er mange problemer, kan I fjerne flere i hver runde eller mange i den første afstemningsrunde og efterlade tre problemstillinger til at blive stemt om.

3. Denne process fortsætter, indtil der er én problemstilling tilbage.

Faciliteringsnoter

Afstemningsprocessen er en måde at sikre, at den tilbageværende idé altid vil have flertallet af stemmer og er god at gå med, når man har en større gruppe, som ikke er nået til enighed på anden vis.

Det er selvfølgelig muligt at lave en hemmelig afstemningsproces, hvis det skønnes nødvendigt for at sikre, at spejderne stemmer efter deres egen interesse i stedet for at følge deres venners meninger.

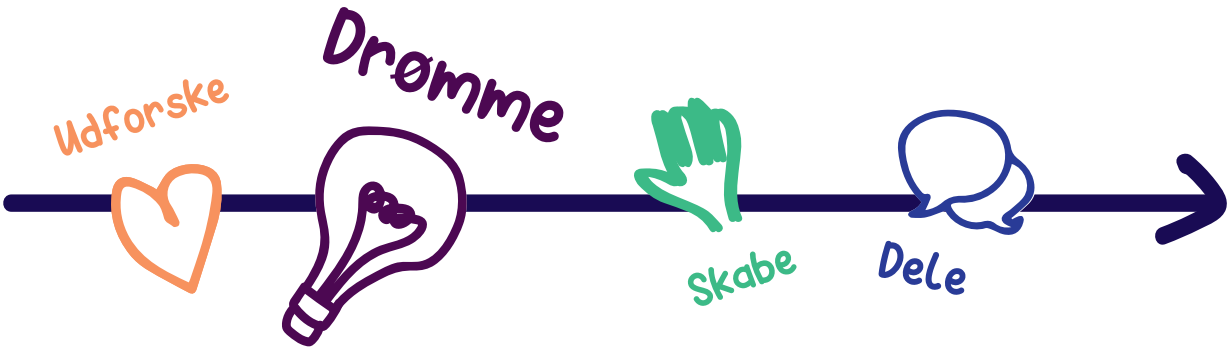
Hvis stemmetallet er meget tæt i sidste runde, kan man enten dele spejderne op i patruljer efter deres interesse eller man kan forsøge at kombinere idéerne.

Materialer

- Afstemningsplakat - eksempel i bilag.

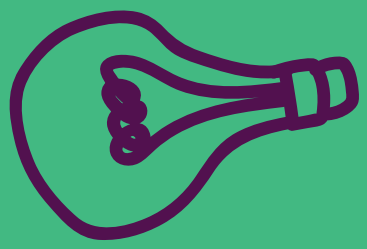
Gode råd

- Drøm stort!
- Stop ikke nogens eller dine egne idéer.
- Stop ikke idéer ved at være tænke for realistisk.
- Sørg for, at der er tid nok til denne fase - drømme kan vokse, hvis du lader dem!
- Gå udenfor - drømme vokser, når man er under åben himmel!
- Lad de skøre idéer folde sig ud og udvikle sig.
- Sørg for, at spejderne har føler medejerskab for idéen, da dette skaber entusiasme.



Evaluering af Drømmefasen

- Har vi fået en vild idé?
- Har vi fået en innovativ idé?
- Har vi drømt stort?
- Hvor forskelligartede har vores idéer været?



6. Skabe

I den tredje fase, skabefasen, skal spejderne få deres drømmefremtid til at gå i opfyldelse. Skabefasen er mere tidskrævende end de andre faser, fordi den både indeholder detaljeret planlægning og selve udførelsen af projektet. Nedenfor er der forskellige forslag til, hvordan man tackler planlægningen.

I denne fase er målet at arbejde hen imod drømmefremtiden. Det er måske ikke muligt at nå helt hen til målet, men ethvert skridt i retning af en positiv forandring er en succes. Derfor kan det også være nødvendigt at nedskalere eller vælge et specifikt aspekt af drømmefremtiden at fokusere på. Følgende aktiviteter kan hjælpe dig med at bevæge dig fra en drømmefremtiden til en handlingsplan for at nå denne.

6.1. Rotationsplanlægning

Formålet med denne aktiviteten er at generere konkrete idéer og lave en plan for en løsning.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have spejderne til at være beslutsomme og blive inspirerede af hinandens idéer til en løsning.

40 min

or

Aktivitetsinstruktioner

1. Lav fire flipovers hver med et spørgsmålstema.

2. I patruljer eller enkeltvis besøger spejderne hver flipover* og besvarer spørgsmålene. Start ved én flipover, og rotér derefter, så alle kan besøge alle flipovers. Giv spejderne 5-10 minutter per flipover (tilpas tidsrammen til aldersgruppen).

3. Efter rotationen gennemgås hver flipover med hele gruppen og de vigtigste punkter opsummeres.

4. Sørg for at sætte en ansvarlig person på alle aktiviteter.

*Idéer til spørgsmål på flipover:

- Kommunikation
  Hvem er vores målgruppe for vores løsning?
  Hvordan når vi dem?
  Hvilken platform skal vi bruge?
  Vil vi samarbejde med nogen?
  Hvem skal vi huske at invitere?

- Formål
  Hvad vil vi opnå?
  Hvornår er det en succes?

- Materialer
  Hvilke elementer skal være i aktiviteten?
  Hvilke materialer har vi brug for?

- Mødested
  Hvor skal vi udføre aktiviteterne?
  Skal vi tænke på mad og drikke?

Faciliteringsnoter

Tilskynd spejderne til at være blive inspirerede og bygge videre på hinandens idéer.

Tilpas spørgsmålene til problemet og løsningerne som spejderne arbejder med.

Materialer

- 4 flipovers med papir - med et spørgsmål/tema på hver
- Blyanter/kuglepenne

6.2. Rollespilsplanlægning

Formålet med denne aktiviteten er at tænke fremad ved konkret at forestille sig de nødvendige skridt, som skal til for at gøre drømmefremtiden til virkelighed.

Vælg denne aktivitet hvis I ønsker en aktiv måde at planlægge dit projekt på, eller når du ønsker at gennemtænke de forskellige trin i projektet, før du detaljerer dem. Til yngre aldersgrupper passer denne aktivitet godt, da det ikke er nødvendigt at skrive noget ned.

40 min

or

Aktivitetsinstruktioner

1. Start med at fortælle historien om Klods-Hans. Historieplakaten i bilag hjælper med at udpege karakteren (Klods-Hans), der ønsker at opnå et mål (at gifte sig med prinsessen).

Han kan opnå dette ved at overvinde udfordringer (hans brødres konkurrence og hans far, som ikke giver ham en hest) og bruge ressourcer (en krage, en sko, mudder) han har til rådighed. Det er disse centrale temaer, som spejdere bør have i tankerne, når de laver deres eget rollespil.

2. Efter fortællingen om Klods-Hans kan facilitatorerne introducere rollespilselementet ved at lave et kort eksempel på sketch/rollespil. Patruljerne skal nu identificere hovedpersonen, målet, udfordringerne og ressourcerne fra rollespillet.

3. Spejderne skal nu skabe deres eget rollespil i patruljer om hvordan de vil komme fra idé til drømmefremtid. Hjælp dem med at identificere udfordringer og ressourcer undervejs.

4. Rollespillene vises frem for de andre patruljer.

Faciliteringsnoter

Dette er fasen, hvor der måske er brug for at blive mere realistiske omkring drømmefremtiden.

Historien om Klods-Hans er et eventyr af H.C. Andersen, som nemt kan findes på internettet eller findes i bilag.

Ved at bruge den vejledende ramme fra Klods-Hans' historie kan deltagerne lade sig inspirere af følgende spørgsmål:

- Hvem skal handle?
- Hvad vil vi opnå?
- Har vi noget/nogen, som udfordrer os?
- Har vi ressourcer, der kan hjælpe os med at nå målet?

Idéen med at lave et rollespil er at tænke på alle de nødvendige skridt for at komme til drømmefremtiden ved at gennemgå processen.

Det er ikke formålet at beskrive processen frem mod drømmefremtiden som et eventyr, men en realistisk gennemgang af processen.

Materialer

Find i bilagene:

- Eventyret om Klods-Hans
- Plakat med tidslinjen i Klods-Hans

6.3. Lav en handleplan

Formålet med denne aktiviteten er at have en færdigudviklet handlingsplan for udførelse af dit projekt for at opnå drømmefremtiden.

Vælg denne aktivitet hvis det kræver en større indsats at nå hen til drømmefremtiden og der er behov for en mere stringent handlingsplan. Dette er et særligt nyttigt værktøj til ældre aldersgrupper og store projekter.

60 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Spejderne skal starte med at beskrive visionen for deres projekt. De skal også overveje, hvordan de vil evaluere, om de har nået deres mål til slut.

2. Herefter skal de beskrive målgruppen for projektet, både demografisk og gerne også målgruppens holdninger.

Til sidst skal hoveddelen af projektet – hvordan den positive forandring i lokalsamfund skal udføres – beskrives.

Dette gøres i følgende trin:

Team
Hvem skal implementere projektet?

Ressourcer
Hvilke ressourcer skal der til for at gennemføre programmet (finansielt, materialer, ambassadører/hjælpere)?

Barrierer
Hvilke barrierer skal overvindes for implementering af projektet?

Milepæle
Hvad er milepælene ved implementering af projektet (hvornår skal hver milepæl nås)?

Faciliteringsnoter

Tilgangen med at definere slutresultatet fra starten til at skabe en implementeringsplan indebærer at definere slutresultatet (visionen om forandring skabt gennem projektet) først. Herefter defineres input (målgruppen) og "projektets krop".

Hvert spørgsmål kan skrives på en flipover at få deltageren som deltagerne kan bevæge sig rundt til som i rotationsplanlægningsaktiviteten.

Materialer

- Handleplan-skabelon i bilag
- Flipovers med hjælpespørgsmål

Nu er I klar til at

SKABE

Denne sidste del af Skabe-fasen er ikke beskrevet i detaljer, fordi det hele afhænger af jeres lokale udfordringer, idéer og løsninger. Således handler denne del om prototyping og faktisk at udføre det, I har planlagt ovenfor.

Det vil højst sandsynligt være en iterativ proces, hvor I kommer til at gøre nogle ting om, mens I lærer af processen.

Gode råd

- Tilskynd spejderne til at turde være modige.
- Tag hensyn til alderen på den gruppe, der udfører projektet.
- Del idéerne op i mindre dele for at komme i gang og sikre succes.
- Rejs jer fra bordet og forlad rummet - sceneskift hjælper!
- Inddrag ressourcer eller viden, der kan hjælpe projektet.
- Skab noget håndgribeligt.
- Reflekter over, hvordan I vil dele dit projekt og husk at dokumentere processen, hvis du ønsker at dele en video, billeder eller tekst om det i næste fase.

Evaluering af Skabefasen

- Har vi handlet på vores idéer?
- Har vi testet vores idéer?
- Har vi talt med vores målgruppe?
- Har vi lavet en prototype?
- Har det været en iterativ proces?
- Kan vores projekt køre uden os?

7. Dele

Formålet med delefasen er at inspirere andre til at handle, men også at være stolt af egne bedrifter. Når spejderne forstår værdien i det, som de har skabt, øger det deres selvsikkerhed og de bliver mere tilbøjelige til at fortsætte med at lave flere projekter.

7.1. Del dine succeser og inspirer andre

Formålet med denne aktiviteten er at låse sig fast på og skabe et produkt, der kan inspirere andre til at engagere sig.

Vælg denne aktivitet hvis I har brug for hjælp til at inspirere jer til at udvælge et produkt, som I kan skabe og dele.

10-120 min
(afhængig af valg)

Aktivitetsinstruktioner

1. Kend målgruppen. Før I vælger medie til at dele jeres succeser, skal I reflektere over følgende:

- Hvem er jeres målgruppe
- Hvordan skal I kommunikere med jeres målgruppe? Tonefald, formelt/uformelt, osv.
- Gennem hvilket medie vil I komme i kontakt med målgruppen?

2. Vælg jeres medie. Spejderne kan skabe hvilket som helst deleligt produkt, som vil være relevant til deres projekt og deres kontekst (blive inspireret af den nedenstående liste)

Digital platforme
- Film
- Youtube
- Blog
- Facebook
- # hashtag

Udprintet
- Artikler
- Plakat

Verbalt
- Præsentation
- Oplæg

Faciliteringsnoter

Når du vælger målgruppen, så overvej da hvem du gerne vil inspirere til handling.

At dele skaber opmærksomhed og inspirerer både projektdeltagerne og andre til at handle.

Læg vægt på, at det ikke skal være en beskrivelse af processen, men i stedet det at dele resultatet af processen.

Gode råd:

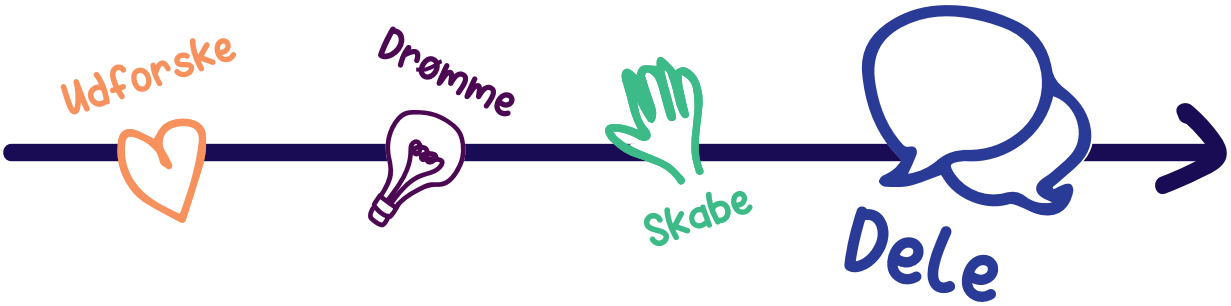
- Hvis I bruger eksterne medier, så skaf en kontaktperson
- Stil spørgsmål til jeres målgruppe; det kan have en stærk effekt
- Husk at takke dem, som har bidraget under forløbet

Materialer

- Papir og tegne/skriveredskaber
- Mobil, computer og/eller kamera, afhængig af jeres behov
- Undersøg forskellige apps til at optage, redigere videoer, lave kollager etc.

Gode råd

- Målret og tilpas beskeden til målgruppen. F.eks. i forhold til medier og kontekst, hvor brug af farver, billeder og en kort, velformuleret tekst kan give gennemslagskraft
- Husk at takke alle, som har hjulpet jer igennem processen
- Formålet er at skabe opmærksomhed og inspirere andre til handling
- Brug succesen fra dette projekt og det gode arbejde, som I udfører i jeres lokale gruppe/fællesskab, til at promovere spejderbevægelsen. Dermed kan spejdere blive mere synlige i deres lokalområde, samtidig med at de kan være stolte af deres arbejde.



Evaluering af Delefasen

- Har vi skabt opmærksomhed omkring vores projekt?
- Har vores projekt skabt forandringer, fysisk eller mentalt?
- Har vi delt projektet med andre uden for spejderbevægelsen?
- Har vi takket dem, som har hjulpet os igennem processen?

8. Evaluering

Efter I har udført og delt jeres projekt, skal I overveje, hvordan I vil evaluere processen. Til start skal I overveje, hvad I primært ønsker at evaluere på. F.eks.: Hvad har I lært af forløbet? Hvordan har oplevelsen været? Har I mødt jeres mål og succeskriterier? Var der noget som ikke gik som planlagt? Hvis ja; hvorfor? I kan også bruge følgende aktiviteter som evalueringsredskaber.

8.1. Flagstangsevaluering

Formålet med denne aktiviteten er at reflektere over processen og samle læring til jeres næste projekt om Social Innovation.

Vælg denne aktivitet hvis I har brug for en aktiv måde at evaluere på, som giver en hurtig og visuel tilbagemelding til de forberedte spørgsmål.

10 min

Aktivitetsinstruktioner

1. Lav en fysisk skala på jorden fra ét punkt, f.eks. jeres flagstang (Meget enig) til et andet punkt (Meget uenig). Disse to punkter er jeres yderpunkter.
2. Stil nu spejderne spørgsmål og få dem til at svare ved at placere sig på skalaen, afhængig af hvor enige eller uenige de er med det givne udsagn.

Her er nogle forslag til udsagn:

- Jeg har lært noget nyt
- Jeg følte mig selvsikker da vi skulle udføre projektet
- Vi samarbejdede meget med vores målgruppe.
- Jeg er meget begejstret for at skabe positiv forandring i mit lokalsamfund.

Faciliteringsnoter

Husk at fortælle spejderne, at der ikke findes et rigtigt svar til dette.

Der er risiko for, at spejderne vil påvirke hinandens holdninger og de vil søge en form for konsensus ved at stille sig samlet.

Hvis du er interesseret i at høre mere omkring spejdernes valg i forbindelse med deres position på skalaen, så spørg endelig ind det. Vælg gerne spejdere fra forskellige dele af skalaen. Det kan også være interessant for spejderne at høre hinandens perspektiv og få lov til at dele deres egne tanker.

8.2. Tankesky

Formålet med denne aktiviteten er at reflektere omkring processen og samle læring til jeres næste social innovations projekt.

Vælg denne aktivitet hvis I vil have spejderne til selv at sætte ord på, hvad de har lært.

10 min

Aktivitetsinstruktioner

Alle stiller sig op i en cirkel, skulder mod skulder, bortset fra én, som stiller sig i midten af cirklen. Denne person skal så dele en tanke, om noget der var godt/udfordrende/inspirerende/dårligt osv. omkring projektet med de andre.

Alle dem, som er enig med denne tanke, skal finde en ny plads i cirklen. Personen i midten skal forsøge at tage en af de frie pladser, hvilket vil gøre at den sidste person, som ikke fandt en plads, nu er i midten, og skal på samme måde dele en tanke/refleksion med de andre.

Faciliteringsnoter

Forsøg at holde øje med, om alle har haft en chance til enten at dele en tanke/refleksion eller har været enig i noget af det, som er blevet sagt. Hvis det ikke er tilfældet, kan I prøve at dele generelle udsagn, for at få alle til at skifte plads. Ellers kan I selv udvælge en, som nu får mulighed for at stå i midten.

8.3. Stille evaluering

Formålet med denne aktiviteten er at reflektere omkring processen og samle læring til jeres næste social innovations projekt.

Vælg denne aktivitet hvis I gerne vil have, at spejderne med egne ord fortæller, hvad de har lært, uden at blive påvirket af deres kammerater.

25 min

or

Aktivitetsinstruktioner

1. Alle spejdere får et stykke papir.
   I bunden af papiret skriver de deres navn.
2. Derefter skal de folde papiret på langs, så der kommer et holdbart fold. Fold så papiret ud igen.
3. I toppen af papiret skal spejderne skrive et udsagn omkring deres oplevelse i arbejdet med projektet. Til venstre for folden skal de skrive noget godt, til højre for folden noget der kan forbedres.
4. De skal nu dække det, som de lige har skrevet ved at folde toppen af papiret ned over deres tekst.
5. Derefter skal de give papiret til personen til venstre for dem.
6. De skal nu på samme måde skrive to nye udsagn, noget godt og noget til forbedring, på det nye papir, neden under deres sidemands fold.
7. Toppen af papiret foldes ned over det, som de lige har skrevet, og papiret bliver givet til personen til venstre for dem.
8. Dette fortsætter indtil man har fået sit eget papir tilbage.

I kan enten vælge at få spejderne til at læse op, hvad der står på papiret, eller indsamle papirene til facilitatoren.

Faciliteringsnoter

Hvis I har mere en 10 spejdere, kan det være en god idé at splitte dem op i patruljer eller grupper af max 10 personer, så aktiviteten ikke tager for lang tid.

Gennemgå gerne, hvordan papiret skal foldes og hvor spejderne skal skrive, inden i går i gang med aktiviteten.

Forsøg at udføre aktiviteten i stilhed, så spejderne bedre kan fokusere på opgaven og deres egne tanker.

Materialer

- Papir
- Skriveredskaber

8.4. Mål jeres aftryk

Tænk tilbage på de mål I havde, da i startede forløbet med at arbejde med materialet fra Social Innovation og evaluér, i hvor høj grad og hvordan de mål er blevet mødt.

I kan også finde inspiration til refleksion i disse spørgsmål:

- Hvad var målet til at begynde med?
- Har spejderne lært noget nyt omkring lokalsamfundet?
- Har spejderne skabt en forandring og inspireret andre til at hjælpe andre, uden at forvente noget til gengæld?

Social Innovation programmet består af fire forskellige trin: udforske, drømme, skabe, dele.
Gennem disse trin er målet, at spejderne kan svare ja til størstedelen af spørgsmålene herunder.

Som spejder kan du nu spørge dig selv, om du har:

Udforske:

Har vi talt med nogen fra vores lokalsamfund?
Har vi prøvet at sætte os selv i en andens sted?
Har vi udfordret vores egne antagelser og opdaget noget nyt?

Drømme:

Har vi fået en vild idé?
Har vi fået en innovativ idé?
Har vi drømt stort?
Hvor forskelligartede har vores idéer været?

Skabe:

Har vi handlet på vores idéer?
Har vi testet vores idéer?
Har vi talt med vores målgruppe?
Har vi lavet en prototype?
Har det været en iterativ proces?
Kan vores projekt køre uden os?

Dele:

Har vi skabt opmærksomhed omkring vores projekt?
Har vores projekt skabt forandringer, fysisk eller mentalt?
Har vi delt projektet med andre uden for spejderbevægelsen?
Har vi takket dem, som har hjulpet os igennem processen?

Mere information

Dette program er udviklet af Social Innovation, et udvalg under Pigespejdernes Fællesråd Danmark. Programmet er implementeret via træning af facilitatorere udenlands samt til lokale spejdergrupper på nationalt plan. Denne faciliteringsguide er summen af mange års erfaring med programmet, og den er skabt for at give endnu flere spejdere mulighed for at blive styrket i troen på egne evner ved at skabe en positiv forandring i deres lokalsamfund.

Web: www.pigespejdernesfællesråd.dk/socialinnovation/

Facebook: www.facebook.com/socialinnovationIGV

Instagram: Social_Innovation_DK

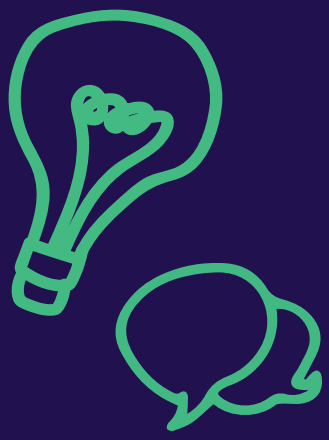
Email: kontaktIGV@gmail.com

Bilag

1. Eksempler på forskellige Social Innovations forløb

   (4 timer, 4 ugentlige møder, 4 dage lejr/træning)

2. Gå på opdagelse i lokalsamfundet, Klimaaktivist
3. Plakat - Stem om idéer
4. Plakat - Klods Hans forløb
5. Eventyret Klods Hans
6. Skabelon til planlægningen af implementering



1 Eksempler på forskellige Social Innovations forløb

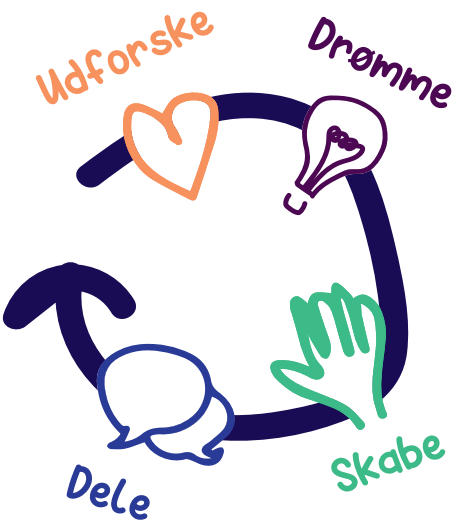
4 timer | 4 ugentlige møder | 4 dage

4 timer

15 min
Intro: Tingposeleg

15 min
Udforske: Inspiration fra billeder

30 min
Drømme: Drømmehatten
Vælg en idé



20 min
Dele: Del med andre

10 min
Evaluering: Tankesky

30 min
Skabe: Rotations- eller Rollespilsplanlægning

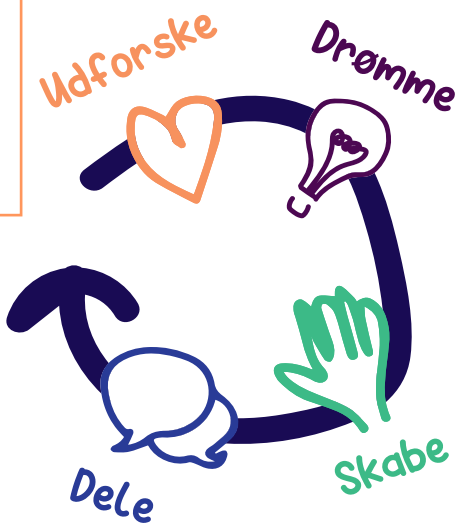
2 timer
Skabe: Lav en prototype og test

4 ugelige møder (1 time 30 min pr. møde)

Uge 1
30 min
Intro: Tingposeleg
Ikke sige nej-leg

1 time
Udforske: Gå på opdagelse i lokalsamfundet

Uge 2
45 min
Drømme: Byg jeres drømmefremtid
Vælg en idé



Uge 4
1 time 15 min
Dele: Lav et deleprodukt og del med andre

15 min
Evaluering: Flagstangsevaluering

Uge 2
45 min
Skabe: Rotations- eller Rollespilsplanlægning

Uge 3
1 time 30 min
Skabe: Udfør projektet

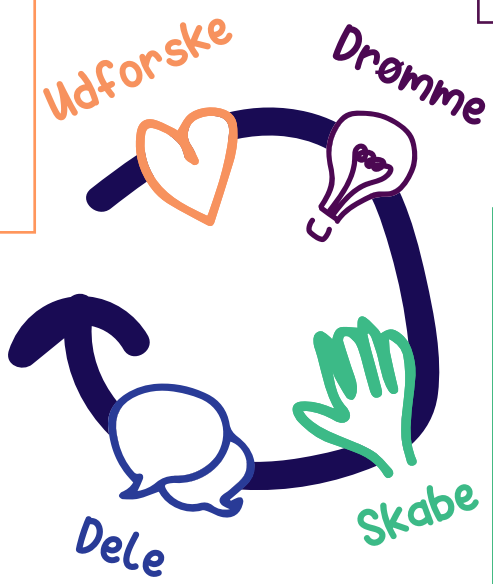
4 dage (lejr/træning- Social innovation kombineret med andre aktiviteter)

Dag 1 (6 timer)
1 time
Intro: Tingposeleg
Byg en fælles forståelse eller Sammenlign spejdermetoden og Social Innovation

1 time
Udforske: Avis-collage

2 timer
Mød jeres målgruppe
(tag kontakt og besøg dem)

Dag 1
2 timer
Drømme: Drømmehatten
Vælg en idé



Dag 2
1 time
Skabe: Rotations- eller Rollespilsplanlægning

2 timer
Lav en prototype/test– (kontakt målgruppen) og tilpas
1 time
Lav en handleplan

Dag 3
Fuld dag
Skabe: Udfør projektet

Dag 4
3 timer
Dele: Lav et deleprodukt og del med andre

1 time
Evaluering: Stille evaluering, Flagstangsevaluering og Tankesky

2 Gå på opdagelse i lokalsamfundet, Klimaaktivist

Tabte mobiltelefoner og batterier

Flasker og glas

Dåser

Cyklel

Dåser

Tabte mobiltelefoner og batterier

Cyklel

Flasker og glas

Ølkapsler

Tøj

Plastikposer

Slikpapir

Plastikposer

Ølkapsler

Slikpapir

Tøj

Madaffald

Tyggegummi

Cigaretskodder

Plastikflasker

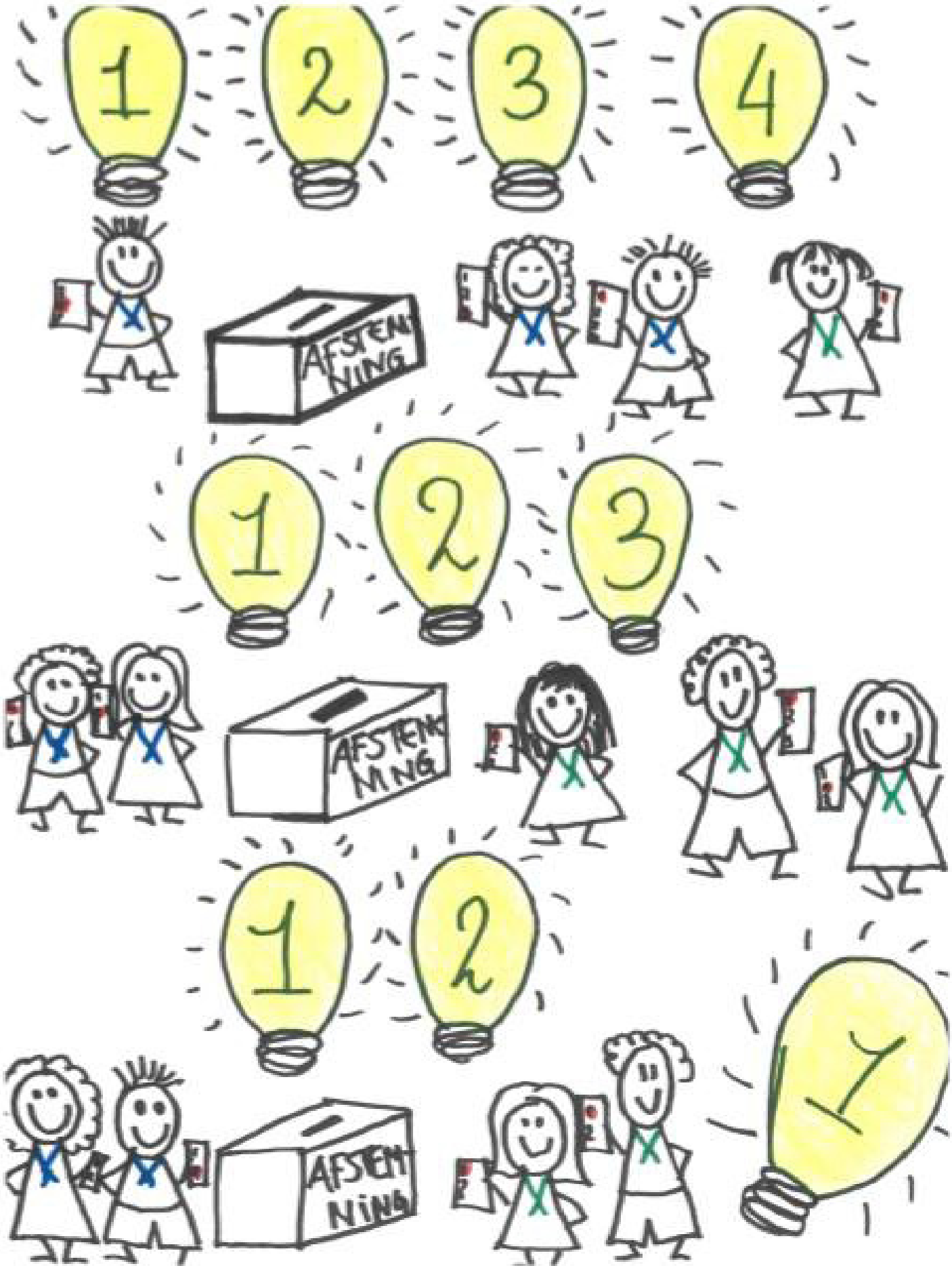
Madaffald

Tyggegummi

Cigaretskodder

Plastikflasker

3 Idéa voting poster



4 Poster Clumsy Hans storyline

5 Eventyret Klods Hans

Af Hans Christian Andersen

Ude på landet var der en gammel gård, og i den var der en gammel herremand, som havde to sønner, der var så vittige, at det halve var nok; de ville fri til kongens datter og det turde de, for hun havde ladet kundgøre at hun ville tage til mand, den, hun fandt bedst kunne tale for sig.

De to forberedte sig nu i otte dage, det var den længste tid de havde til det, men det var også nok, for de havde forkundskaber og de er nyttige. Den ene kunne udenad hele det latinske leksikon og byens avis for tre år, og det både forfra og bagfra; den anden havde gjort sig bekendt med alle lavsartiklerne og hvad hver oldermand måtte vide, så kunne han tale med om staten, mente han, dernæst forstod han også at brodere seler, for han var fin og fingernem.

"Jeg får kongedatteren!" sagde de begge to, og så gav deres fader dem hver en dejlig hest; han, som kunne leksikonet og aviserne fik en kulsort, og han, som var oldermandsklog og broderede fik en mælkehvid, og så smurte de sig i mundvigene med levertran, for at de kunne blive mere smidige. Alle tjenestefolkene var nede i gården for at se dem stige til hest; i det samme kom den tredje broder, for der var tre, men der var ingen der regnede ham med, som broder, for han havde ikke sådan lærdom som de to, og ham kaldte de bare Klods-Hans.

"Hvor skal I hen siden I er i stadstøjet?" spurgte han.

"Til hove for at snakke os kongedatteren til! Har du ikke hørt hvad trommen går om over hele landet!" Og så fortalte de ham det.

"Hille den, så må jeg nok med!" sagde Klods-Hans og brødrene lo af ham og red af sted.

"Fader, lad mig få en hest!" råbte Klods-Hans. "Jeg får sådan en lyst til at gifte mig. Ta'r hun mig, så ta'r hun mig! og ta'r hun mig ikke, så ta'r jeg hende alligevel!"

"Det er noget snak!" sagde faderen, "Dig giver jeg ingen hest. Du kan jo ikke tale! nej, brødrene det er stads-karle!"

"Må jeg ingen hest få!" sagde Klods-Hans, "så ta'r jeg gedebukken, den er min egen, og den kan godt bære mig!" og så satte han sig skrævs over gedebukken, stak sine hæle i siden på den og fór af sted hen ad landevejen. Huj! hvor det gik. "Her kommer jeg!" sagde Klods-Hans, og så sang han så at det skingrede efter.

Men brødrene red ganske stille forud; de talte ikke et ord, de måtte tænke over på alle de gode indfald, de ville komme med, for det skulle nu være så udspekuleret!

"Halehoj!" råbte Klods-Hans, "her kommer jeg! se hvad jeg fandt på landevejen!" og så viste han dem en død krage, han havde fundet!

"Klods!" sagde de, "hvad vil du med den?" "Den vil jeg forære til kongedatteren!"

"Ja, gør du det!" sagde de, lo og red videre.

"Halehoj! her kommer jeg! se, hvad jeg nu har fundet, det finder man ikke hver dag på landevejen!"

Og brødrene vendte om igen for at se hvad det var. "Klods!" sagde de, "det er jo en gammel træsko, som overstykket er gået af! skal kongedatteren også ha' den?"

"Det skal hun!" sagde Klods-Hans; og brødrene lo og de red og de kom langt forud.

"Halehoj! her er jeg!" råbte Klods-Hans; "nej, nu bliver det værre og værre! halehoj! det er mageløst!"

"Hvad har du nu fundet!" sagde brødrene.

"Oh!" sagde Klods-Hans, "det er ikke til at tale om! hvor hun vil blive glad, kongedatteren!"

"Uh!" sagde brødrene, "det er jo pludder der er kastet lige op af grøften!"

"Ja det er det!" sagde Klods-Hans, "og det er den fineste slags, man kan ikke holde på den!" og så fyldte han lommen.

Men brødrene red alt hvad tøjet kunne holde, og så kom de en hel time forud og holdt ved byens port, og der fik frierne nummer efter som de kom, og blev sat i række, seks i hvert geled og så tæt at de ikke kunne røre armene, og det var nu meget godt, for ellers havde de sprættet rygstykkerne op på hverandre, bare fordi den ene stod foran den anden.

Alle landets øvrige indvånere stod rundt om slottet, lige op til vinduerne for at se kongedatteren tage mod frierne, og ligesom en af dem kom ind i stuen, slog talegaven klik for ham.

"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!"

Nu kom den af brødrene, som kunne leksikonet, men det havde han rent glemt ved at stå i række, og gulvet knirkede og loftet var af spejlglas, så at han så sig selv på hovedet, og ved hvert vindue stod tre skrivere og en oldermand, der hver skrev op alt hvad der blev sagt, at det straks kunne komme i avisen og sælges for to skilling på hjørnet. Det var frygteligt, og så havde de fyret sådan i kakkelovnen, at den var rød i tromlen!

"Det er en svær varme her er herinde!" sagde frieren.

"Det er fordi min fader i dag steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.

"Bæh!" der stod han, den tale havde han ikke ventet; ikke et ord vidste han at sige, for noget morsomt ville han have sagt. Bæh!

"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!" og så måtte han af sted. Nu kom den anden broder.

"Her er en forfærdelig hede!" – sagde han.

"Ja, vi steger hanekyllinger i dag!" sagde kongedatteren.

"Hvad be – hvad?" sagde han, og alle skriverne skrev hvad be – hvad!

"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!"

Nu kom Klods-Hans, han red på gedebukken lige ind i stuen. "Det var da en gloende hede!" sagde han.

"Det er fordi jeg steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.

"Det var jo rart det!" sagde Klods-Hans, "så kan jeg vel få en krage stegt?"

"Det kan De meget godt!" sagde kongedatteren, "men har De noget at stege den i, for jeg har hverken potte eller pande!"

"Men det har jeg!" sagde Klods-Hans. "Her er kogetøj med tinkrampe!" og så trak han den gamle træsko frem og satte kragen midt i den.

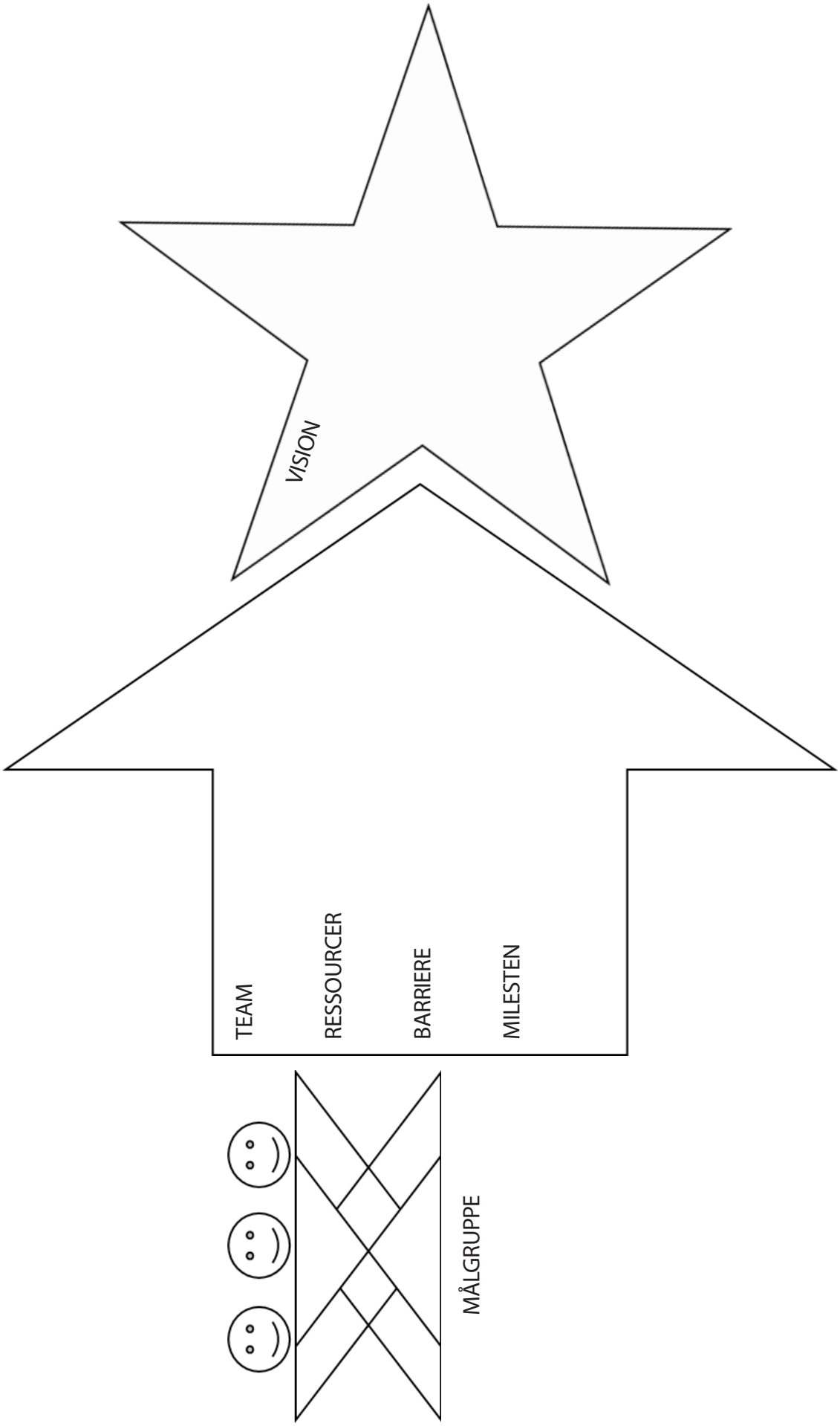
"Det er til et helt måltid!" sagde kongedatteren, "men hvor får vi dyppelse fra!"

"Den har jeg i lommen!" sagde Klods-Hans. "Jeg har så meget jeg kan spilde af det!" og så hældte han lidt pludder af lommen.

"Det kan jeg lide!" sagde kongedatteren, "Du kan da svare! og du kan tale og dig vil jeg have til mand! men ved du, at hvert ord vi siger og har sagt, skrives op og kommer i morgen i avisen! ved hvert vindue ser du stå tre skrivere og en gammel oldermand, og oldermanden er den værste for han kan ikke forstå!" og det sagde hun nu for at gøre ham bange. Og alle skriverne vrinskede og slog en blækklat på gulvet.

"Det er nok herskabet!" sagde Klods-Hans, "så må jeg give oldermanden det bedste!" og så vendte han sine lommer og gav ham pludderet i ansigtet.

"Det var fint gjort!" sagde kongedatteren, "det kunne jeg ikke have gjort! men jeg skal nok lære det!"

Og så blev Klods-Hans konge, fik en kone og en krone og sad på en trone, og det har vi lige ud af oldermandens avis – og den er ikke til at stole på!

6 Skabelon til planlægningen af implementering