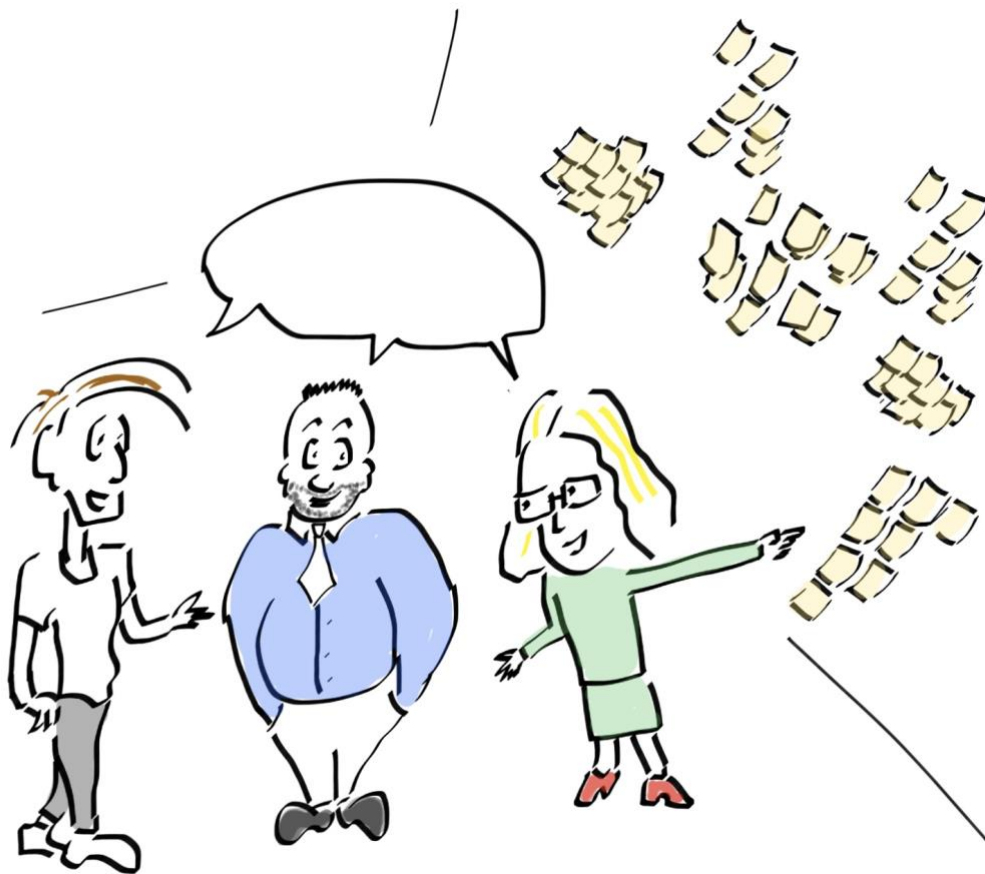


Konsten att leda kreativa workshops



Innehållsförteckning

WORKSHOPS, GRUPPARBETEN, IDÉPROCESSER, STRATEGIMÖTEN.....	4
DITT JOBB: ATT FÅ GRUPPEN ATT FÖRFLYTTA SIG MOT MÅLET.....	5
BRA ATT VETA:	6
RÄTT FRÅGA + RÄTT INSTRUKTION + RÄTT ATMOSFÄR = BRA WORKSHOP.....	7
MÅL, METOD OCH RESURSER HÄNGER IHOP.....	8
FYRA FRÅGOR FÖR DINA FÖRBEREDELSE.....	9
FEM TIPS FÖR EN BÄTTRE WORKSHOP	10
1. LÄGG TID PÅ ATT PLANERA DIN WORKSHOP.....	10
2. VÄL PÅ PLATS, VAR KLAR MED DINA FÖRBEREDELSE MINST FEM MINUTER INNAN WORKSHOPEN.....	10
3. SKAPA EN POSITIV ATMOSFÄR	10
4. KÖR WORKSHOPEN.....	11
5. AVSLUTA MED ATT SUMMERA OCH REFLEKTERA.....	11
EXEMPEL PÅ AGENDA-FÖRBEREDELSE.....	12
EXEMPEL PÅ METODER:.....	13
KREATIVA PROCESSER	15
UPPVÄRMNING	16
MEST UDDA GEMENSAMMA NÄMNARE	16
TEGELSTENEN.....	16
TRANSPORTMEDEL	16
IDÉVERKSTAD I FLERA STEG:.....	17
INSTRUKTIONER FÖR IDÉVERKSTAD I FLERA STEG	18
BESTÄM EN FRÅGA / ETT ÄMNE	18
ASSOCIERA PÅ POST-ITS.....	19
GRUPPERA.....	19
GÅ IHOP 2&2. TA EN POST-IT FRÅN EN GRUPP. SPÅNA IDÉER. REPETERA.	20
TA ETT KORT UR EN IDÉ-KORTLEK. SPÅNA IDÉER	20
TA EN PROMENAD. SPÅNA IDÉER.....	21

SAMLÄ ALLA IDÉER PÅ EN VÄGG – SÄTT IHOP SAMMA.....	21
KONKRETISERA, TA BORT DUBBLETTER.....	21
INTRODUCERA KRITERIER	22
RÖSTA BLAND DE SOM ÄR KVAR	23
DISNEY-METODEN	24
INSTRUKTIONER FÖR DISNEYMETODEN I FLERA STEG	25
DRÖMMAREN	25
GENOMFÖRAREN	26
OBSERVATÖREN.....	26
GENOMFÖRAREN	27
EXTRAMATERIAL:	28
5 x 5 PRESENTATIONSTIPS.....	28
BESVÄRLIGA PERSONLIGHETER.....	30
MITT BOKSLUT	33

Workshops, Grupparbeten, idéprocesser, strategimöten...

Ordet workshop skapar väldigt olika känslor hos folk.

YES, nu ska vi samtala och grupparbeta! säger vissa.

Ånej, nu ska vi samtala och grupparbeta... säger andra.

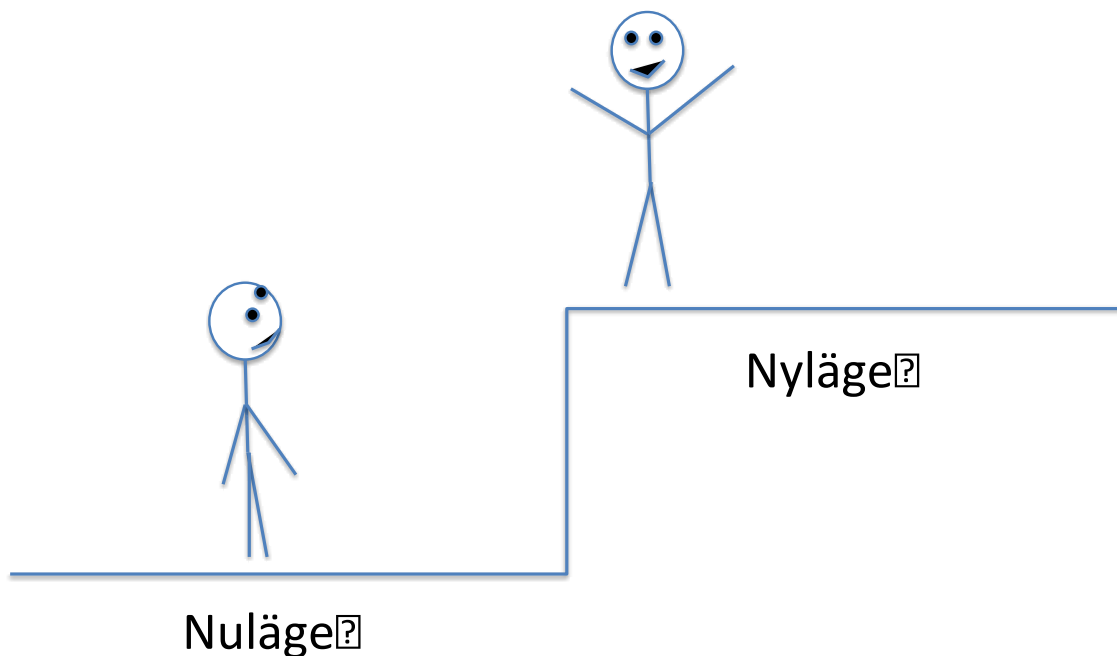
Det är inte helt lätt att tillfredsställa alla.

Ytterligare några har erfarit att workshopen inte alls var en workshop. På konferenser är det ofta några keynote speakers i ett stort rum där alla ska lyssna. Sedan går folk till mindre rum där "workshopen" ska äga rum. Men ofta är det bara ytterligare en presentation följt av en halvt förvirrad frågestund.

Att facilitera en workshop är en konst i sig. Den som tror att det bara är att samla folk och hoppas att något bra ska hända har grovt underskattat det jobb som krävs för att nå framgång. Men rätt gjord blir workshopen en möjlighet till insikter, samsyn och handlingsplaner.

Ditt jobb: Att få gruppen att förflytta sig mot målet.

Ett mål är platsen du vill att gruppen ska vara på jämfört med var de är idag. Jag kallar den nuvarande situationen för Nuläge. Jag kallar målet för Nyläge. Det är dit vi ska. Du ska leda oss dit med dina verktyg (metoder, instruktioner osv). Men gruppen kommer fram till innehållet och skapar resultatet. Med din hjälp. Det är egentligen inte konstigare än så.



Bra att veta:

I ett seminarium eller en presentation är målet satt liksom innehållet

I en **workshop** är målet satt, men **innehållet** och **resultatet skapas** på plats.

Ett annat ord för workshopledare är **facilitator**.

En **facilitator** är **ansvarig** för **processen**. Inte för det skapade innehållet. Det är deltagarnas ansvar.

Ju mer **deltagarna** får **engagera** sig och känna sig **delaktiga**, desto **bättre** kommer de att tycka om **workshopen**, och desto **mer** kommer de att **minnas**.

Hur mycket fastnar?

Det finns en enkel teori (ta den inte bokstavligen utan som en tankemodell) som säger:

1. Om du bara lyssnar, fastnar **20%**
2. Om du bara ser, fastnar **30%**
3. Om du både lyssnar och ser, fastnar **50%**
4. Om du lyssnar, ser och diskuterar, fastnar **70%**
5. Om du lyssnar, ser, diskuterar och gör själv, fastnar **90%**

En facilitators mål är att komma upp till minst nivå 4 (en utbildares mål är nivå 5)

Rätt fråga + Rätt instruktion + Rätt atmosfär = Bra workshop

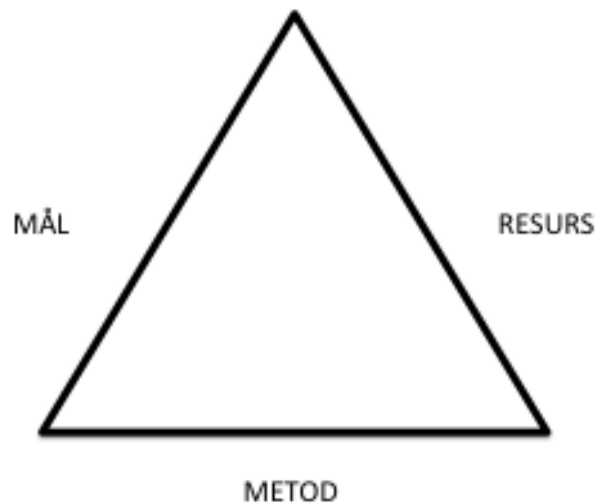
Att hitta och jobba med **rätt fråga** är den första av tre nycklar för en bra workshop.

Den andra är att ge rätt **instruktioner** (= tydlig kommunikation, tydligt ledarskap & tydliga tidsangivelser)

Den tredje är att skapa **positiv atmosfär** i rummet, som gör deltagarna trygga och med en positiv attityd till att jobba med frågeställningarna.

Tips: Skicka ut frågeställningen redan i inbjudan. Om du ska leda en kreativ workshop så kommer deltagarna att "marinera" frågan i sitt omedvetna och därför ha flera nya idéer redan från start.

Mål, metod och resurser hänger ihop.



Se mål, resurs och metod som en **liksidig triangel**. Ökar du målen behöver du öka resurserna. Minskar du resurserna minskar de andra också.

Era resurser:

- Er själva
- Tiden
- Pengar
- Mandat
- Deltagarna
- lokalen
- Hjälpmedel såsom blädderblock, papper, post-its, pennor, Whiteboard, pc-kanon, digitala lösningar m.m.
- Annat?

Fyra frågor för dina förberedelser

Svara på dessa fyra frågor innan du kastar dig i att skapa en workshop. Det kommer att hjälpa dig.

Vad är syftet med att ha workshopen?

Vilka mål har du med workshopen? Vad ska ha hänt när workshopen är klar?

Vilka resurser har du?

Vilka metoder vill du använda i din workshop?

Fem tips för en bättre workshop

Här får du 5 nycklar med tips för varje som hjälper dig att lyckas med din workshop.

1. Lägg tid på att planera din workshop.

- * Ha ett tydligt mål för workshopen, liksom en vettig anledning att ha workshopen (=syftet).
- * Bjud in rätt folk och berätta i god tid vad målet och syftet är. På det viset kan deltagarnas undermedvetna jobba på och du får ut mer av varje deltagare.
- * Skapa en agenda och tidsbestäm alla delar. Fyll upp agendatiden till 80% så att du har marginal ifall ni hamnar på villovägar.
- * Skapa tydliga instruktioner för varje steg. Kom ihåg att i en workshop är målet satt men resultatet skapas av gruppen. Det är din uppgift att stödja den processen.
- * Boka ordentliga ytor och så många rum du behöver. Bestäm möblering. (Tips: Biosittning är värdelöst för workshops. Öar är bättre). Ta gärna ett större rum än vad du tänkt dig. Det är alltid bättre än att behöva trängas.

2. Välj på plats, var klar med dina förberedelser minst fem minuter innan workshopen

- * Se till så att det finns fungerande utrustning (pennor, post-its, projektor, Whiteboard, blädderblock etc.)
- * Blädderblock är snudd på oslagbart i workshops. Ha gärna många.
- * Ägna nu de närmaste minuterna åt att hälsa på deltagarna. Gärna med musik också.
- * Gruppera deltagarna med max 6 personer runt varje bord.

3. Skapa en positiv atmosfär

- * Kör en Ice-breaker. Exempelvis låter du deltagarna runt varje bord bjuda på två sanningar och en lögn om sig själva. De andra ska gissa vilken som var vad. Inför en idé-verkstad kan du be varje grupp att komma på så många användningsområden de kan för t.ex. en tegelsten (bokstöd, mordvapen, piedestal...) Det finns en mängd andra varianter. Gör något som får igång folk.
- * Få dem att dela med sig till varandra om något den senaste veckan som fått dem på gott humör. Det skapar också ett skönt surr.

4. Kör workshopen

- * Vid vissa tillfällen vill du att varje deltagare skriver ner sina tankar/idéer enskilt. På så sätt får du med de introvertas åsikter eftersom de annars kommer i skymundan från de översociala.
- * Uppmärksamma alla. Uppmuntra och beröm deltagarna. Checka in om du märker att några har svårare att komma till tals.
- * Variera dina metoder så att det inte blir monotont och enahanda.
- * Låt de känna att du har koll på läget. De ska inte oro sig för att processen inte leder någonstans.
- * Låt dem redovisa vid olika delmål/milstolpar du satt upp. Det kan göras på flera sätt. Det vanligaste är att en grupp i taget berättar. Ha bara koll på tiden.

5. Avsluta med att summera och reflektera

- * I summeringen tar du eller deltagarna upp vad gruppen kommit fram till.
- * Om det har lett till aktiviteter belyser du dem extra. Vem gör vad och när?
- * Reflektera: vad var bra med workshopen? Vad kan bli bättre?
- * Tacka alla för att de just investerat sin tid, sin hjärna och sitt hjärta.



Exempel på agenda-förberedelser

En bra, tydlig agenda hjälper dig att ha koll på tiden, vad du vill med varje del och hur du ska genomföra varje del.

En av nycklarna är just att sätta realistiska tider för varje moment. Om du är osäker, skapa då luft mellan momenten. Tidsätt 80%. Låt resten flyta beroende på vart diskussionen tar er. Är du van och säker kan du spetsa tiderna till 90-95%.

Se detta som ett exempel. Skapa sedan din egen variant.

Tid	Vad	Hur
5 min	Introduktion – presentation av mig och ämnet	Blädderblock. Jag själv.
15 min	Vad gör en bra workshop?	Diskussionsfråga: 2&2 med post-its – 5min Upp på tavlan – 2 min Gruppera – 5 min Reflektera – 3 min
20 min	Vilka metoder kan vi använda i en workshop?	Presentation – 10 min Öppen diskussion 5 min Skriv ner er favorit – 5 min
4 min	Summering / avslutning Vad tar ni med er från dessa 45 minuter?	Mingla med minst två andra – 4 min
1 min	Tack för idag	Musik till avslutningen

Exempel på metoder:

Det finns en mängd metoder som involverar deltagarna. Nyckeln är just att involvera. Inte informera. Vilka metoder som är bäst beror på gruppens energi och vilja, och dina preferenser. Med en positiv atmosfär funkar alla. Här är flera beprövade.

Vilka använder du själv mest? Vilka har du inte testat?

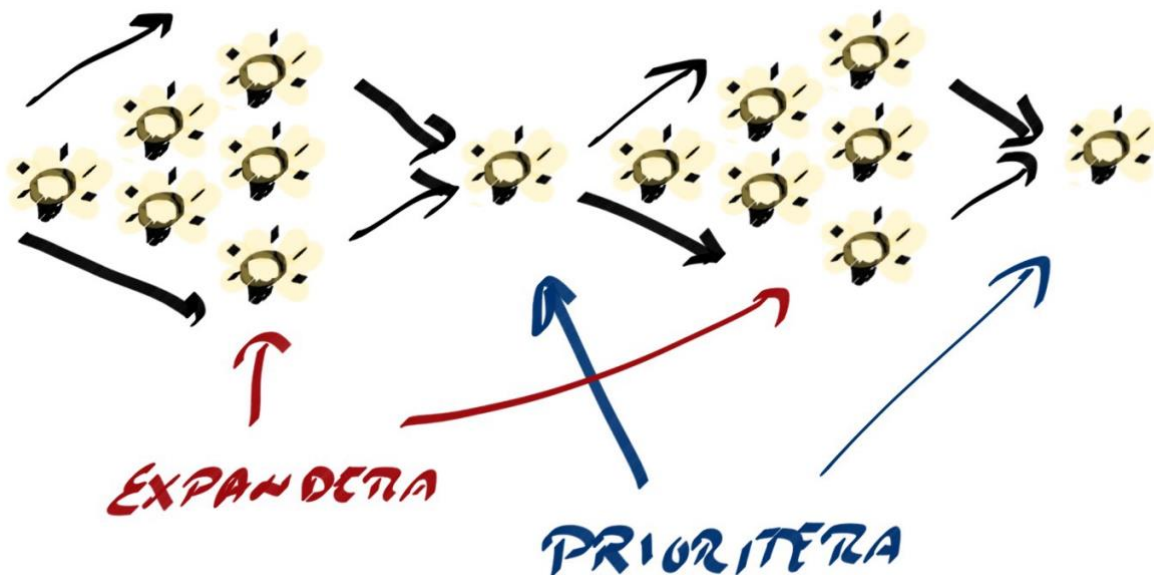
Skriva själv prata sedan	<ul style="list-style-type: none"> - Ge en uppgift/ställ en fråga - Få alla att skriva ner sina egna svar - Sedan kan de presentera i mindre grupper eller inför alla
Skriv på post-its upp och gruppera svaren	<ul style="list-style-type: none"> - Ta steg ett och två enligt ovan - Låt alla sätta upp sina post-it-lappar på antingen vita tavlan för alla, eller på blädderblock i mindre grupper - Låt gruppen gruppera de olika svaren i relevanta kluster. - Diskutera svaren och klustren
Bikupa - diskutera, berätta sen	<ul style="list-style-type: none"> - Skicka ut frågan - Instruera att de diskuterar frågan i mindre grupper ex 2&2, 3&3 etc. - Lyft sedan diskussionen till alla
2&2 intervju varandra	<ul style="list-style-type: none"> - Ge grupper en eller flera frågor - Tala om att de ska hitta någon (grannen?) och att de ska intervju varandra - Reflektera inför hela gruppen om det behövs

Öppen diskussion	<ul style="list-style-type: none"> - Ställ frågan - Bjud in till allmän diskussion - Se till att ha följdfrågor - Tips för stora grupper: se till att några i förväg fått uppgiften att svara högt så kommer diskussionen lättare igång.
Halva gänget för, halva emot	<ul style="list-style-type: none"> - Dela in gruppen i två delar - Låt ena halvan komma fram med argument för en lösning och andra halvan för en annan eller bara emot den första. - Lyssna på båda grupperna.
Expandera – prioritera	<ul style="list-style-type: none"> - Låt gruppen komma fram till så många förslag som möjligt på en viss tid - Gruppera om det är relevant - Låt alla rösta om vilka förslag som är bäst.
Utgå från en modell	<ul style="list-style-type: none"> - Rita upp t.ex. en 4-fältsmodell ex: en SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, threats) - Dela upp gruppen och låt dem ta hand om varsin ruta - Redovisa svaren

Nu närmar vi oss den kreativa workshopen som är nästa steg.

Kreativa processer

Kreativa processer går ut på att expandera idéer och sedan prioritera. Detta kan göras i flera steg till gruppen vaskat fram de bästa idéerna och gjort de så konkreta att de kan användas.



Med hjälp av olika metoder som Ut-och-gå, kortlekar med bilder, ord eller citat, tavlor eller nästan vad som helst får man deltagarna att spåna fram en mängd idéer (expandera). Dessa kan grupperas varpå man väljer t.ex. en grupp (prioritera). Därefter tar man och åter spånar hur man kan gå vidare med dessa (expandera) varpå man väljer ut (prioriterar) och konkretiserar.

Det viktiga är att det finns en fråga eller ett mål. Till exempel:

- Hur kan vi nå fler kunder?
- Vilka idéer har vi för att nå vår önskade position?
- Vilka nya sätt kan vi kommunicera med vår målgrupp på?
- Hur får vi fler att känna till vårt erbjudande?

Som tidigare nämnts är det en fördel om denna fråga gått ut till deltagarna i förväg.

Uppvärmning

För att komma igång är det ofta bra att börja med någon form av uppvärmningsövning. Här får du tre varianter:

Mest udda gemensamma nämnare.

Den här passar i början om du har grupper som inte känner varandra så bra. Istället för den klassiska Minsta gemensamma nämnaren kan du göra det lite mer intressant.

- Ordna deltagarna i grupper om cirka 3–4 personer.
- Skapa en tävling. Den grupp som har den mest udda gemensamma nämnaren efter 5 minuter vinner.
- Lyssna och bedöm vem som vann. Eller låt deltagarna bestämma. Priset? En avundsjuk applåd.

Tegelstenen

Inför ett kreativt möte kan du få igång gruppen på detta enkla sätt:

- Dela in deltagarna i mindre grupper.
- Ge dem penna och papper (blädderblock är inte fel)
- Ge dem 2 minuter att komma på så många användningsområden som möjligt för exempelvis en tegelsten. Eller 10 glasspinnar. Eller ett kreditkort. Eller...
- Antingen är vinnaren den grupp som hade flest områden. Eller den med flest udda. Det bestämmer du.

Transportmedel

Inför ett kreativt möte kan du också få igång gruppen på detta enkla sätt:

- Dela in deltagarna i mindre grupper.
- Ge dem penna och papper (blädderblock är inte fel)
- Ge dem 2 minuter att lista så många transportmedel som möjligt.

- Efter två minuter kan alla räkna hur många de kom på. Du har den första vinnaren.
- Sedan frågar du hur många av deras förslag som transporterade människor (vilket de flesta har skrivit). Varför inte Böcker som transporterar ord, bläck, känslor? Varför inte elledningar som transporterar elektroner?
- Ge dem ytterligare 90 sekunder.
- Upprepa med att räkna, men också att dela med sig av de nya idéerna.

Idéverkstad i flera steg:

1. Bestäm en fråga / ett ämne
2. Associera på post-its
3. Gruppera
4. Gå ihop 2&2. Ta en post-it från en grupp. Spåna idéer. Repetera.
5. Ta ett kort ur en idé-kortlek. Spåna idéer
6. Ta en promenad. Spåna idéer
7. Samla alla idéer på en vägg
8. Konkretisera
9. Introducera kriterier
10. Gallra bort alla som inte uppfyller kriterierna – eller skriv om
11. Rösta bland de som är kvar

Presentera resultatet

På nästa sida får du ett förslag på instruktioner.

Instruktioner för idéverkstad i flera steg

Se detta som ett förslag och tänk på att välja dina egna ord. Beroende på hur många deltagare det är, hur lång tid ni har, hur lokalerna ser ut etc. kommer du att behöva anpassa dina instruktioner.

Bestäm en fråga / ett ämne

"Vi kommer att denna dag att ha en kreativ workshop med temat: ____

Under dagen kommer vi att gå igenom flera steg för att först skapa en mängd idéer. Räkna med att många idéer är riktigt dåliga. Och det är precis som det ska vara och alla idéer är lika välkomna. Om någon kritiserar idéerna som kommer upp under tiden vi skapar, så får du gult kort första gången från mig eller de andra deltagarna. Fortsätter du att kritisera får du rött kort och är utvisad i två minuter. Fortsätter du därefter att kritisera så får du matchstraff.

I nästa steg ska vi gruppera, prioritera, konkretisera och till slut välja ut de bästa idéerna. De hade vi troligen aldrig fått om vi inte gjort hela processen där de dåliga idéerna har fungerat som gödsel till de som sedan vuxit fram.

I vissa moment kommer några av er att tycka att det går på tok för långsamt medan andra kommer att tycka att det går alldeles för snabbt. Acceptera att vi är olika och att vi kommer att gå i mål när dagen är slut."

Associera på post-its

Rekvisita: Stor Whiteboard (eller vägg) post-it-lappar, pennor

Tid: 2 minuter instruktioner. 10 minuter skriva själv. 5 minuter upp med lapparna.

"Titta på frågan. Vilka ord dyker upp i ditt huvud när du läser frågan. Skriv ner ett ord per post-it-lapp. Skriv så många du hinner på tio minuter. Behåll lapparna för dig själv så länge. När tiden är ute kommer jag att ge er nästa instruktion."

Till facilitatorn: efter en stund kommer associationerna att sitta. Även om det inte gått tio minuter: Härda ut. Efter en svacka kommer nya associationer och det är först då deltagarna tänker nytt.)

"Nu har det gått fem minuter. Er uppgift nu är att ta en av era lappar. Säg ordet högt och sätt det på whiteboarden. Sedan tar nästa en av sina lappar och gör samma sak. Under tiden så kanske ni kommer på fler associationer baserat på vad ni hör. Skriv ner dem också. Fortsätt sedan att få upp alla lapparna. Ni har fem minuter för detta."

Gruppera

Tid: 10 minuter plus instruktioner

"Tack. Nu ska ni gruppera dessa lappar med de ni tycker hör ihop. När det är klart ritar ni en ring runt varje grupp och sätter en rubrik på den gruppen. Om det finns flera lappar som säger samma sak så behåll dem ändå så länge. Det visar bara att fler tänker samma sak. Självorganisera er och hjälp varandra. Ni har tio minuter på er."

Gå ihop 2&2. Ta en post-it från en grupp. Spåna idéer. Repetera.

Tid: 30 minuter plus instruktioner

”Nu ska ni gå ihop två och två (går bra att vara tre också om det blir en udda storlek). Ta en lapp från någon av grupperna som ni själva väljer. Börja skriva själva idéerna på nya postitlappar. Var så konkret som möjligt och ha bara en idé per lapp. När ni känner att ni inte kommer på fler, så lämna tillbaka lappen och ta en ny. Behåll era lappar så länge. Ni har trettio minuter på er.”

Till facilitatorn: Nu kommer du att behöva en tom vägg som man kan sätta upp lapparna på. Se till att ha tejp eller häftmassa ifall limmet inte räcker)

Ta ett kort ur en idé-kortlek. Spåna idéer

Idékortlekar finns att köpa. Du behöver bara googla och beställa en eller flera som du tycker om.

Tid: 30 minuter plus instruktioner

”Ta ett eller två kort från kortlekarna. Korten innehåller sånt som absolut inte har med er verksamhet eller vår utmaning att göra. Det är bra eftersom det kortsluter erfarenheten. Vad som än är på kortet: skapa nya idéer. Ni har trettio minuter på er”

Till facilitatorn: Om du inte har kortlekar, vykort eller andra verktyg så hoppa över denna metod och hitta gärna andra varianter istället.)

Ta en promenad. Spåna idéer

Tid: 30 minuter plus instruktioner

”Nu ska ni lämna den här miljön och hela byggnaden. Para ihop er två och två på nytt och ge er ut på promenad. Kom tillbaka om trettio minuter med nya idéer.”

Till facilitatorn: Om det är dåligt väder kan du välja att ta bort den här delen. Eller om du är i en byggnad med t.ex. konst på väggarna, så be dem att titta på konsten och samtidigt spåna nya idéer)

Samla alla idéer på en vägg – sätt ihop samma

Tid: 20 minuter plus instruktioner

”Sätt nu upp alla idélappar ni har på väggen och hjälp varandra återigen att gruppera. De idéer som är samma eller väldigt lika sätter ni ihop. Ni kommer också att märka att vissa idéer tillhör samma ”familj”. Sätt dem nära varandra. Ni har tjugo minuter.

Till facilitatorn: 20 minuter är en grov uppskattning. Du kan behöva gå in och hjälpa till här)

Konkretisera, ta bort dubletter

Tid: 30 minuter plus instruktioner

”Nu är det dags att börja plocka bort de idéer som inte håller måttet. I första steget tar ni en lapp i taget och avgör om idén är konkret nog för att kunna bedömas. Om inte så ska ni antingen slänga den eller skriva om den så att den blir konkret. Detta är ett viktigt steg eftersom vi går från ”flummiga” idéer till konkreta. Hur genomförbara de är avvaktar vi med. Se bara till att de är konkreta.

I detta skede kan ni också ta bort alla dubletter. Ni har 30 minuter på er.”

Till facilitatorn: Här måste du gå in och provtrycka lapparna. Är de begripliga eller är det bara floskler utan substans?)

Introducera kriterier

Tid: 30 minuter plus instruktioner

”Det finns vissa kriterier som ni nu ska syna idéerna genom. Idéerna måste kunna genomföras

- *Inom ett år*
- *Till en budget lägre än 50 tusen*
- *Inom befintlig verksamhet*

Ta fram en idé i taget. Om de inte uppfyller alla kriterier så släng den eller skriv om den. Ni har 30 minuter på er.”

Till facilitatorn: dessa kriterier är påhittade för denna kursdokumentation. Ta reda på vilka som är applicerbara hos er. Det brukar nästan alltid finnas begränsningar i tid, pengar, personal etc.

När denna del är klar ska ni ha ett färre antal idéer kvar, och alla ska vara konkreta och genomförbara. Sätt upp de nya lapparna på t.ex. en whiteboard på ett strukturerat sätt med plats mellan de olika idéerna så att det går att sätta streck vid sidan. Nästa steg är att rösta)

Rösta bland de som är kvar

Tid: 20 minuter plus instruktioner

”Det är nu dags för er att rösta på de idéer som är kvar och målet är att vi ska ha en topp-10-lista med de bästa idéerna. Ni får tre röster var och även här tre kriterier:

- *Sätt ett svart streck för den idén du tycker är lättast att genomföra*
- *Sätt ett blått streck för den idén du tycker ger bäst resultat.*
- *Sätt ett rött streck för den idén du helt enkelt gillar mest.*

Ni har 20 minuter på er.”

Till facilitatorn: När detta är klart så är det dags att räkna vilka idéer som vann. Om detta ska redovisas till personer utanför workshopgruppen så ger du varje grupp 1-2 idéer var som de ska presentera för personerna. Detta kan göras med hjälp av blädderblock som kan förberedas innan, eller på något annat kreativt sätt. Ett tips är att inte använda PowerPoint eftersom det är ett sällsynt icke-kreativt verktyg)

I dessa instruktioner har du inga pauser inkluderade. Planera för det. Se också till att det finns frukt, godis, vatten etc. hela tiden.

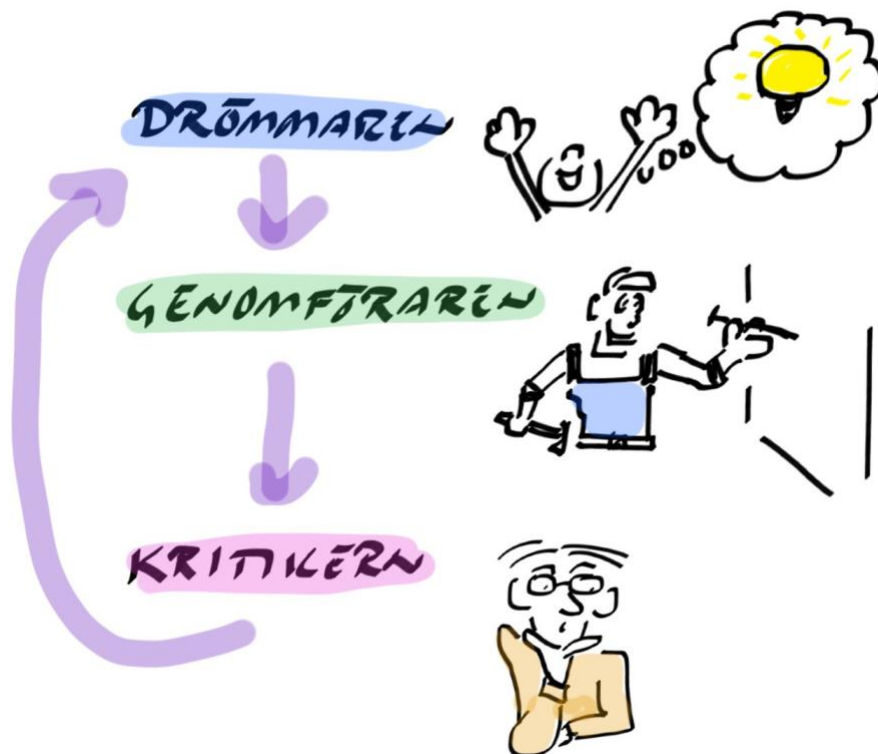
Planera också för att samla gruppen ibland och låta dem få reflektera över hur det känns, hur det gått, vilka tankar som de har osv.

Kom ihåg att berömma dem för deras insats både under tiden och mellan övningarna. Det här är kul och tröttsamt på samma gång. Hjärnan arbetar mer än den är van vid.

Disney-metoden

Det sägs att Walt Disney kom in på olika möten där det diskuterades nya projekt. Beroende på var i processen gruppen var kunde han anta olika roller:

- Drömmaren. Här kommer alla idéer och allt är möjligt
- Genomföraren. Här plockar man ut någon av idéerna och tar fram en plan på hur det ska gå till.
- Kritikern. En analytiker som listar ut vilka fallgropar som finns.



Detta har blivit en populär workshopmetod, där deltagarna byter perspektiv i och med att de byter roll.

Efter att ha snurrat dessa roller några varv kommer man ofta fram till en fungerande plan som går att sätta.

Helst ska man förflytta sig i olika rum för att upplevelsen ska bli ännu tydligare.

Instruktioner för Disneymetoden i flera steg

Den här gången är workshopen på 90 minuter inklusive presentation och gruppen är på åtta personer, fyra i varje team.

Till facilitatorn: Efter att ha startat igång med uppvärmning och förklarat Disneys tre roller så är det dags för själva workshopen. Om du har tillgång till tre rum så finns det en poäng i att också förflytta sig fysiskt mellan de olika rummen och rollerna. Har du möjlighet kan du också möblera och dekorera rummen olika med till exempel rött eller gult i Drömrummet, grönt i Genomföranderummet och blått i Observatörsrummet. Har du inte tre rum så försök få tag i ett stort rum, mycket större än i vanliga internmöten. Då kan de flytta sig i rummet. Går inte det heller så får du göra det bästa med vad du har)

Drömmaren

Tid: 15 minuter plus instruktioner

”Vi ska nu skapa nya koncept/idéer i utmaningen: ____

Vi befinner oss nu i drömrummet, där allt är möjligt. Under de närmaste 12 minuterna ska ni drömma fram idéer runt denna utmaning. Kom ihåg att ta bort alla begränsningar här, det finns andra roller som sköter det. Varsågod och börja”

Till facilitatorn:

Använd papper och penna, blädderblock, post-its eller vad du tycker är bäst.

Vill du så kan du fråga deltagarna hur en drömmare ser ut i sitt kroppsspråk. De kommer att svara att en drömmare tittar upp, har stora gester, pekar mot himlen etc. du kan göra samma för de andra rollerna)

”Nu har 15 minuter gått. Välj ut en av era idéer och ta med den till Genomföranderummet. Ni har 3 minuter på er att bestämma vilken idé ni vill vidareutveckla.”

Genomföraren

Tid: 15 minuter plus instruktioner

”Nu är ni genomförare/ projektledare och nu är det dags att skapa en plan för hur idén ska kunna genomföras. Det är dags att bli konkreta i aktiviteter, ansvariga och tidplaner. Kritisera inte nu heller utan tänk att idén är genomförbar och vad som i så fall krävs. Ni har 13 minuter på er.”

”Nu har tiden gått. Ta med ert resultat så går vi till Observatörsrummet.”

Observatören

Tid: 15 minuter

”Nu (äntligen) kan ni få analysera och kritisera och detta är till hjälp för oss. Vi behöver hitta hinder och fallgropar. I detta rum är er uppgift att hitta svagheter i idén och i genomförandet. Ni har 13 minuter på er.”

”Nu har tretton minuter gått. Samla ihop ert material så gör vi till Genomföranderummet.”

Till facilitatorn:

Om det finns kriterier som idén ska filtreras genom är det här du introducerar dem. Då blir det en naturlig del i analysen av vad som kan gå fel, eller inte fungerar som det ser ut just där och då.)

Till facilitatorn:

I instruktioner ovan går ni nu tillbaka till Genomföranderummet. En variant är att gå till Drömrumsrummet istället och snurra alla rollerna tills alla tre är nöjda. I detta fallet går vi till genomföranderummet för att råda bot på observatörens kritik. Efter den fasen kan workshopen vara klar. Eller så tar ni det ett varv till med observatören och genomföraren.

Har ni mer tid kan ni därefter gå tillbaka till drömrummet och välja en av de andra idéerna och göra om hela proceduren på nytt.)

Genomföraren

Tid: 15 minuter plus instruktioner

”Er uppgift nu är att gå igenom observatörens analys och med hjälp av dessa skapa de förändringar och förbättringar ni kan för att er idé ska kunna flyga. Ni får 15 minuter för detta. Därefter får ni 15 minuter till att förbereda en kort presentation på 2-3 minuter till den andra gruppen om er idé.”

Till facilitatorn:

Presentationsdelen kanske ska ges till helt andra människor. Anpassa dina instruktioner till det.

Det kan också vara så att ni vill gå vidare med någon eller några av idéerna på en gång, då behöver du lägga in moment som handlar om tidplaner och roller.)

Grattis. Ni är i mål!

På de nästföljande sidorna får du extramaterial som hjälper dig att presentera och att hantera utmanande beteenden bland deltagarna.

Extramaterial:

5 x 5 presentationstips

Som workshopledare kommer du att presentera och ge instruktioner. Här är ett antal korta, konkreta tips som hjälper dig:

5 steg i hur du förbereder din presentation:

1. Förstå mötets **Syfte**.
2. Bestäm just din **Målgrupp**.
3. Bestäm dina **Mål** (Vad ska de Veta, Känna och Göra med det du sagt?).
4. Bestäm hur du vill **framstå**.
5. Bestäm **inhåll** och **struktur**.

5 tips för ett dynamiskt kroppsspråk

1. Se till att du har **ögonkontakt** med publiken.
2. Om näsan går i vädret ser du arrogant ut. **Ner** med näsan.
3. **Le**. Gärna. När det passar. Hela vägen upp till ögonen.
4. Visa med hela armen. Inte bara underarmar. Dra upp **"blixtlåset"** till armhålan så att armarna blir fria.
5. Rör dig gärna, men irra inte. **Rör dig** med **avsikt**.

5 tips på en varierad röst

1. **Andas** djupt ner i magen. Din röst blir uthålligare.
2. Ändra **Tonen** när du har en poäng. Upp eller ner.
3. Ändra **Volymen**. Ta i ibland. Viska ibland.
4. Ändra **Tempo**. Framför allt med hjälp av Pauser!

5. Om du har handflatorna neråt får du en **Sändande** röst. Om du har handflatorna uppåt får du en **Sökande** röst.

5 tips på hur du får din publik att minnas det du säger

1. Var **tydlig**. Risken för missförstånd är stor ändå.
2. Prata i **tretal**. Vi människor minns i tretal, t.ex. Tro, Hopp och Kärlek.
3. Berätta en **historia**. Berättelser fastnar mycket bättre än bara fakta och abstrakta ord.
4. Ha ett konkret, enkelt språk som gör att publiken kan **se, höra** och **känna** det du beskriver. Abstrakt språk är trist.
5. **Repetera** budskapet. Repetition ökar minnet. Repetera alltså. Gärna tre gånger.

Besvärliga personligheter

I många möten kommer det att finnas personer som på ett eller annat sätt gör det aningen besvärligt för gruppen och dig. Det behöver inte vara deras avsikt, och de är troligen inte medvetna om det, men de kan påverka dig och gruppen negativt.

Här nedan är fem olika personligheter som kan ställa till det för dig, med förslag till åtgärd:

Benke Besserwisser

Med Benke i gruppen har du en tupp till i hönsgården. En som utmanar dig och tycker att du lika gärna kunde låta honom ta över. Du tillför inte särskilt mycket enligt Benke.

I sämsta fall får gruppen reda på "sanningen" i en föreläsning som tar en hel del tid. I bästa fall undrar också Benke var du fått dina fakta ifrån. Med lite otur är Benke också slug och ställer frågor han själv vet svaren på, bara för att testa dig. Du kan bli helt underminerad av ständiga ifrågasättanden som inte leder någonstans än en möjlig maktkamp och himlande ögon och djupa suckar. De andra deltagarna kommer antingen att beundra Benke för hans kunskaper, eller så blir det en uppgiven och frustrerad stämning eftersom diskussionen inte hjälper dem att lära sig något.

Vad kan du göra: Om gruppen känner Benke bra, kan de själva ta tag i det. Det hjälper inte att gå till motattack i alla fall. Du kan tacka Benke för hans inlägg och vända dig till övriga gruppen och fråga vad de tycker. Du kan erkänna Benkes stora kunskaper och använda honom genom att be honom att belysa en viss fråga. Då känner sig Benke viktig. Funkar inget kan du ta Benke åt sidan och fråga om han alls behöver vara på din session om den ger honom så lite.

Nelly Nyfiken

Ingen är så vetgirig som Nelly. Och ingen fråga är för enkel eller svår för att Nelly ska låta bli att fråga. Nelly vill verkligen veta och hon lär sig bäst på det sättet. Nelly är en "Learner" vilket på många sätt är motsatsen till Benke Besserwisser som är en "Knower". Deltagarna kan tycka att det är skönt att någon annan ställer de "dumma" frågorna, men de kan också tappa tålamodet när den ena frågan avlöser den andra.

Vad kan du göra: Nelly vill faktiskt lära sig något. Ett sätt att hantera Nelly är att i förväg berätta vad som kommer att gås igenom och besvaras. På det sättet kan Nelly bocka av de frågorna. Om du vill, kan du också säga att du tar övriga frågor på slutet.

Olof Offer

Det är synd om Olof. Allt går emot honom. Vad du än gör, och vad du än säger så lider han. Olof är en mästare på att suga energi från gruppen genom att skapa en osäkerhet och skuld hos deltagarna. Vill du engagera honom så är det jobbigt. *Varför ska just han svara?* Låter du honom vara är det jobbigt. *Varför får inte han frågan?* Misslyckas han med något så är det just typiskt att han aldrig kan fixa det. Lyckas han var det nog mest tur och det blir värre snart igen. Det spelar ingen roll vad du gör, fel blir det i alla fall.

Vad kan du göra: Gå inte i fällan och ta på dig skulden. Ställ hellre coachande frågor om du har tid, som till exempel: *Vad vill du? Hur tycker du att vi ska göra med...? Hur kan du använda det här på...?* Och så vidare. Visst kan du visa empati över en jobbig situation, men ta inte över ansvaret för den. Möjligen kan du fråga: *Hur påverkar det dina möjligheter att fokusera på workshopen här och nu?*

Pratglada Petra

Du har fått Petra bland dina deltagare. Grattis, det lär inte bli tyst här inte.

Petra gillar att prata och att höra sin egen röst. Hon associerar till höger och vänster och lämnar allt som oftast ämnet. Det spelar egentligen ingen roll vem som har ordet. Petra hoppar in och dominerar. Snart nog har alla andra tröttnat och blir bara tystare och tystare – såvida inte någon blir irriterad och ber Petra att hålla klaffen en stund.

Visst kan Petra vara smart och säga bra saker. Det är bara det att ingen annan får en syl i vädret. Och har du riktig otur är Petra inkarnationen för devisen: *"Lyset är tänt, men det är ingen hemma. Fast radion är på..."*

Vad kan du göra: Se till att du har luft i agendan så att du kan hantera extra diskussionstid. Var trevlig med kort. Lyssna efter fler röster och vad de tycker och uppmuntra dem att ta för sig. Fråga (på ett vänligt sätt) vad det Petra säger har med ditt ämne att göra. Utmana Petra genom att fråga: *Om du med en mening skulle ge ett svar, vad skulle det vara då?* Då måste Petra fokusera. Du kan också skapa övningar där alla får reflektera var för sig, vilket gör att hon inte kan dominera hela tiden.

Tysta Thomas

Thomas är hur lätt som helst att glömma bort. Han tar ingen plats alls. Aldrig att Thomas skulle räcka upp en hand och fråga något, än mindre svara. I grupparbeten sitter Han bredvid och gör inget väsen av sig. Han är raka motsatsen till pratglada Petra. Om Han kunde önska sig en superkraft skulle det vara att bli osynlig. Det hade Han gillat.

Men varför är Thomas så tyst? Är han så ruskigt blyg? Eller är han så fokuserad? Eller lär han sig genom att observera och reflektera? Eller har han kanske dålig självkänsla och tycker att han inte kan något jämfört med alla andra?

De andra deltagarna kommer antingen att ignorera Thomas eller störa sig på att han inte bidrar till diskussionen. Han kan komma att ofrivilligt få gruppen ur balans på grund av denna tystnad.

Vad kan du göra: Det bästa är om du förstår varför Thomas är så tyst. Är det hans observerande lärtill eller något annat? Har du tid kan du alltid fråga i någon paus. Ett sätt att få Thomas att bidra är att låta alla skriva ner förslag på papper eller post-it-lappar etc. Då kommer även hans idéer fram.

Mitt bokslut

All lycka till med dina framtida kreativa workshops. Med övning behöver du snart inte anlita externa facilitatorer utan klarar uppgiften helt själva, (såvida det inte är en poäng att det är just externa personer som kan anses mer neutrala och objektiva.)

Kom ihåg att **kompetens är applicerad kunskap**. Öva, öva, öva.

För fler källor av inspiration rekommenderar jag att du köper Möteskokboken av min branschkollega Erik Mattsson och gå gärna in på hemsidan metodbanken.se där det finns en mängd metoder som hjälper dig.

Ju fler metoder du har desto bättre är det. Du kan skapa variation och engagemang. Deltagarna på ditt möte kommer att uppskatta mötet mer om du involverar mycket och informerar lite.

Rätt fråga + Rätt instruktion + Rätt atmosfär = Bra workshop

Bästa hälsningar



Antoni Lacinai

Föreläsare med fokus på 20 kommunikationsnycklar för dig som leder, säljer och samarbetar

Utbildare i presentationsteknik, säljteknik och mötesteknik

Moderator på konferenser och seminarier

Facilitator på workshops

Prenumerera på mina Tankefrön om kommunikation på www.lacinaise.com

Koppla ihop oss på LinkedIn där vi kan dela insikter och göra varandra bättre