****

**Workshop Kirunamodellen 240**

**Bild 1** Startbild

**Bild 2** Agenda

**Bild 3** Incheckning

**Bild 4** Kirunamodellen – när vi behöver tänka nytt

Kirunamodellen är inspirerad av en metod som heter Design thinking, som handlar om hur designers tänker när de skapar en produkt, för design handlar i grund och botten om att lösa problem. För att lyckas med det gäller det att förstå användarna och deras grundläggande behov. Vi människor lär oss hur vi löser problem med minsta möjliga ansträngning och bildar vanor utifrån det. Vi känner snabbt igen en situation och tar till den lösning som hjälpt oss tidigare. Superfunktionellt, men ibland behöver vi hitta fler alternativ än ”första bästa”. Då kan vi dra nytta av den här metoden.

**Bild 5** Kirunamodellen illustration renen (Ett exempel på hur olika man kan uppfatta saker, kan vara bra att ha med sig i processen).

Kirunamodellen handlar om att inte komma med en lösning innan vi säkert förstått problemet. Vi behöver få en gemensam förståelse för det grundläggande problemet så att vi löser det verkliga problemet istället för symptom.

Det här är en metod för problemlösning som tex passar om verksamheten sliter med ett envist problem eller om man har ett problem som man har svårt att lösa själv.

**Bild 6** Till skillnad från traditionella problemlösningsmetoder som ofta är linjära och där man analyserar och sedan drar slutsatser och arbetar mot ett förutbestämt mål, så är Kirunamodellen en praktisk metod där man testar sig fram och går tillbaka i processen vid behov. I en innovativ process har man inte alltid ett tydligt mål framför sig när man börjar arbeta med problemet.

Genom att arbeta på det här sättet kan vi i ett tidigt skede upptäcka eventuella problem och därmed kunna förbättra våra idéer redan innan vi har en färdig lösning, vilket är både kostnadseffektivt och tidsbesparande.

**Osäkerhetstolerans.** Man kan känna sig osäker i början av en sådan här process eftersom man inte vet vad målet är, men ju mer man arbetar i den kreativa processen ju mer tolerant blir man för osäkerheten. Osäkerheten är en del i den iterativa processen. Det handlar om att inte bli ställd av att läget inte är entydigt och att kunna lösa uppgifter trots att situationen är oklar och inte kan förstås fullt ut.

Iterativ process: en iterativ process innebär här att utforma, bearbeta och förbättra en lösning på ett problem under arbetets gång. Man kan se en iterativ process som en försök-och-misstag-metodik som man använder för att projektet ska komma närmare och närmare sitt slutmål.

**Bild 7** Faserna i Kirunamodellen

**Bild 8 Illustration Kirunamodellen.**

**Utgå från ett givet problem:** Beskriv problembilden som du ska arbeta med under workshopen. Vad är problemet?

**Skapa team:** alla inbjudna till workshopen kan hjälpa till att lösa problemet med hjälp av sina erfarenheter, kompetenser och sitt nätverk. Kompetens från flera olika delar av organisationen ger fler perspektiv på problemet och därmed mer träffsäkra lösningar.

**Undersök problemområdet:** Diskutera kring varför detta problem finns. Här ska man tänka på behov, vara nyfiken, lyssna och ställa sig frågor som vad, hur och varför. På så sätt skapar vi en förståelse för gruppens verkliga behov och drivkrafter, men också kulturen och sammanhanget. Ledordet är empati och det betyder att ha ett utifrån och in tänk och kunna sätta sig in i varandras situation.

**Problemprioritering:** gruppen ska enas om vilket underliggande problem man ska jobba vidare med att lösa.

**Formulera om problemet till en utmaning:** För att kunna generera idéer och skapa ett koncept är det bra att ha en uttalad problemställning som sedan kan lösas. Problemställningen kan med fördel formuleras med en metod som kallas för ”How might we? / Hur kan vi?”. Idéer på hur behöver inte vara ristat i sten utan kan komma att revideras allt eftersom. ”Vi” är också viktigt eftersom det är de delaktiga medlemmarna i projektet som tillsammans med sina olika kompetenser arbetar fram lösningen.

Exempel på frågeställningar:

“Hur kan vi få till en bättre kommunikation över förvaltningsgränserna?”

“Hur kan vi samverka mellan förvaltningar för effektivt utnyttjande av lokaler?”

En frågeställning hjälper oss att trigga brainstorming-processen.

**Ta fram idéer på möjliga lösningar:** Målet med den här fasen är att utforska och generera idéer och att tänka både stort och smått kring hur utmaningen kan lösas. Vi behöver lyfta blicken och förstå att inget är rätt eller fel. En bra metod i det här läget är brainstorming med olika perspektiv från olika kompetenser. Ingen idé är dålig!

**Värdera idéerna och ta beslut om vilken idé som ska tas vidare:** i den här fasen värderar vi idéer utifrån deras genomförbarhet (till exempel hur lång tid det tar eller hur svårt det är) och hur stor betydelse de har för att lösa problemet. Vi tar också beslut om vilka som är bäst lämpade att fortsätta utveckla. Tillsammans väljer vi ut en idé eller flera idéer att gå vidare med.

**Skapa handlingsplan:** ta fram en konkret implementeringsplan för idén ni valt att arbeta vidare med. Hur ska ni testa er lösning? Vem ska göra vad och när? Tänk ur ett helhetsperspektiv och vilka ni kan samarbeta med. Alla deltagare på workshopen ska ha en uppgift att gå vidare med. Här är det en fördel att prototypa eller skissa på lösningen.

**Arbeta efter handlingsplanen – gå tillbaka i processen om det inte löser problemet**: För att kunna veta om idén löser utmaningen behöver den testas. Då kan vi få värdefulla insikter och feedback som hjälper oss att förbättra, utveckla och upptäcka nya möjligheter.En viktig aspekt i arbetet är att det som inte fungerar inte ska ses som ett misslyckande, utan som värdefulla insikter som tar processen vidare. Det handlar helt enkelt om att lära sig av de erfarenheter som upptäcks längs vägen. Eftersom det är en iterativ process så behöver man ofta gå tillbaka för att göra om delar eller hela lösningen, eller formulera om själva problemformuleringen. På det här sättet byggs kunskaper på genom iterationer tills en tillräckligt bra lösning tagits fram.

**Bild 9**. Mural – visa hur Mural fungerar, om tid finns kan deltagarna testa skriva en post-it. Deltagarna ska ha testat Mural innan workshopen.

**Bild 10.** Kirunamodellens första del, gå ner på djupet i problemet.

**Bild 11.** Introduktion till problemet och teamet

**Bild 12.** Uppgift 1 Vem är jag? (Vid digital workshop kan man slumpa ut grupper om 3 och 3)

Frågan "Vem är jag?" är fokuserad på individen för att kunna reflektera över och lära om dig själv. För att vara kreativ när man löser problem och urskilja hur man tar initiativ för att lösa ett problem är det viktigt att reflektera över dig själv och vad du är bra på, vad som motiverar dig, vad som är viktigt för dig och vad du kan bidra med och förbinda dig till för att lösa ett problem.

**Bild 13.** Uppgift 2 undersök problemområdet.

**Bild 14.** Paus.

**Bild 15.** Uppgift 3 problemprioritering.

**Bild 16.** Uppgift 4 formulera om problemet till en utmaning.

**Bild 17.** Kirunamodellens andra del, ta fram idéer på lösning.

**Bild 18.** Uppgift 5 ta fram idéer på möjliga lösningar.

**Bild 19.** Uppgift 6 värdera idéerna och ta beslut om vilken idé som ska tas vidare.

**Bild 20.** Paus.

**Bild 21** Uppgift 7 kartläggning av resurser.

För att kunna lösa ett problem behöver varje individ agera utifrån de resurser de har tillgång till. Genom att alla har reflekterat över sina intressen och styrkor blir detta vägledande för hur gruppen kan använda sina resurser för att bygga engagemang och bidra till att lösa problemet.

**Bild 22.** Uppgift 8 skapa handlingsplan.

För att kunna lösa ett problem behöver varje individ agera utifrån de resurser de har tillgång till. Deltagarna behöver också fundera över vad de vill bidra med och förbinda sig till för att lösa problemet. Initiativtagaren till workshopen är ägaren av problemet och är den som har huvudansvaret för hur problemet ska lösas utifrån handlingsplanen.

**Bild 23** Efter workshopen.

**Bild 24** Utcheckning.