

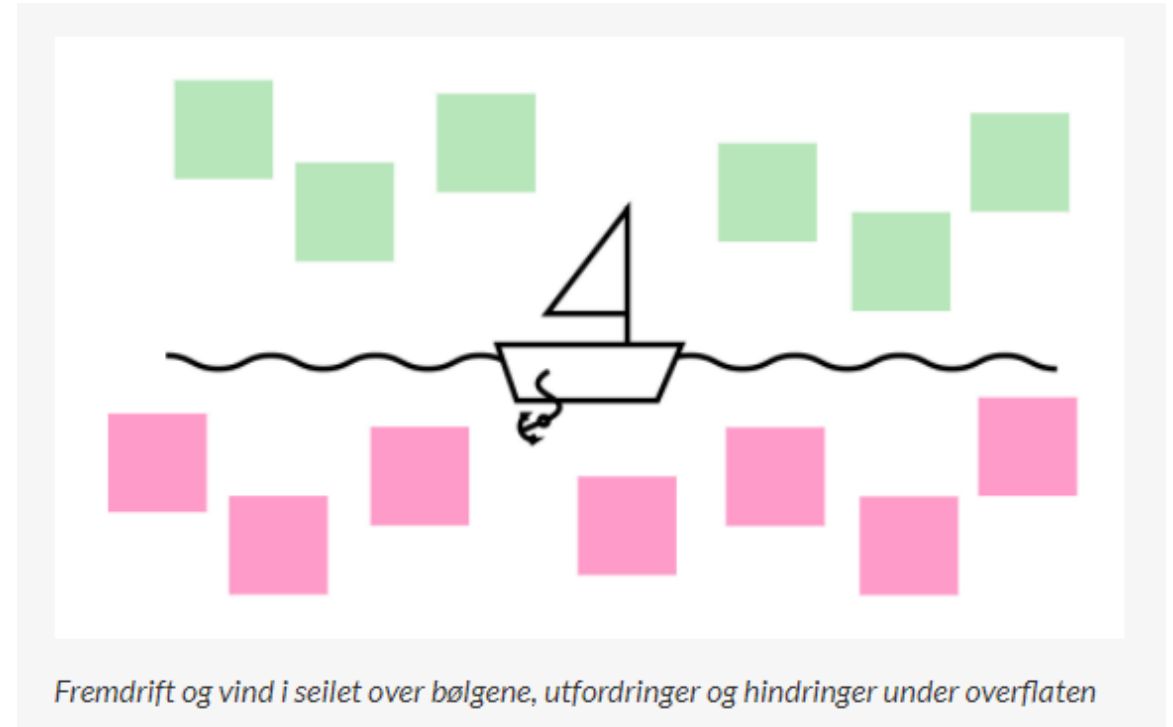


Refleksjonsvektøyet «Båten»

Innomed 2021

Om verktøyet

- «Båten» er et verktøy for å reflektere rundt en problemstilling og over hva som gir prosjektet/tjenesten fremdrift, og hva som er til hinder.
- Verktøyet fremstiller et aspekt ved prosjektet/tjenesten som en seilbåt med faktorer som gir vind i seilet (over bølgene) og faktorer som ankrer opp båten (under bølgen).
- Verktøyet kan benyttes i en workshop som kan kjøres fysisk eller digitalt.
- «Båten» kan brukes som refleksjonsverktøy i prosjekter og i daglig drift.



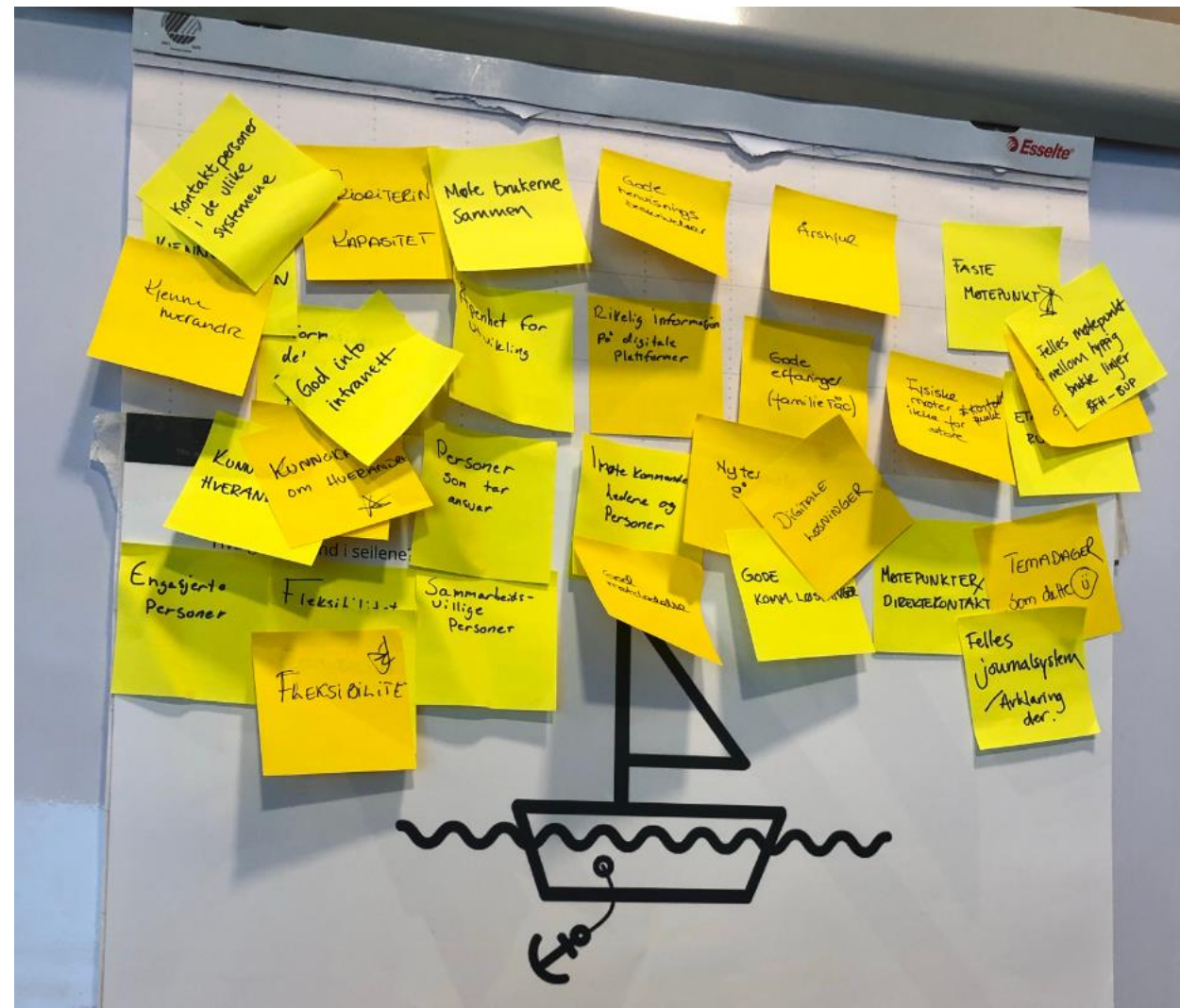
Steg 1: Forberedelser

- Introduser verktøyet til alle, forklar hensikten og plan for arbeidet.
- Del opp i grupper på 3-5 personer. Om dere er en mindre gruppe, kan alle jobbe samlet.
- Forbered verktøy:
 - Fysisk workshop: store plakater med tegning av seilbåt, post-it lapper i to farger og tusjer.
 - Digital workshop: gi tilgang til en digital tavle (f.eks. på Miro) med bilde av båten og ferdiglagde lapper i to farger. Gi alle deltakerne tilgang til den digitale tavlen.



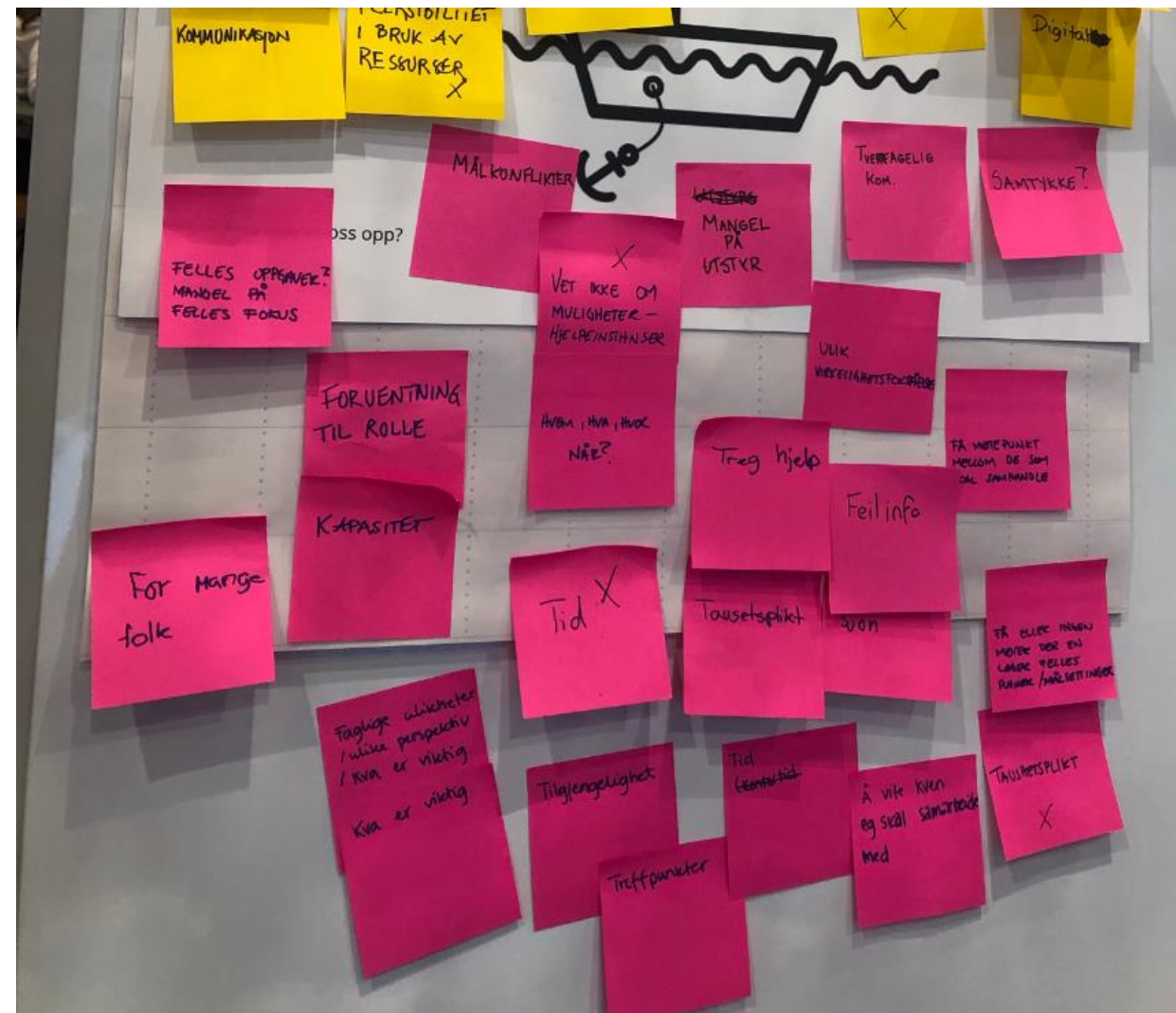
Steg 2: Hva gir oss fremdrift?

- Hvert team-medlem får en blokk post-it lapper og tusj å skrive med. Om dere jobber digitalt, skal alle ha tilgang til redigering av tavlen.
- Be teamet om å skrive ned så mange lapper som mulig på faktorer som de mener gir prosjektet fremdrift, èn ting per lapp.
- Sett tidsgrensen. Når tiden er ute, henger teamet lappene opp på seilbåten, over bølgene.
- Workshopleder fjerner duplikater, kategoriserer lappene raskt og går gjennom dem i fellesskap.



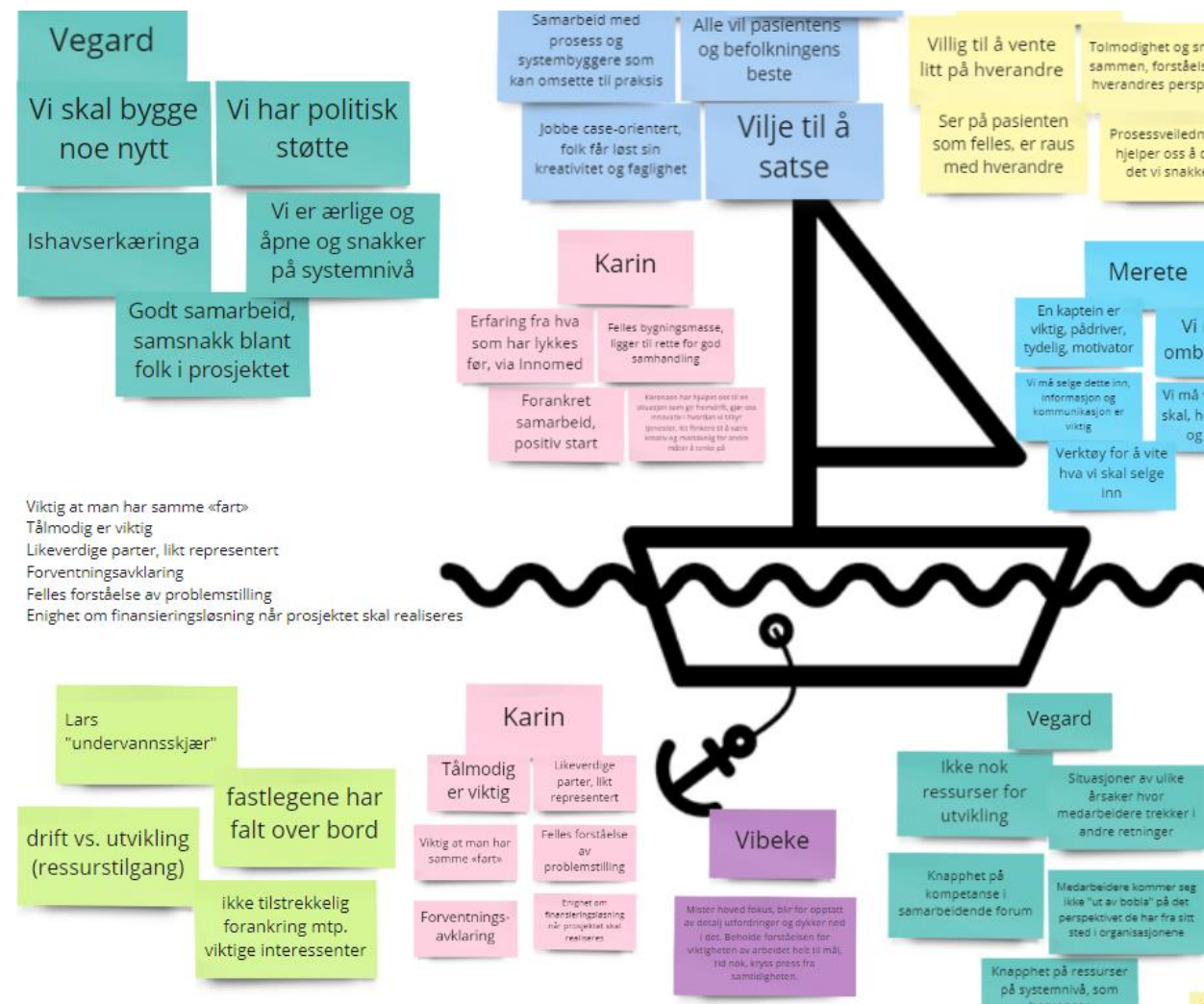
Steg 3: Hva holder oss tilbake?

- Hvert team-medlem får en blokk post-it lapper og tusj å skrive med. Om dere jobber digitalt, skal alle ha tilgang til redigering av tavlen. Bruk en annen farge enn den som var på forrige steg.
- Be teamet om å skrive ned så mange lapper som mulig på faktorer som de mener holder prosjektet/tjenesten tilbake, èn ting per lapp
- Sett tidsgrensen. Når tiden er ute, henger teamet lappene opp på seilbåten, under bølgene.
- Workshopleder fjerner duplikater, kategoriserer lappene raskt og går gjennom dem i fellesskap.



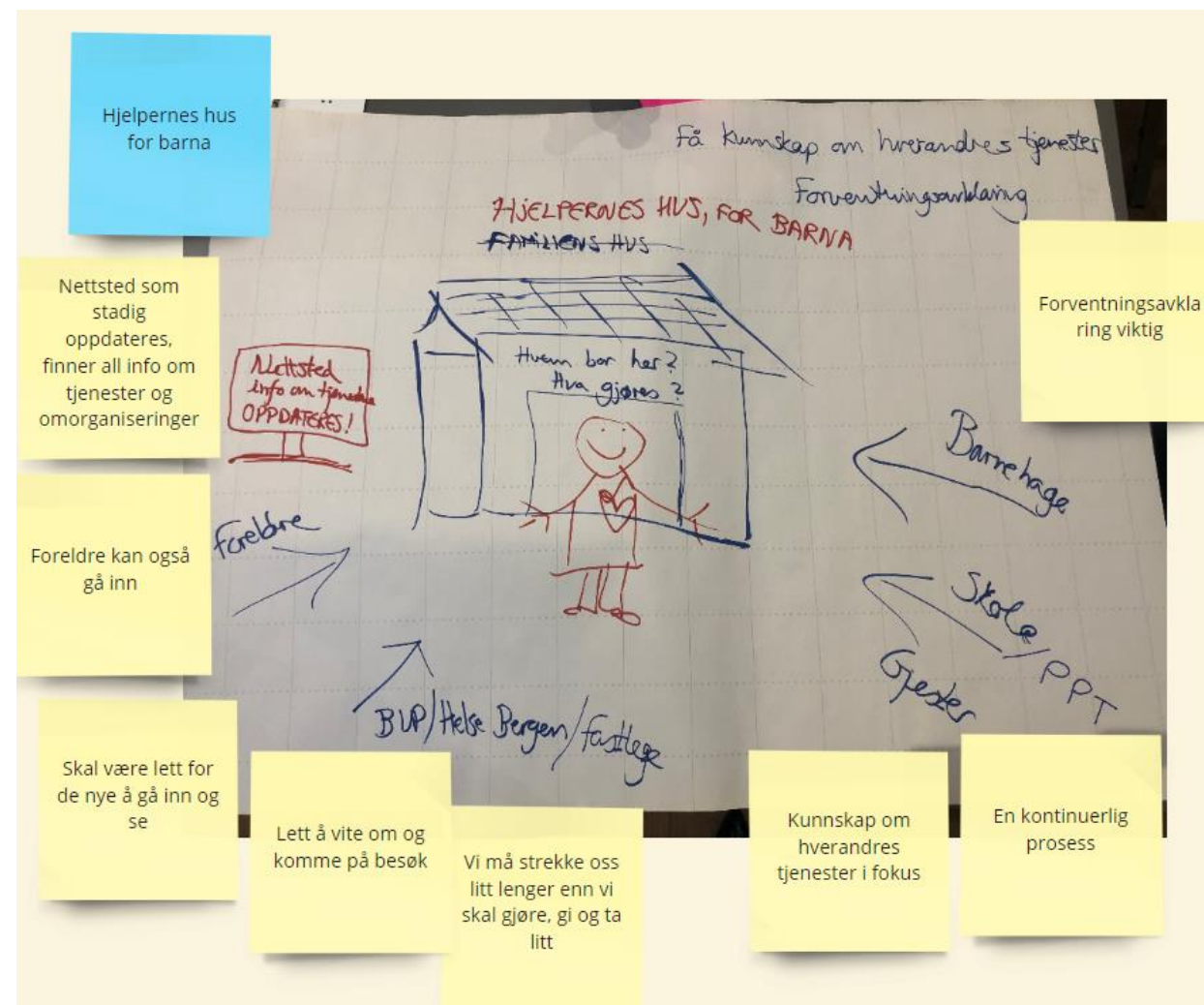
Steg 4: Prioritering

- Be teamet om å sammen bli enige om å prioritere 3 lapper fra hvert tema: hva som skaper fremdrift og hva som holder oss tilbake.
- Sett tidsgrensen. Når tiden er ute, skal hver gruppe presentere hvilke 3 lapper fra hvert tema de har prioritert.



Steg 5: Lag en løsning

- Be teamet ta utgangspunkt i utfordringene som de har diskutert. Sammen skal gruppen «tegne» en løsning for utfordringene.
- Løsningen for utfordringen kan beskrives som en «drømmetjeneste». Her skal en ikke la seg begrense av f.eks. mangel på ressurser, tid, økonomi. Dersom gruppen kan velge fritt hvilken tjeneste/løsning kan løse utfordringene som de opplever?
- Sett tidsgrensen. Når tiden er ute, skal hver gruppe presentere sin drømmeløsning.



Steg 6: Veien videre

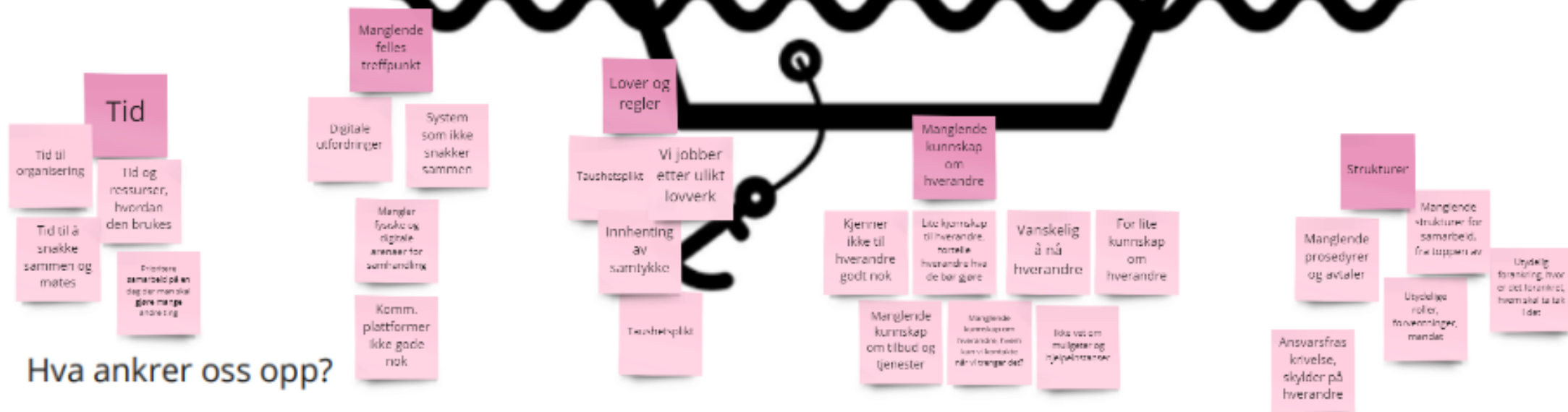
- Diskuter hvordan dere kan bygge videre på gruppearbeidet. Hvordan fortsette med de faktorene som prosjektet gir fremdrift, og hvordan takle utfordringene.
- Workshopleder dokumenterer arbeidet og sender oppsummering til alle som var til stede. Formålet er å bekrefte at alt ble fanget opp riktig, bli enige om neste steg og eventuelt få flere innspill.
- Prosjektleder har ansvar for å jobbe videre med innsikten fra gruppearbeidet. Basert på løsningen som de ulike gruppene presenterte bør prosjektleder bryte disse ned og utarbeide en enkel tiltaksplan med ansvarlige aktører og frister.



Verktøyet baserer seg på Lightning Decision Jam, en problemløsningsmetodikk fra tjenstedesign.
Hentet fra: <https://uxplanet.org/lightning-decision-jam-a-workshop-to-solve-any-problem-65bb42af41dc>

EKSEMPEL

Hva gir oss vind i seilene?



Drømmetjenesten

Magne

Skanner som den første hjelpeinstans som møter barnet

Hvem skal inn i bildet? Kommer opp automatisk

Mangel på felles fokus



Barnet blir sett, men barnets sitt blikk er også i sentrum og mulighet blir synlige for barnet

Ikke siloer, tjenestene går over i hverandre. Fleksibilitet rundt barnet.

Manifestet

Mange topper bak

Toppene må lage seg et felles manifest, omtaler penger, tid, kompetanse

manifestet bygger på en visjon (stjerne)

Det som ligger mellom det som foregår i dag og toppene

Virkemiddel: Veikartet som må tegnes

Har god forståelse av roller og kompetanse

Mellomlederne må være involvert

Lytt til barnets stemme

Blekksputen Sam

Blekkspurt med armer i mange retninger

Alle har god kjennskap til alle

Brukeren elsker dette systemet, fordi armene henger på samme kropp



Kjennskap og respekt = samarbeid

VEiviser

Bruke spillet til å informere brukere og oss selv

Noen møter deg, veiviser

Håper vi får flere inn i huset

Kunnskap om tjenester (app, løsning) + veiviser
HVORDAN FINNE FREM?
En dør inn (Familie)



Drømmeveien

Startet med en felles plattform

DRØMMETJENESTE

Klar over hva som er problemene og løse dem

Riktig innstilling, klar over blindveier

En sømløs vei til en god tjeneste



Familielos

Tusen øyer med båt mellom

Kunne hjelpe tjenestene også, til å orientere seg i mylderet av tjenester

