

Fasilitering – tips og triks



Tips & triks ved Eirill Wiik

A hand is holding a light blue sticky note in the foreground. The background is a dense, out-of-focus collection of many colorful sticky notes in shades of yellow, pink, orange, and green. The text on the blue note is in a bold, dark blue font.

**Lei av
endeløse møter
og følelsen av
å ikke komme
noen vei?**



FASILITATOR - OM ROLLEN



Hva er din rolle?

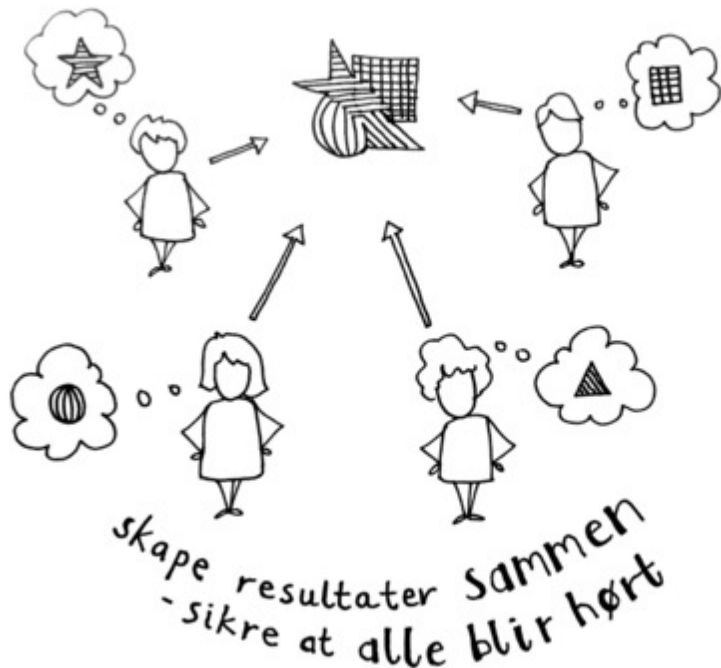


Når er det lurt å bruke en fasilitator?



1

Når det er komplekse problemstillinger en skal ta fatt i, hvor de potensielle løsningene er mange og du ikke helt vet hvordan dere skal gå i gang.



Når det er viktig å skape resultater sammen og sikre at alle blir hørt, for eksempel i komplekse prosjekter med mange aktører.



Når det er
nødvendig å bryte
ut av vante mønstre
og få deltakerne til å
jobbe på nye måter.



Når temaet er sensitivt eller uvant, og det er viktig at det blir håndtert på en nøytral og rettferdig måte.



For å beholde deltakernes fokus og unngå at møtene sklir ut i lange, ofte resultatløse diskusjoner.



Når deltakerne – inkludert leder – ønsker å fokusere på innhold og selve oppgaven, og slippe å forholde seg til hvordan en skal gå fram, tidsskjema, relasjoner i gruppen og praktiske detaljer.



Når det er viktig å komme raskt og samstemt til en felles konklusjon, løsning eller visjon.

Hvordan unngå utfordringer som disse:

- Folk kommer og går... (noen kommer sent og andre må dra tidlig)
- Travle mennesker - mobiltelefoner og bærbare datamaskiner stjeler oppmerksomheten
- Dårlige lokaler
- Mangel på tid
- Forvirring - folk forstår ikke hva de skal gjøre
- Usikkerhet – «flaut» – folk tør ikke være kreative
- Dårlig gruppedynamikk og mye uenighet
- Vanskelige deltakere som dreper initiativ
- Gedigent etterarbeid



GOD
PLANLEGGING
GIR
ALLTID
ET
GODT res-

at
77n

©Stygge Sting

70 % planlegging

10 % workshop

~~20 % etterarbeid~~

40 % etterarbeid

Før

- **Hvorfor**
 - hva ønsker vi å oppnå
- - det endelige resultatet
- **Hvem**
 - hva føler/tenker de
 - hvor mange grupper
- **Hvor**
 - plassering – veggplass, bord osv
 - logistikk
- **Hvordan og hva**
 - Valgte spørsmål/utfordringer
 - Forbered øvelser i detalj,
 - lage en tidsplan
 - planlegge for utfallet
- **Forbered deltakerne** – send ut litt info om hvilke problemstillinger dere skal jobbe med.

Under

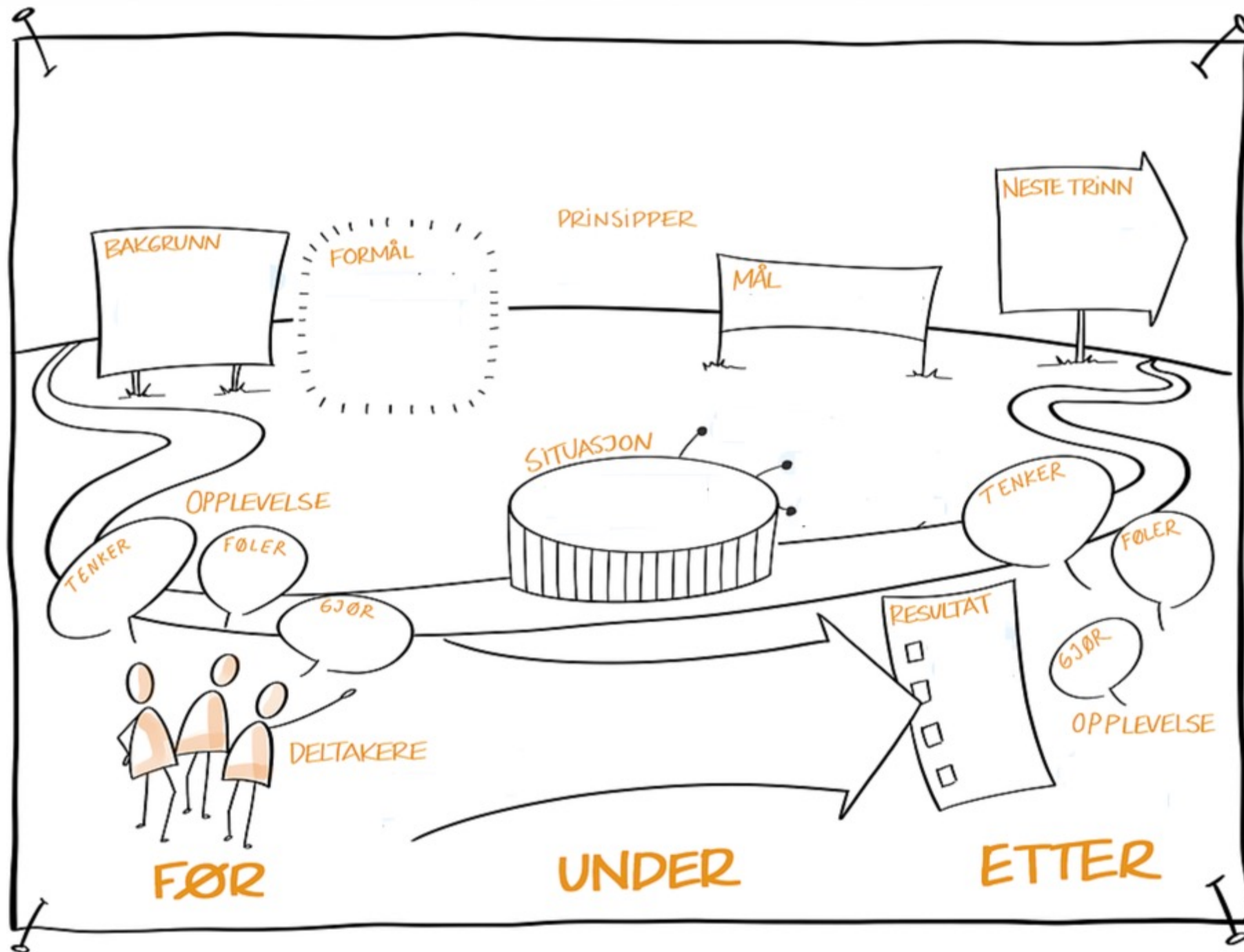
- **Bli kjent med**
- **Klare instruksjoner**
- **Håndgripelig – visuelt**
- **Legg til rette for kreativitet**
- **Progresjon og kontroll**
 - alltid et skritt foran
- **Les rommet- hva skjer**
 - bruk energi-øvelser
- **Avslutt og lær av egne feil**
 - hva var bra,
 - hva kunne vært bedre

Etter

- **Sortere innsikten/ideer osv**
- **Følg opp, sende ut resultater**
- **Asynkromisk arbeid (Miro)**
(hjemmelekser)

Neste skritt ...

FØR



Planlegge workshop - forarbeid

Hva vet vi på forhånd,
hva vet vi ikke?

BAKGRUNN

Hvorfor
skal vi ha
work-
shopen?

FORMÅL

Hva vil vi
oppnå?

PRINSIPPER

Hvilke prinsipper
arbeider vi etter?

MÅL

Hvilke mål har vi?

NESTE TRINN

Hva gjør vi videre,
etterarbeid,
neste steg?

SITUASJON

Hvor skal WS
holdes?

Fysiske begrensninger

Tid

Materiell ?

OPPLEVELSE

Hvordan har
de det?

TENKER

FØLER

GJØR



DELTAKERE

Hvem skal
delta?

TENKER

FØLER

GJØR

DELTAKERE

OPPLEVELSE

RESULTAT

- ☐ Hva vil
vi
komme
frem til?
- ☐
- ☐
- ☐

FØR

UNDER

ETTER

Oppstart - planlegging

To viktige spørsmål du bør stille deg (arbeidsgruppen):

1. Hva er målet med workshopen?
2. Hva skal dere sitte igjen med? (så konkret som mulig)

NB: Husk god informasjon til deltakere i forkant (forventningsavklaring)

EKSEMPEL

MÅL:

**Få innsikt i utfordringer og sikre god involvering av alle som blir påvirket av økt bruk av videokonsultasjoner
Kreftseksjonen, Bærum sykehus**

Vi skal oppnå (sitte igjen med):

Felles forståelse for ulike utfordringer basert på fagfolks erfaringer/ståsted

En «backlog» med viktige problemer vi bør prioritere for å lage et godt tjenesteforløp



Utstyr

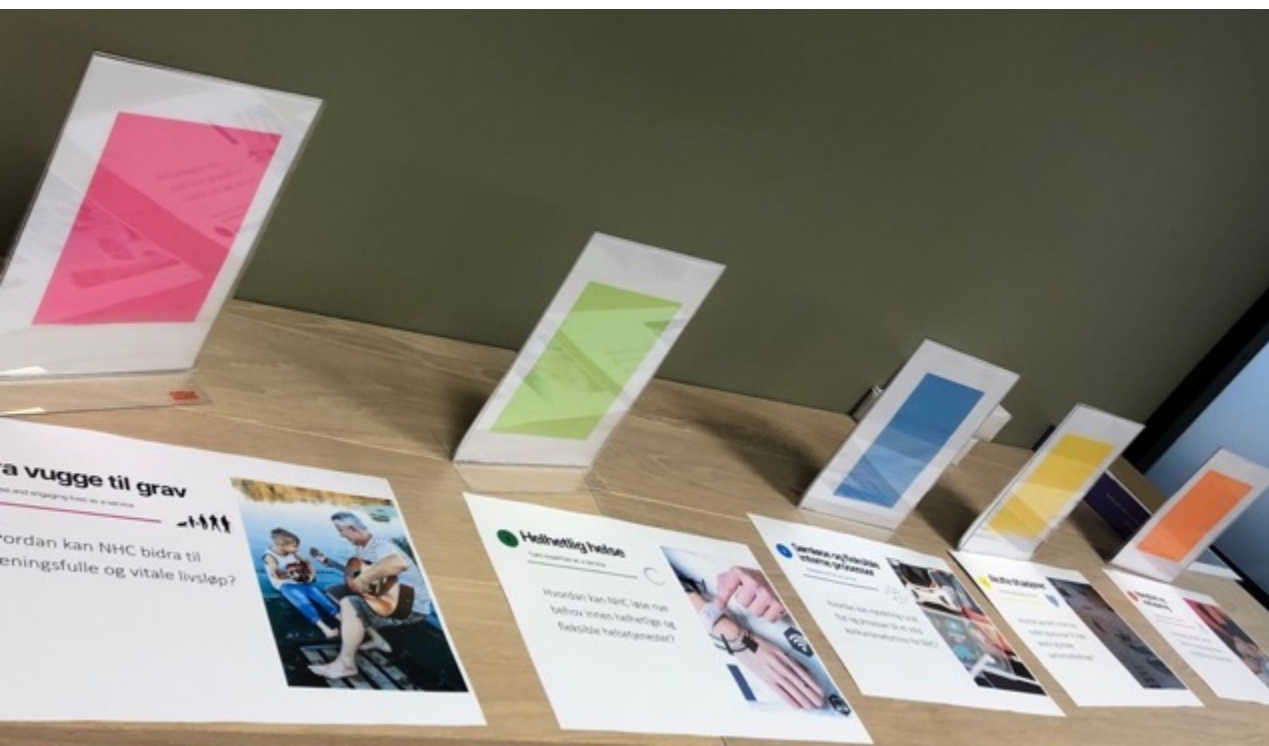
- Lag detaljerte kjøreplaner og liste over materiell
- Bruk 2 mm tusj (CD/DVD marker) og ulike farge på post-it lapper
- Klokke som viser tiden
- Stemmeprikker (kjøpes på Staples)
- Mobil for å ta bilder
- Maskeringstape
- Papirruller og A4-ark
- Post-its i forskjellige farger

[https://www.idrett
sbutikken.no/time
=
timer/2534800/ti
metimer-plus-
viser-rest-tid](https://www.idrett
sbutikken.no/time
-
timer/2534800/ti
metimer-plus-
viser-rest-tid)

[https://www.staples.com/a
very-see-through-
removable-color-dots-3-4-
diameter-assorted-colors-
35-labels-sheet-29-sheets-
pack-
5473/product_299487](https://www.staples.com/a
very-see-through-
removable-color-dots-3-4-
diameter-assorted-colors-
35-labels-sheet-29-sheets-
pack-
5473/product_299487)



Logistikk og lokasjoner



Gruppestørrelse



- 4, 5 or 6 personer per gruppe



God plass på gruppebordet
Plass til å bevege seg mellom bordene (energi-øvelser)
Husk veggplass (arbeidsområde)





Etter at vi sammen har fylt ut tjenesteflyten, vil det være lettere å detaljere videre rundt ansvar og roller, (og hva som må være på plass for å lykkes med å levere en skilgodt tjeneste på ungdommens premisser)

TIPS

- A4- holdere i plexiglass
 - løft frem viktige ting fra rotet på bordet
- Print ut noen illustrasjonsbilder av menneskene dere skal lage løsninger for
- Ha bildene på bordene når de jobber.



Lag en detaljert kjøreplan



TID	KJØREPLAN - problemløsningsworkshop Norway Health Tech			
	OPPGAVER	MINUTTER	ANSVAR	KOMMENTARER
08:30	Klargjør rommet - heng opp på bveggen - del inn i grupper	00:30		
09:00	OPPSTART - forklar hva dere skal gjøre	00:10		
09:10	Oppgave 1 :Hva er positivt? Alene (3 min) - dele (8 min)	00:10		
09:20	Oppgave 2 :Hva er utfordringene? Alene (5 min) - dele (5min)	00:10		
09:30	Oppgave 3: Sortere i temaklynger - hva handler dette om?	00:05		
09:35	Oppgave 4: prioriter problemene - Avstemming - 5 prikker hver, sorter tematikk	00:10		
09:45	Oppgave 5: redefinere - Hvordan kan vi.... (1 min intro + 4 min)	00:05		
09:50	PAUSE	00:05		
09:55	Energi-øvelse (eks 1-2-3)	00:05		
10:00	Oppgave 6: Lage løsninger alene (5 min)	00:05		
10:05	Oppgave 7: Fjerne like ideer + avstemning løsninger	00:05		
10:10	Oppgave 8: Sorter løsningene, sett dem i gevinstkart (3 min + 17 min)	00:20		
10:30	Oppgave 9: Handlingsplan (Hva, hvordan, hvem og når)	00:15		
10:45	Oppgave 10: Presentasjon - Gevinstkart og handlingsplan ca 5 min per gruppe	00:10		Hvis det er 2 grupper
10:55	Feedback på workshop (bra, kan bli bedre)	00:05		
11:00	SLUTT			

Energi-øvelser

Elsk / hat

- lett å forklare
- få folk til å bevege seg
... og forhåpentligvis skape litt latter
- velg øvelser som passer inn i opplegget

NB: se an folka!

- Ice Breaker
- Varme opp
- Åpne opp for kreativitet
-

<https://www.sessionlab.com/library/energizer>





■ Digital workshops – kombiner!

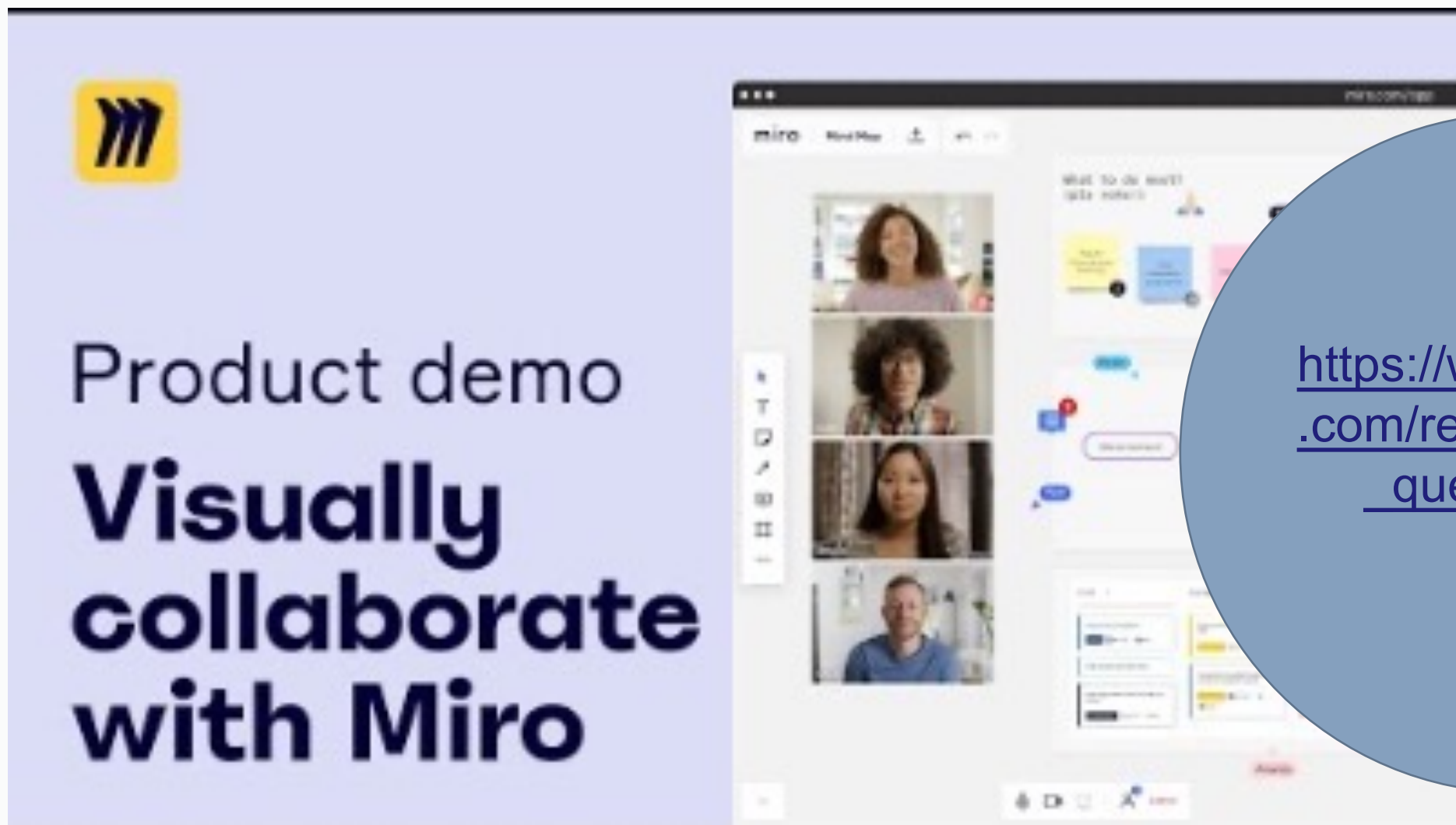


<https://miro.com/>



<https://mural.co/>

Digital workshops



https://www.youtube.com/results?search_query=MIRO

■ Onboarding - digital workshops



Steg 3



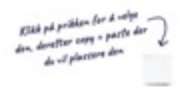
Steg 3

Øvelse gjør mester, prøv å legg på de røde stemmeprikkene

Steg 3

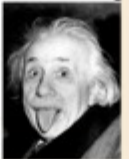
Avstemming

Vi prøver å unngå lange diskusjoner, derfor plasserer vi ofte røde prikker på ideene du mener teamet skal forfølge. Så, prøv det nå. Kopier den røde prikken til høyre, og hold deretter musen der du vil plassere den, og lim deretter inn for å avgi en stemme under det beste sitatet.




”Galskap er å gjøre det samme om og om igjen, og forvente et helt annet resultat”

Albert Einstein



”Progress is made by lazy men looking for easier ways to do things.”

Robert A. Heinlein



”If I had asked people what they wanted, they would have said faster horses.”

Henry Ford





Mirobrett og god struktur

miro

Eksempel på workshop LDJ

2

4 MIN

Individuell oppgave - bruk tavlen med ditt navn - 4 min

TONE

ANNE

JOE

MIKA

KARI

TOR ARNE

3

velg - plasser - stem

4

1 MIN

Individuell oppgave - hvordan kan vi ...

TONE

ANNE

JOE

MIKA

KARI

TOR ARNE

<https://miro.com/miroverse/lightning-decision-jam-ldj/>

Digitale workshops - finnes maller



miro | MIROVERSE Search by topic, company or creator

New Popular Collections Role Strategy & Planning Retrospectives Icebreakers & Games Agile Workflows Meetings & Workshops Brainstorming More

Diagnostic Workshop

WORKING AREA

Mode team 64

Picture Personas

1. Each attendee uses 1 virtual board
2. They draw or use emojis to represent each of their answer(s)
3. Include your own name or fictional character at the top
4. Take it in turns to explain your creative output (or people can guess)

Ice breaker - Picture Personas

Louis Felinesoft 5

Meme Battle - Retrospective and Icebreaker

Indra Kusuma Apple Developer Acade... 11

Value-Effort Matrix (with CSV export)

Boyan Vakarelov mappl.io 1

ANOTHER Retrospective

RSPRINT INTERSTELLAR

<https://miro.com/miroverse/>

UNDER



Bli litt kjent med hverandre

- Finn bilde nummer 7 (fra i dag) på kamerarullen på telefonen din
- Forklar resten av gruppen hvorfor du tok bildet





Tegne et navneskilt

- Tegne et portrett av deg selv
- Skriv ned ett ord – som beskriver din «superstyrke» eller hva du selv synes du er god til på baksiden av arket
- Sett lappen foran deg





Oppvarmingsøvelse

- Velg en person som sitter nær deg
- Tegn et portrett av personen
- **UTEN** å løfte pennen fra arket
- **UTEN** å se på arket





«Bli bedre kjent»-oppgave



- Gå sammen to og to
- Velg noen spørsmål fra listen på arket og intervju partneren din
- Bytt roller etter 3 minutter så begge får øvd seg

Øvelse gjør mester

(velg noen spørsmål fra listen og intervju partneren din – bytt roller etter 3 minutter så begge får øvd seg)

1. Gitt at du kunne velge hvem som helst i hele verden; hvem ville du be til middag? Hvorfor?
2. Når sang du sist en sang for deg selv, eller for noen andre?
3. Hva er det du er mest takknemlig for i livet ditt?
4. Har du en følelse av hvordan du kommer til å dø?
5. Hvis du kunne endre på noe av den oppdragelsen du fikk, hva ville det være?
6. Hvis du kunne våkne opp i morgen tidlig og ha fått en hvilken som helst kvalitet eller evne, hva skulle det være?
7. Er det noe du har drømt om å gjøre i lang tid? Hvorfor har du ikke gjort det?
8. Hva er et av dine kjæreste minner?
9. For at en person du traff skulle bli en nær venn, hva mener du ville være viktig for ham/henne å vite om deg?

Øvelse gjør mester

(velg noen spørsmål fra listen og intervju partneren din – bytt roller etter 3 minutter så begge får øvd seg)

1. Gitt at du kunne velge hvem som helst i hele verden; hvem ville du be til middag? Hvorfor?
2. Når sang du sist en sang for deg selv, eller for noen andre?
3. Hva er det du er mest takknemlig for i livet ditt?
4. Har du en følelse av hvordan du kommer til å dø?
5. Hvis du kunne endre på noe av den oppdragelsen du fikk, hva ville det være?
6. Hvis du kunne våkne opp i morgen tidlig og ha fått en hvilken som helst kvalitet eller evne, hva skulle det være?
7. Er det noe du har drømt om å gjøre i lang tid? Hvorfor har du ikke gjort det?
8. Hva er et av dine kjæreste minner?
9. For at en person du traff skulle blitt en nær venn, hva mener du ville være viktig for ham/henne å vite om deg?

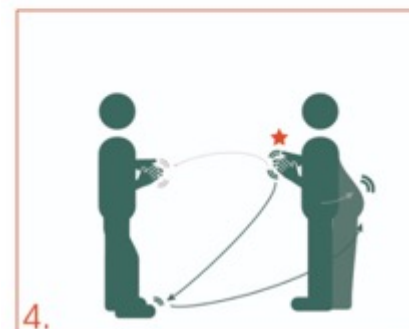
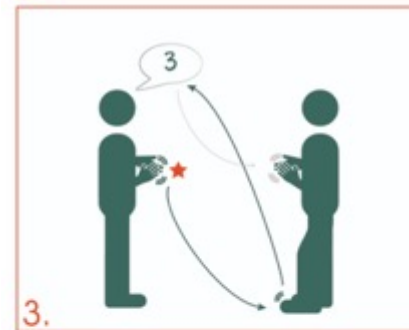
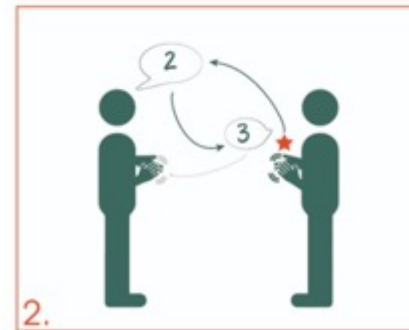
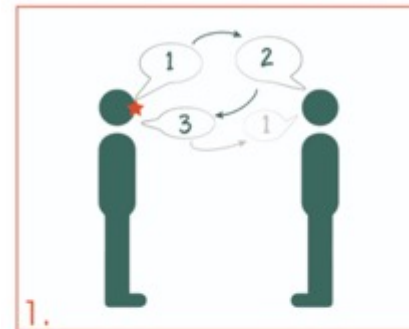


Energiøvelse

1 - 2 - 3

<https://www.annpadley.com/musings/2016/3/14/workshop-warm-up-1-2-3>

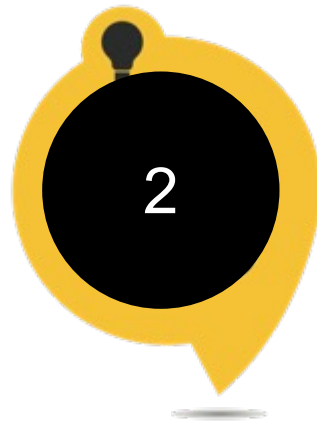
WORKSHOP WARM UP
1-2-3 clap, stomp, shimmy



3 tips for å unngå forvirring



Klare instruksjoner
og oppgave-ark



Håndfast og visuelt



«Les» rommet

Klare instruksjoner før hver opppgave



Forklar:

1.Hva de skal gjøre

2.Hvorfor de skal gjøre det

3.Hvordan de skal gjøre det



Oppgaven på skjermen



Oppgaven på skjermen

Oppgaveark

Lag oppgaveark – forklar og vis på skjermen

OPPGAVE

OPPGAVE 2

KANALER PÅVIRKNINGSARENAER

- Ta en titt på forslagene
- Tilfør flere kanaler og påvirkningsarenaer vi kan benytte oss av for å hjelpe NAV-Veiledere
- Skriv ned stikkord (tanker og refleksjoner)

Individuell oppgave:

- Les gjennom punktene under, kjemmer du til andre?

KANALER OG PÅVIRKNINGSARENAER

- ARKene
- Nyhetsbrev
- Informasjonsmater for fylkeskontakene
- Fagnettverk
- ...

Dine forslag:

Bruk gjerne
oppgaveark.
La folk fylle på med
forslag og stikkord

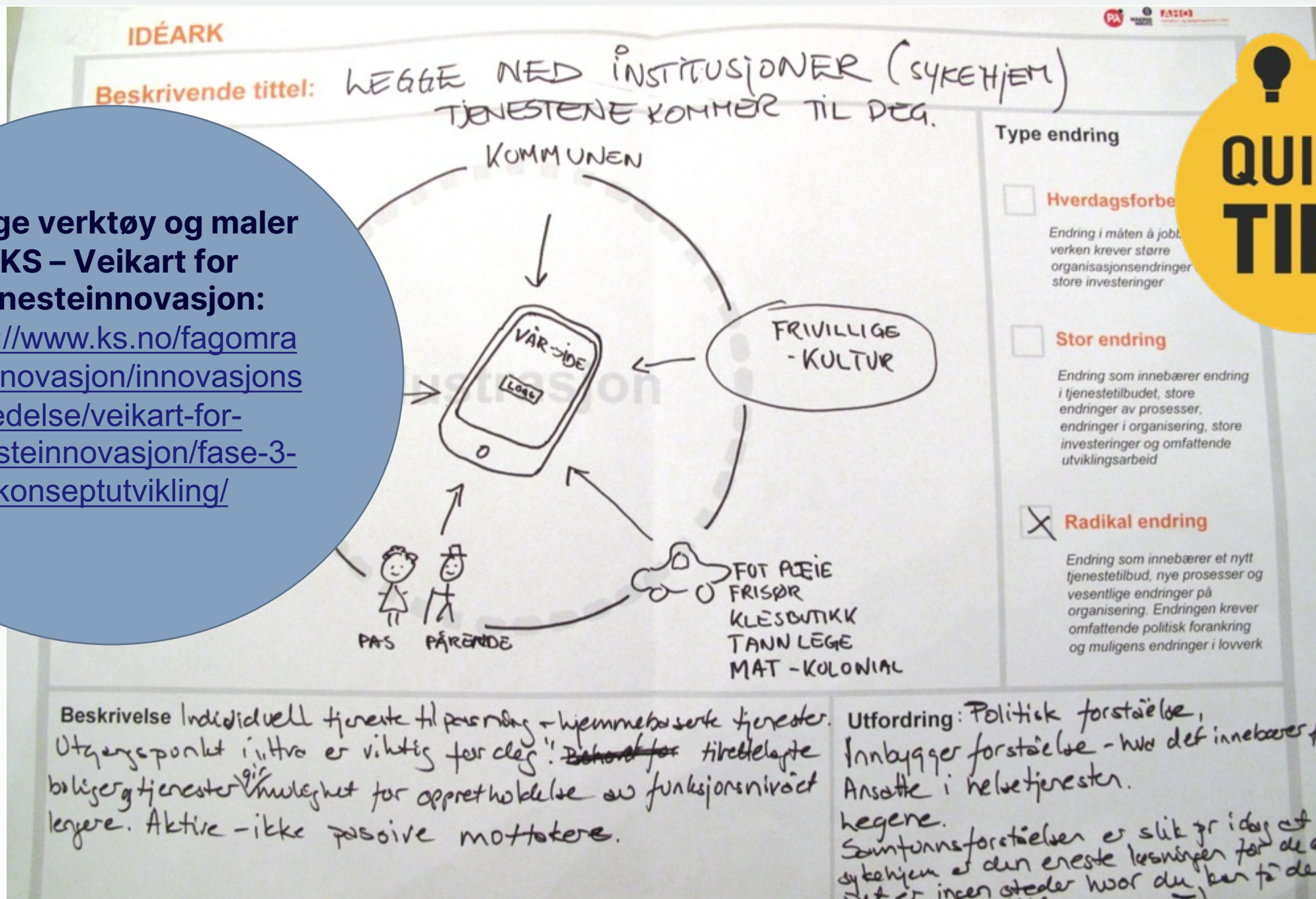


NB: Tenke før de prater

Gi folk f.eks 3 min til å tenke selv, skrive stikkord, så gir du dem ett par minutter hver rundt bordet for å dele og notere ned hva de andre sier.

**Mange verktøy og maler
i KS – Veikart for
tjenesteinnovasjon:**

<https://www.ks.no/fagomra-der/innovasjon/innovasjons-ledelse/veikart-for-tjenesteinnovasjon/fase-3-konseptutvikling/>



**QUICK
TIPS**

Lag noe halvferdig

**Noe de kan mene noe om,
fylle ut mer og endre på**

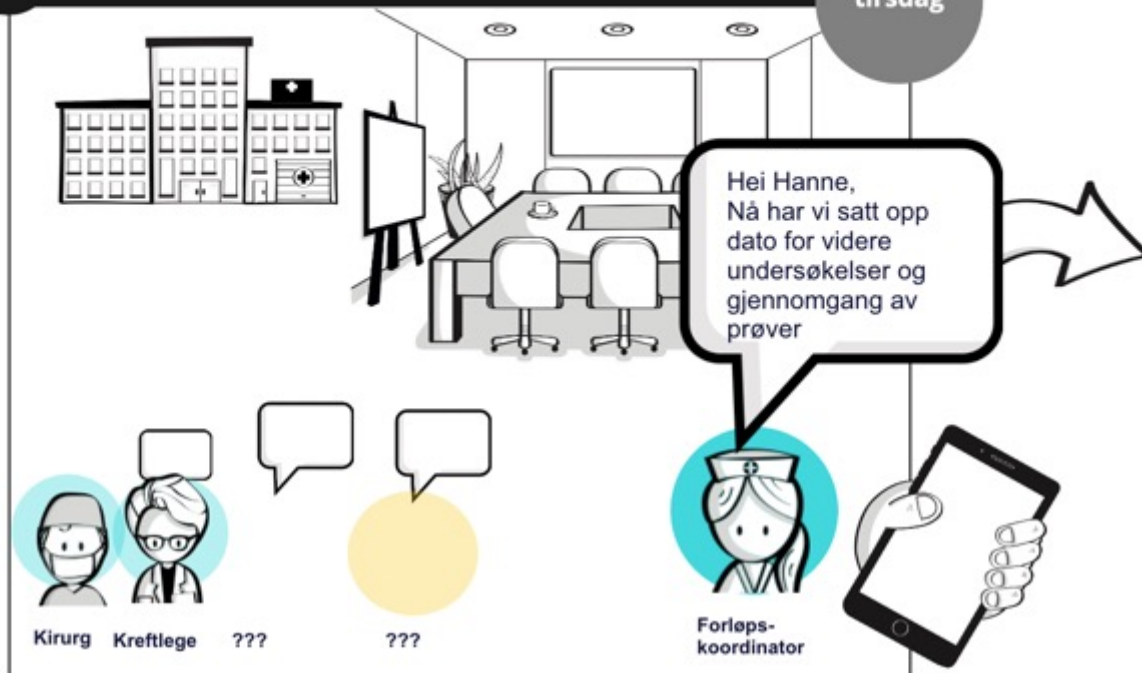
Alene først, deretter dele



1

MDT (multidisiplinært møte)

tirsdag



Hva må gjøres, hva blir annerledes enn i dag?



Roller / ansvar for god flyt mellom aktørene?

God pasientinformasjon?

HVA MÅ VI VITE MER OM?

Kommune -
når kobles
de på?Anestesi-
lege?

Penn og papir

- tenke alene, dele etterpå

2 Heldagsundersøkelse poliklinikken



Pasienten møter til heldagsundersøkelse på poliklinikken. Hen får god oppfølging og informasjon fra forløpskoordinator. Hen må gjennomføre en test som gir svar på hvorvidt den fysiske helsen tillater å starte trening på egen hånd. Det gis veiledning om viktigheten av røykeslutt før kirurgi ved bruk av helsedirektoratets veileder for røykeslutt og appen slutta.no. Det er viktig å motivere pasienten.

Hvordan kan vi motivere pasientene?
Stikkord: brukermedvirkning, samarbeidspartnere

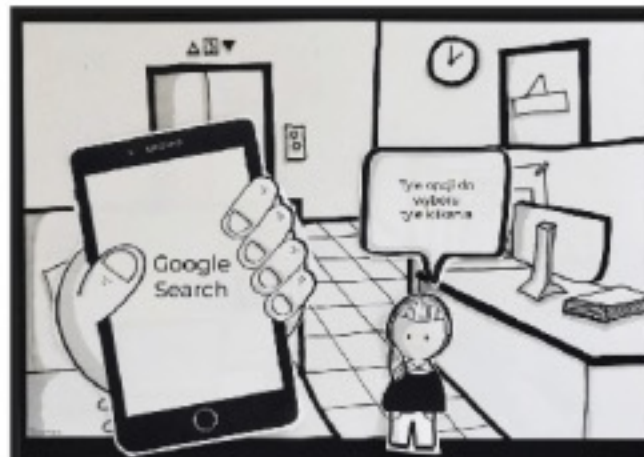


Visuelt og håndfast – Sap Scenes er gratis

**QUICK
TIPS**

Last ned gratis
figurer her

<https://apphaus.sapp.com/resource/scenes>



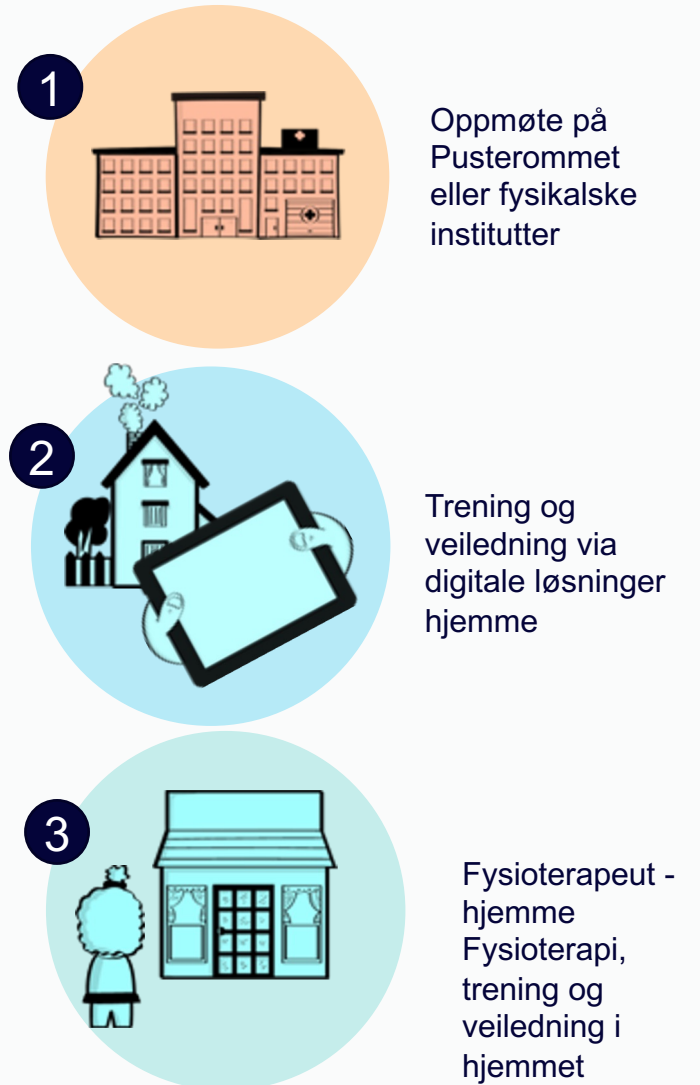
Ønsket situasjon - fremtidsbilde

Prehabilitering som en del av pakkeforløp for alle kreftpasienter



Pasientene har ulike forutsetninger, ønsker og behov.

Behov-
tilpassede tilbud



Fortell en historie, som en tegneserie

Digitale tjenester i behandling av kronisk sykdom - MS



Paula fikk MS-diagnose for to år siden. Hun får medisin som ser ut til å bremse sykdommen godt. Paula og samboeren har begynt å snakke om å få barn, men Paula er usikker på om det er tilrådelig å bli gravid nå, og hvordan et svangerskap vil kunne påvirke sykdommen.



Paula har søkt råd på nettet. Hun har meldt seg inn i MS-foreninger og er medlem av Facebook-grupper. Men det er vanskelig å navigere seg frem og finne sikre kilder i sosiale medier og på internett. Paula vil fokusere på hvordan hun kan leve mest mulig normalt og søker kunnskap om hva hun kan gjøre og ikke gjøre selv med tanke på å bremse sykdomsutviklingen mest mulig.



For noen uker siden fikk Paula tilbud om en ny digital tjeneste fra nevrologisk avdeling. Hun bestemmer seg for å prøve den. I appen finner hun et skjema der hun rapporterer om symptomer. Hun kan også sende melding til sykepleier der hun kan spørre om spesifikke ting hun lurer på rundt det å leve med sykdommen.



Sara Sykepleier mottar skjema fra Paula og registrerer at det ikke er behov for en større undersøkelse nå, siden symptombildet er så bra. Hun svarer på spørsmålene om kosthold og trening, og varsler Lars Lege om at Paula har spørsmål rundt medisiner og graviditet.



Lars Lege mottar melding fra Sara Sykepleier om at Paula har gode verdier, men har spørsmål om en eventuell graviditet. Han setter henne opp til en videokonsultasjon.



Paula og Lars Lege gjennomfører en videokonsultasjon. Paulas samboer er også med. Paula føler seg trygg og ivaretatt. Hun blir optimistisk med tanke på å leve bra med sykdommen fordi hun får personlige råd om livsstil basert på kunnskap og forskning. Det er en lettelse for henne å slippe å bruke Google for å få svar på det hun lurer på.

Slippe kreativitet løs

Målet er ikke å komme opp med den «riktige» ideen, men å generere et bredt spekter av muligheter.





Bygge på hverandres idéer

- Skriv ned så mange ting du kan som begynner med bokstaven K (30 sek)
- Snu arket, tegn noe som begynner med A (60 sek)
- Send tegningen til personen til venstre for deg
- Fortsett på tegningen foran deg, tegn videre og legg til noe fint (60 sek)
- Gjenta dette til du ender opp med tegningen du startet med

Spør hvem som fikk
en bedre tegning enn
de hadde klart selv...
(stikkord; berike
hverandres ideer og
se det fra ulike
perspektiver)

~~Ja, men ...~~

Ja,

og

<https://www.thisisservice.designdoing.com/methods/yes-and-warm-up>

Idéutvikling



QUICK
TIPS

Alle krøller et farget papir og har det liggende foran seg, man har lov til å kaste papirballen på de som snakker ned sin egen idé eller sier: «Ja, men ...» eller «Dette har vi prøvd før.....» eller «Det vil ikke gå fordi ...» Osv

Idéer er billige på dette stadiet og vi bygger på hverandres ideer – vi kan evaluere dem etterpå, Viktig at vi ikke «dreper» ideer på dette stadiet eller trekke ting ned, for da stoppes den kreative prosessen fort. Da kan det bli vanskelig å se nye muligheter.

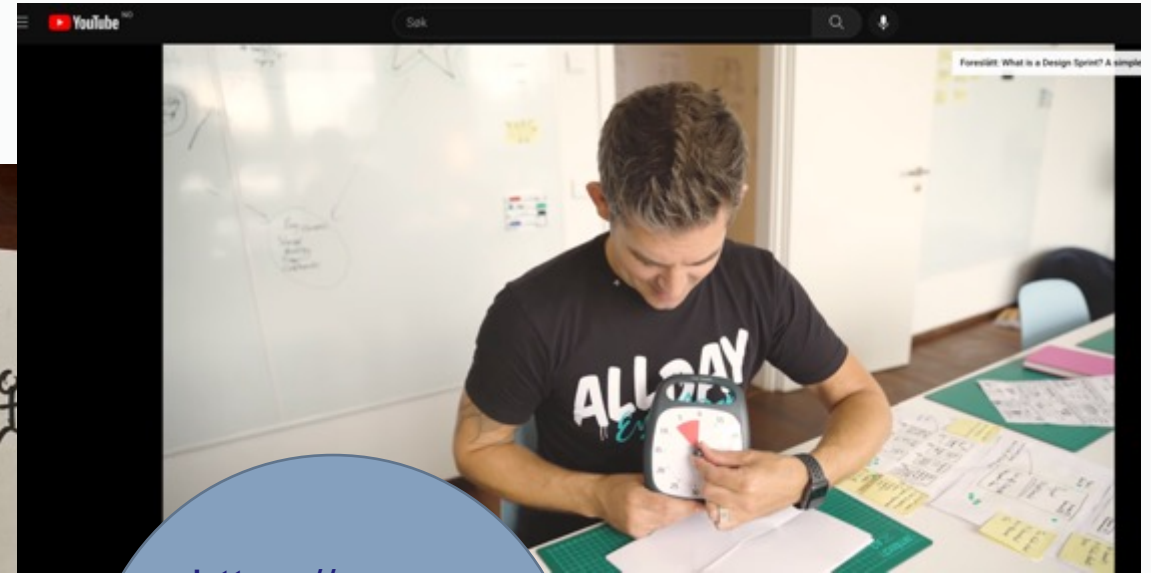
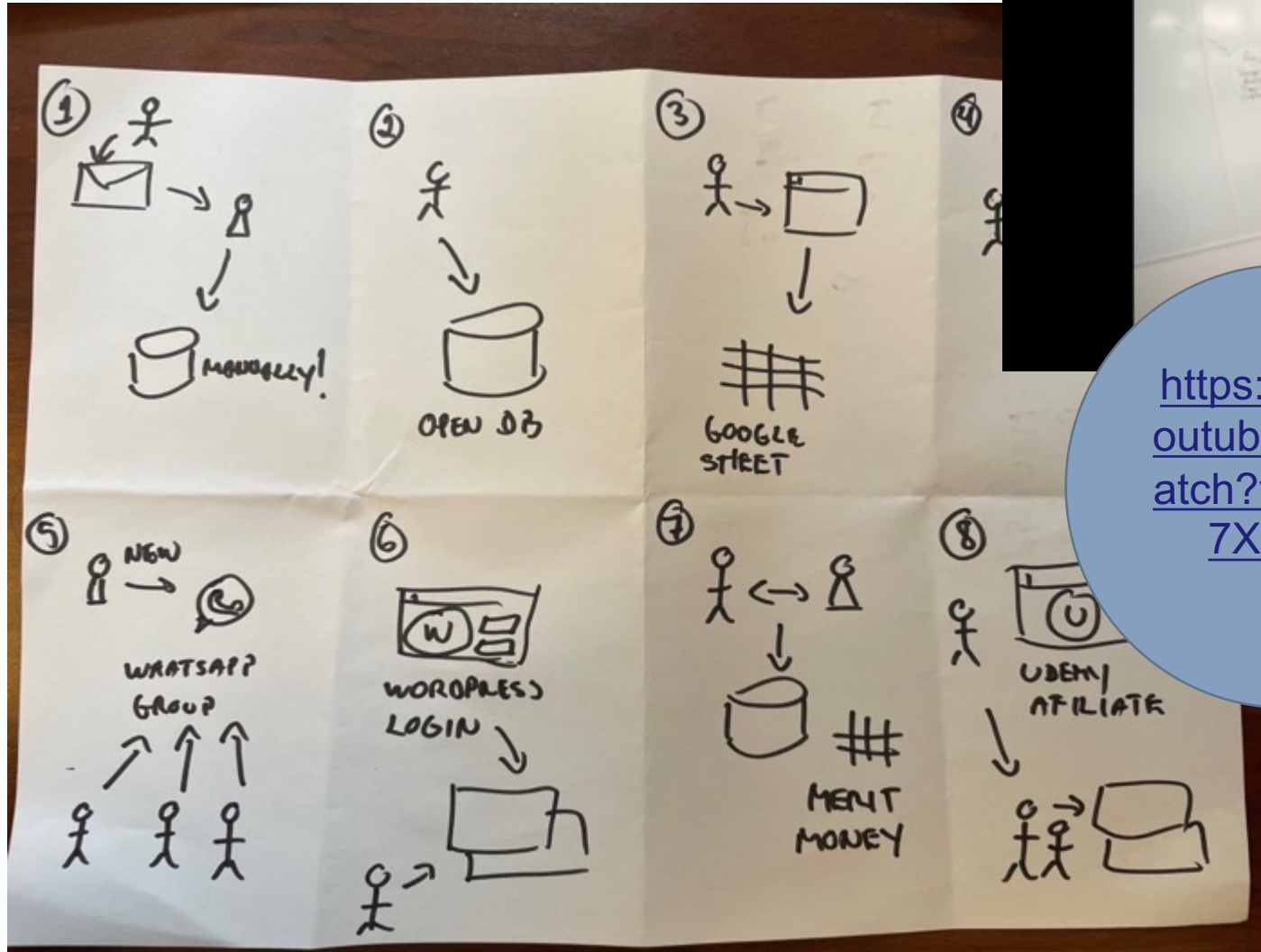


Triggerkort – kan hjelpe på kreativiteten



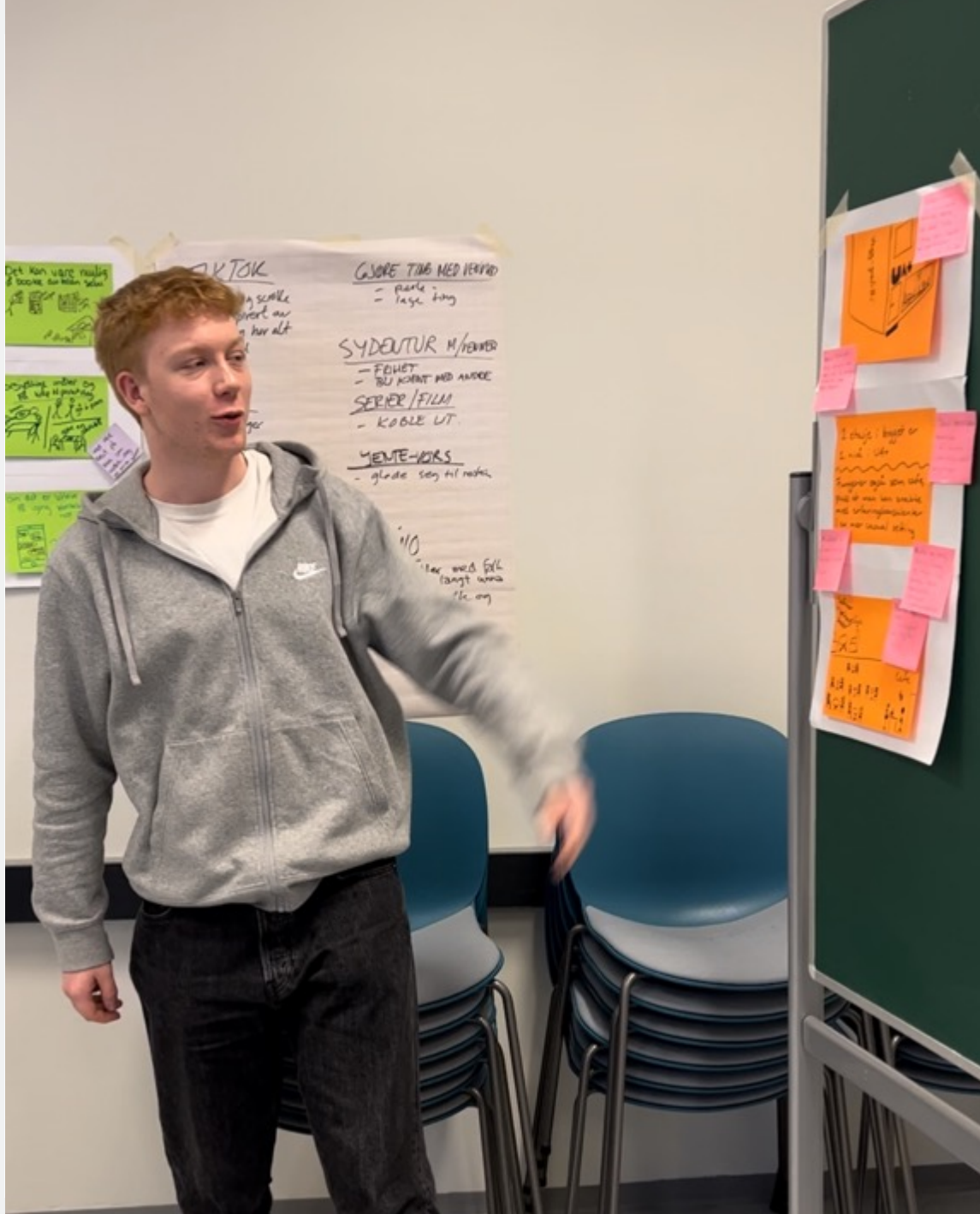
<https://www.trytriggers.com/shop-triggers-tools/brainstorming-tool-collection>

Crazy Eight



<https://www.youtube.com/watch?v=yz4g87XapQ0>

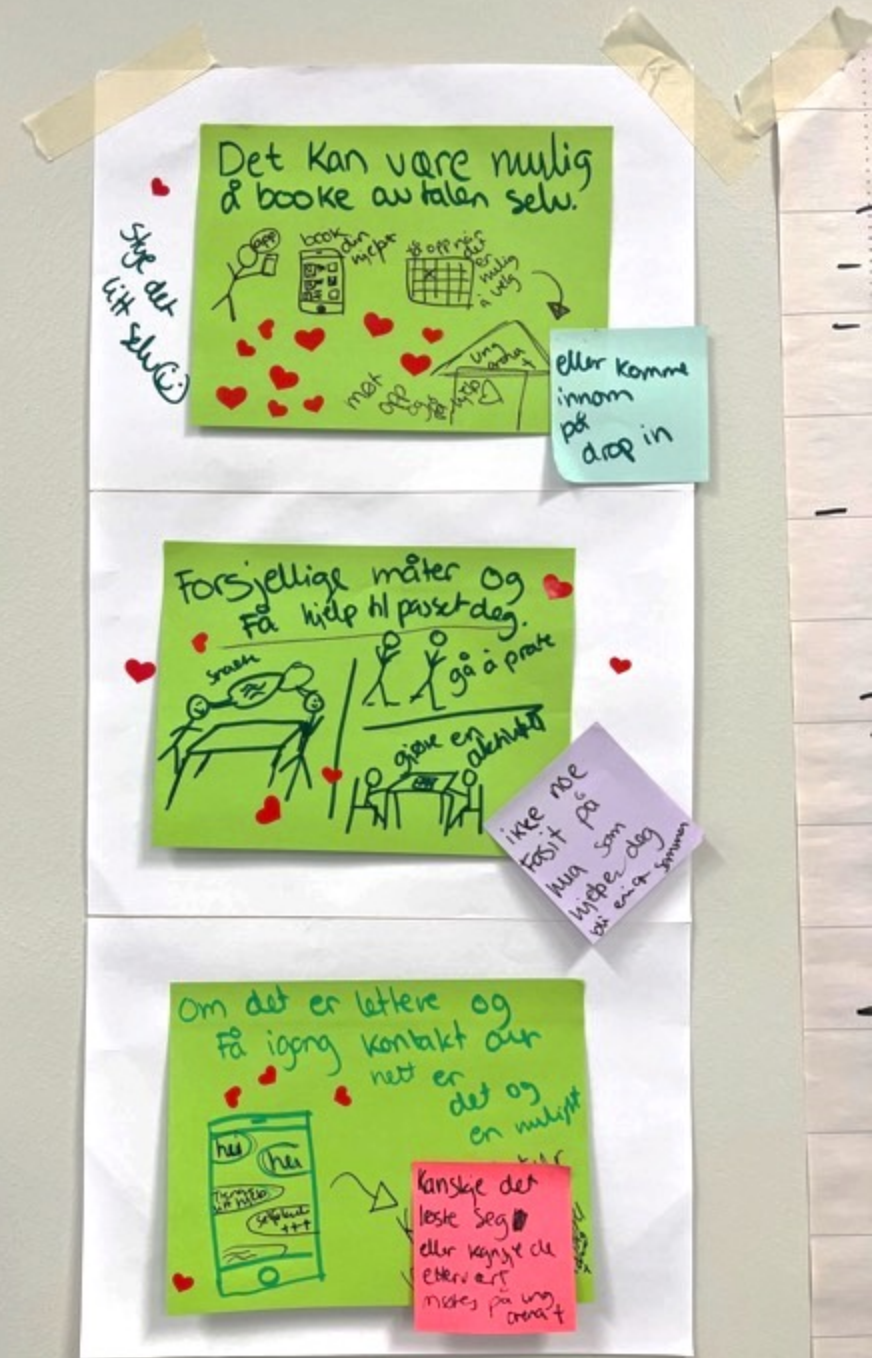
Skissere opp
mange ulike
ideer på kort
tid.
Oppvarmings-
øvelse



**HAR DU FLERE GRUPPER –
LEGG INN TID SÅ DE KAN
PRESENTERER FOR
HVERANDRE**

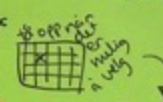


Stemme på hverandres ideer



Det kan være mulig
å booke en taxi selv.

Styr det
litt selv!



eller komme
innom
på drop in

Forskjellige måter og
Få hjelp til påset deg.



ikke noe
frosit på
kva som
hjelper deg
bør ena sammen

Om det er lettere og
Få i gang kontakt der
nett er



Kanskje det
beste seg
eller kanskje de
etter et
møte på en
ordnet



Full forvirring?



Forklar dem at det er helt naturlig og at de er akkurat der de skal være.

Husk: pausen er din venn som fasilitator – bruk den til å justere på opplegget om nødvending

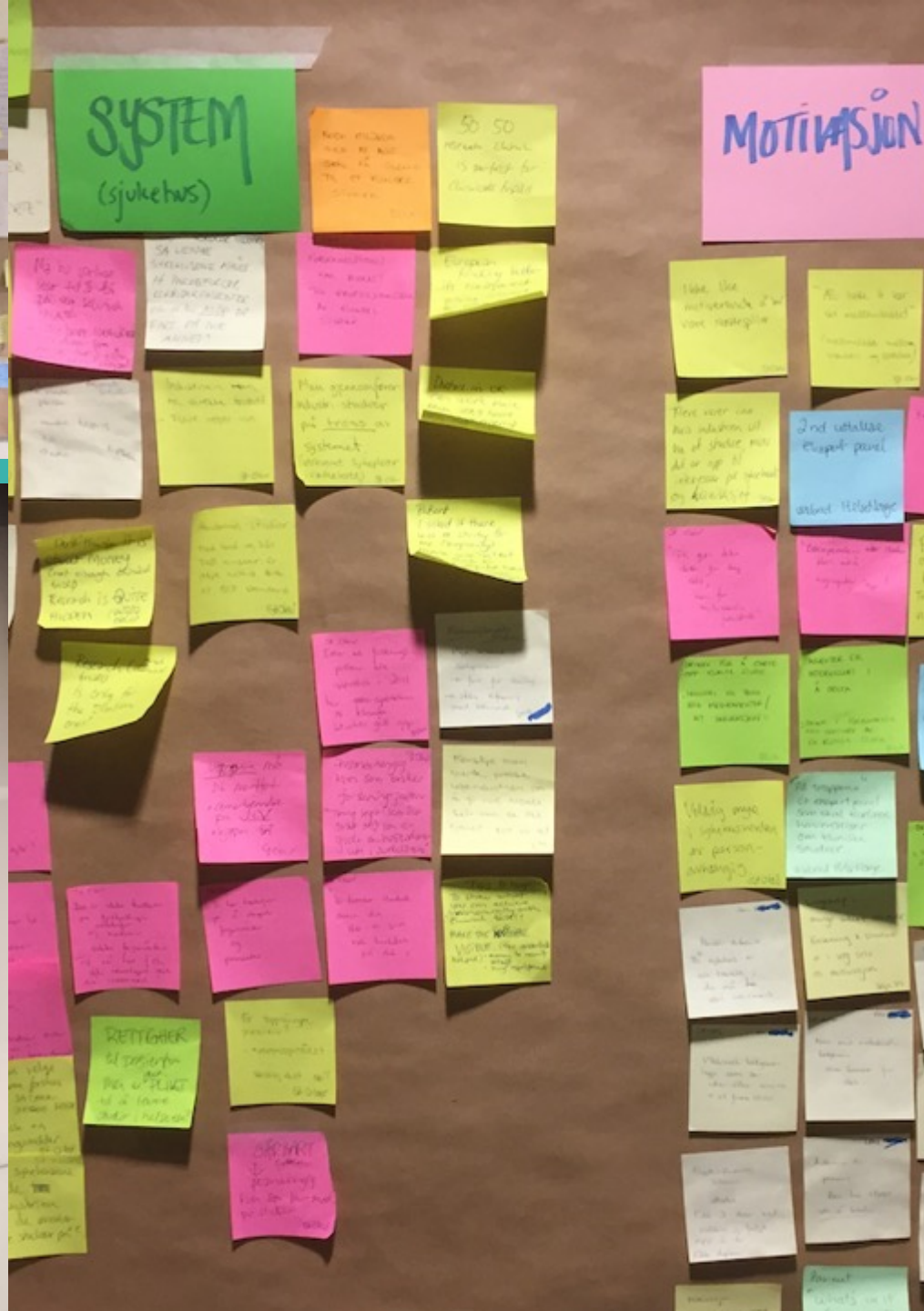
ETTER



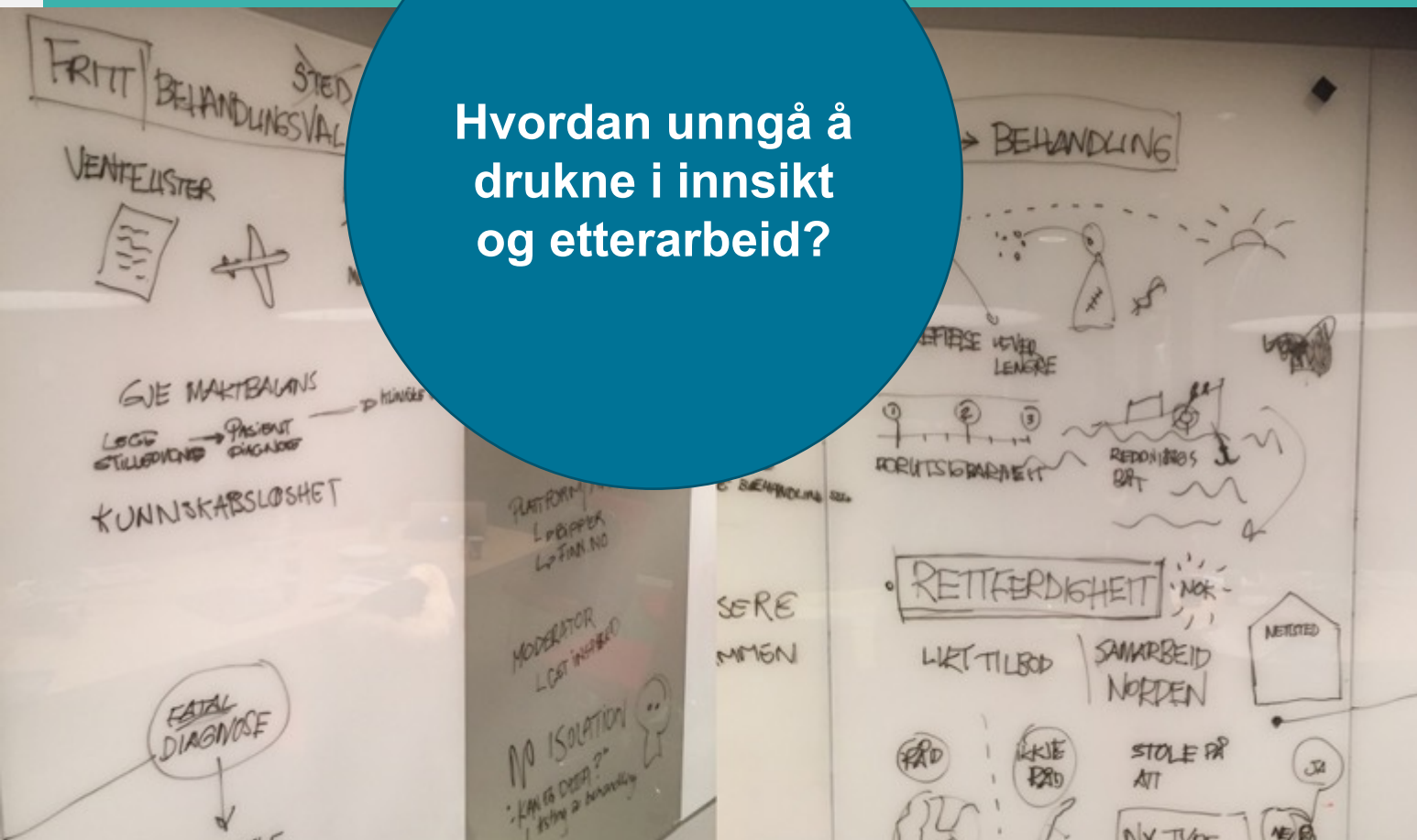
Øvelse gjør mester...
Lær av dine egne feil

KJØR ALLTID UTSJEKK

To gode ting – to ting
som kan bli bedre



Hvordan unngå å
drukne i innsikt
og etterarbeid?



Gjør etterarbeidet
enkler

~~Husk å skrive tydelige
lapper med store
bokstaver.~~

HUSK Å SKRIVE
TYDELIGE LAPPER
MED STORE BOKSTAVER

Tenk over hvor
mange deltakere og
hvor mange post-it-
lapper du kommer til
å få

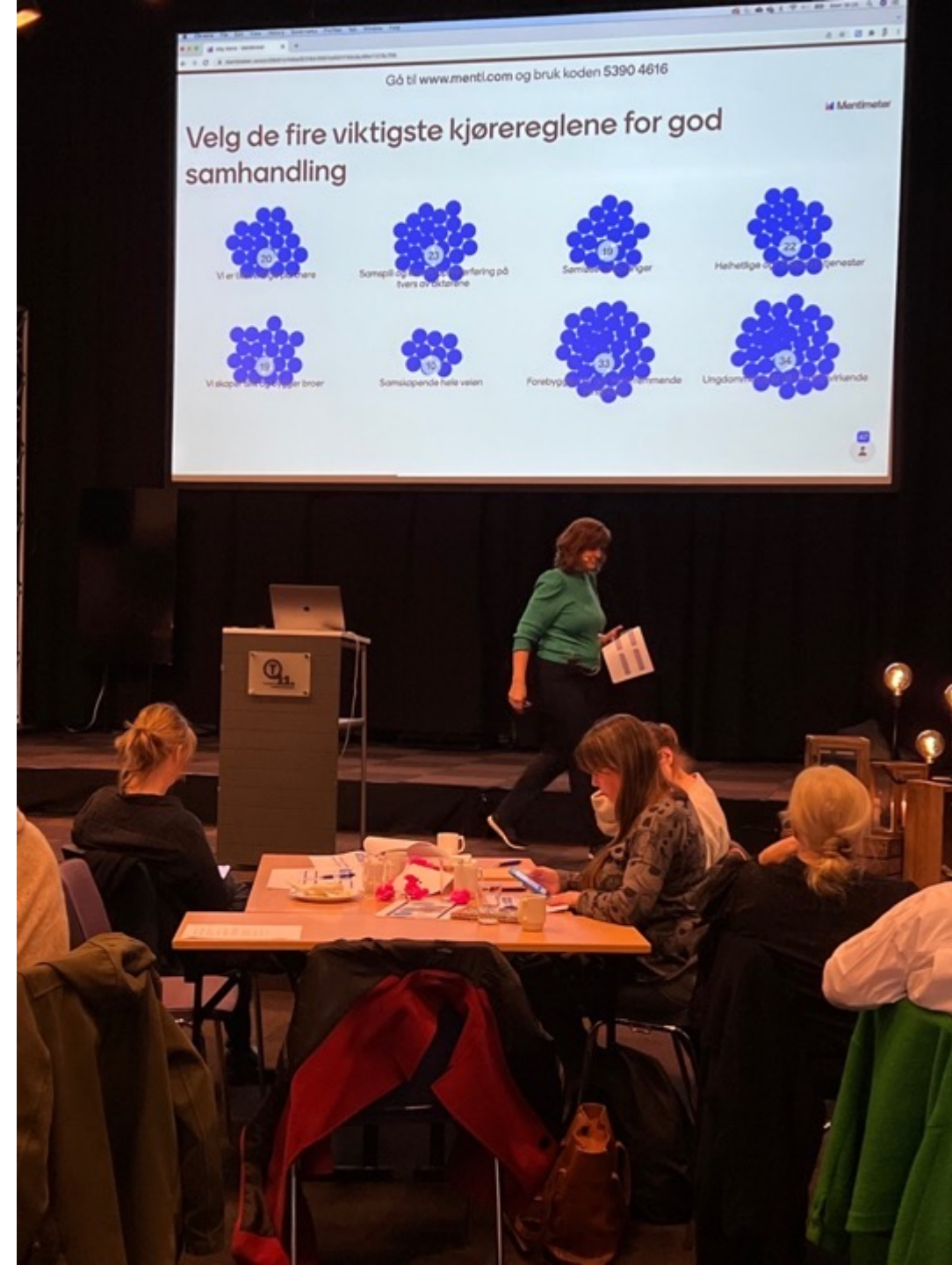
Avstemminger og
sett en retning – ta
avgjørelser i
gruppene
workshopen



Involver deltakerne i
etterarbeidet –
deleger og jobb
asynkront
(hjemmelekser)



Interaksjon med
deltakerne via QR-
kode og mobil
<https://www.mentimeter.com/>



Hva er dine forventninger til denne workshopen?

Fine beslutninger angående hjelp til ungdom.

Få info om hva ung arena + er og hva som er tenkt i Vestfold

Få informasjon og bli kjent på tvers

Å lære/lytte og å bidra m ideer om jeg kan

Lære mer om konstruktive prosesser

Samarbeid. Utveksling av erfaring og ideer.

At vi ender opp med noen konkrete forslag til løsning, som er grensesprengende

Samhandling på en bedre måte

...ditt innspill se nye muligheter

MENTIMETER
– oppvarming

Skjermbilde

69



Spar tid på etterarbeid – Menti

Spørsmål 1 og 2

1. Hvordan kan vi lage en lett tilgjengelig løsning der alle føler seg velkommen?
2. Hvordan kan vi lage en fleksibel løsning med lav terskel for å ta kontakt på ungdommens egne premisser?

Fysiske omgivelser / lokaliteter	Digitale arenaer	Ansatte / bemanning	Tilgjengelighet	Samarbeidskultur	Informasjon	Aktiviteter / innhold	Økonomi
Brukerstyrt hus – viktig med fysiske hus og fysiske møter – ikke bare digitale tilbud.	App med info, chat mulighet	Ansatte med forskjellig bakgrunn (alder, kultur, erfaring, ligning, identiteter, fag/utdanning)	Tid – rask hjelp, åpent 24/7.	Samarbeid mellom alle instanser og fleksibilitet på tvers (SIA, også på kapasitet og ungdommens behov)	God informasjon ut, sosiale medier der ungdommen er (spørre dem om hva som er de rette arenaene), skoler (f.eks. QR koder på plakater på toalettene)	Tilby møter på alle arenaer (på huset, på gater, bibliotek, idrettsarenaer mv)	Må være økonomisk forsiktel
Sentral og lett tilgjengelig plassering (nær trafikk knutepunkt for buss / tog)	Chatte-tjeneste 24/7. Nettbasert tjeneste; døgndøgn, alltid tilgjengelig	Styrke samhandlingskompetansen; skoleing og høy kompetanse i en turnusordning (kan det være (fylkespolit) mellom Larvik og Tlg?)	Kunne oppøke enekit uten bestilling / henvisning	Brukerstyrt hus ungdomspanelet	Bruke ungdommens språk	Gjøre noe sammen (behandlere og ungdom) Man samtaler også godt ved å gå en tur - ikke bare på et teraprom. Gjøre tur, møte noen...	Øke budsjettet betydelig
Sentral, men ikke ved en institusjon	Digital plattform: chattetjeneste, bestilling av time, bli kjent med kontaktperson	Frivillige som får skoleing	Lange åpringsstider	Man må kunne benytte tilbudet over lang tid hvis man vil	Ungdommen selv informerer på skolene, sosiale medier, ungdomskubber mm		
Bevisst på hvor det ligger og hvordan det er møblert. Her må ungdom være med	Tenke nasjonalt i ft å koble oss til andre døgndøgn tjenester, eks. "kors på halsen" som kan bemanne hele døgnet.	Erfaringskonsulenter som er lænede ung til ung	Lett å gå inn	Ikke stigmatiserende	Helsetykepleier må "selge inn" UA+	Møteplass, samtaler, vurdering, behandling. Diverse forebygg	
Drop-in rom med personal som er til stede	Kan velge, men må også finne seg i å møte	Læringsnettverk for de som jobber der	Fleksible, ungdomsvennlige åpringsstider	De som jobber der svarer deg: "Ja, det kan du få hjelp med." Man løser eventuelt til riktig hjelp.	Ung Arena+-representant i skolene	Bredt tilbud for å nå ulike aktivitetsbilde, game, mm	
"Velkommen inn" - i det første møterommet. Bli kjent og trygg først	All på et sted. En der inn. Hva med å koble til helsetasjon og tjenestene der? Kalenderen.	Frivillige som ungdom relaterer seg til	Informasjon	Ta hensyn til alder	Forankring politisk og administrativt	Sikre at tilbud ulike behov.	
Profesjonelle tjenester litt lenger inn i lokalet	Må nås via nettside / app	Miljøarbeidere som følger opp	Sentral plassering (nær buss/tog)	Godt samarbeid på tvers av kommunene i vestfold	Tilgjengelig på flere språk og/et sjengre. Må passe til forskjellige folk	Bruke de r gaming, li	
Lokalet må være dimensjonert for ulike aktiviteter. Fleksible romløsninger	Kobles opp mot allerede eksisterende løsninger	Egnethet viktig ved rekruttering	Tilby hjemmebesøk	De som jobber der må forklare godt hva UA+ er, bygge trygghet, lyttende og imøtekommende	Nok info. Hindre overload av info. Riktig og relevant info	Kobles til	
Fleksible romløsninger	IT-løsninger må undersøkes	Man må kjenne og ha oversikt over systemet	Nok folk til å kunne svare opp henvendelser	Fagfolka får ta skoa på og gå til lokasjonen	En god forklaring til å møte opp, komme, delta i fellesaktiviteter, matservering, evt. tema	Få inn ne	
Dele lokaler for ulike aldersgrupper	Bruke sosiale medier ala helbesita	Nok folk, frivillig korps, vaktsystem	Må være for alle - uansett bokommune. Skal ikke møte liste dører selv om du bor i nabokommunen.	Fagfolka må ut av kontorene sine og møte ungdom der de er	Bruke både fysiske og digitale kanaler for informasjon	Skunne være inn	
Nær bibliotek? Kulturhus?	App utvikles og vedlikeholdes av ungdommen selv	Kyndig personale med kunnskap om ulike fagfelt	Lav terskel forsetter god bredde i folk	Ansatte i skolene må kjenne til tilbudet	Tilbudet må være kjent i skolene	direkte og legevakta,	
Ungdommelig design. Freske lokaler og inventar	BUA+ skal være synlig på alle plattformer: kommune, sykehus	Vaktordninger	Alle deltakere må ikke alltid være der på samme tid, men det må være oversiktlig når de forskjellige er der.	Miljøarbeidere i skolene må være involvert	Nettsiden må ha en oversikt over det som er av tilbud	FACT UNG h, man samarbe	
Kafé-aktiviteter (hengestol)	Appen bør inneholde valg / alternativ til hvor vi skal møtes første gangen / type møte	Ta med karriereveiledere		Alle blir hørt på av noen som er blide	Reklame; kino, posten		
Fysisk stort hus hvor tverrfaget er samlet	Noen på jobb som driver plassen og den digitale plattformen til enhver tid, samt Ansattene der første møter	NAV og barnevern lett tilgjengelig	Fagfolk tilgjengelig på ettermiddag / kveldstid	Fagmiljø og frivillighet i god blanding	Individuell helseundersøkelser og samarbeid i		

Etterarbeid – oppsummering – eksporteres direkte til excel fra m Mentimeter (NB: må ha lisens for denne funksjonaliteten)



Which topics would you like to focus on today? Rank these according to your preference.

0 1 2

1. Workload



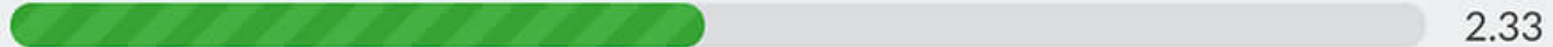
2. Pay and benefits



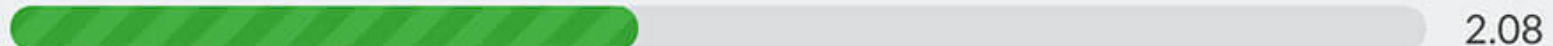
3. Leadership & change



4. Diversity & Inclusion



5. L&D



Interaksjon
med deltakerne
via QR-kode
og mobil

Join at

slido.com

#BetterMeetings

Oppsummering

- Deltakere kan ikke komme og gå, vær streng, men grei.
Be dem om å gå ut av rommet om de skal svare på e-post eller sende sms'er
- Forklar hver oppgave tydelig, gjerne visuelt
- Vis gjerne eksempler, men ikke noe som er for likt deres problemstilling
(da ender de ofte opp med den samme som den du har vist)
- Ha struktur på post-its farger og oppgaver, da blir etterarbeidet enklere
- Bruk kjøreplanen aktivt, juster opplegget underveis, vit hva du skal kutte hvis det blir knapt med tid
- Parker vanskelige spørsmål på en tavle eller henvend deg til gruppa
... «Hva tenker dere om...?»

Oppsummering forts.

- Om ting stopper opp, varier hvem som er gruppeleder
- Avstemminger foregår i stillhet
- La deltakerne jobbe alene først, så sammen, lurt å få tenke seg om før man prater og deler med de andre på gruppa
- Er dere mange, vær flere fasilitatorer
- Skape trygghet - la det være rom for å feile eller være usikker
- Hvis alle går i forvirring – så bare si «Det er helt normalt, dere er der dere skal være i prosessen»
Pust med skuldrene og senk magen ;-)
- Hva gjør du om en gruppeleder ikke funker så bra? SVAR: Bytt alle gruppelederne (tips: ev velg de yngste på gruppa)

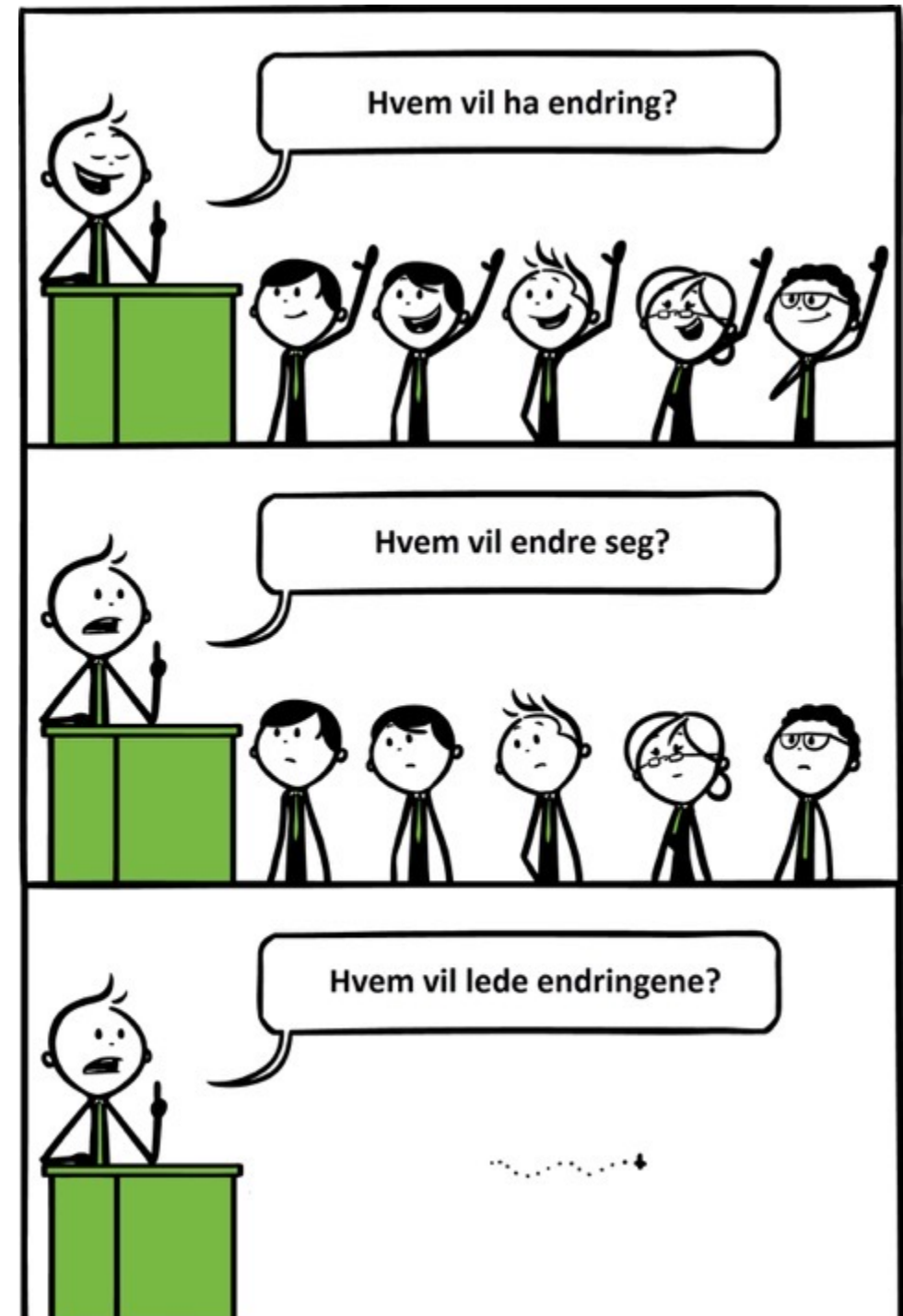


Har du planlagt
godt, er det MYE
morsommere å
fasilitere!

Husk

Fasilitator gjør en viktig jobb!

Lykke til!



Flere læringsressurser

WELCOME TO THE HYPER ISLAND TOOLBOX

A resource kit you can use to apply creative collaboration and unleash potential in your team or organization.



MOVE THE ROOM WITH ENERGIZERS

Tools to inject energy into the process, get people moving, and have fun.



UNLOCK INSIGHT AND INNOVATION

Tools to unleash creativity, discover valuable insights, and develop new products and services.



GROW YOUR SELF-LEADERSHIP

Tools for personal development, reflection, self-awareness and how to integrate learning and grow.



BUILD A STRONG TEAM

Tools to build effective teams - foster trust and openness for better collaboration.



CREATE AN INCLUSIVE WORKPLACE WITH DEIB

Tools to help teams start (or continue) important conversations about diversity, equity, inclusion, and belonging in the workplace.



TOOLS TO HELP YOU MANAGE YOUR WELL-BEING

Tools to support us with the things we can positively influence to better manage our well-being.



MAKE CHANGE THROUGH ACTION FACILITATING ACTION

Tools focused on structure, implementation, and supporting change in teams and organizations.



TOOLS TO EXPAND CREATIVE CONFIDENCE AND EXPAND YOUR REPERTOIRE OF CREATIVITY TOOLS AND TECHNIQUES.

Tools to expand creative confidence and expand your repertoire of creativity tools and techniques.

OK, GOT IT THANKS

<https://toolbox.hyperisland.com/>

Filter by Category

ENERGIZERS (15)	INNOVATION (19)	SELF-LEADERSHIP (6)
TEAM (46)	DEIB (3)	WELL-BEING (4)
FACILITATING ACTION (16)	CREATIVITY (6)	ALL (115)

Time frame (minutes)

5-30	30-60
60-120	120-240

Group size

2-10	10-40	40+
------	-------	-----

Ressurser og maler

Se alle maler →

Mal for prosjektpresentasjon

Last ned en mal med tips og eksempler på hvordan dere kan lage en prosjektpresentasjon.



Storyboard

Verktøy for tjenesteutvikling med eksempler.



Eksempel på brukerprofiler og storyboards

Eksempler på brukerprofiler og storyboards fra prosjektet "Ung Arena +" i Vestfold.



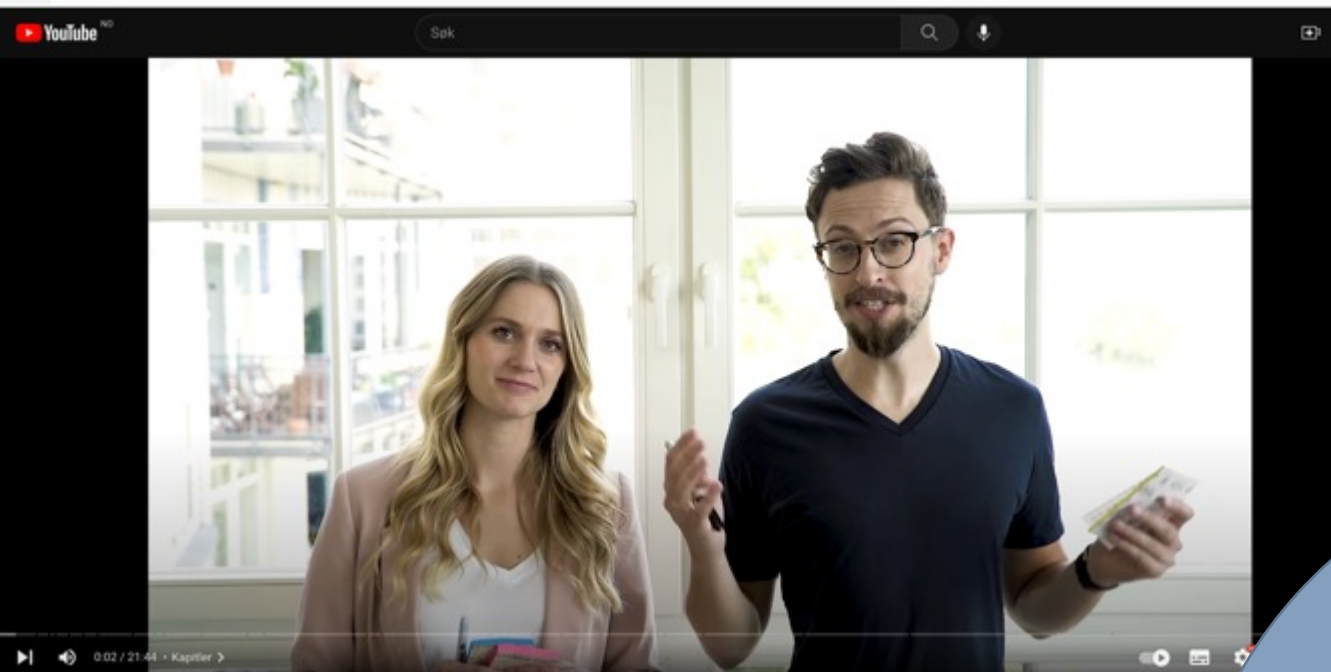
Brukerprofiler

Verktøy for tjenesteutvikling med eksempler.

<https://innomed.no/verktoy-og-ressurser>

Rapporter og forskning

Rapporter →



Lær deg
problemløsningsworkshopen
«Lightning Decision Jam»

Oppskriften på en problemløsningsworkshop

Webinar om samme
workshop i regi av
InnoMed:
[https://innomed.no/opptak-
webinar/webinar-om-kreativ-
problemløsning](https://innomed.no/opptak-webinar/webinar-om-kreativ-problemløsning)

[https://www.yout
ube.com/watch?v
=33hBnZzoFAg](https://www.youtube.com/watch?v=33hBnZzoFAg)

Learn the principles of running workshops and facilitation with our FREE training

LEARN MORE!

WORKSHOPPER®

FACILITATION

DESIGN THINKING

PRODUCT DESIGN & UX

TRAINING

ABOUT

MORE ▾

>



STRATEGY & INNOVATION

How To Improve Team Collaboration

Learn about the benefits of team collaboration and use our step-by-step guide to improve team collaboration where you work



FACILITATION

The Ultimate Facilitation Glossary: 50 Facilitation Terms You Should Know (From A-Z)



FACILITATION

How To Run Inclusive Meetings



WORKSHOPS

How to Run a UX Workshop



FACILITATION

The 21 Best Facilitation Workshop Books To Read in 2022

<https://www.workshopper.com/>

AJ&Smart –
favoritt innen
fasiliterings-tips

Andre kilder og verktøy

- Digir Fremsyn
- <https://www.digdir.no/innovasjon/dette-er-fremsyn-utforske-fremtiden-og-handle-na/3537>
- KS- Veikart for tjenesteinnovasjon:
- <https://www.ks.no/fagomrader/innovasjon/innovasjonsledelse/veikart-for-tjenesteinnovasjon/>
- Samleside for ulike verktøy:
- <https://www.toolboxtoolbox.com/>