

BORGERINVOLVERING

KORT NR. 2



Idégenerering med borgere

At idégenerere med borgere handler om at inddrage borgere i udviklingen af aktiviteter eller løsninger med henblik på at opnå innovative og målrettede idéer, nye perspektiver, øget ejerskab og demokratisk forankring. Det er vigtigt at have gode forskelligartede idégenereringsmetoder, I kan benytte jer af, som matcher den udfordring, I skal løse i fællesskab med borgerne.

AGORA

IDÉGENERERING MED BORGERE

EKSEMPEL:

Connectival er en stor studiestartsdag i kommunen, og Viborg Bibliotekerne stod for en workshop med en stor gruppe af unge studerende, der skulle komme med inputs til dagen. Det var et nyt tiltag og skulle rumme mange initiativer, men man ønskede de unges stemme repræsenteret i udviklingen. Vi involverede de unge tidligt i udviklingen for at skabe en dag, de havde lyst til at tage ejerskab over med aktiviteter, de kunne spejle sig i og føle sig som en del af. Både for at styrke deres engagement, lyst til at deltage og tilknytning til byen.

HVORFOR?

Når vi involverer borgere i idéudvikling, kan vi skabe mere meningsfulde og bæredygtige løsninger, der er forankret i virkelighedens behov.

HVORDAN?

Formulér en udfordring, som I kan idégenerere ud fra (se værktøj nr. 4: Udfordringskort). Brug først metoder, der *åbner* processen op:

- **Negativ brainstorm:** Formuler en negativ version af udfordringen – fx hvordan sikrer vi os, at arrangementet bliver så kedeligt som overhovedet muligt for 16-18-årige? Brainstorm på alle de idéer, I kan komme i tanke om. Tag herefter alle de negative idéer én ad gangen og vend dem om – hvordan kan vi bruge de negative til at få positive idéer?
- **Billedtombola:** Sørg for omkring 20 billeder, der er klar på forhånd: Træk på skift et billedkort, og lad alle skrive én eller flere idéer ned med udgangspunkt i billedet. Brug kun 30 sekunder pr billede. Det skal gå hurtigt, så processen hele tiden flytter sig. Sørg for, at billederne er forskellige og ikke direkte relateret til emnet.

- **Hvad ville X gøre:** Idégenerér med afsæt i perspektivskifte: "Hvis Trump skulle løse udfordringen, hvad ville han så foreslå", "Hvis Pippe Langstrømpe...", "Hvis Taylor Swift..."
- **Idéstafet:** Lad alle deltagere tegne eller beskrive en idé til udfordringen på et A4-papir. Efter et par minutter sender alle deres idé til højre og må kort forklare sin idé til den, der modtager den, der nu skal udvikle videre på idéen. Når alle idéer har været hele bordet rundt, fortæller alle skiftevis i plenum om den idé, de har fået sidst, og der bygges videre på idéerne sammen.
- **Fodstorming:** Gå ud i verden et sted, som er relateret til emnet eller målgruppen, og brainstorm alle de idéer, I kan i relation til udfordringen, mens I går rundt og oplever stedet – fx biblioteksrummet, en legeplads fyldt med børnefamilier, en kantine på en ungdomsuddannelse etc.

Og dernæst metoder, der *lukker / ordner*:

- **Dot voting:** Sæt alle idéer op på en væg og lad alle gå rundt og se på idéerne. Giv deltagerne lov til at sætte fx 3 prikker hver på de idéer, de synes er bedst. De idéer, der har fået flest stemmer, er de idéer, I arbejder videre med.
- **Go with the Energy:** Lad deltagerne i fællesskab samle idéerne efter temaer på gulvet, og bed dem give hver klynge en overskrift. Lad deltagerne vælge det tema, de helst vil arbejde videre med, så der på den måde formes grupper. Hver gruppe arbejder nu i dybden med idéudvikling med afsæt i de oprindelige idéer og præsenterer til sidst, hvad de er kommet frem til.
- **Prioriteringsmatrix:** Lav en stor 2x2 matrix med Effekt / Indsats. Placer nu de enkelte idéer i matrixen: 1) Høj effekt, lav indsats, 2) Høj effekt, høj indsats, 3) Lav effekt, lav indsats, 4) Lav effekt, høj indsats. 1 = de idéer, I helt sikkert arbejder videre med. 2 = de idéer, I måske arbejder videre med, hvis indsatsen er effekten værd. 3 = skrotes medmindre I kan skrue på effekten. 4 = skrotes.