

KRITISK TENKING



WHAT IF?

HVA OM? GRUPPEAKTIVITET RETTET MOT Å UTVIKLE OG KRITISERE IDEER FRA ULIKE PERSPEKTIVER

Målet er å lære ferdighetene til å stille de riktige spørsmålene om nye ideer. Spørsmål er en dialogisk prosess som fungerer best i små gruppesituasjoner. Det krever også at deltakere i prosessen påtar seg ulike roller, som å forsvare en idé eller prøve å forutsi konsekvensene. Denne enkle aktiviteten gir et rammeverk for å gjøre disse rollene eksplisitte og for å praktisere kunsten å stille det riktige spørsmålet. Mål:

- Å utvikle forståelse for konsekvensene av ideer
- Å utvikle kritisk tenkning.
- Å skille mellom 'følelse' eller intuisjon, og sansing når du vurderer ideer.
- Å fremme kreativ tenkning
- Å utvikle ideen om scenarioplanlegging

Råd: Sørg for at alle deltakere får snakke og at hele gruppen støtter hverandre. De fire rollene bør avklares som følger:

- **Kriger:** en person som tar eierskap til ideen og promoterer eller 'selger' den til andre.
- **Seer:** en person med visjon, som ser det videre potensialet til ideen og hvordan den kan stimulere til endring, på ethvert nivå fra lokalt til globalt.
- **Veiviser:** en person som får ting gjort og kan finne løsninger på problemer.
- **Skeptiker:** en person som alltid finner en ulempe ved enhver idé, forutser risikoer og hva som kan gå galt.

Bruksanvisning:

Aktiviteten innebærer plenum (hel klasse) og smågruppearbeid (grupper på 4 personer). Det bør ta rundt 90 minutter, men dette er fleksibelt.

Del 1

1. Innenfor grupper på 4 bruker hvert medlem 2 minutter på å tenke på en forretnings- eller sosial-entreprenøriell idé, og beskriver den i én setning.
2. Deretter deles ideene med gruppen, i Chat hvis du bruker Zoom/Skype, eller på et flippover.
3. Gruppemedlemmer tar en av fire roller (ved hjelp av terninger), hver med et spørsmål:
 - Warrior: Hvorfor er dette en god idé?
 - Seer: Hva kan skje?
 - Veiviser: Hvordan kan vi få det til?
 - Skeptiker: Hva kan gå galt?
4. Gruppen tar hver idé etter tur, hvor hvert medlem tar en annen rolle, og stiller spørsmålet sitt som ovenfor (5 minutter per idé = 20 minutter totalt)
5. Gruppemedlemmer har 5 minutter til å bli enige om den beste ideen.



6. Denne ideen går videre til en plenumsesjon og legges ut i chat eller på tavlen.
7. Deltakerne kan stemme på vinnerideen

Del 2: Debriefing/Evaluering

- Likte du aktiviteten?
- Oppnådde den disse målene:
- Å utvikle forståelse for konsekvensene av ideer
- Å utvikle kritisk tenkning.
- Å fremme kreativ tenkning
- Hva lærte du om å stille spørsmål?
- Noen andre kommentarer?

Refleksjon i læringsfellesskapet: Tilbakemelding på aktivitet

- Hva fungerte?
- Hva fungerte ikke?
- Hvordan kan aktiviteten forbedres?
- Var det nok tid til hver oppgave?
- Hvilke muligheter var det for selvrefleksjon?
- Hvilke muligheter var det til å lære av andre gruppelemmer?
- Hvilke roller var enkle å spille?
- Hvilke roller var vanskeligere og hvorfor?
- Kan andre roller legges til?
- Kunne du tenke deg å bruke denne aktiviteten på arbeidsplassen din?
- Hvis ja, i sin opprinnelige form eller tilpasset?
- Hvis tilpasset, vennligst forklar hvordan.

Tips til tilretteleggere

- Sørg for at alle har en sjanse til å snakke og at ideene deres blir verdsatt.
- Registrer og behold ideene som presenteres under aktiviteten, for å stimulere til videre diskusjon og øke eierskapet. Bruk plakater og videoinnlegg der det er mulig.
- Der diskusjon på nett foregår, f.eks. i pauserom, sjekk inn på grupper for å sikre at turtaking og tidsbegrensninger overholdes.
- Se etter ideer som er spesifikke i stedet for generelle

