

## Avatud innovatsiooni seminar »Kuidas kujundada kodulähedane lasteaed ja kool Sinu ootustele vastavaks?«

### NÄIDIS-STSENAARIUM

3.-4.11.2014

Esmaspäev, 3.11.2014				
Aeg	Eesmärk	Tegevuse kirjeldus	Läbiviija(d) / vastutaja(d)	Vahendid
9.00-10.00 1 h	Viimased ettevalmistused seminariks			Välja printitud seminari stsenaariumid igale töögrupi juhile
10.30-11.00 30 min	Osalejate kohanemine	Tervituskohv ja registreerimine		Taustamuusika (kõlarid + arvuti + CD-mängija) Nimesildid Päevakavad GeniUS mudeli postrid Pastakad Allkirjaleht
11.00-11.15 15 min	Seminarist ülevaate andmine	Kõikide osalejate tervitamine ja ülevaate andmine: <ul style="list-style-type: none"> <li>Miks me siin oleme?</li> <li>Mis toimuma hakkab?</li> <li>Mida osalejatelt oodatakse?</li> <li>Kuhu me välja jõuda tahame?</li> <li>Milles me probleemi näeme – miks valisime sellise väljakutse sõnastuse?</li> <li>Mis projekti raames juba tehtud on?</li> </ul>		Data + ekraan Mikrofon Pabertahvel + markerid
11.15-11.30 15 min	Osalejate teemale häälestamine	Ice-breaker		Küsimustega tööleht igale osalejale Pastakad
11.30-11.50 20 min	Osalejate inspireerimine	Külalisesineja		Data + ekraan Mikrofon Pabertahvel + markerid
11.50-12.15	Meeskondade	Osalejad valivad huvitatuse alusel teema/küsimuse, milles ideid		Data + ekraan

<p>25 min</p>	<p>moodustamine</p>	<p>arendama hakata. Igas grupis on 5-8 osalejat.</p> <p>Registreerimisel saab iga osaleja päevakava, milles on teemad kirjas ning ka veidi täpsemalt lahti seletatud.</p> <p>Töögrupid paiknevad kõik teisel korrusel (kolmanda korruse ruumid on kinni). Suurest saalist pool on kujundatud teatristiilis, et kõik saaksid sissejuhatuse ja ühiste sessioonide ajal koos istuda.</p> <p>Töögrupid istuvad laua ümber (alguses on iga laua ümber kuni 8 tooli), nende tegevust juhendavad koordinaatorid, kelle rolliks on aidata diskussiooni elavana hoida. Iga laua juures on pabertahvil suurelt ka teema kirjas, et osalejad oskaksid ruumis orienteeruda.</p> <p>On võimalik, et mingi teema jääb ilma osalejateta. Hilisemas faasis võivad mõned teemad samuti kaduda. Samuti võib juhtuda, et mõni teema on nii populaarne, et tuleb moodustada kaks töögruppi. See tähendab, et töögrupi koordinaator, kelle teemat ei valitud, peab ennast kiiresti ümber häälestama.</p> <p>Kuni teise päeva hommikuni on osalejatel lubatud ka töögruppi vahetada (avatud ruumi lähenemine – kui hakkab igav, liigutakse mujale).</p> <p><b>VÄLJUND:</b> iga osaleja on endale leidnud töögrupi; on selgunud, milliste teemadega (võimalik, et kõigiga) edasi tegeletakse.</p>		<p>Pabertahvlid + markerid (iga laua juures – kokku 7) Pikendusjuhtmed</p>
<p>12.15-13.00 45 min</p>	<p>Probleemi kaardistamine</p>	<p><b>I sessioon</b></p> <p>Kaardistamine: leida juurprobleem – milline on antud konkreetse teemavaldkonnas täpne probleem, mis lahendamist vajab?</p> <p>Kõik grupid peavad lahendatava probleemi üheselt mõistetavalt sõnastama. Koordinaatorid aitavad seda süsteemselt teha, kasutades erinevaid meetodeid (neid, millega kõige enam kursis ollakse). Näiteks:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Fishbone</i> diagramm (<a href="http://lean.planet.ee/fishbone-diagram/">http://lean.planet.ee/fishbone-diagram/</a>)</li> <li>• 5 miksi – kõigepealt kaardistatakse üldised probleemid,</li> </ul>		<p>Valged paberid + markerid Post-its</p> <p><b><u>NB! Igas grupis võiks olemas olla üks sülearvuti, et vajadusel/soovi korral oma esitlused seal koostada.</u></b></p>

		<p>seejärel küsitakse neist igaühe kohta 5 korda »miks?« (<a href="http://lean.planet.ee/5-miksi/">http://lean.planet.ee/5-miksi/</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleemide puu – vt eraldi kaasasolevat faili</li> <li>• <i>Mõni muu meetod</i></li> </ul> <p><b>VÄLJUND:</b> juurprobleem (»kust king kõige rohkem pigistab?«) on sõnastatud suurele valgele paberile (kiri, joonis, skeem vms), mis on üheselt arusaadav. Võib jääda ka mitu probleemi, kui ei suudeta ainult ühes kokku leppida, kuid mitte rohkem kui 3.</p>		
13.00-13.45 <i>45 min</i>	LÕUNA Võimalus täiendada probleemide kaardistust (post-its) – nii enda kui ka teiste omi.			Taustamuusika Post-its Pastakad
13.45-13.55 <i>10 min</i>	Osalejate teemasse tagasi toomine, ergutamise	<i>Ice-breaker / energizer</i>		
13.55-14.30 <i>35 min</i>	Üksteise informeerimine	<p>Enne esitlemist vaatavad grupid üle lõunapausi ajal lisatud täiendused.</p> <p>Grupid esitlevad üksteisele defineeritud juurprobleeme (kui grupil oli rohkem kui üks probleem, võib esitleda kas ühte ja kõige olulisemat, või kõiki kolme), et tekiks üldine arusaam, millistele küsimustele lahendusi leidma hakatakse.</p> <p>Igal grupil on esitluseks 2 minutit. Igale grupile on võimalik esitada kuni 2 küsimust. <b>NB! Grupi koordinaator ei tohiks olla esitleja!</b></p> <p><b>VÄLJUND:</b> juurprobleemid on esitletud.</p>		Data + ekraan Pabertahvel + markerid Seinanäts Elektrooniline stopper seinal ( <a href="http://www.online-stopwatch.com">http://www.online-stopwatch.com</a> )
14.30-15.30 <i>1 h</i>	Lahenduste leidmine	<p><b>II sessioon</b></p> <p>Ajurünnak: millised on võimalikud lahendused probleemile? Kui on mitu juurprobleemi, püütakse kõikidele lahendusi leida.</p> <p>Võimalikud meetodid:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vaikne koosolek – igal osalejal on A4 paber, kuhu ta paneb nt 3 minuti jooksul kirja kõik ideed. Seejärel antakse paber edasi järgmisele liikmele – niikaua, kuni algne paber on ringiga tagasi jõudnud. Seejärel tutvustatakse üksteisele ideid.</li> <li>• <i>635-brainwriting</i> (<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/6-3-">http://en.wikipedia.org/wiki/6-3-</a></li> </ul>		Ideed veebist (igaüks eraldi paberil) Pabertahvel + markerid A4 valged paberid pastakad

		<p><a href="#">5 Brainwriting</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tavapärane ajurünnak, kus kõik pakuvad ideid, mis kirjutatakse pabertahvlile</li> <li>• <i>Mõni muu meetod</i></li> </ul> <p>Ajurünnaku tulemustele (peale ajurünnaku läbiviimist) lisatakse veebist pärinevad mõtted ja ettepanekud (iga ettepanek on eraldi lehel; ettepanekud on vastavalt teemale/küsimusele grupeeritud).</p> <p>Kohv ja suupisted on vabalt kättesaadavad. Iga grupp organiseerib oma tegevust ise.</p> <p><b>VÄLJUND:</b> palju erinevaid põhjalikumalt välja arendamata mõtteid/lahendusi, kuidas juurprobleemi lahendada.</p>		
15.30-16.15 45 min	Lahenduste prioritseerimine	<p><b>III sessioon</b></p> <p>Esmalt valivad osalejad välja 3 parimat ideed ja laiendavad neid (kas on teostatav, mida teostamine nõuaks, milline on eeldatav mõju jms). Kolme idee väljavalimiseks võib kasutada vaikset prioritseerimist: igal osalejal on nt 3 häält, ideed on kirjutatud valgele paberile üksteise alla, iga osaleja võtab markeri ja teeb kolme idee, mis talle kõige enam meeldivad, juurde värvilise täpikese. Koordinaator valib välja kolm kõige enam punkte saanud ideed.</p> <p>Ideede arendamiseks sobib kasutada rollimängu: üks töögrupi liige võtab endale mõne muu rolli ja püüab lahendust konkreetses rollis teise nurga alt näha.</p> <p>Seejärel valitakse kolme hulgast välja üks, mida hakatakse täielikult välja arendama. Kui konsensust ei leita, võib ideed läbi hääletada.</p> <p><b>VÄLJUND:</b> üks välja valitud idee, mida hakata täielikult välja arendama.</p>		Rollikaardid Pabertahvel + markerid
16.15-16.30 15 min	Kokkuvõtete tegemine	<p>Päeva lõpetamine: kokkuvõtted</p> <p>Järgmise seminaripäeva tutvustus</p>		Data + ekraan
<b>Teisipäev, 4.11.2014</b>				
<i>Aeg</i>	<i>Eesmärk</i>	<i>Tegevuse kirjeldus</i>	<i>Läbiviijad</i>	<i>Vahendid</i>
9.00-10.00	Teise päeva			

1 h	ettevalmistused			
10.30-11.00 30 min	Osalejate kohanemine	Tervituskohv		Taustamuusika
11.00-11.15 15 min	Osalejate inspireerimine	Võimalusel külalisesineja		Data + ekraan Mikrofon Pabertahvel + markerid
11.15-12.00 45 min	Parimate ideede välja valimine	Ideede esitlemine: igal grupil on oma idee esitlemiseks teistele maksimaalselt 4 minutit. Seejärel on 2 minutit küsimusteks ja vastusteks. <b>VÄLJUND:</b> ideed on esitletud, kõik teavad, millega grupid tegelevad.  Peale esitlusi on osalejatel võimalik veel gruppe vahetada (viimane võimalus).		Elektrooniline stopper seinal Pabertahvlid + markerid Seinanäts
12.00-13.00 1 h	Konkreetsete lahenduste arendamine	<b>IV sessioon</b>  Osalejatele tutvustatakse mudelit, mille alusel ideed edasi arendada ( <i>A. Osterwalder, business canvas model</i> ).  Iga grupp asub töörühma juhi juhendamisel tööle, kujundades oma lähenemisnurga iseseisvalt.		Valged paberid + markerid Seinanäts Post-its
13.00-13.45 45 min	LÕUNA  Konsultatsioonid teiste gruppidega – vaba mõttevahetus lahenduste teemal, koordinaatorid peaksid oma gruppide liikmeid suhtlema julgustama.			Taustamuusika
13.45-15.00 1 h 15 min	Konkreetsete lahenduste arendamine	<b>V sessioon</b>  Grupid töötavad omas tempos lahenduste kallal. Kohv ja suupisted on kättesaadavad. Iga grupp organiseerib oma tegevust ise.  Lahendus peab olema detailselt läbi mõeldud, samuti peavad osalejad mõtlema, kuidas seda žüriile ja teistele esitleda, et idee oleks võimalikult lihtsasti arusaadav. Tähelepanu tuleb pöörata ka esitlustehnikale.  <b>VÄLJUND:</b> igal grupil on välja töötatud esitlusvalmis idee, samuti on iga grupp vähemalt üks kord oma esitlust läbi		Valged paberid + markerid Seinanäts Post-its

		harjutanud.		
15.00-16.00 <i>1 h</i>	Lahenduste esitlemine	Igal grupil on oma lahenduse esitlemiseks maksimaalselt 4 minutit. Seejärel on 2 minutit küsimuste esitamiseks. <b>VÄLJUND:</b> ideed on esitletud.		Data + ekraan Pabertahvlid + markerid Seinanäts Elektroniline stopper seinal
16.00-16.15 <i>15 min</i>	Võitja(te) välja valimine	Žürii hindab esitlusi, osalejatel on paus. <b>Hindamiskriteeriumid</b> on: 1. Mõju – kas lahendus aitab defineeritud juurprobleemi lahendada ning on laiendatav (nt teistesse linnaosadesse või üle linna)? 2. Teostatavus – idee elluviimine on realistlik. 3. Uudsus – idee/lahendus on oma olemuselt innovaatiline.		Ruum žüriile esitluste arutamiseks Taustamuusika
16.15-16.30 <i>15 min</i>	Võitjate välja kuulutamine, kokkuvõtete tegemine	Kõikidele osalejatele antakse tänukirjad, peale seda kuulutatakse välja üks võitja (meeskonnana).  Kahest seminaripäevast kokkuvõtete tegemine, osalejate tänamine.		Data + ekraan