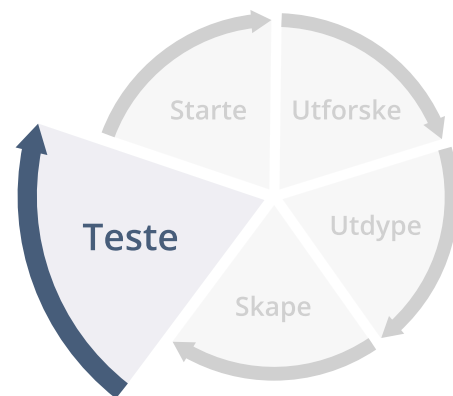


Teste

I Teste-fasen prøver vi ut hvordan løsningene virker. Målet er å planlegge, gjennomføre og evaluere tester for å finne løsninger som bedrer jobbhverdagen slik at vi kan innføre disse.



Innhold i verkstedet

- Gå gjennom løsningsbeskrivelsene som ble laget i forrige verksted.
- Tenke og skrive på egen hånd.
- Planlegge testingen i detalj i grupper og fordele ansvar for gjennomføring.
- Bli kjent med og formidle løsningen til de andre gruppene.

Etter verkstedet:

- Gjennomføre tester.
- Evaluere resultatet av testene og planlegge veien videre.



Før verkstedet

HMS-gruppens oppgaver:

1. Finn frem arbeidsarket **Tegneserie**, som ble fylt ut i forrige verksted, lag kopier til hver gruppe.
2. Send invitasjon til alle som skal delta i Utforske-verkstedet. Bruk gjerne teksten på toppen av forrige side. Informer også om hvor lang tid verkstedet vil ta.
3. Anslå hvor mange deltakere dere blir, og del inn i passende grupper med tre til fem personer i hver.
4. Avgjør hvem som skal lede verkstedet.
5. Skriv ut:
 - Arbeidsarkene **Teste_Arbeidsark_individuell_A4**, én til hver deltaker i A4-størrelse.
 - Arbeidsarkene **Teste_Arbeidsark_gruppe_A3**, én til hver gruppe i A3-størrelse.
 - **Teste_veileder** (dette dokumentet), ett til verkstedlederen i A4-størrelse.
6. Skriv inn klokkeslettene i kolonnen til venstre i arbeidsarket **I verkstedet**.
7. Finn frem postit-lapper og penner til bruk i verkstedet.

Teste har et evalueringsmøte etter at testingen er gjennomført.



Tips for å teste godt

Tenke selv - tenke sammen

Som regel er det flere måter å forstå noe på, og det er ofte mange gode ideer som ikke kommer frem fordi "fasitsvaret" blir etablert for fort. Gjennom å skrive for seg selv først og deretter diskutere som gruppe, sikrer vi at alle kommer til med sine ideer og tanker, ikke bare de som lettest tar ordet.



Rollespill

Denne aktiviteten er en effektiv måte å gjøre løsningsforslaget tydelig både for gruppen selv og for de som ser på, ved at deltakerne fokuserer på hvordan det er når løsningen blir tatt i bruk. Det er også en morsom aktivitet som kan gi energi til rommet og hjelpe folk å tenke annerledes.

Rollespill kan være utenfor komfortsonen til mange. Dersom noen ikke ønsker å gjøre dette er det helt i orden. Da kan de i stedet forberede seg på fortelle om løsningen og svare på spørsmål fra de andre gruppene.



I verkstedet 1 av 2 sider

Totalt 1,5 time

Før verkstedet

Organiser bord og stoler gruppevis. Legg fram postit-lapper og penner.

5 min

Kl. _____

Oppstart

1. Fordel deltakerne i grupper, ønsk velkommen og fortell kort om hva Teste-
verkstedet går ut på og hva som skal skje.

10 min

Kl. _____

Gå gjennom resultatene av forrige verksted

1. Vis frem arbeidsarkene **Tegneserie** som ble laget i forrige verksted og
fortell hvilke idéer som har blitt prioritert og beskrevet.
2. Legg arbeidsarkene på bordene og gi deltakerne 2 minutter til å se over
dem selv.

10 min

Kl. _____

Tenk og skriv på egen hånd

1. Gi hver deltaker ett eksemplar av arbeidsarket **Mine tanker om
løsningen**. Informer om at arket ikke vil bli samlet inn.
2. Be deltakerne fylle inn tanker og refleksjoner om løsningen de skal jobbe
med.

30 min

Kl. _____

Planlegge testingen i detalj

1. Be deltakerne dele tanker fra forrige oppgave med resten av gruppen, én
av gangen.
2. Del ut arbeidsarket **Testplan**, ett til hver gruppe. Be gruppene fylle ut felt
1 og 2. Her beskriver de kort utfordringen (1) og løsningen (2).
3. Be gruppene fylle ut felt 3. Her noterer de alt praktisk som må gjøres for å
gjennomføre testen.
4. Be gruppene velge én eller flere fanebærere, og skrive navnet i felt 4. Dette
er personer som har ansvar for at testen gjennomføres.
5. Be gruppene skrive start- og sluttdato for testperioden i felt 5.
6. Gi beskjed om at fanebærer skal ta vare på **Testplan**, og notere på arket
underveis i testingen i felt 6 og 7.

5 min

Kl. _____

Strekk på beina



I verkstedet 2 av 2 sider

20 min

Kl. _____

Får dere lite tid i dette verkstedet kan denne øvelsen utgå. Da kan dere i stedet be gruppene fortelle om løsningene sine i plenum og åpne for en kort spørreunde.

Bli kjent med løsningen gjennom rollespill

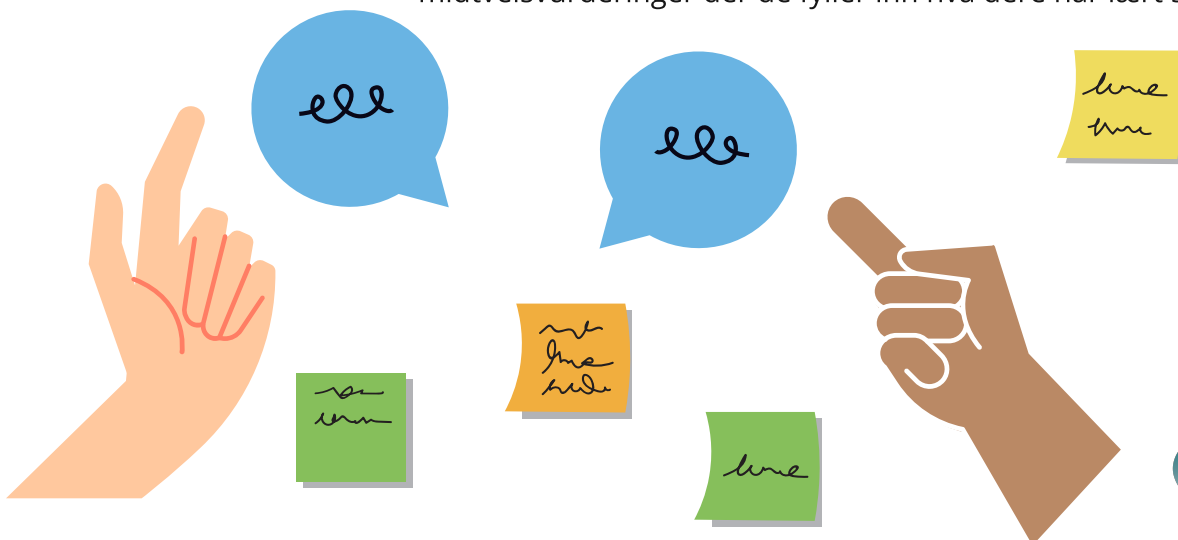
1. Be hver gruppe forberede en kort scene, der de skal spille ut løsningsforslaget som et rollespill for de andre gruppene. Oppfordre dem til å være oppfinnsomme: De kan spille seg selv, eller ta andre roller, spille ut selve løsningen, eller for eksempel at en TV-reporter kommer og intervjuer dem om den. Et tips du kan gi er å fokusere på hva som er bra med løsningen, hvordan den skal fungere i praksis, og hvordan det påvirker hverdagen.
2. Når alle er klare, be én og én gruppe fremføre sitt rollespill. Applauder!
3. Hvis en gruppe ikke vil lage rollespill, be dem i stedet fortelle mer inngående om løsningsforslaget og svare på spørsmål fra de andre gruppene.

10 min

Kl. _____

Avslutte verkstedet og informere om veien videre

1. Oppsummer hva dere har gjort og kommet frem til i verkstedet og takk for innsatsen. Dere kan gjerne diskutere hvordan dere synes at verkstedet har gått.
2. Fortell om veien videre: Nå setter vi i gang testingen. Fanebærerene skal legge til rette, og evaluere underveis, som beskrevet i testplanen. Det er viktig at alle bidrar slik at testen faktisk blir gjennomført. Når vi samles igjen, evaluerer vi hvordan testingen har gått og om vi ønsker å sette løsningen i drift.
3. Arbeidsarkene **Testplan** kan fanebærerene selv ta vare på. Mellom Teste- verkstedet og evalueringsmøtet skal fanebærerene ha to midtveisvurderinger der de fyller inn hva dere har lært så langt.



Etter verkstedet

HMS-gruppens oppgaver:

1. Dokumentér ved å ta bilde av arbeidsarkene **Plan for test** som ble fylt ut i verkstedet. Sørg for at det går an å lese skriften i bildet. Bildet kan dere bruke for å lettere følge opp fanebærerne.
2. Informer personalet, for eksempel på en vegg i fellesrommet, eller i en epost. Få med hva som ble gjort i verkstedet, hvilke løsninger som skal testes og hvordan dere har planlagt å gjøre det, navnet på fanebærerne, dato for testperiode og tidspunkt for evalueringsmøtet.
3. Bestem hvem som skal lede evalueringsmøtet.
4. Sjekk dato for evalueringsmøtet i fremdriftsplanen dere har laget, vurder om dere må endre det basert på hvor lange test-perioder dere har satt.
5. Hold kontakt med fanebærerne i testperioden for å hjelpe dem ved behov og passe på at testingen går fremover. Be dem ta med testplanen med notater til evalueringsmøtet.



I evalueringsmøtet

Totalt 45 minutter

Før evalueringsmøtet starter

1. Print ett eksemplar av **Testresultat** for hver test som er gjennomført og ett eksemplar av **Evaluering av prosess**. Minn fanebærerene på å ta med sin utfylte versjon av arbeidsarket **Testplan** til møtet.

5 min

Kl. _____

Oppstart

1. Ønsk velkommen og fortell kort om hva evalueringsmøtet går ut på: Målet med møtet er å finne ut hva vi har lært av testingen, og hva vi vil gjøre med det vi har lært.

30 min

Kl. _____

Resultat av test

1. Be fanebærere ta frem sin utfylte **Testplan** med notater. Del ut ett eksemplar av arbeidsarket **Testresultat** til hver fanebærer og be dem notere sine tanker i felt 1.
2. Be fanebærerene fortelle i plenum om løsningen og testen kort, og diskuter sammen om løsningen bør implementeres, justeres eller avsluttes. Fanebærerene huker av alternativet i felt 2.
3. Til slutt beskriver fanebærer neste steg for løsningen i felt 3. Diskuter og sørg for at alle har en tydelig ide om hva neste steg er.

10 min

Kl. _____

Evaluering av prosess

1. Denne delen velger dere om kun gjøres av HMS-gruppen, eller om fanebærerene også deltar.
2. Finn frem arbeidsarket **Evaluering av prosess**. Gå gjennom arket ved å lese spørsmålene høyt. Diskuter i felleskap hva dere ønsker å gjøre videre.

