

KOM PAS

360°
Strategisk planlægning

360° strategisk planlægning

PLAN09

Plan09 er et partnerskabsprojekt mellem Fonden Realdania og Miljøministeriet om udvikling og fornyelse af plankulturen i kommunerne. Formålet er at bidrage til kvalificering af det fremtidige plangrundlag i landets 98 kommuner.

Visionen er at fremme en kommunal planlægning,

- der fokuserer på værdifulde bymiljøer, bebyggelser og attraktive landskaber,
- der bygger på politisk ejerskab og engagement,
- der er præget af fagligt professionelle og innovative planlægningsmiljøer.

Midlet er opbygning af et fagligt planlægningsnetværk med alle kommuner samt støtte til et antal visionære kommunale eksempelprojekter.

Læs mere på www.plan09.dk

INDHOLD

Kompas

Udgivet af | Plan09
Udarbejdet af | 2+1 Idébureau i samarbejde med Arkitema Architects og erhvervpsykolog Bo Halberg
Layout | Tegnestuen Jens V. Nielsen
Fotos | 2+1 Idébureau, Jens V. Nielsen
Tryk | Vilhelm Jensen & Partnere

© Plan09 september 2008

3	360° strategisk planlægning
4	Sådan spilles kompas
	spilleplade indlagt i midten
10	Case: kommuneplanlægning i det åbne land
13	En brugerguide til mødeindkalderen
14	De fire strategiske positioner
16	Spørg / vælg / skab

KOMPAS / ET PLANREDSKAB

Strategisk planlægning er ikke alene en aktuel udfordring for landets kommuner – det er også et afgørende krav til dig som planlægger.

Det er en udfordring for kommunerne, fordi strategisk planlægning kommer til at spille en central rolle for kommunernes fremtidige udvikling og synlighed. Og det er et krav til dig og dine kollegaer, fordi kommunerne skal arbejde med klare strategiske mål, der opfordrer til nye tværfaglige samarbejder, nytænkning og helhedsorienterede løsninger.

De tider er forbi, hvor en enkelt faglighed kan overskue og tilrettelægge en kompleks fremtid. I de nye kommuner er planlægning en disciplin, der går på tværs af kommunens forvaltninger og fagligheder med afsæt i en fælles dagsorden.

Plan09 har igangsat udviklingen af et værktøj, som kan anvise, hvordan du som planlægger kan arbejde med strategisk planlægning i din hverdag.

Resultatet er blevet til en metode og et brætspil med titlen KOMPAS. Med KOMPAS ved hånden kan du invitere et tværfagligt team af aktører til at udvikle et 360 graders svar på en strategisk udfordring fra jeres hverdag.

KOMPAS er udviklet af 2+1 Idébureau i samarbejde med Arkitema Architects, erhvervspsykolog Bo Halberg og Plan09.

Plan09

Christina Krog & Rasmus Hee Haastrup

September 2008



KOMPAS er et værktøj til samarbejde
for en fælles sag på tværs af faggrænser

KOMPAS er en metode
til at ophæve de traditionelle
fastlåste samarbejdsformer

KOMPAS kan kvalificere
planprocesser og beslutningsgange

Det handler om dig, den enkelte medarbejder. Men det handler i lige så høj grad om, hvordan I samarbejder i kommunen på tværs af faggrænser og på tværs af interesser.

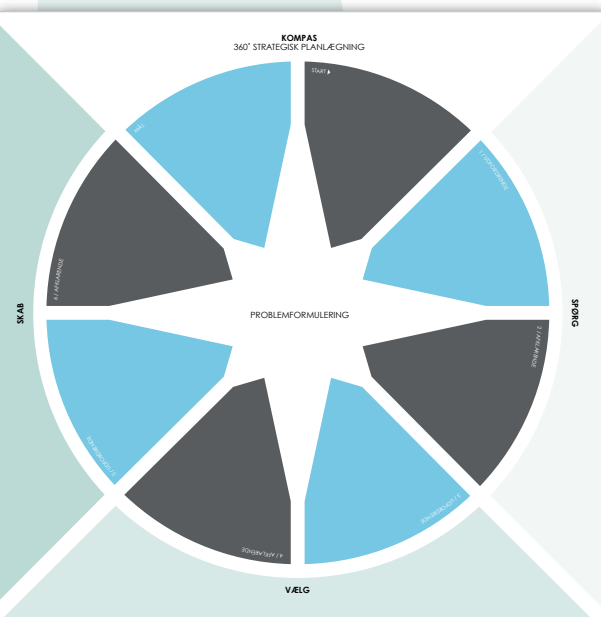
De fleste oplever at indgå i afgrænsede roller og fastlåste mødeformer i de daglige samarbejdsprojekter. Oftest er det ikke et bevidst valg. Vores roller og samarbejdsformer indtages på baggrund af tidligere erfaringer og den faglige kultur, som vi indgår i. Fastlåste roller og samarbejdsformer er sjældent særligt produktive eller udfordrende, hverken for den enkelte eller det team, man indgår i. I værste fald betyder det, at man blot gentager de løsninger, man allerede har opfundet, samt afskriver sig selv og sine samarbejdspartnere for nye perspektiver, indsigt og viden.

KOMPAS er en metode til at ophæve de traditionelle fastlåste samarbejdsformer, og metoden inviterer mødedeltagerne til at indtræde i "frie" positioner i en fælles mødeform.

KOMPAS giver dig et kvalificeret værktøj til at sejle ud på åbent hav, hvor du samtidig altid vil kunne fastsætte en sikker kurs ved at orientere dig ud fra de fire verdenshjørner.

At tænke på tværs og i helheder er strategisk planlægning. Hverdagen, udfordringen og problemformuleringen anskues med flere sæt øjne og fra flere perspektiver. KOMPAS sikrer, at du kommer hele vejen rundt om en given problematik, og du opøver i særlig grad evnen til at argumentere for dine valg og fravalg. Målet er at kvalificere planprocesser og beslutningsgange.

KOMPAS / SÅDAN SPILLES KOMPAS



KOMPAS er en metode, hvor deltagerne skal indtage skiftende positioner gennem tre spilfaser. For at kunne igangsætte KOMPAS skal du bruge følgende:

- / En problemformulering og et møde
- / Minimum fire mødedeltagere
- / KOMPAS spillepladen (se indstik)
- / En logbog (se senere beskrivelse)
- / En mobiltelefon
- / Post-it blokke og skriveredskaber

POSITIONER

KOMPAS er bygget op omkring idéen om, at mødedeltagerne skal indgå som spillere rundt om et brætspil og indtage skiftende positioner som er indlagt i spillet. Spillerne skal skiftevis indtage en *udfordrende* og en *afklarende* position, mens to udvalgte spillere samtidig skal varetage processen og konceptudviklingen.

Der er i alt fire positioner i KOMPAS, som er knyttet sammen parvis på følgende måde:

Den *udfordrende* og *afklarende* position indtages på skift af samtlige spillere i KOMPAS og udgør spillefelterne på KOMPAS-spillepladen.

- Den *udfordrende* position indtages af alle spillere i begyndelse af hver spilfase, når teamet søger nye idéer, svar og perspektiver.
- Den *afklarende* position indtages af alle spillere i slutningen af hver spilfase, når teamet skal afklare, kvalificere og styrke løsninger.

Instruktørens og *navigatørens position* går ikke på skift mellem spillerne, men indtages af den samme person hele spillet igennem.

- *Instruktørens position* skal indtages af en spiller, der skal sikre processen og relationerne mellem de øvrige spillere.

- *Navigatørens position* skal indtages af en spiller, der løbende sikrer fremdrift i spillet og udvikling af et scenarie.

OPBYGNING

For at gennemspille KOMPAS skal spillerne igennem tre spillefaser.

1. Første spillefase SPØRG består af et udfordrende og afklarende felt, hvor deltagerne *spørger ind* til udfordringen.
2. Anden spillefase VÆLG består af et udfordrende og afklarende felt, hvor deltagerne skal *vælge til* og *vælge fra*.
3. Tredje spillefase SKAB består af et udfordrende og afklarende felt, hvor deltagerne sammen skaber en fælles løsning.

SPILLETID

Mødeindkalderen skal designe hvert KOMPAS-spil med afsæt i, hvor lang tid spilledeltagerne har til rådighed. Som mødeindkalder skal man altid opdele tiden i seks intervaller svarende til de seks spillefelter på spillepladen. Har I fx to timer til et møde, så vil hver af de tre faser vare i 40 minutter, som igen er fordelt med 20 minutter til den udfordrende position og 20 minutter til den afklarende (6 x 20 min.).

Et fuldt KOMPAS-spil kan variere fra en halv time til en "strategi-maraton" på 24 timer.

LOGBOG

Logbogen i KOMPAS består af tre arbejdsplancher (alternativt tre white boards eller bare tre udpegede arealer på væggen). Logbogen bruges til at opklæbe post-its igennem de tre spillerunder. Giv eventuelt hver af de tre logbogs-plancher titlerne: SPØRG, VÆLG og SKAB.

KOMPAS START

- S** Som mødeindkalder skal du begynde dit KOMPAS-spil med at sætte scenen for de øvrige spillere:
- / opsæt problemformulering (den opgave I er samlet om at løse)
 - / opsæt spilletid (hvor lang tid I har til at gennemspille hver spillefase)
 - / opsæt ressourcer (hvad har I til rådighed for at kunne løse opgaven)
 - / opsæt mål (forventning til arbejdsgruppens resultat)
 - / udpeg en gennemgående *instruktør og navigator*

Placer KOMPAS spillepladen foran jer og benyt en mobiltelefon (alternativt et æggeur eller lignende til at tage tid) som spillebrik. Placer mobiltelefonen på START-feltet.

SPILLEFASE SPØRG

1 SPØRG – udfordrende position:

Sæt mobiltelefonens stopur på fx 20 minutter og placer mobilen som spillebrik i det første *udfordrende positionsfelt*. Lad deltagerne bruge post-it blokke til at skrive flest mulige spørgsmål til, hvordan man kan udfordre og byde ind på problemformuleringen.

Mål:

Få spillerne til at skrive flest mulige spørgsmål og idéer som opsættes på logbogens SPØRG-planche inden den *udfordrende fase* udløber.

Spilleregul:

Spillerne må i denne fase ikke begynde at svare eller kommentere på hinandens spørgsmål.

Tip:

Instruktøren skal sikre, at deltagerne ikke begynder at svare på spørgsmål.

2 SPØRG – afklarende position:

Ryk mobiltelefonen til det *udfordrende positionsfelt* og genstart stopuret (fx 20 min.). Lad navigatøren læse spillernes post-its. Lad de enkelte deltagere udbyde og kommentere på spørgsmålene.

Mål:

Der skal skabes et fælles overblik og en afklaring omkring hvilke retninger spørgsmålene åbner for.

Tip:

Ingen idéer eller spørgsmål må skydes ned.

SPILLEFASE VÆLG

3 VÆLG – udfordrende position:

Ryk mobiltelefonen, sæt stopuret og igangsæt spillefasen VÆLG. I den udfordrende position skal spillerne udtænke sammenhænge mellem idéer og udvalgte post-its, som kan knyttes sammen eller som spørger ind til samme udfordring. Flyt løbende post-its fra SPØRG-planchen til VÆLG-planchen, således at der skabes en række mulige "scenarier", der udgøres af grupper af post-its, der overlapper hinanden, eller som kan knyttes til den samme udfordring.

Mål:

Der skal skabes så mange scenarier som muligt inden den *udfordrende position* udløber. I denne fase kan der fravælges post-its som lades tilbage på TÆNK-planchen.

Tip:

Navigatøren skal løbende opsamle, hvilke sammenhænge spillerne finder i de enkelte scenarier. Giv scenarierne deres egen overskrift.

4 VÆLG – afklarende position:

Ryk mobiltelefonen og sæt stopuret. I den afklarende position skal spillerne kvalificere deres scenarier. Begynd med at fravælge post-its, som ikke indgår i en sammenhæng og udbyg de mest oplagte scenarier, der bedst svarer på den forudgående problemformulering, og som bedst forener jeres ideer.

Mål:

Det scenarie med størst potentiale som spillerne ønsker at tage med til næste spillerunde udvælges, og de øvrige scenarier og post-its bliver tilbage.

SPILLEFASE SKAB

5 SKAB – udfordrende position:

Ryk, og start igen med at indtage en *udfordrende position*. Gennemgå det udvalgte scenarie og spørg udfordrende ind til det. Vær kritisk. Kan det udfoldes og udbygges yderligere? Kan tidligere scenarier eller idéer styrke scenariet ved at blive indarbejdet?

Mål:

Udvælg minimum fem tidligere fravalgte post-its og argumenter for, hvorfor netop disse spørgsmål eller idéer enten ikke er brugbare i dette scenarie eller måske netop viser sig at være en styrke for det udvalgte scenarie.

6 SKAB – afklarende position:

Afslut KOMPAS med at rykke mobiltelefonen ind i det sidste *afklarende positionsfelt*. Opgaven består nu i at afklare og afdække, hvordan I bedst kan argumentere for jeres løsning. Hvilke barrierer kan forudses, og hvordan tackles den efterfølgende beslutnings- og implementeringsproces bedst.

Mål:

I fællesskab skabes fem argumenter eller budskaber, der kan bære løsningen igennem en efterfølgende proces.

KOMPAS SLUT

Når den afsatte tid udløber, sluttet KOMPAS, og navigatøren samler op på det gennemførte spil. Det er mødeindkalderens / projektlederens ansvar, at teamets resultat overbringes til den efterfølgende proces (fx beslutning, høring, implementering m.m.).







KOMPAS / CASE: KOMMUNEPLANLÆGNING I DET ÅBNE LAND

SITUATION

Der er nedsat en arbejdsgruppe, som på tværs af tre forvaltninger og borgmesterens udviklingskontor skal arbejde sammen om at udarbejde kommuneplanlægningen for det åbne land.

TID OG RESSOURCER

Arbejdsgruppen har et tre timers arbejds møde til at finde et fælles mål for, hvordan kommuneplanlægningen for det åbne land skal forme sig, og hvordan arbejdet skal organiseres. Der skal på baggrund af mødet kunne skrives en projektbeskrivelse med et fælles bud, som ledelsen kan træffe beslutning om, og som efterfølgende kan danne baggrund for arbejdet i de respektive forvaltninger.

DELTAGERE

Arbejdsgruppens fem deltagere er givet på forhånd og udgør:

- En deltager fra borgmesterens udviklingskontor, der har fokus på de overordnede strategiske linjer og den politiske dagsorden.
- To deltagere fra planafdelingen, hvoraf den ene profil har en solid erfaring fra tidligere komplekse planlægningsopgaver med teknisk knowhow og den anden profil har en mere strategisk og tværfaglig tilgang til byplanlægning.
- En deltager fra naturforvaltningen, som har særskilt fokus på de specifikke udfordringer i forhold til landskabsbevaring og øget biodiversitet i naturområder m.m.
- En deltager fra miljøforvaltningen, som har specifikt fokus på grundvandsbeskyttelse og på konflikter mellem landbrugserhvervet og byudvikling, fx i forbindelse med støj og lugtgener.

Byplanlæggeren med en strategisk profil er projektets mødeindkalder og projektleder.



CASE: KOMMUNEPLANLÆGNING I DET ÅBNE LAND

PROCESUDFORDRING

Mødedeltagerne kommer fra flere forvaltninger, de har forskellig faglig baggrund og vil sandsynligvis se forskelligt på, hvad der skal tages særligt højde for i det færdige resultat. Samtidig har gruppen afgrænsede ressourcer og tid til at udarbejde en fælles løsning.

PROCESVÆRKTØJ

Projektlederen fra planafdelingen vælger at benytte værktøjet KOMPAS. Det er vigtigt, at mødedeltagerne hurtigt kan indtræde i en ny fælles ramme og sammen skabe et projekt med fælles ejerskab, hvor de forvaltningsmæssige og faglige særinteresser ikke er en hindring for en effektiv proces.

KOMPAS SOM METODE

Projektlederen har ved indkaldelsen til mødet "advaret" arbejdsgruppens øvrige deltagere om, at han vil anvende KOMPAS som metode til mødet. De modtog samtidigt en kort introduktion til spillet (forslag til intro finder du på: www.plan09.dk/kompas). Projektlederen indleder mødet med en præsentation af KOMPAS og sætter scenen for arbejdsgruppens udfordring, problemformulering, ressourcer og tid. En navigator og instruktør udpeges blandt mødedeltagerne.

SPØRG

Spillet sættes i gang. Deltageren fra miljøforvaltningen får bl.a. sat gang i produktionen af post-its, da han på sin første post-it seddel skriver "Kan åbent land blive et potentiale for bybefolkningen?" og herefter skriver "Hvad hvis vi udlægger åbent land til skov?" Deltageren fra borgmesterens udviklingskontor skriver på sine første post-its "Hvad hvis åbent land sætter kommunen på landkortet?" og "Kan åbent land gøre os til en grøn kommune?"

Det er svært ikke at kommentere hinandens post-its, men koncentrationen fastholdes, og inden den første halve time er gået, er SPØRG-planchen fyldt med farverige post-its.

Da mobiltelefonen rykkes over på det *afklarende positionsfelt* gennemgår navigatøren de mange post-its. De enkelte spørgsmål uddybes af deltagerne, og der argumenteres på tværs af gruppen. Gruppen overvejer, hvordan de andre forvaltninger, borgerne og politikerne vil tage imod arbejdsgruppens mange forslag.

Gruppen har arbejdet koncentreret i en time og har befundet sig i den første udfordrende og afklarende position.

VÆLG

Der rykkes nu ind i spillefasen VÆLG. I den udfordrende position arbejdes der på at finde sammenhænge mellem de mange forslag. Debatten styrker arbejdsgruppens argumentationer og valg af retninger. Der tegner sig flere scenarier og flere af dem uddybes med flere udfordrende spørgsmål. Deltageren fra naturforvaltningen tager fat i en post-it, der hedder "Hvad hvis vi inddrager helt andre aktører i planlægningsfasen?" Han placerer den i et af scenarierne og foreslår selv en inddragelse af det lokale museum med interesse i kultursporene i det åbne land. Han skriver straks sit forslag på en post-it seddel til det ene scenarie.

De fleste post-its fra SPØRG-planchen er kommet med over i et scenarie på VÆLG-planchen i form af flere scenarier, da tiden er gået.

I den afklarende position gennemgår gruppen hvert scenarie og vægter hvert scenaries mulige potentialer

CASE: KOMMUNEPLANLÆGNING I DET ÅBNE LAND

og barrierer. Inden tiden udløber, må spillerne afgøre hvilket scenarie, der er det strategisk stærkeste svar på problemformuleringen og dermed skal udvælges til sidste spillefase.

Da mobiltelefonen ringer som afslutning på den afklarende position, sikrer instruktøren, at der er enighed om det scenarie, der skal overføres til den sidste SKAB-planche.

Arbejdsgruppen har i løbet af 2. spillefase dannet sig et fælles billede af, hvad de vil med kommuneplanlægningen for det åbne land og hvilke eksterne parter, der særligt skal inddrages i planlægningen.

SKAB

I sidste spillefase bruger arbejdsgruppen den udfordrende position til at overveje nye potentialer, nye beslutningsveje og nye alliancer internt i kommunen, for at realisere deres scenarie. Særligt ved at indoptage fravalg og idéer fra tidligere scenarier kommer arbejdsgruppen frem til et resultat, der når 360 grader rundt om problemformuleringen.

Der afsluttes med en afklarende position, hvor der laves en realistisk arbejdsfordeling, som kan danne baggrund for den del af projektbeskrivelsen til ledelsen, som skal handle om ressourceforbruget og de inddragede forvaltnings indsats.

Projektlederen kan på baggrund af mødet og de mange post-its i gruppens "logbog" (plancherne) skrive projektbeskrivelsen og ved samtidig, at der er opbakning fra hele arbejdsgruppen. Et resultat som projektlederen på baggrund af mødedeltagernes input er godt rustet til at argumentere for på baggrund af de tværfaglige og strategiske overvejelser, som arbejdsgruppen har gjort sig i løbet af mødet.



KOMPAS / EN BRUGERGUIDE TIL MØDEINDKALDEREN

FØR MØDET

- / Indkald til mødet, hvor du kort optegner problemstillingen og arbejdsgruppens opgave. Gør det klart, at du ønsker at benytte KOMPAS-metoden, så mødedeltagerne har mulighed for at indstille sig på processen.
- / Overvej hvilket redskab (plancher, flipover, tavle m.m.) der egner sig bedst som jeres logbog.
- / Overvej hvordan du udnytter arbejdsgruppens kompetencer optimalt, bl.a. ved valget af navigator og instruktør.

UNDER MØDET

- / Som mødeindkaldende indgår du på lige fod med de øvrige deltagere. Din særlige opgave er uanset position at "sætte scenen" og varetage, at gruppen overholder tidsrammen.

EFTER MØDET

Følg op på jeres proces og benyt logbogen til en evaluering med mødedeltagerne.

- / Hvordan kan jeres næste møde udvikle sig endnu bedre?
- / Skal I have flere fagligheder med?
- / Hvilke aktører kunne være værdifulde at have med næste gang?
- / Hvordan kan positionerne udnyttes optimalt næste gang?
- / Mangler der på baggrund af processen tydeligvis nogle kompetencer i hverdagen?



KOMPAS / DE FIRE STRATEGISKE POSITIONER

KOMPAS OG DE FIRE STRATEGISKE POSITIONER

Som i et hvert andet kompas er KOMPAS bygget op omkring fire poler (360 grader), hvilket i den enkelte strategiproces skal sikre, at man hverken udelader afgørende perspektiver eller overser potentialer i processen.

DEN UDFORDRENDE POSITION

Den *udfordrende position* indtages af alle deltagere i begyndelse af hver spilfase, når teamet søger nye idéer, perspektiver og løsninger. Den *udfordrende position* er afgørende for enhver proces, når den traditionelle måde at løse opgaverne på skal udfordres.

Når deltagerne er i den udfordrende position må de stille spørgsmål til helt basale selvfølgeligheder. I den udfordrende position skal man turde stille de 'dumme' spørgsmål, udfordre problemstillingen og ikke stille sig tilfreds med svar som: "sådan plejer vi at gøre" eller "lad os nu bare følge en metode vi kender". Den udfordrende position er afgørende, når et nyt projekt skal kickstartes, og nye perspektiver skal på banen.

Hvilke spørgsmål stiller jeg i den udfordrende position?:

"Hvad nu hvis...?", "Kunne man forestille sig, at...?", "Har vi spurgt hele vejen rundt...?", "Hvad hvis vi inddrager helt andre aktører i processen...?"

DEN AFKLARENDE POSITION

Når deltagerne er i den afklarende position skal man sammen kvalificere løsninger, skærpe argumentationen og sikre, at de gode idéer kan realiseres. I den afklarende position skal man stille de kritiske spørgsmål og kvalitetssikre gruppens bud. Ikke ved at skyde idéer ned, men ved at tage ansvar for at validere det fælles arbejde og sikre, at de gode idéer også er holdbare.



Den afklarende position er afgørende, når problemformuleringen bliver udfordret og de åbne spørgsmål skal skærpes til holdbare løsninger. Målet er, at teamet arbejder videre med den mest levedygtige idé med størst potentiale for flest aktører.

Hvilke spørgsmål stiller jeg i den afklarende position?:

"Hvordan vil de andre forvaltninger sige...?", "Er det realistisk...?", "Hvor finder vi finansieringen...?", "Hvad vil borgmesteren indvende...? "Hvad er vores argumentation...?"

INSTRUKTØRENS POSITION

Instruktørens position er central i forhold til dynamikken og relationerne imellem aktørerne i et hvert projektteam. Instruktøren er én gennemgående deltager, der fungerer som en procesmager. Instruktøren skal løbende forsøge at iscenesætte relationerne i gruppen og sikre, at alle deltagere får det nødvendige spillerum. Ingen af de enkelte deltagere må blive for dominerende i gruppen.

Hvilke spørgsmål stiller jeg i instruktørens position?:

"Som instruktør mangler jeg at høre alles bud...", "Kan vi så stille flere spørgsmål...?", "Det er for tidligt at søge løsninger....?", "Ikke flere idéer, nu skal vi komme med svar...",

NAVIGATØRENS POSITION

Navigatørens position er afgørende for at fastholde momentum og bringe teamet frem mod et resultat. Navigatøren er som instruktøren en gennemgående person, der fungerer som konceptmager. Navigatøren skal løbende optegne, hvor diskussionen tog sit udgangspunkt, og hvor den er på vej hen ved at kon-

ceptualisere idéerne. Navigatøren skal fastholde teamets fremdrift og løbende hjælpe til med at samle teamet omkring en fælles kurs trods diskussioner og mulige barrierer.

Instruktøren fokuserer på processen og relationerne imellem personerne i teamet og navigatøren fokuserer på konceptet, problemstillingen og det mulige resultat. Navigatøren skal løbende indramme idéerne og delkonklusionerne i gruppens logbog

Hvilke spørgsmål stiller jeg i navigatørens position?

"Hvis jeg skal prøve at samle op....", "Er det vi taler om så...?", "Vi kom herfra og er nu på vej herhen, er der enighed om det...?", "Er det rigtigt forstået, hvis det er vores ...?"

LOGBOGEN

Logbogen i form af tre plancher, tre tavler eller tre udpegede vægarealer er vigtig som gruppens fælles optegningskort. Det udgør grundlinjerne til et senere referat og en fælles opsamling. Logbogens styrke er, at den ikke kun fokuserer på resultatet, men også tydeliggør, hvordan man kom frem til målet. Det er Navigatørens ansvar at "føre" logbog, dvs. sikre en løbende opsamling, lave nødvendig oprydning i materialet og sikre fremdrift.



SPØRG – VÆLG – SKAB er en tre-trins procesmodel, der udfordrer problemformuleringen og gør teamet i stand til at argumentere for et fælles bud på en strategisk, helhedsorienteret og innovativ løsning.

Processen SPØRG – VÆLG – SKAB skal sikre, at man ikke går for hurtigt i 'løsnings-mode' samt gøre spillerne i stand til at argumentere for valg og fravalg af løsninger.

1. SPILLEFASE / SPØRG

Spillefasen SPØRG giver teamet mulighed for, på tværs af fagligheder, at se verden gennem udfordrerens briller, som en verden af muligheder og spørgsmål.

Spillefasen appellerer til en åben og spørgende tilgang til problemstillingen. Alle forudfattede holdninger, meninger eller løsningsforslag er i KOMPAS irrelevante. Deltagerne skal stille de helt basale spørgsmål på ny og observere verden uden et filter.

SPØRG

SPØRG til problemformuleringen. SPØRG til de mulige muligheder. SPØRG ud i verden – til borgere, øvrige fagligheder og forvaltninger.

2. SPILLEFASE / VÆLG

Teamet skal på baggrund af deres tidligere idéer, spørgsmål og observationer begynde at opsætte scenarier af sammenhænge.

Teamet skal vælge mulige "klynger" af sammenhænge mellem den inddæmmede viden fra første fase. Blandt scenarierne er det teamets opgave at udpege ét scenarie som teamet vælger at arbejde videre med i næste spillefase.

VÆLG

VÆLG nye meningsfulde sammenhænge. VÆLG klynger ud fra hvordan deludfordringer kan knyttes sammen. FRA-VÆLG - dine fravalg er afgørende for at kunne lave kvalificerede valg.

3. SPILLEFASE / SKAB

SKAB et fælles planlægningsgrundlag, der skal fremtidssikre det udvalgte scenarie.

Først når gruppen på baggrund af en række udpegede valg og fravalg er nået frem til et udvalgt scenarie, der bedst formår at løse den samlede redefinerede problemstilling, kan gruppen fremkomme med en fælles anbefaling til en problemløsning.

SKAB

SKAB en argumentation, der indoptager de udfordrende og afklarende potentialer. SKAB en fælles platform, der når 360 grader rundt om problemformuleringen. SKAB en færdig løsning, som hele gruppen kan stå inde for.



FAKTA: KOMPAS OG POSITIONER

KOMPAS bygger på en tradition af teoretiske modeller, der tager udgangspunkt i at meningsfulde resultater ikke er givet på forhånd, men sam-skabes gennem relationer.

Inspirationskilder:

- / Davies, B. & Harré, R. (1990) "Positioning – The Discursive production of selves". Sage.
- / Maturana - ekstrakt; Meninger konstrueres i det autopoetiske system – læs selv mere her: "The Tree of Knowledge" 3. udgave, Random House Inc
- / Gergen – ekstrakt; Meninger konstrueres via sproghandlinger i relationer – læs selv mere her: "Relational Responsibility: Resources for Sustainable Dialogue" Thousand Oaks, CA: Sage 1988

FAKTA: SPØRG – TÆNK – SKAB

Procesmodellen SPØRG – TÆNK – SKAB er en videreudvikling af Arkitema Architects procesmodel med titlen Sensemaking, der er udviklet til større udviklings- og innovationsprocesser. Modellen henter bl.a. inspiration fra Lotte Darsø's "Innovation Process Model".

Inspirationskilder:

- / Darsø, Lotte 2001; "Innovation in the Making"; Samfundslitteratur
- / Læs mere om Sensemaking på www.arkitema.dk

BENYTTELSE AF KOMPAS

Metoden KOMPAS og procesmodellen SPØRG –TÆNK–SKAB stilles til fri afbenyttelse for landets kommuner af Plan09 og udviklingstemaet bag – bestående af 2+1 Idébureau, Arkitema Architects og erhvervspsykolog Bo Halberg. Er du og din kommune interesseret i en introduktion til KOMPAS eller har behov for at blive faciliteret igennem en forestående udviklingsproces, så kan teamet kontaktes gennem 2+1 Idébureau. Læs mere på www.2plus1.dk

KOM PAS

360°
Strategisk planlægning

Hvordan navigerer du som planlægger i fremtidens tværfaglige og strategiske landskab? Hvilke kompetencer kræves der? Og hvad opnår du ved at opsoge tværfaglige samarbejder i en i forvejen kompleks hverdag?

Plan09 og 2+1 Idébureau har sammen med Arkitema Architects og erhvervspsykolog Bo Halberg udviklet metoden KOMPAS, som giver dig en legende indføring i, hvordan du som planlægger kan arbejde med strategisk og tværfaglig planlægning i din hverdag.

PLAN09

Sekretariatet
Haraldsgade 53
2100 København Ø
T +45 72 54 47 40
plan09@blst.dk
www.plan09.dk



MILJØMINISTERIET

By- og Landskabsstyrelsen