**Visuell fasilitering med Annette Haugen**

Dette foredraget ble holdt under et seminar for forsknings- og innovasjonsprosjektet «Kjøp bærekraftig», et prosjekt der forskere og anskaffelsesavdelingen i DFØ skal hjelpe offentlige organisasjoner å kjøpe mat og cateringtjenester mer bærekraftig.

Her forteller prosessleder og grafisk fasilitator fra VISFAS, Annette Haugen, om visuell fasilitering. Hun viser hvordan man kan bruke tegning som et verktøy som skal hjelpe å strukturere tanker og komplekse ideer.

Bakgrunnen til Annette:

* Bachelor i offentlig forvaltning og politikk, journalistutdannelse og lederutdannelse
* Oppdaget visuell fasilitering for 10 år siden
* Hun likte å bruke tegning som et verktøyet fordi det ikke handlet om at det skulle se pent ut, men heller være nyttig

**Prinsipper**

* Man må være stolt og det er ikke lov å snakke ned om sine tegninger
* Tegne ting hvordan de ser ut, umiddelbart og ukritisk
* Man hyller det uperfekte
* Len deg tilbake i din egen læreprosess
* Det må praktiseres og brukes igjen og igjen
* Hør på din indre stemme. Ingen tegner slik du gjør

**Tegne mennesker**

Det vi skal bruke en del tid på nå er å tegne mennesker fordi det er mennesker som er drivkraften, det er de som definerer problemer, har behov og det er mennesker vi skaper endringer for. Vi skal også tegne en del andre ikoner som kan være viktige når man jobber med visjoner og innovasjon.

Tips:

* Lukk formene. Det ser mye ryddigere og bedre ut.
* Bruk farger. Hjernen liker farger, og det gjør at vi blir mer nysgjerrige på farger.
* Effektstreker viser bevegelse eller handling
* Bruk en annen farge for å skyggelegge
* Bygg opp et visuelt vokabular. Jo flere visuelle gloser du kan, jo enklere er det å visualisere noe

Visuell fasilitering er en rask prosess, så man har ikke tid til så mye detaljer.

Videoen viser hvordan man kan tegne mennesker veldig enkelt. Det som er fint med å bruke stjernemennesker er at de er nøytrale til kjønn, nasjonalitet, yrke, osv. Man ser også hvordan man kan vise følelse, hvilket humør mennesket er i og handling.

**Ikoner**

Nyttige ikoner å kunne:

* Skilt: representerer et veivalg og kan gi struktur i samtalen.
* Hengelås
* Antropomorfiske talebobler

**Tegne visjoner**

* Sanddyne med spade symboliserer oppgaver man står framfor
* Fiskestim kan brukes for å vise gruppe og samhold
* Endring eller vilje til å endre på noe kan vises med en fiskestim hvor en fisk svømmer vekk
* Framdrift kan vises ved å tegne frø i forskjellige vekststadier
* Næring til framdriften kan vises som en vannkanne
* Motstand kan vises med en tordensky. Vær er fint til å bruke til å vise uforutsigbare utfordringer fordi været er umulig å kontrollere
* Tiltak for å klare seg kan illustreres med paraply
* Endring kan også vises med en sirkel som blir til en firkant
* Når det kreves så justeringer kan man tegne et mixerbord med knapper

**Fem bruksmuligheter**

1. tegning for fiskekrok
   * det er mye lettere å huske visjoner når de er tegnet enn skrevet med bare ord. Å hekte informasjon på noe man lettere husker er effektfullt
2. Tegning som samtalehjelp
   * Gir samtalen noe håndfast å snakke ut ifra
3. Tegning som prosesskart
   * Gir et overblikk over prosessen
4. Tegning som prosessverktøy
5. Tegning som presentasjon
   * Hjelper å trekke ut essensen i det du skal fortelle