



# Hvad er der gang i og hvad er "Klinik 100 år"?



# Fokus på **fortiden** og **fremtiden**

- Udstilling
- Publikation
- Foredrag
- Fremtidens læge undersøgelse
- Sundhedscamp  
m/fokusgruppeinterview + artikel

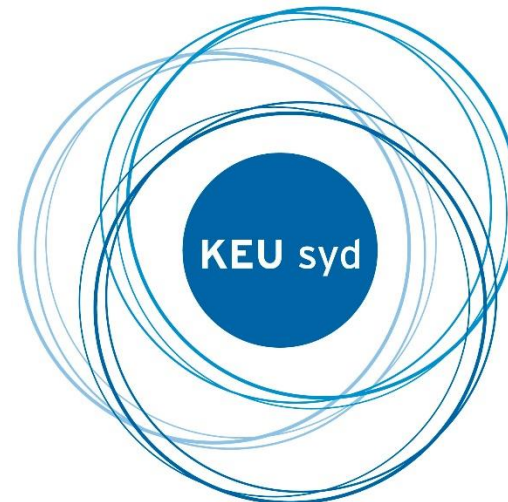
Forskellige sponsorer



**100 ÅR  
ER GÅET...**

En unik kvinde- og kulturhistorie i Kolding

Sponsoreret af Kvalitets- og Efteruddannelsesudvalget for almen praksis i Region Syddanmark – KEU syd



# Brændende platform

Danmark er i en  
 krise.....

*"en transformation  
 af den offentlige  
 sektors innovations-  
 evne er nødvendig,  
 hvis fremtidens  
 velfærdsudfordringer  
 skal tackles"*

*(Christian Bason, Innovationsforsker)*



## **Faglighed som en barriere mod nytænkning**

Den største barriere mod udvikling af innovation er medarbejdernes egen faglighed!

(Innovationsforsker, ph.d, Annemette Digmann)



# INNOVATION



Sundhedscampen bygger på innovative metoder der er udviklet af Aalborg Universitet og hedder "Den Kreative Platform"

# Definition af innovation , Annemette Digmann

- Innovation er kendt eller ny viden kombineret på en ny måde eller bragt i anvendelse i en ny sammenhæng
- Innovation er idéer omsat til bedre praksis - innovation skaber altid merværdi
- Innovation har en driftig, dristig og eksperimenterende tilgang
- Innovationens resultater kan ikke kendes på forhånd



# Nye konstellationer

**KLINIK**  
❤️ 100 ÅR



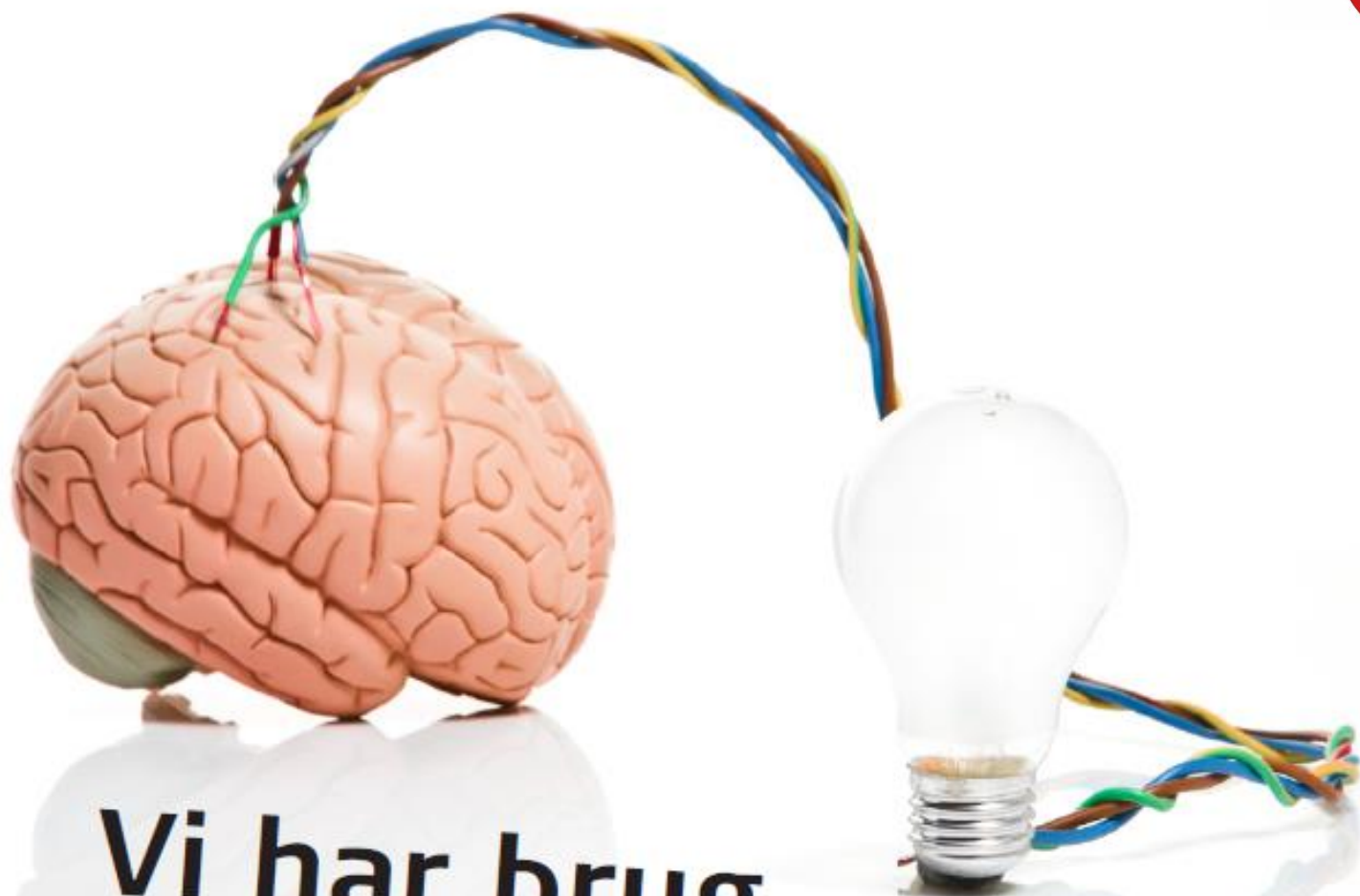
**”Det drejer sig om nye måder at organisere på, nye former for samspil, nye konstellationer, nye arbejdsformer og nye roller (Professor Peter F. Drucker)**



## Mandag Morgens Strategiske Forum

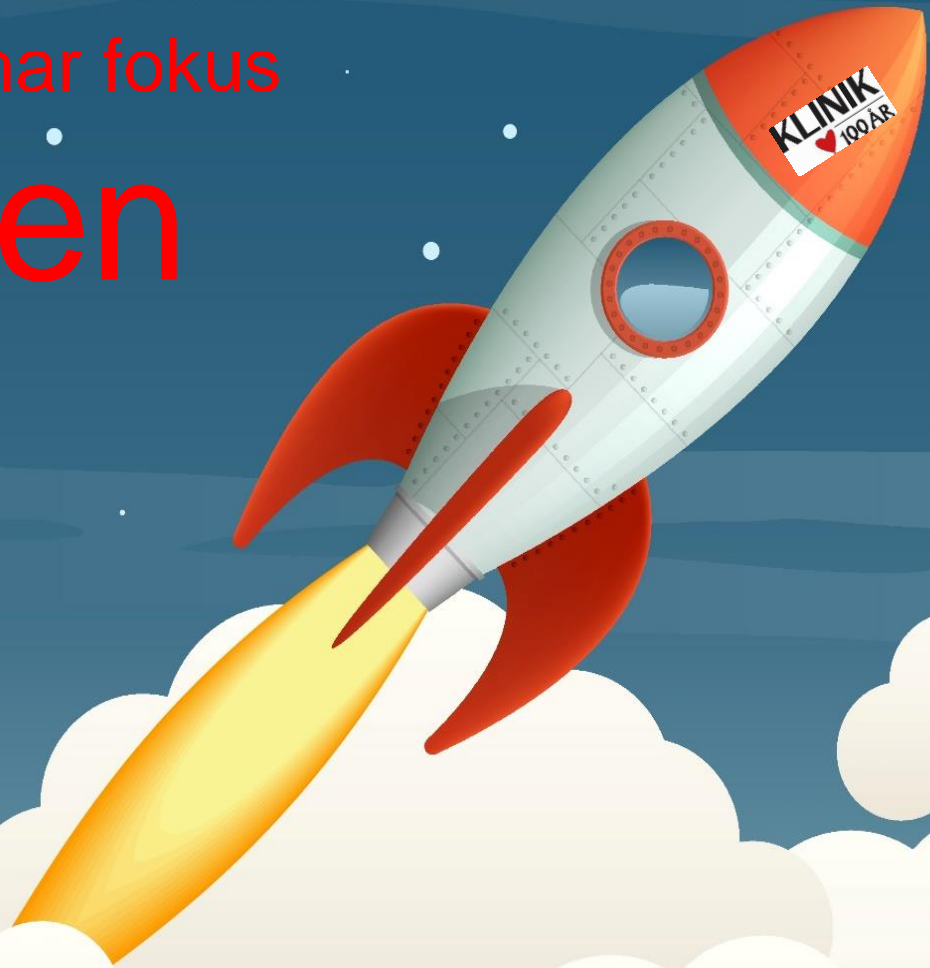
*“Evnen til at tænke på tværs af traditionelle skillelinjer og faggrænser, sætte sig ud over sit univers, og få helt nye ideer”*





**Vi har brug  
for din hjerne!**

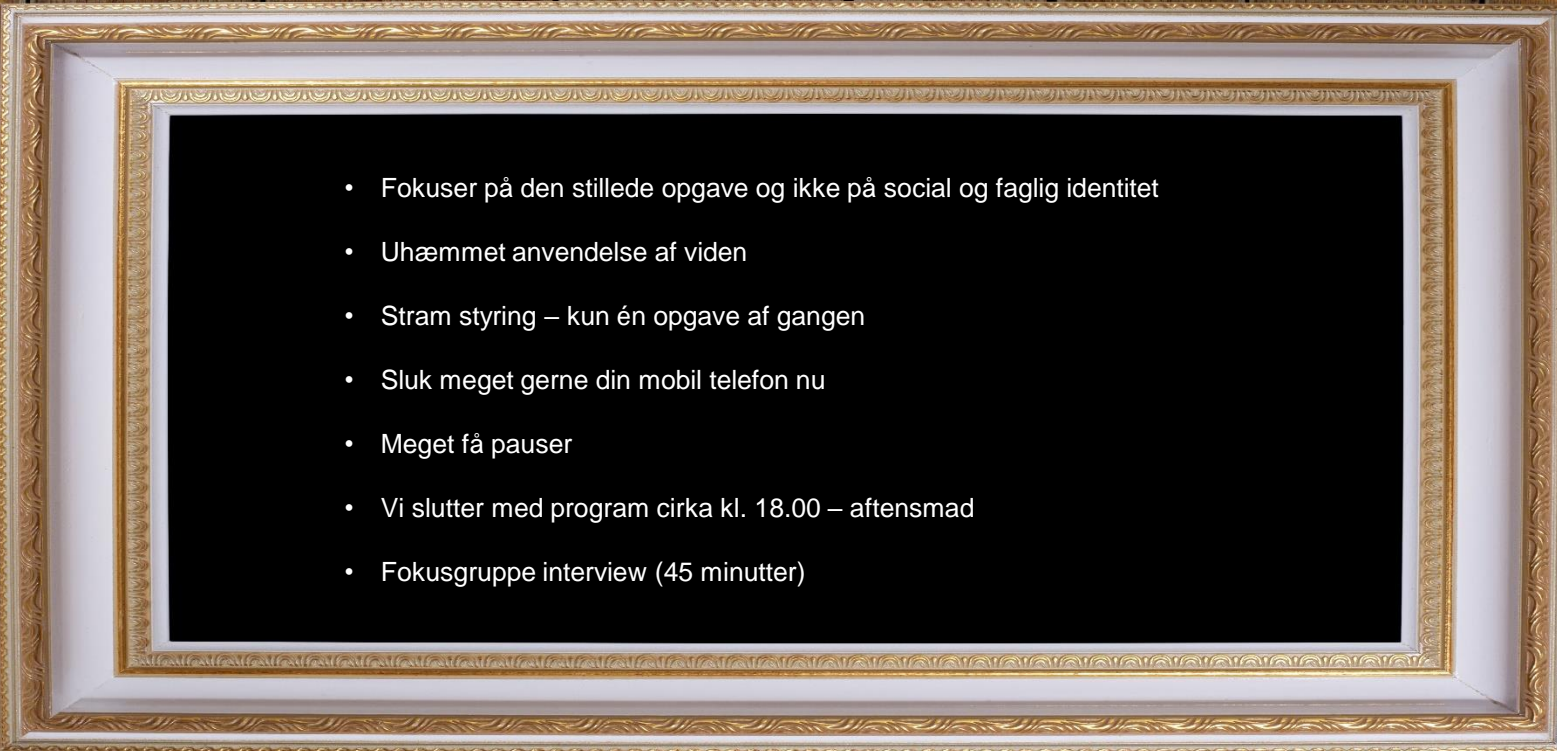
Sundhedscampen har fokus  
på **fremtiden**



# FOKUS PÅ

At øge den  
enkeltes og  
gruppens  
ide´rigdom  
og originalitet



- 
- Fokuser på den stillede opgave og ikke på social og faglig identitet
  - Uhæmmet anvendelse af viden
  - Stram styring – kun én opgave af gangen
  - Sluk meget gerne din mobil telefon nu
  - Meget få pauser
  - Vi slutter med program cirka kl. 18.00 – aftensmad
  - Fokusgruppe interview (45 minutter)

# “Lækkerhedsprincippet”



- Sig ja til (næsten) alle tilbud
- Du må gerne “melde dig ud” (kortvarigt)
- Få de andre til at se godt ud!!!!
- Diskussion er forbudt
- Egne erfaringer er forbudt

# Spilleregler ved øvelser



# Kreativitet er også at turde...





# Væk med forstyrrelser



# Målet for dagen er:

- At udvikle et ide ´ katalog der kommer med nye forslag til **hvordan man kan fremme en god kommunikation mellem læge og patient i den almene lægepraksis**
  
- At sundhedscampen medvirker til at KEU (Kvalitets- og Efteruddannelsesudvalget) i Region Syddanmark bliver inspireret til, **at udvikle og implementere nye løsningsforslag** der fremmer en god kommunikation mellem læge og patient i den almene lægepraksis



# Lægernes syv roller

## Kommunikator:

Lægens rolle er at formidle faglige problemstillinger og løsninger.

Det betyder, at lægen har evnen og viljen til at se, lytte, forstå og respektere sine medmennesker



# To typer patienter

## 1.

Denne gruppe patienter er kompetente og oplyste.

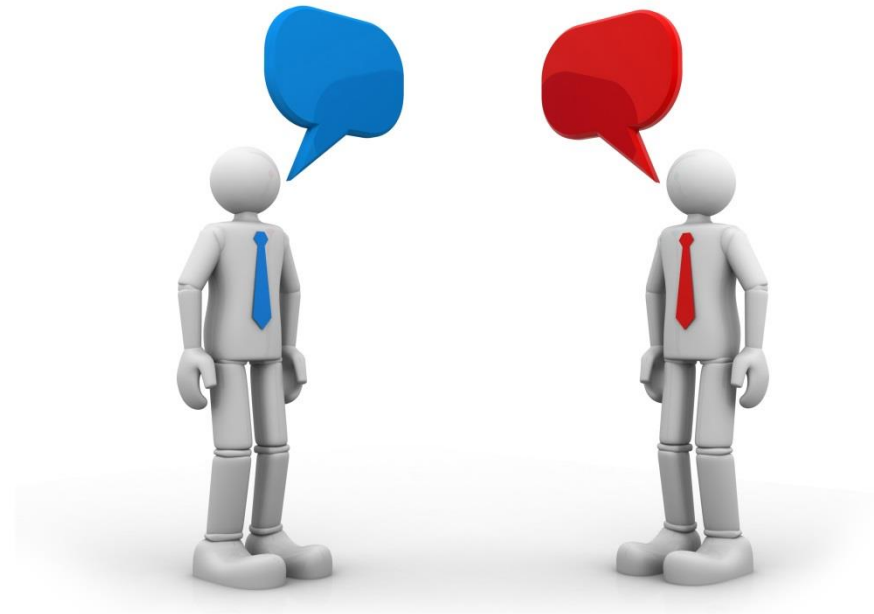
Denne kategori vil være befolket af veloplyste borgere, som er på internettet, interesserer sig og nærmest er mere velforberejede end deres læger, når de møder op til en konsultation.

En langt større del af befolkningen vil i fremtiden tilhøre denne gruppe.

## 2.

Denne gruppe patienter har ikke overskud, råd eller den kulturelle baggrund for at være informeret og stille kritiske spørgsmål.

Gruppe vil bestå af patienter, som ikke har gjort sig noget forarbejde, når de kommer til lægen. De har svært ved at overskue deres valgmuligheder og har brug for hjælp og oplysninger om, hvilke rettigheder de har.



# Navneskilte – min barndomsdrøm



# Work out

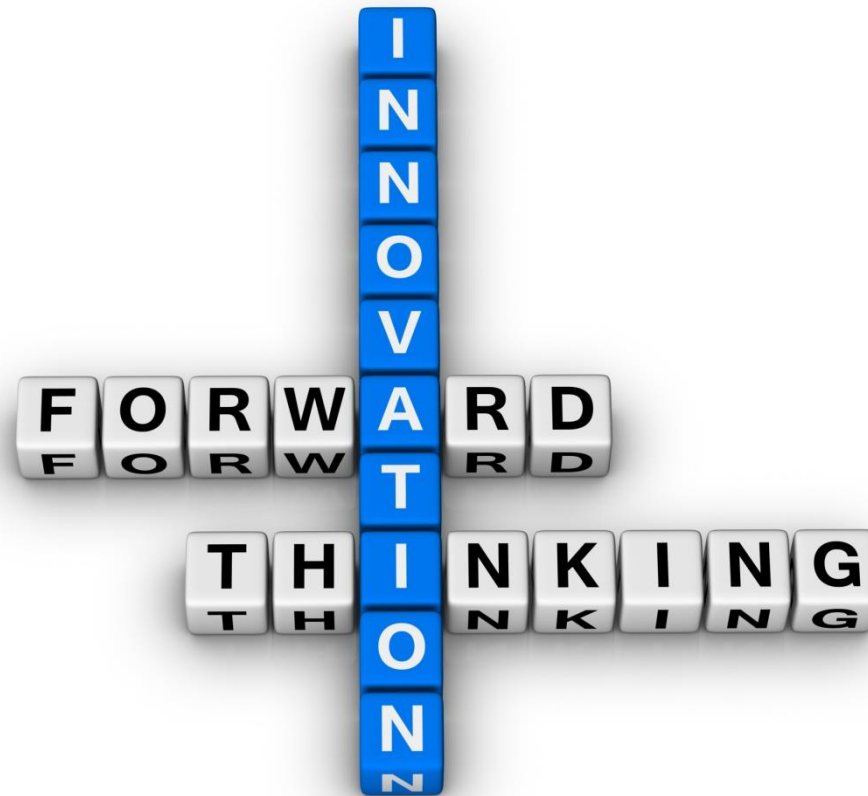
- ”Fortæl din dag bagfra”
- 1,2,3 goddaw, hvordan har du det, ha´ det godt
- Gi´ hinanden gaver
- På række efter øjenfarve – uden lyd
- Fødested



# To sandheder og én løgn



# Udfordringer kalder på innovative forslag





Stimulere og  
motivere din  
hjerne på nye  
måder...



# Innovationsspørgsmålet!

Hvordan kan  
kommunikationen  
mellem læge og  
patient fremmes?

**Én idé' pr. post-it**





# Find den bedste ide ´ sammen





# Find den bedste ide ´ sammen







# Find den bedste ide ´ sammen





# Find den bedste ide ´ sammen



# Velkommen til LEGO værkstedet



# Kort intro til LEGO Serious Play

Lego Serious Play er en tænke-, -kommunikations- og problemløsnings teknik for grupper, hvor målet er at optimere gruppens **"brain-power"** gennem hånd-hjerne forbindelsen

## Definition af LEGO SERIOUS PLAY



# LEGO Serious Play processen

- Undgå at holde møde med dig selv. Start med at bygge
- Stol på dine hænder. Lad dem vælge de klodser de vil!
- Meningen fremkommer mens du bygger og når du fortæller din historie
- Fortab dig ikke i designet



# 1. Øvelse byg en model om din hverdag

- Byg en model der fortæller noget om, en god, sjov eller speciel oplevelse du har haft i den seneste uge
- Du har 3 minutter til denne øvelse
- Du skal efterfølgende fortælle de andre om din model på 1. minut



# Indretning af fremtidens konsultationsrum

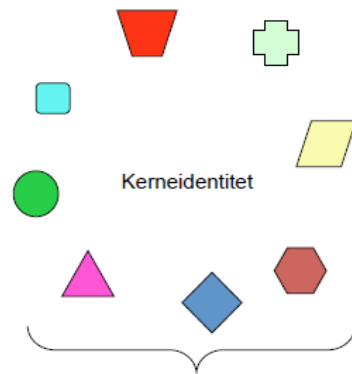


- Du skal individuelt bruge 3 min. på at komme med nye ideér til hvordan fremtidens lægekonsultations rum skal se ud – brug din post-it blok
- Byg rummet ud af de LEGO materialer der står til rådighed – 5. min.
- Fortæl på 1. min. om din model til gruppen – der lyttes kun og stilles ingen spørgsmål
- På baggrund af alle forslagene laver gruppen sammen én model for fremtidens konsultationsrum. Modellen fremlægges i plenum på 1. minut.
- Der filmes ...



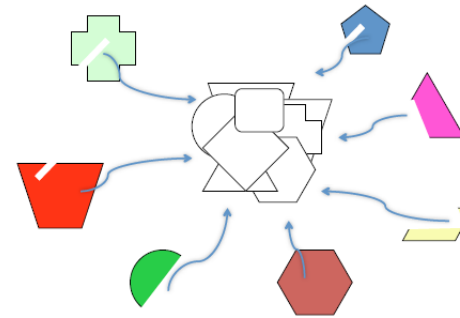
# Fra flere til én model

Individuel model



Byg jeres modeller sammen til en model alle er tilfredse med

Den fælles model



*Byg sammen jeres nye model så den fremstår som én stor fællesmodel for gruppens koncept*

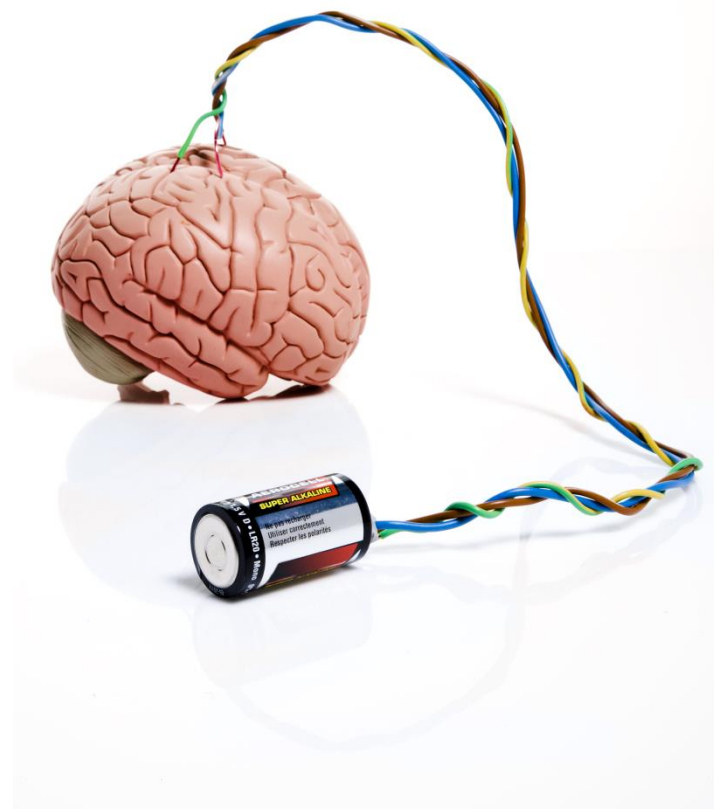


**Yes, jeg har lavet en fejl!**



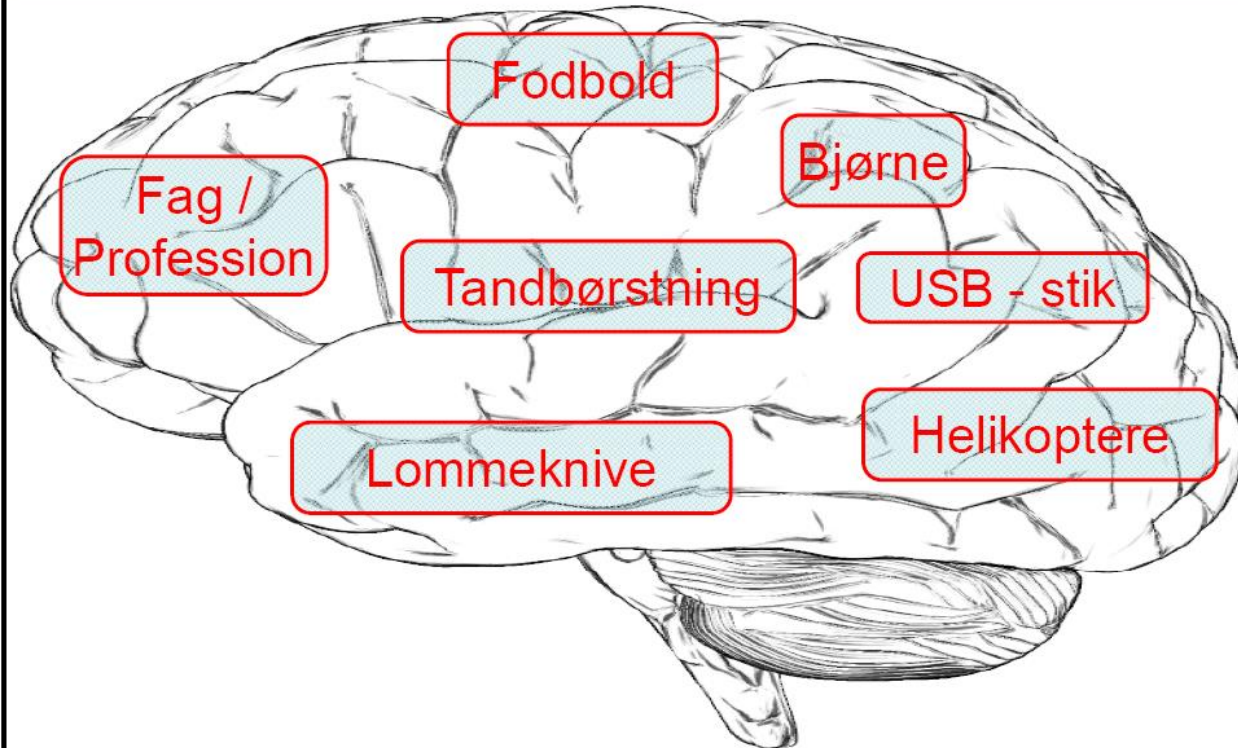
# Øvelser, øvelser, øvelser

- Strækøvelse
- Kategorier
- Sten, saks og papir
- Fejl med rytme – ord der begynder med b..



# Hvilken viden har vi til rådighed i gruppen???

## Hjernen som bibliotek



# Anvendelse af uhæmmet viden

- Viden og erfaring typisk begrænset af fagenes etablerede traditioner og tankemønstre
- Begrænsning i sociale relationer og kulturelle værdier
- Målet er at få gruppens samlede viden og erfaring stillet til rådighed uden de sædvanlige bindinger

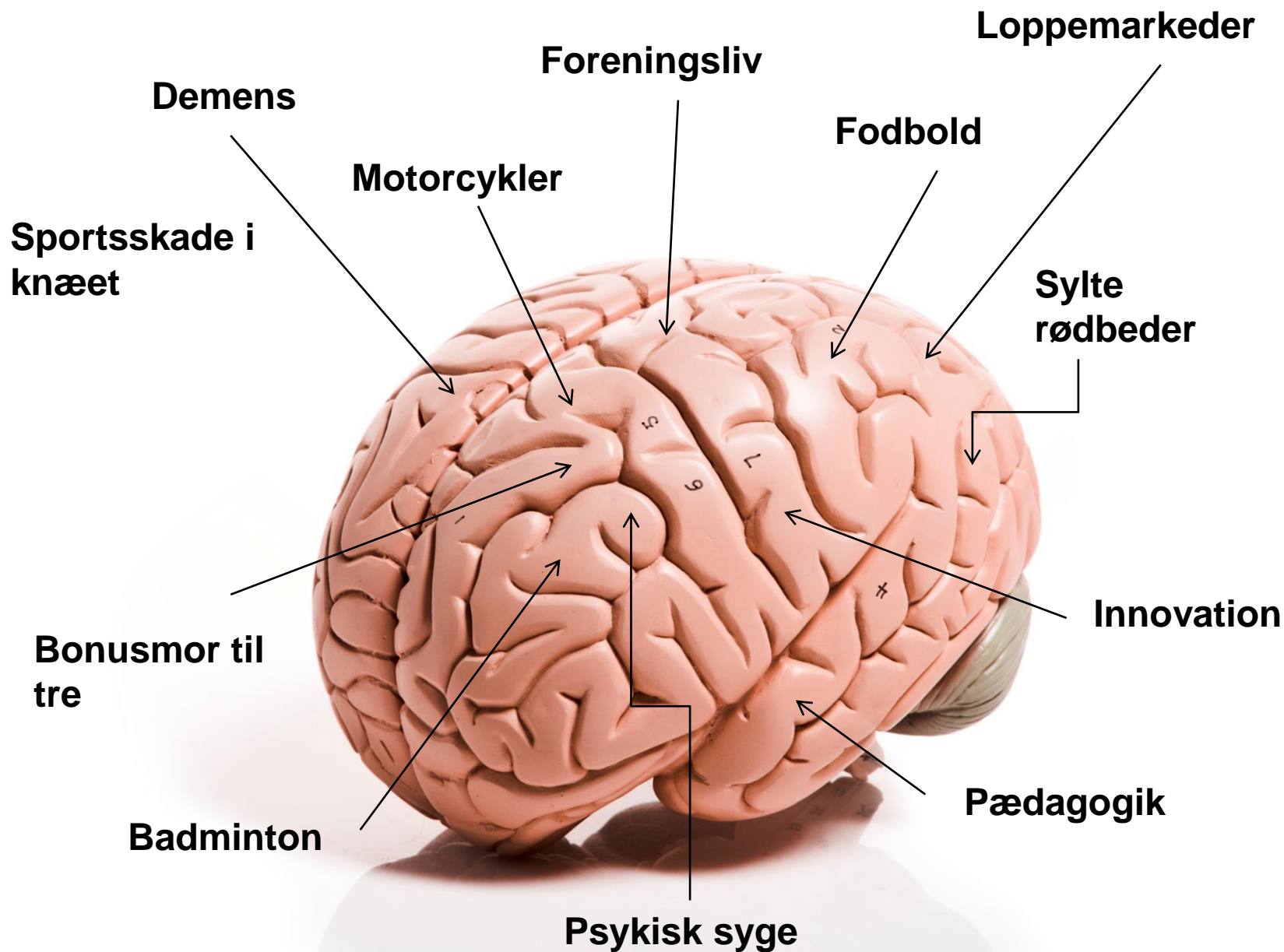


# 2 typer tænkning

**Vertikal tænkning** =  
 logikkens og fornuftens  
 love, fag teorier,  
 metoder, traditioner og  
 fagdidaktik

**Horisontal tænkning** =  
 træde ud til siden og se  
 hvad man finder der – i  
 andre fag eller andre  
 kulturer







# Tegn din hjerne....



Kunsten at  
sige **JA** til  
hinandens  
ide'er



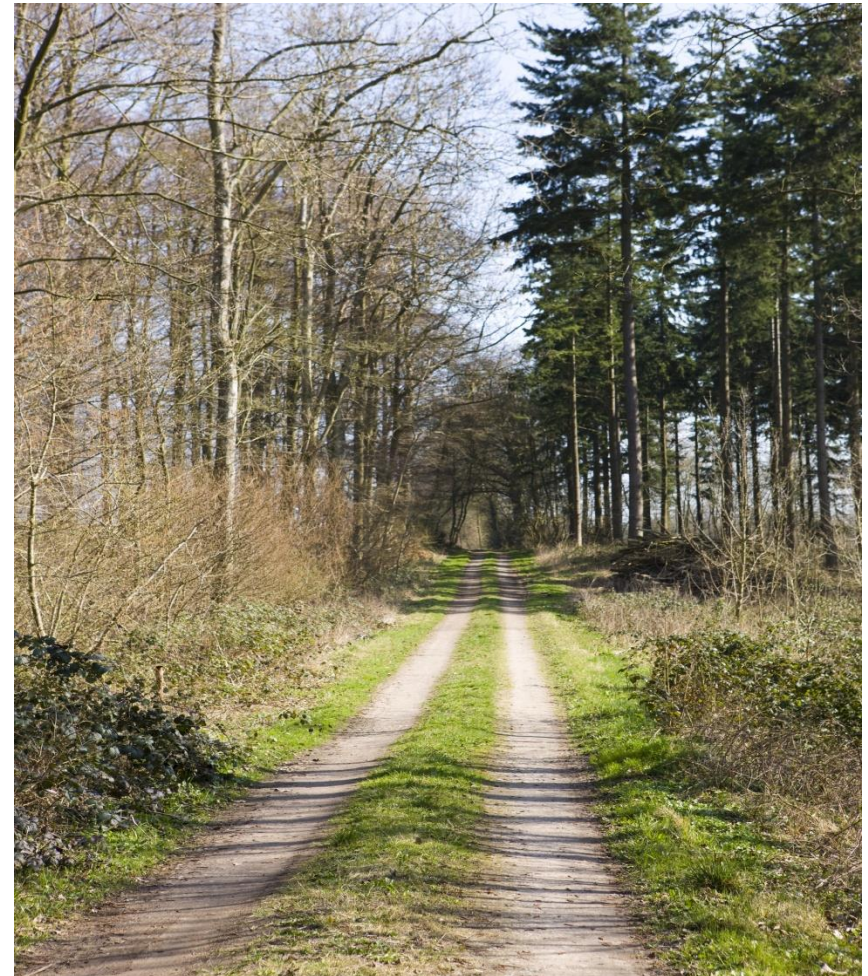
# Lyt og **kunsten** at sige "ja og.."

- Sig aldrig NEJ...
- Sig aldrig JA  
MEN...
- Sig altid JA OG...
- Tag imod de  
tilbud du får – og  
brug dem
- Lad os prøve  
det...

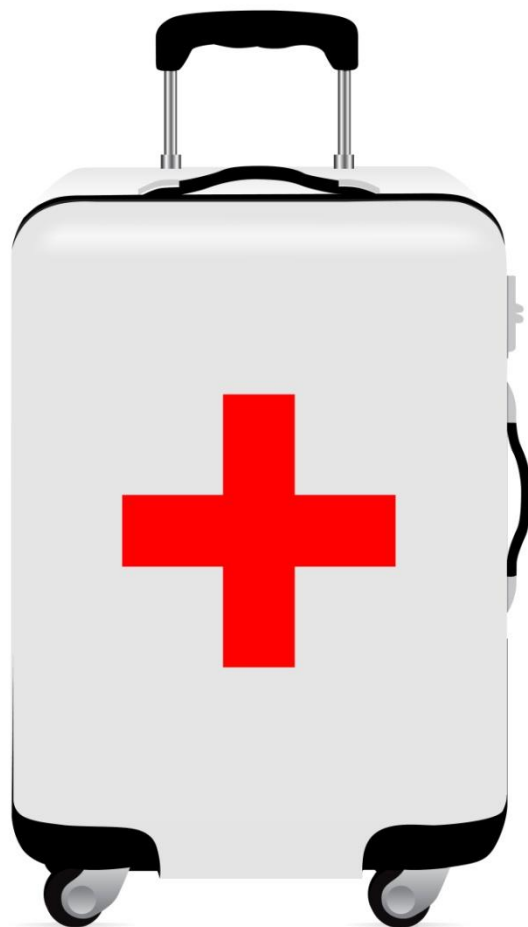


# Øvelse, øvelser, øvelse...

- Stimulikort – tilrettelæg en ferie sammen
  
- Stimulikort – journalist og interviewer

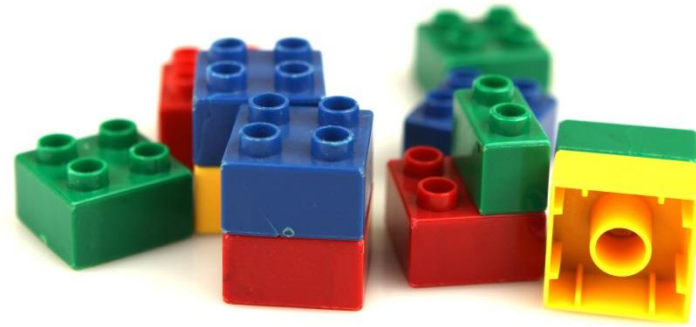


# Førstehjælp til vilde ideer



idegenereringskort  
- find ét kort  
fra hver  
kategori

# Velkommen til LEGO værkstedet igen!



- Gruppen har 10 minutter til at lave en model der formidler gruppens koncept



# Udlevering af ide´katelog





# Formidling



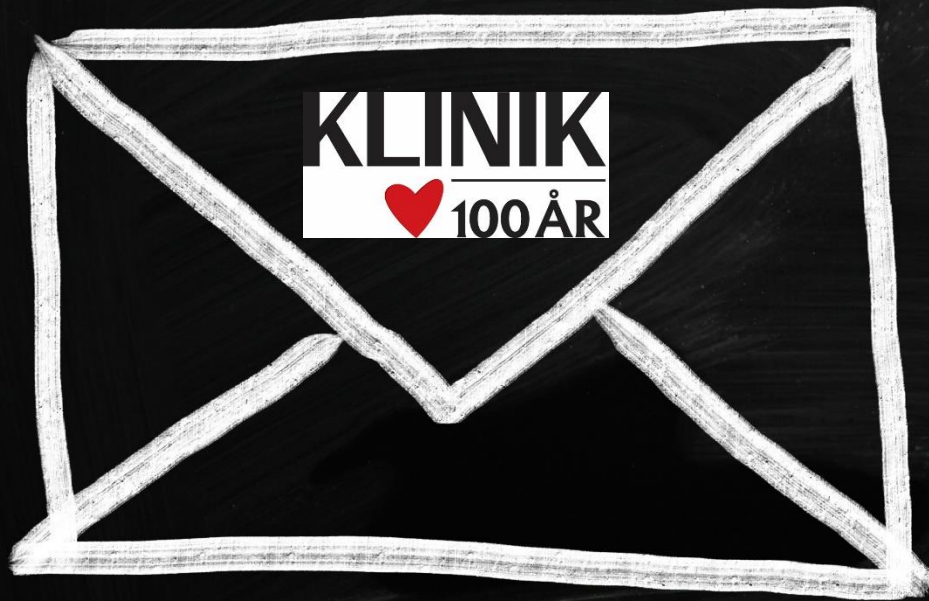
- Gruppen skal præsentere jeres LEGO model for plenum – I har 2. min til denne præsentation
- Find 1 eller 2 fra gruppen der formidler
- Præsentationen bliver filmet

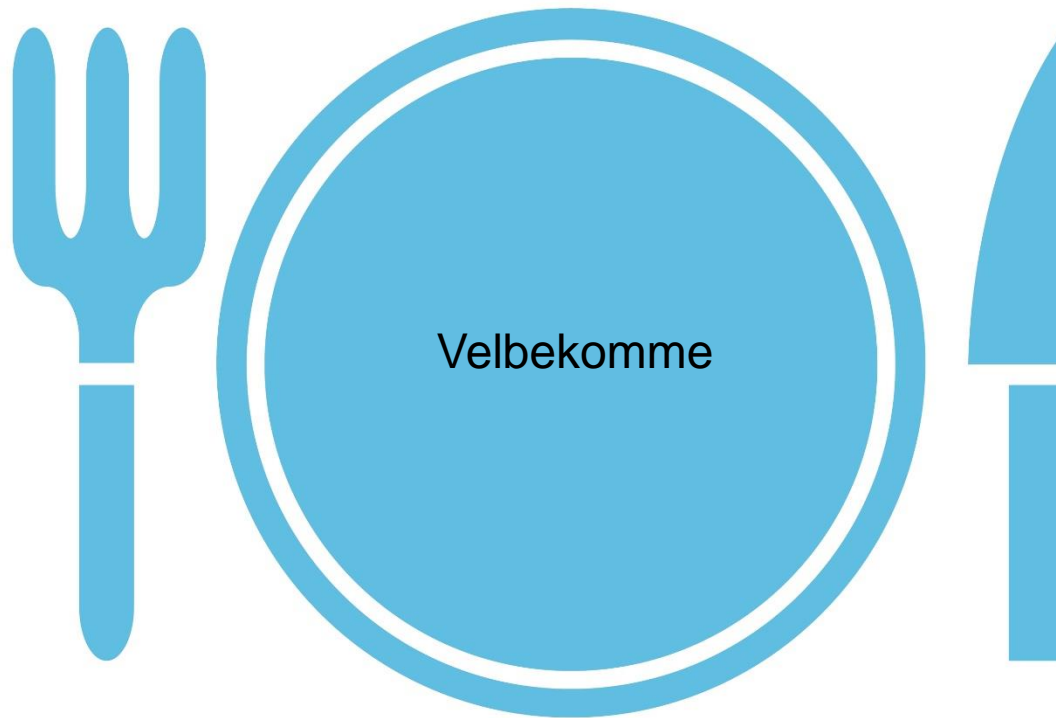
# Hvem og hvor?

# INTERVIEW

The word "INTERVIEW" is rendered in large, bold, black capital letters with a white outline. In front of the letters, there are silhouettes of ten people in various poses, some holding microphones on stands. The background is a vibrant green with a grid of white lines that create a perspective effect, receding into the distance. The floor is a reflective surface, mirroring the silhouettes and the text above.

e-mail





Tak for din deltagelse

