

LÆRINGSSPILLET ROBUST



"For at træde ind i spillets magiske cirkel må vi leve os ind i de scenarier, der optræder i spillet, vi må acceptere spillets regler, og vi må deltage aktivt. Det betyder, at vi kan udfordre deltagerne på nogle områder, de ellers i den rolige hverdag ville have svært ved at forestille sig, at de vil blive udsat for."

Cand.comm. Jeppe S. Christensen, Lærings- og Gamedesigner, MOCH A/S



"Sikkerheds- og beredskabskultur er ikke kun inde i vores hoveder. Den består og skabes hele tiden af og mellem mennesker."

Antropologerne Cand.scient.anth. Jesper Poulsen-Hansen & Mag.scient. Finn Kjær, Gemeinschaft

Indledning

Spil og leg har sandsynligvis altid været en del af menneskelivet. Legen handler om at etablere et trygt, simuleret miljø – en ramme for forskellige aktiviteter – hvor vi kan afprøve og træne færdigheder, som vi kan bringe i anvendelse uden for legens verden. Legen er på denne måde et primært læringsrum – særligt når vi er børn. Men ikke kun. Legen og spillet har også fungeret som ramme for planlagte, organiserede læringsforløb i den virkelige, voksne verden. Og det er en tendens, der er i kraftig vækst for tiden.

Om ROBUST

Læringsspillet ROBUST er et analogt brætspil, der henvender sig til samfundsvigtige virksomheder, myndigheder og organisationer, der ønsker at videreudvikle deres egen sikkerhed og beredskabskultur for derigennem at blive endnu bedre til at forebygge og håndtere kriselignende hændelser.

Virksomhedens sikkerheds- og beredskabskultur og herigennem modstandskraft udvikles gennem de løbende dialoger, der opstår undervejs samt igennem en systematisk opfølgning på de udfordringer, som spillet afdækker. Man kan sige, at et spil ROBUST først er helt færdigt, når det har medført konkrete ændringer på virksomhedens sikkerheds- og beredskabsområde. ROBUST kan derfor ikke stå alene, men forudsætter såvel forberedelse som opfølgning.



Gameplay

På skift bliver spillerne konfronteret med en række virkelighedsnære dilemmaer, som de skal forholde sig til. De andre spillere skal derpå forestille sig, hvordan personen vil håndtere dilemmaet. Den enkelte spiller belønnes ved at have kendskab til virksomhedens sikkerhedsprocedurer og beredskab, men det giver også point at være ærlig og en god menneskekender. Undervejs vil såvel styrker som svagheder inden for sikkerheds- og beredskabsområdet blive synlige, og den efterfølgende opfølgning vil sikre udvikling og forbedring. Læringsspillet ROBUST henvender sig til alle niveauer i virksomheden. I spillet er der flere roller, hvoraf Gamemasteren er den vigtigste, idet denne rolle skal sikre sammenhæng i læringen før, under og efter spillet.

Indhold

I spillet indgår 150 almene kort, der er fordelt på kategorierne Vejrlig, Sundhed, Ulykke, Cyber, Sikkerhed og Generel samt 20 Wildcards. Kortene er formuleret således, at de uden videre vil kunne spilles i en hvilken som helst virksomhed.

Virksomheden skaber sine egne virkelighedsnære dilemmaer igennem den tilhørende web- eller klientbaserede database. Herfra kan egne kort printes ud på en labelprinter. De nye dilemmaer klæbes efterfølgende på de blanke kort, der følger med spillet. Nye temakort inden for eksempelvis Cyber, Krisekommunikation, Kriseledelse og Business Continuity Management vil løbende blive produceret af Samtækningssektionen.



Læringsperspektivet – Reflekteret læring i fællesskab

Læringskonceptet ROBUST er baseret på principperne omkring aktionslæring, der er en internationalt udbredt og anerkendt metode. Aktionslæring handler kort fortalt om, at man igennem dialog og refleksion eksperimenterer med virkelighedsnære situationer eller dilemmaer i en tryk undervisningsramme – den såkaldte "magiske cirkel". Altså en erfaringsbaseret og handleorienteret læringsforståelse. Aktionslæring er ikke kun en voksenpædagogisk metode til individuel kompetenceudvikling, men virker kvalificerende tilbage på daglig praksis – også på det organisatoriske niveau. Aktionslæring optimerer sammenhængen mellem teori og praksis og medvirker således til at overkomme transferproblematikken mellem individuel læring og praksis.

Principperne omkring aktionslæring er integreret i selve læringsspillet samt tilhørende obligatoriske uddannelser, der er forudsætningen for at implementere ROBUST i virksomheden.

"Fordi forskere har påvist, at leg og spil ofte medfører en væsentlig forøget medarbejderaktivitet med videndeling igennem social interaktion og at de situationer, som medarbejderne bringes i gennem leg og spil kan være med til at ændre både holdninger og adfærd samt udvikle kompetencer og skabe nye refleksioner, ideer og innovation – til gavn for både medarbejdere og virksomhed."

Tænketanken DEA, 2010 – GIGYA, 2012



VIRKSOMHED ROBUST

60

 SUNDHED

V01

12

13

14

15

16

22

21

20

"Den magiske cirkel er en slags positiv undtagelsestilstand, rammesat af legen som kontekst – og som ophæver det fokus på nulfejlskultur, som jo ellers af gode grunde kan være dominerende, når det handler om sikkerhed og beredskab. Legens magiske cirkel bliver et sted, hvor vi kan undersøge og udforske forskellige reaktioner og handlinger, som helst skal sidde i skabet hvis eller når den virkelige situation indtræffer. Læringsspillet ROBUST er en slags magisk cirkel."

Cand.mag. og Ph.d.-stipendiat Asbjørn Molly, Institut for Læring og Filosofi på Aalborg Universitet

Kom i gang

For at komme i gang med læringsspillet ROBUST er det en grundlæggende forudsætning, at virksomheden indgår en samarbejdsaftale med Hjemmeværnet, og at virksomheden får uddannet egne Gamemastere. Med en samarbejdsaftale gives mulighed for uddannelse på to niveauer; Gamemaster (Trainer) og som Proceskonsulent (Train-The-Trainer).

På Gamemasteruddannelsen introduceres læringsspillet grundlæggende elementer samt hvordan man faciliterer hele processen omkring læringsspillet. Gamemasteruddannelsen varer 1½ dag, er fordelt over to dage, og deltagerne vil mellem dagene skulle drage grundlæggende erfaringer med læringsspillet ROBUST i egen organisation. Ved afslutning certificeres deltagerne og modtager personligt et læringsspil. Certificeringen giver kompetencer til, at Gamemasteren efterfølgende må facilitere læringsspillet ROBUST.

Proceskonsulentuddannelsen bygger videre på Gamemasteruddannelsen. Her introduceres mere overordnede procesmetodikker og værktøjer. Proceskonsulentuddannelsen, der er et diplomfag på kvalifikationstrin 6, varer 5 uger og fordeler sig over 5 undervisningsdage. Undervejs indgår forberedelse, praksis og en afsluttende hovedopgave, der omhandler implementeringen af Læringsspillet ROBUST i egen virksomhed. Forløbet gennemføres i samarbejde med en anerkendt uddannelsesinstitution i København, og der tildeles 5 ECTS point for gennemført forløb. Proceskonsulentuddannelsen giver kompetencer til, at deltageren efterfølgende må uddanne Gamemastere i egen organisation. Proceskonsulentuddannelsen er baseret på egenbetaling.

Om Samtækningssektionen

Samtækningssektionens hovedopgave er at understøtte samfundsvigtige virksomheder, myndigheder og organisationer, der ønsker at blive endnu bedre til at forebygge og håndtere kriselignende hændelser.

Vores samarbejde med beredskab, politi, erhvervsliv samt forsvar bidrager til at opbygge sunde, reflekterende og lærende sikkerheds- og beredskabskulturer.

Producent: Styrelsen Hjemmeværnskommandoen
Redaktion: Samtækningssektionen

Særlig tak til:

Pernille Flach Hasle, Metropol
David Møller Westh, Metropol
Mikael Raaskou Grønne, Metropol
Martin Kristensen, Hjemmeværnet
Thorbjørn Nesjan, Beredskabsstyrelsen

Daniel Kristensen, Metropol
André Vedgren, CODEO A/S
Jeppe Christensen, MOCH A/S
Hardy Olsen, DSB (pilotprojekt)
Stefano Weilguny, HOFOR (pilotprojekt)

Spilgrafik/design/tryk: KUNDE & CO
Brochure: GB Grafisk
Foto: Claus Bjørn Larsen

Kontakt: info@samtaenkning.dk
Link: www.samtaenkning.dk (DAN)
www.samtaenkning.dk (ENG)

