

GUIDE TIL BORDVÆRTER

- Opstartskonference for AMR året 2019

Hvad skal du bruge: Spilleplade, Handlekort, Problemskyer, Kategori-ark i fire farver. Dette ligger på bordet, når du kommer. Sørg gerne for at finde et bord, du kan sætte dig ved senest 9.50.

TJEKLISTE TIL BORDVÆRT:

Tusind tak for din deltagelse. Du spiller en vigtig rolle for, at vi sammen kan afvikle Danmarkshistoriens største workshop i arbejdsmiljø. Denne guide er lavet som din hjælp. Du skal ikke se den som en instruks, men som din støtte i processen. Den kan hjælpe dig med at sætte retning på dialogen og samarbejdet rundt om bordet.

Er du tilpas i din rolle?

Når du er tydelig, bliver det nemmere for deltagerne

Har du fokus på deltagerne?

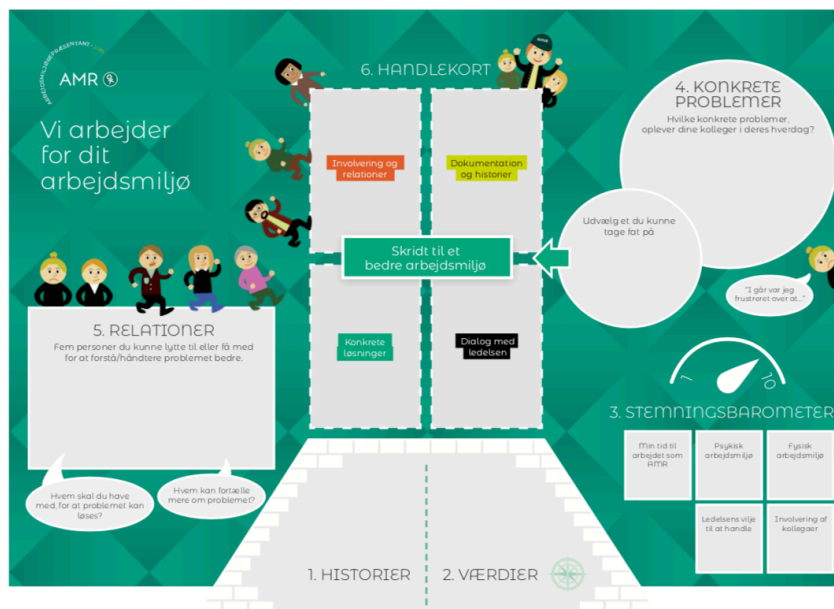
Prøv at få alle med og hjælp dialogen tilbage på sporet, hvis den kører af

Er du fortrolig med materialer og proces?

Støt dig til guiden og inviter deltagerne til at skrive løs på deres spilleplader

Overblik:

På opstartskonferencen ligger der en A3 spilleplade på hver deltagers plads. Det er dit ansvar som bordvært at sikre, at deltagerne ved dit bord sammen kommer igennem de 6 trin på spillepladen i løbet af dagen. Husk at alle dialoger bliver sat igang fra scenen, så både du og deltagerne bliver sat ind forløbet undervejs.



Trin 1: Historier. Deltagerne deler historier med hinanden om, hvorfor arbejdsmiljøet er vigtigt

Trin 2: Værdier. Deltagerne finder de værdier, der optræder i deres historier

Trin 3: Stemningsbarometer. Deltagerne tager temperaturen på deres arbejdsplads

Trin 4: Konkrete problemer. Deltagerne diskuterer, hvilke konkrete problemer deres kolleger oplever i hverdagen og udvælger et, de vil arbejde med

Trin 5: Relationer. Deltagerne finder ud af hvilke personer de skal have med for at kunne forstå/håndtere problemet bedre

Trin 6: Handlekort: Deltagerne beslutter, hvilke handlinger de kan sætte igang på deres arbejdsplads

Tip: Sidder der en ved dit bord, som ikke er AMR, så bed personen tale ud fra sine erfaringer med arbejdsmiljøproblemer

DIALOG A (25 min)

Velkomst, historier & fælles værdier



FORMÅL

At deltagerne mærker deres motivation for arbejdsmiljøarbejdet, lærer hinanden at kende og finder fælles værdier.

5 min: Som bordvært byder du velkommen, siger at du vil være deres guide igennem dagen og sætter gang i en kort præsentationsrunde

2 min: Fortæl deltagerne, at vi nu skal dele historier med hinanden om, hvorfor vi synes at arbejdsmiljøet er vigtigt og finde ud af, hvilke værdier vi har til fælles. Introducer kort processen og sæt et ur i gang, så du holder styr på tiden nedenfor.

3 min: Deltagerne overvejer en oplevelse fra deres liv, der har gjort arbejdsmiljøet vigtigt for dem med inspiration fra fortællingerne fra scenen og noterer stikord ned på spillepladen

8 min: Deltagerne deler historien med sidemakker og taler om, hvilke værdier de har til fælles

4 min: Parvis fortæller deltagerne i en kort runde, hvilke værdier, der optrådte i deres historier

3 min: Deltagerne noterer værdierne ind på app'en

Som bordvært deler du din historie med en af deltagerne, da vi er 8 ved hvert bord.

DIALOG B (18 min)

Stemningsbarometer & konkrete problemer



FORMÅL

At deltagerne har en fælles samtale om, hvilke konkrete problemer deres kolleger oplever i hverdagen og hvilke årsager, der kan være

1 min: Fortæl deltagerne, at vi nu skal tale om, hvilke problemer vores kolleger oplever i hverdagen. Introducer kort processen og sæt uret i gang

3 min: Deltagerne udfylder deres eget stemningsbarometer i dialog med sidemakkeren

3 min: Deltagerne skal derefter overveje, hvad deres kolleger oplever som konkrete problemer og noterer stikord ned på spillepladen

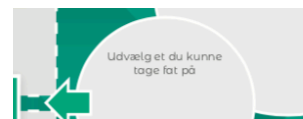
10 min: Deltagerne deler med hinanden på tværs af bordet, hvad de har skrevet. Bordværter spørger ind til, hvorfor det er et problem, hvad årsagen er, og hvordan det konkret kommer til udtryk

5 min: Deltagerne noterer de vigtigste problemsætninger ned i app'en.

EFTER FROKOST

DIALOG C (20 min)

Valg af problem & erfaringsudveksling



FORMÅL

At deltagerne hver især vælger et konkret problem, de vil hjem og tage fat på og at de sparrer med hinanden om, hvordan man kan håndtere det med afsæt i gode erfaringer

1 min: Fortæl deltagerne, at vi nu skal vælge et problem hver, som vi vil arbejde videre med og sparre med hinanden om det. Introducer kort processen og sæt uret i gang

10 min: Deltagerne drøfter med sidemakker, hvilket problem de hver især vil tage fat på som det første og skriver det ned på spillepladen. Som bordvært sikrer du, at alle får skrevet noget ned.

9 min: Deltagerne sparrer med sidemakker om, hvad man kan gøre ved det konkrete problem og deler erfaringer med, hvad der ellers har virket på deres arbejdsplads.

Tip: Hvis en deltager synes det er svært at vælge, så foreslå, at personen for spillets skyld vælger et og tager udgangspunkt i på dagen

Efter de har valgt problem skifter vi til scenen, hvor vi får en ny historie der giver inspiration til næste sæt af dialoger.

DIALOG D (40 min)

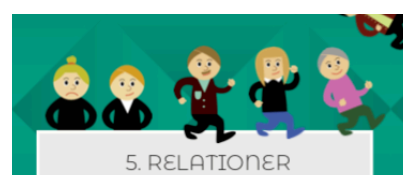
Relationer & handlekort

FORMÅL

At deltagerne drøfter med hinanden, hvem de kan lytte til og involvere for ikke at være alene med opgaven og noterer 1-5 personer ned, som de skal hjem og snakke med samt at de bliver inspireret til handlinger, man kan gå hjem og gøre

Relationer

1 min: Fortæl deltagerne, at de nu skal finde ud af, hvem de kan involvere. Introducer kort processen og sæt uret i gang.



6 min: Deltagerne drøfter med sidemakkeren, hvem de tænker er mest oplagte at lytte på, hvis de skal forstå problemet bedre og hvis de skal sikre, at problemet løses og noterer 1-5 personer på spillepladen.

4 min: Deltagerne fortæller i en kort runde, hvem de skal hjem og tale med.

Tip: Det kan eksempelvis være andre tillidsvalgte, meningsdannere eller fremtrædende kolleger, kolleger de ved oplever problemet selv, eksperter eller hjælp udefra - eller ledelsen.

Handlekort

2 min: Fortæl deltagerne, at de nu får inspiration til handlinger fordelt på fire kategorier, der hver har en farve (**Involvering og relationer**, **Dokumentation og historier**, **Dialog med ledelsen** eller **Konkrete løsninger**). Bagefter skal de beslutte, hvilke handlekort de vil vælge for at kunne handle på deres problem. De inddeles i par ved bordet efter den farve, deltagerne har på deres farvede cirkler og får ansvaret for at præsentere dem.

6 min: Deltagerne kigger to og to på de handlekort, de har ansvar for og udvælger, hvad de synes er mest interessant.

9 min: Deltagerne præsenterer for resten af bordet, hvad kortene handler om og uddyber et eller to kort, de finder mest relevante.

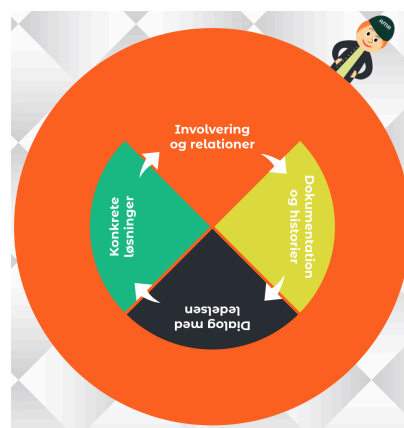
1 min: Fortæl deltagerne, at de nu skal beslutte sig for, hvilke handlekort, de vil vælge for at kunne handle på deres problem. Introducer kort processen og sæt uret i gang

6 min: Sidemakker 1 sparrer med sidemakker 2 om, hvilke handlekort, hun/han har lyst til at tage og lægger dem på de felter på spillepladen, der passer.

6 min: Sidemakker 2 sparrer med sidemakker 1 om, hvilke handlekort, hun/han har lyst til at tage og lægger dem på de felter på spillepladen, der passer.

2 min: Når deltagerne har sparret med hinanden i cirka 12 minutter i alt afbryder du dem og spørger rundt hvor mange handlekort de har udvalgt.

Husk at du skal sparre med den deltager ved bordet, der ikke lige har en makker.



Tip: Der er 5 blanke kort bagest i æsken, som deltagerne kan udfylde med deres egne idéer til handlinger.

DIALOG E

Præsentation af valgte handlekort

FORMÅL

At deltagerne præsenterer hvilke handlinger de skal foretage på deres arbejdspladser og lave for resten af bordet og får fælles gejst på alt det, vi kan skabe sammen

2 min: Fortæl deltagerne, at vi nu skal præsentere vores plan for hinanden. Introducer kort processen og sæt uret igang.

13 min: Deltagerne præsenterer bordet rundt deres problem og de handlinger, de hver især har valgt og får sparring fra hinanden.

AFSLUTNING AF DAGEN (15 MIN)

1. Deltagerne taster i appen hvilke kort de har udvalgt

Inviter deltagerne til at tage handlekort og spilleplade med hjem og brug det med deres kolleger og ledelse på arbejdspladsen.

