

Samskabelsesspillets regler

Præsentationsrunde

Forud for spillet har alle til mødet haft en præsentationsrunde, som i alt har taget 5 min., hvor deltagerne har fortalt, hvad de har lavet af samskabelsesprojektet den seneste måned og hvilke projekter, de har den kommende måned. Hvis gruppen ikke kender hinanden kan man starte kort med at fortælle:

1. Hvad er dine primære arbejdsopgaver?
2. Hvem er vores slutbrugere? / Hvem er vi her for? / Hvem er målgruppen?

1. Hvad er samskabelse?

1a (3 min.)

- 1) Gruppen vælger én som skal fortælle om den seneste samskabende proces, de har haft. (3 min.)
- 2) De andre i gruppen lytter til historien og må IKKE stille spørgsmål eller kommentere i løbet af de 3 minutter.
- 3) Dem i gruppen som lytter skal undervejs i præsentationen reflektere over hvilke af de 4 betingelser, de kan høre gør sig gældende i den pågældende (samskabende) proces.

Nedenfor er der forslag til spørgsmål, man kan tage udgangspunkt i at besvare:

- Hvad var formålet med processen?
- Hvor lang tid strakte processen sig over?
- Hvem var med i processen?
- Hvad gik vi derfra med? Et nyt produkt? En ny måde at gøre tingene på (en ny proces)?
- Var slutbrugerne inddraget i processen?

1b (4 min.)

1) Efter præsentationen er det fortællerens tur til at sidde i en lytte-position.

2) De som før har lyttet skal nu kort fremlægge hvilke betingelser, de mener har været opfyldt i den proces, der er blevet fremlagt. Man fremlægger her betingelserne (VÆRE NYSGERRIG PÅ SAGEN, UDFORSKNING AF LØSNINGER, MEDBESTEMMELSE og MEDANSVAR - de hvide brikker), og hvorfor man har valgt dem – med henvisning til præsentationen. Denne fremlæggelse må højst tage 3-4 min i alt. (3-4 min.)

Herefter er der 3 forskellige udfald:

1) **Alle i gruppen er enige i de udvalgte betingelser.** Hvis der er mindst 3 betingelser opfyldt er det en samskabende proces. Man kan herefter drøfte, hvordan man eventuelt kunne bruge principperne på en anden måde næste gang. Herefter kan man gå videre til 2. del af forløbet.

II) **Alle der har lyttet er enige i de udvalgte kriterier, men der er under 3 betingelser opfyldt** – derfor er det ikke en samskabende proces. Hvis dette er tilfældet kan personen, der oprindeligt har præsenteret, kort uddybe sin præsentation hvis han/hun mener, at den pågældende proces har opfyldt en betingelse, som ikke er blevet valgt af gruppen, der har lyttet til præsentationen. (3 min.)

Hvis der ikke kan gives mindst 3 betingelser, må holdet gå videre til 2. del af forløbet med en særlig opmærksomhed i resten af spillet på, hvordan man kunne introducere flere betingelser næste gang en lignende proces praktiseres.

III) **Dem som har lyttet til præsentationen er uenige i hvilke kriterier, der gør sig gældende i fortællingen.**

Hvis dette er tilfældet fortæller dem, som har lyttet efter tur ("bordet rundt"), hvor hver enkelt, som har lyttet, giver sin begrundelse for, hvorfor de har valgt betingelserne, og hvordan de ser betingelsen aktualiseret i den konkrete fortælling. Her handler det om at nå til enighed om betingelserne i gruppen. (3 min.) Hvis enighed ikke kan opnås efter 3 min. må holdet fortsætte til 2. del af forløbet.

2. Hvad er formålet med samskabelse? (2 min.)

Personen der har præsenteret sin proces for holdet vurderer i hvilken grad processen har skabt psykologisk ejerskab på en skala fra 1-10. Han/hun kan spørge holdet til råds om, hvordan processen skal vurderes, men det er suverænt den, som har afholdt processen, der vurderer i hvor høj grad, der er skabt psykologisk ejerskab blandt borgerne (eller andre aktører).

Det kan personen gøre ved at overveje følgende:

- I. Virker borgeren/aktøren motiveret?
- II. Ser borgeren/aktøren resultatet af processen som sin egen løsning?
- III. Benytter borgeren/aktøren den løsning, den proces eller det produkt, som er kommet ud af samskabelsen?
- IV. Bidrager løsningen til aktørens/borgerens selvbestemmelse, samhørighedsfølelse eller mestring?

Personen har 2 min. til at overveje dette.

3. Hvilken værdi har processen skabt? (8 min.)

Her diskuterer alle i gruppen frit hvilke værdier, de tænker, gør sig gældende i den specifikke proces. De kan tage udgangspunkt i de værdier, som er forudfyldt på de grønne brikker, men kan også tage udgangspunkt i andre værdier, det giver mening at vurdere den konkrete proces ud fra. Hvilke værdier er blevet tilgodeset? Særligt skal det overvejes om indsatsen står mål med udbyttet. (ca. 8 min.)

4. Hvor kan processen forbedres? (10 min.)

De der har lyttet til præsentationen kommer hver med 1 konkret bud på, hvor processen kunne forbedres. De har 2 min. til i stilhed at skrive deres bud ned på et papir, post-it eller en seddel. Herefter har hver person, der har lyttet 1 min. til at fortælle om deres forslag. Forslagene kan overordnet relaterer sig til følgende 3 dele af spillet:

- I) **Hvad er samskabelse?** Hvis der tidligere i spillet kun har været 3 betingelser (eller færre) tilstede efter præsentation, hvordan kan man da aktualisere de resterende betingelser i en lignende proces i fremtiden?
- II) **Hvad er formålet med samskabelse?** Hvordan vil man kunne øge det psykologiske ejerskab? Er det muligt at aktualisere betingelserne på en anden måde for derved at skabe mere psykologisk ejerskab?
- III) **Hvilken værdi har processen skabt?** Kan man skabe mere værdi ved at ændre på processen? Kunne man tilgodese andre værdier? Kan man optimere forholdet mellem indsats og udbytte?

5. Afslutning og Handleplan (2 min.)

Efter at de, som oprindeligt har lyttet til præsentation har præsenteret deres konkrete bud på en forbedring, beslutter personen, der har præsenteret sin proces, hvilket konkret bud vedkommende vil arbejde med til næste gang. Dette bliver skrevet ned på og medbragt som opstart på næste præsentationsrunde.