

DELAKTIGHETSSPELET

Anvisningar för facilitatorn

SYFTET MED SPELET

Syftet med delaktighetsspelet är att främja och öka kompetensen att utveckla delaktigheten. Spelet erbjuder en ram och en plattform för diskussion om möjligheterna med och genomförandet av delaktigheten. Med hjälp av spelet försöker man skapa en atmosfär som låter alla deltagare komma med sina åsikter.

Syftet är att uppnå samförstånd om vad delaktighet är och att lära sig om olika delaktighetsmetoder. Dessutom ska man under spelets gång tillsammans planera åtgärder för att utveckla delaktigheten i något potentiellt eller ett konkret föremål för utveckling.

Spelet kan alltså användas för flera syften. Det kan ligga som underlag för en allmän diskussion om delaktighet, fungera som utbildningsspel om metoderna för deltagandet och användas för strategisk eller konkret planering av utvecklingsprojekt.

ROLLER OCH ANSVARSFÖRDELNING

Facilitatorns uppgift är att planera workshoppen, bjuda in deltagarna, styra samtalet och hålla ett öga på tidsanvändningen. Dessutom ska facilitatorn se till att samtalen under spelets gång skrivs upp, att spelets utgång dokumenteras och att resultaten följs upp på avtalat sätt.

Facilitatorn kan vara en person som har till uppgift eller är intresserad av att utveckla delaktigheten. Facilitatorn styr vid behov upp diskussionen på ett konstruktivt sätt.

Anvisningarna är flexibla, det viktigaste är diskussionen och att den leder till resultat som driver saken vidare.

Det är viktigt att facilitatorn i förväg sätter sig in i spelmaterial och anvisningarna, så att spelsituationen blir så smidig och givande som möjligt. På Kommunförbundets webbplats finns delaktighetsmaterial med mera information till stöd för faciliteringen av spelet (www.kommunforbundet.fi/delaktighetsspelet).

Lämpligt antal deltagare är 4–8 personer/spelplan. Spelet är i första hand avsett för kommunernas och landskapens personal och för personer som ansvarar för verksamheten. Deltagarna kan också vara kommuninvånare och förtroendevalda.

Deltagarna leder varsitt spelavsnitt. Om deltagarna är fler än fem är det effektivare att göra uppgifterna parvis. Då kan också spelledarskapet skötas till exempel parvis.

FÖRE SPELET

Reservera en plats där man kan diskutera och där det finns tillräckligt med bord och stolar för uppgiften. Observera den plats spelplanen och materialet kräver.

Lägg upp spelmaterial:

- Spelplan
- Anvisningar
- Metodkort
- Post-it-lappar
- Pennor
- Spelbrickor

SPELETS GÅNG

INLEDNING

Workshoppen inleds med att alla presenterar sig (namn, uppgift och vad man väntar sig av workshoppen). Gå igenom varför workshoppen arrangerats och presentera sedan delaktighetsspelets principer. Spelet framskrider i fyra faser: 1) vad betyder delaktighet 2) hur genomförs delaktighet 3) vad man kunde göra och 4) sammanfattning av de egna insikterna.

1 DELAKTIGHET (CA 20 MINUTER)

Ge spelledarkortet för denna första fas till den/de spelare som leder spelet. Här bildas en gemensam uppfattning om vad delaktighet betyder för speldeltagarna. Därefter struktureras den nytta invånarna och personalen har av delaktigheten. Diskussionen kan utvidgas till att dryfta saken ur de förtroendevaldas synvinkel.

Mål: Skapa en gemensam syn på delaktighet och försäkra sig om att spelarna talar om samma sak. Avsikten är också att få en uppfattning om nyttan med delaktighet ur flera synvinklar.

Fällor:

- Se till att diskussionen inte fastnar i vad man gör nu eller kommer att göra i framtiden istället för att koncentrera sig på deltagandets betydelse.
- Håll ett öga på tiden – denna fas kan lätt dra ut på tiden.
- Deltagarna kan börja fundera på sin roll i spelet. Uppmuntra spelarna att identifiera olika roller och att se saken ur rollernas olika synvinklar.
- Det viktiga är att det uppstår en allmän diskussion, inte att man får fram en massa olika betydelser för begreppet delaktighet.

2 OLIKA FORMER AV DELAKTIGHET (CA 30 MINUTER)

Spelledarskapet ges till följande spelare/par som får nästa ledarkort. I denna fas behandlas olika sätt att vara delaktig och den egna kommunens/landskapets starka och svaga sidor dryftas.

Metodkorten delas ut, lika många till varje spelare. Med hjälp av korten går man igenom olika delaktighetsmetoder och redogör för de metoder som redan är i bruk. Också de metoder som inte är i bruk går igenom i denna fas. Metoderna kan sedan sorteras enligt de angivna sätten att vara delaktig eller på annat sätt. Bakom varje kort finns en redogörelse för metoden.

Mål: Bekanta sig med de olika formerna av och metoderna för delaktighet och få en bild av den nuvarande verksamheten till stöd för delaktigheten. Ett annat mål är en gemensam syn på hur styrkor och svagheter fördelas.

Fällor:

- Observera att det finns både lagstadgade och frivilliga metoder. Se till att diskussionen inte fastnar i metodernas definitioner. De olika formerna av delaktighet utesluter inte varandra och tillämpningen av metoderna kan variera.

3 FÖREMÅL FÖR UTVECKLING (CA 30 MINUTER)

Spelledarskapet går till följande spelare/par som får nästa spelledarkort. I denna fas ska spelarna uppmuntras att tillsammans komma med idéer och välja ett konkret mål eller förmål för utveckling samt två inspirerande metoder som redskap för utvecklandet. I slutet av denna fas skriver man upp med vem, var, hur och när detta utvecklingsarbete ska utföras och hur framgången ska mätas.

Se också till att de icke valda metoderna och idéerna dokumenteras för eventuell framtida bearbetning.

Mål: Att identifiera potentiella objekt att utveckla och de metoder som kunde tillämpas. Syftet är att gå från avsikter till praktiskt utförande och ge deltagarna färdigheter att förankra besluten.

Fällor:

- Det kan vara svårt att hitta konkreta utvecklingsprojekt. Då kan man hjälpa deltagarna genom att lyfta fram exempel från tidigare diskussioner eller komma med egna exempel.
- Prioriteringen av metoderna kan vara utmanande. Då kan man uppmana gruppen att rösta om saken.

4 MITT DELAKTIGHETSLÖFTE (CA 10 MINUTER)

Spelledarskapet går till den fjärde spelaren/paret som får det sista spelledarkortet. I denna fas ska varje spelare skriva sitt eget delaktighetslöfte och lyfta fram den viktigaste behållningen av diskussionerna.

Mål: Fundera på vad man lärt sig under diskussionerna och hur insikterna kan omsättas i praktiken.

DOKUMENTERING OCH UPPFÖLJNING

Spelets utgång dokumenteras till exempel med fotografier av spelplanen, med ett skriftligt sammandrag av resultaten eller på annat sätt man kommit överens om.

Det är bra att redan före spelet planera och komma överens om hur spelresultatet ska användas. De kan till exempel användas som idébank för potentiella metoder och utvecklingsbehov. Att utnyttja resultaten av spelet är en del av deltagarnas engagemang och motivering.