

Facilitering gennem spil

Facilitatortræf 23/8 2019

Jonas Sprogøe – cand.mag. og ph.d

Bedre Praksis Aps og Brilliant Innovation Aps

**HVAD NU
HVIS?**

Med afsæt i jeres indvirkning
fokuspunkt skal i stille
hinanden alle de "hvad nu

Hvad kan spilformatet bidrage med?

1. Nedbryder/overskrider silo-tænkning → skaber et fælles tredje
2. Overkommer bla bla bla-situationer → skaber engagement, faciliterer særlige bevægelser
3. Bygger bro mellem teori og praksis → operationaliserer begreber, begrebsliggør praksis
4. Mægler mellem drift og innovation → skaber trygge, afgrænsede rum for eksperimenter og risikoadfærd
5. Skaber orden i komplekse problemstillinger → kan bidrage til at ordne, skabe mønstre i, prioritere
6. Udfordrer vore gængse roller og funktioner → ændrer magtrelationer, faciliterer perspektivskifte
7. Opbygger tillid og relationer → skaber mulighed for nye sociale interaktioner
8. Hjælper med at opstille fuzzy goals → Skaber potentielle retninger og målsætninger

Let the serious fun begin...



Debriefing

- Hvilke perspektiver ser I i at bruge spil til at facilitere læring?
- Hvilke erfaringer har I med at bruge spil til at facilitere læring?
- Hvilke begrænsninger ser I med at bruge spil til at facilitere læring?

Om Jonas Sprogø

- Ph.d. i organisatoriske læreprocesser
- Partner i Brilliant Innovation
 - spiludvikling
- Ejer af Bedre Praksis
 - Kompetence- og organisationsudvikling
- Ekstern lektor på Aarhus Universitet
 - voksnes læreprocesser, innovation, organisatorisk læring, gamification
- Underviser på Diplom i Ledelse, Professionshøjskolen Absalon
 - ledelse, social kapital
- Redaktør/medforfatter til flere bøger om bl.a. innovation og gamification

