



# DigiCulture

Et digitalt spil om teamsamarbejde i virtuelle arbejdsfællesskaber



Anders



Axel



Hannah



Halima



Har I behov for et digitalt dialogværktøj, der kan hjælpe jeres team med at få drøftet normer og kultur i et digitalt arbejdsmiljø?

**DigiCulture** er et digitalt læringspil til teams, som fysisk arbejder hver for sig, enten fordi ens kollegaer arbejder hjemmefra eller måske fra et helt andet sted i verden - I spiller derfor også hver for sig.

Spillet rummer flere dilemmaer samt refleksionsøvelser omkring normer og kultur, som I formentlig allerede kan genkende fra jeres arbejdsdag. I løbet af spillet lærer I jeres kollegaer bedre at kende ved at blive klogere på, hvordan de vil tackle virkelighedsnære dilemmaer samt ved at svare på refleksionsøvelser med fokus på jeres eget team.

Jeres team kan bruge **DigiCulture** som et dialogværktøj, der hjælper med at få italesat svære emner, og emner der ikke typisk bliver talt ordentligt om. Det skal hjælpe jeres team til at få skabt et bedre digitalt arbejdsmiljø, hvor trivselen for hver enkel kollega kommer i betragtning

**DigiCulture** er udviklet ud fra et behov om at få skabt bedre rammer for arbejdsmiljøet i et virtuelt arbejdsfællesskab til nye og eksisterende teams. **DigiCulture** er også udviklet til onboardingprocesser, hvor nye teammedlemmer skal opnå en forståelse for den gældende kultur.

## SPILLETS TEMAER

- Teamsamarbejde i virtuelle arbejdsfællesskaber
- Normer og kultur i et digitalt arbejdsmiljø
- Trivseln blandt kollegaer i spredte teams

## Anvendelse

**DigiCulture** er udviklet i en webapp, og kan derfor anvendes samtidig med TEAMS, ZOOM, GOOGLE MEET og lignede software.

Spillets målgruppe er teams og deres ledere. Spillet er selvinstruerende og kan bruges af interne konsulenter. Man spiller online hver for sig på hold af 4-6 personer, men flere spil kan afvikles parallelt.

## Derfor virker læringspil

1. Spillet faciliterer en proces, der integrerer vidensformidling og erfaringsudveksling. Det er dybt seriøst, men samtidig ret sjovt
2. Ved at skabe fiktive dilemmaer, som er tæt på virkeligheden, gør spillet det lettere at diskutere reelle problemstillinger
3. Det er veldokumenteret, at vi lærer meget bedre, når vi erfarer, end når vi hører! Derfor er spillet et effektivt redskab til også at træne, hvordan man arbejder sammen som team
4. Deltagerne oplever i en simuleret praksis, hvad der er vigtigt for dem ift. spillets temaer

