

# Guide til brug og opsætning af Djøfs Inklusionsspil

Ved spørgsmål eller input, skriv til [diversitet@djof.dk](mailto:diversitet@djof.dk)

## Velkommen til Djøf Inklusionsspil

Djøfs inklusionsspil handler om at drøfte håndtering af forskellige problemstillinger, som vi ved, findes på arbejdspladserne i dag blandt vores medlemmer.

Disse problemstillinger er præsenteret som dilemmaer i spillet, og vi håber, at de vil give anledning til relevante og nødvendige diskussioner.

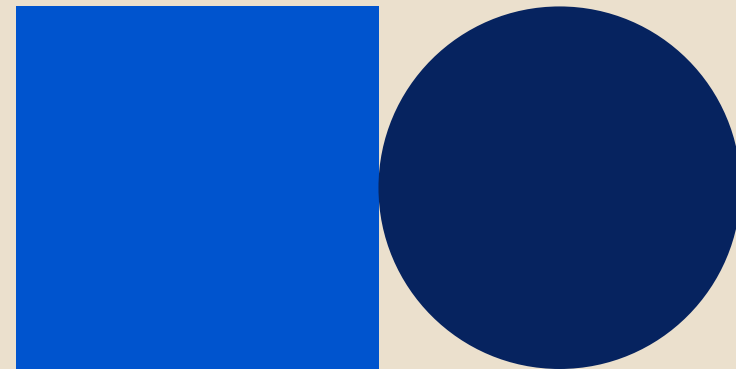
Spillets muligheder udtrykker ikke Djøfs holdninger. Formålet med spillet er at facilitere en dialog på arbejdspladserne.

Der er hverken rigtige eller forkerte svar. Det væsentlige er ikke, at man opnår enighed, men derimod at man giver hinanden plads til at lytte og forstå hinandens synspunkter. Derfor er det vigtigt undervejs at huske den gode tone i debatten og at give plads til uenigheder.

Selvom vi har gjort vores bedste, har vi sikkert også været biased og haft "blinde pletter" i udviklingen af spillet.

Har du kommentarer til spillet, vil vi gerne høre om det på [diversitet@djoef.dk](mailto:diversitet@djoef.dk), så vi løbende kan tilpasse og forbedre spillet.

Rigtig god fornøjelse!



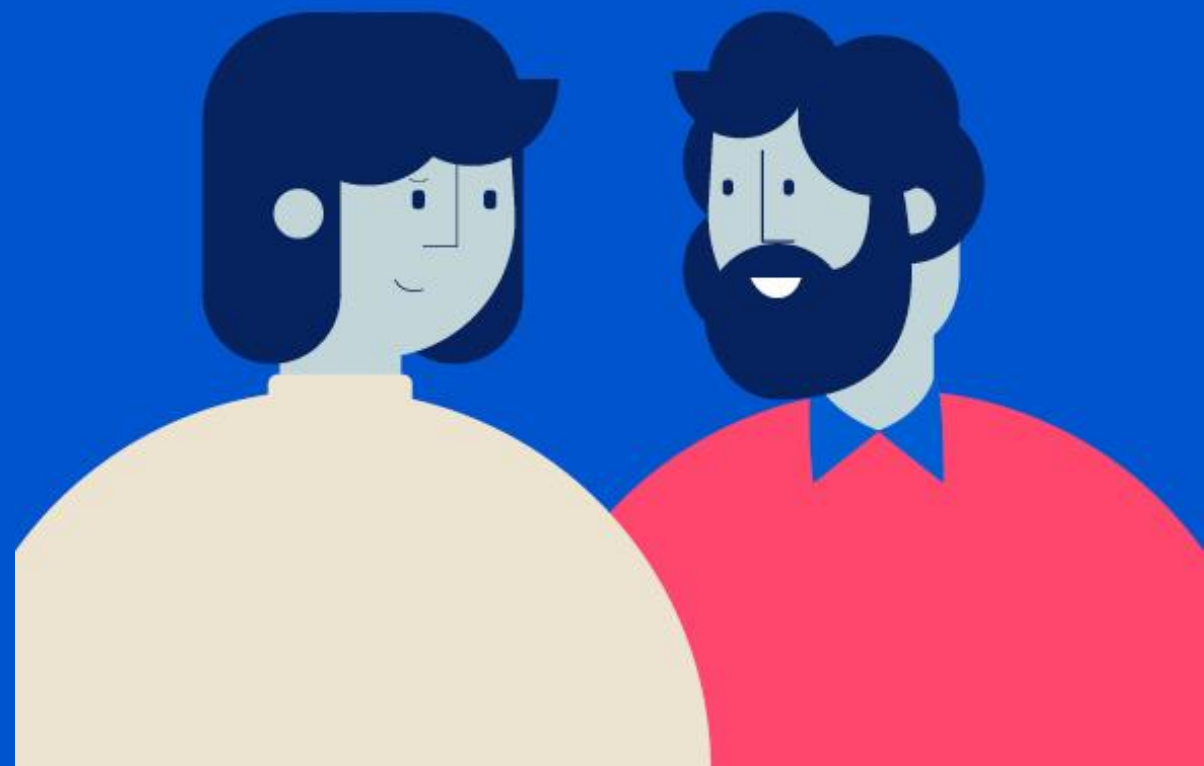
# Indhold i guiden

## Del 1: Facilitering og brug af Djøfs Inklusionsspil

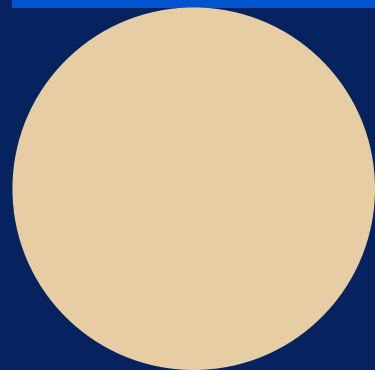
- Forskellige måder at spille på
- Single-player
- Multi-player – kom i gang
- Multi-player – facilitering af dialog
- Multi-player – håndtering af uenighed i gruppen
- Djøf faciliteret klubmøde

## Del 2: Teknisk opsætning af Djøfs Inklusionsspil

- Start spillet
- Deltager login
- Valg af tema
- Gennemførelse af spillet
- Opsætning part I + part II

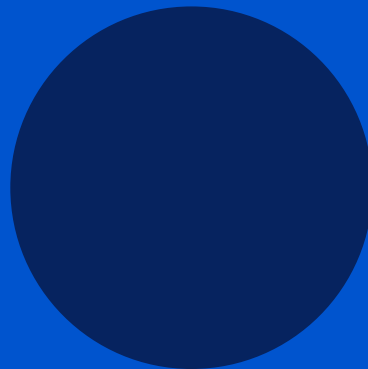
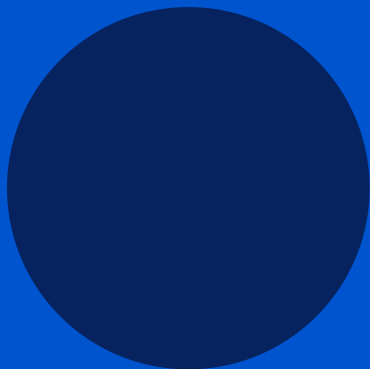


# Del 1: Facilitering og brug af Djøfs Inklusionsspil



## Du kan spille Djøfs Inklusionsspil på tre måder

1. Du kan spille spillet alene (single-player)
2. I kan selv vælge en facilitator og gennemføre spillet i en gruppe (multi-player)
3. I kan kontakte Djøf og få en konsulent til at facilitere spillet på jeres arbejdsplads



# Single-player

Du kan sagtens spille Djøfs Inklusionsspil alene, men så må du have drøftelserne af dilemmaerne med dig selv – og på den måde er det måske lidt mere krævende.

Spillet startes fra din computer, og afstemninger sker på din telefon. Hvis du spiller alene, er du både facilitator og deltager, så du er nødt til at starte og køre spillet fra din pc og alligevel logge på med en telefon eller anden enhed og stemme via denne.

Du kommer altså til at skifte mellem telefon og pc.

# Multi-player – kom i gang

Spillet er tænkt som et spil, man spiller sammen, hvor man giver hinanden tid og plads til at diskutere dilemmaer og handlinger undervejs.

Når I spiller det sammen, er der en, **der tager rollen som facilitator**.

- Som facilitator har man ansvaret for at starte spillet og styre det fra sin pc ved blot at klikke på 'Næste', når alle har afgivet deres stemmer.
- Det er også muligt for facilitatoren at deltage aktivt på lige fod med de andre deltagere ved at bruge sin egen telefon til at stemme og bidrage til diskussionen om dilemmaerne.

Spillet startes fra en computer, og afstemninger sker på telefoner. Deltagere deltager ved at scanne QR-koden på egne telefoner.

# Multi-player – facilitering af dialog

## 1) Skab et trygt rum

Sørg for, at gruppedeltagerne føler sig trygge og velkomne til at udtrykke deres tanker og ideer. Undgå at der i rummet opstår en kultur hvor det er ok at nedgøre eller kritisere nogen for deres meninger.

## 2) Tydeliggør formålet

Tydeliggør formålet med at spillet Inklusionsspillet og den dialog spillet medfører. Hvorfor er gruppen sammen? Har I et særligt mål med samtalen? Dette hjælper deltagerne med at forstå, hvad de skal opnå og hvorfor de er samlet.

## 3) Lyt aktivt

Opfordr deltagerne til aktiv lytning. Dette inkluderer øjenkontakt, nikken og undgåelse af afbrydelser. Og det inkluderer at man viser at deres synspunkter er værdifulde ved at lytte opmærksomt.

## 4) Stil åbne spørgsmål

Opfordr deltagerne til i samtalen om dilemmaerne at bruge åbne spørgsmål, der starter med "hvordan", "hvorfor", "hvad får dig til at sige det" eller "vil du ikke uddybe det for mig" for at fremme dialog og refleksion.

## 5) Brug "Jeg"-udsagn

Tilstræb at alle bruger af "jeg"-udsagn i stedet for "du"-udsagn. Dette for at undgå at rette negativt fokus på andre og i stedet fokusere på ens egne følelser og behov. Dette kan hjælpe med at reducere defensiv adfærd.



# Multi-player – håndtering af uenighed i gruppen

Uenigheder udgør en naturlig del af drøftelsen af dilemmaer og kan føre til øget bevidsthed og refleksion, hvis de håndteres konstruktivt. At tackle uenigheder i en gruppe kræver tålmodighed, empati og åbenhed. Hvis uenigheder opleves som et problem, kan det være en god idé at øge nysgerrigheden for at forstå hinandens synspunkter endnu bedre.

Her får du et par råd til, hvordan du kan håndtere uenighed i en gruppe:

## 1) Vær bevidst om kropssprog

Vær opmærksom på dit eget kropssprog og deltagernes kropssprog. Det kan afsløre følelser og holdninger, der ikke er blevet sagt højt.

## 2) Hold en åben og respektfuld tone

Opfordr til åbenhed og respekt i kommunikationen. Sæt fokus på nedladende, sarkastiske eller aggressive udtalelser, der kan forværre konflikten.

## 3) Bliv på egen banehalvdel

At holde argumenter og holdninger på egen banehalvdel er en vigtig tilgang, der kan bidrage til en mere konstruktiv og respektfuld samtale.

## 4) Brug faciliteringsteknikker

En neutral facilitator kan hjælpe med at styre diskussionen og sikre, at alle stemmer bliver hørt. Facilitering kan hjælpe med at skabe struktur og retning i samtalen.

## 5) Evaluér og lær

Efter hvert enkelt dilemma kan I med fordel evaluere processen. Hvad fungerede godt? Og hvad skal vi ændre på? Dette kan hjælpe gruppen med at lære og forbedre deres konflikthåndteringsfærdigheder til fremtidige situationer.

# Djøf faciliteret klubmøde

Spillet rummer mange dilemmaer og diskussioner, som kan foldes ud og drøftes grundigt, fx på et klubmøde i jeres AC/Djøfklub. En facilitator fra Djøf vil tage udgangspunkt i spillet og derudover facilitere drøftelserne, så I kommer bedst muligt omkring forskellige handlemuligheder i forhold til at sikre diversitet og inklusion hos jer.

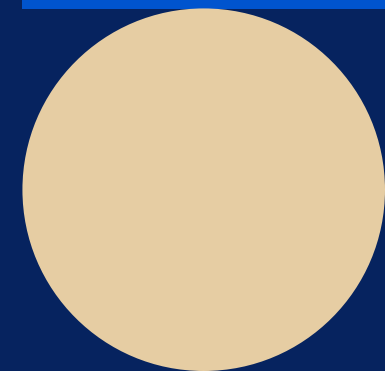
Facilitatoren kører spillet fra sin pc og alle deltagere via deres telefoner/ devices.

Book et klubmøde med facilitering af Djøfs Inklusionsspil ved at skrive eller ringe til os:

Mail: [karriere@djoef.dk](mailto:karriere@djoef.dk)

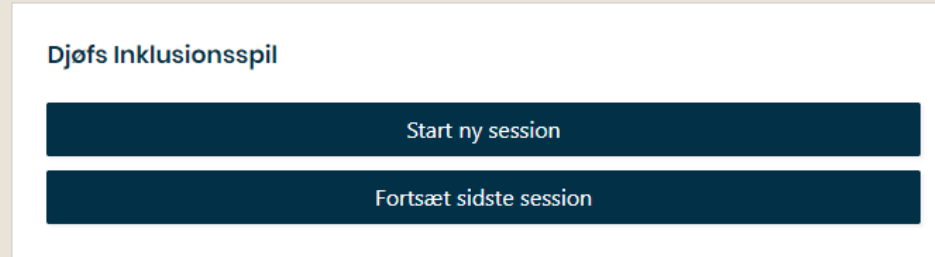
Tlf.: 33 95 97 00

# Del 2: Teknisk opsætning af Djøfs Inklusionsspil



# Start spillet

Vælg "Start ny session" eller "Fortsæt sidste session"

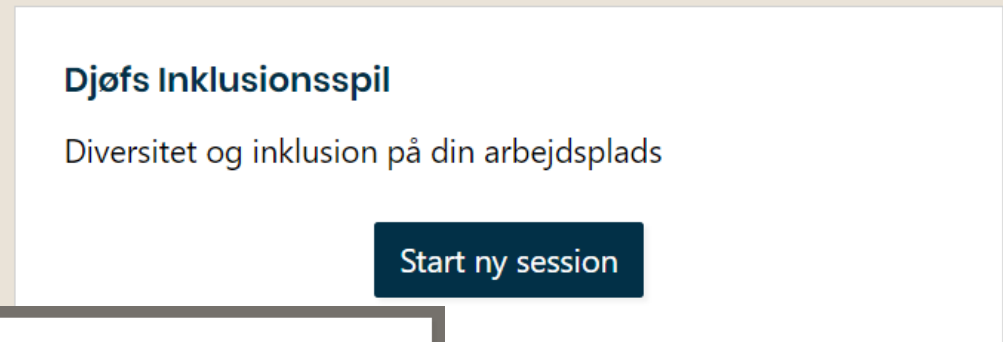


Djøfs Inklusionsspil

Start ny session

Fortsæt sidste session

Tryk igen på "Start ny session"

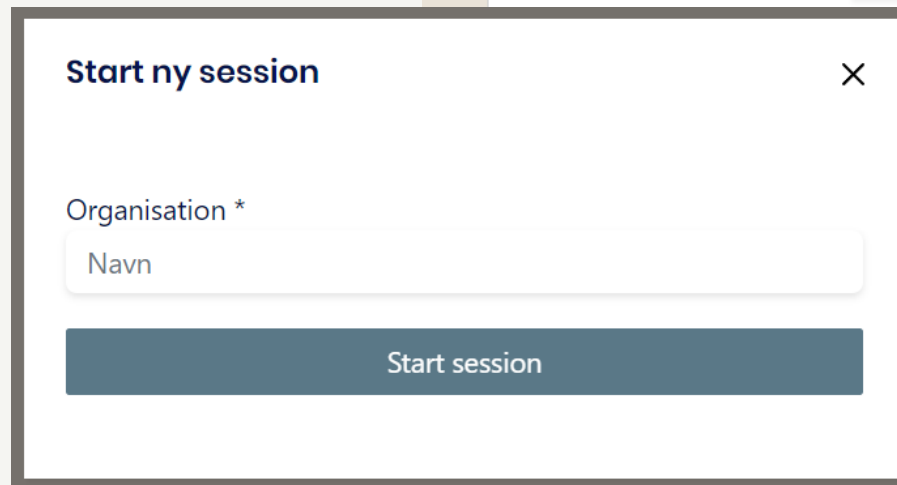


Djøfs Inklusionsspil

Diversitet og inklusion på din arbejdsplads

Start ny session

Indtast noget tilfældigt her – det bruges ikke for at identificere brugere, men til at adskille forskellige sessioner



Start ny session

Organisation \*

Navn

Start session

# Deltager login

Alle deltagere logger på med egne telefon/devices ved at scanne QR-koden

Indtast de fire symboler på egne devices



# Valg af tema

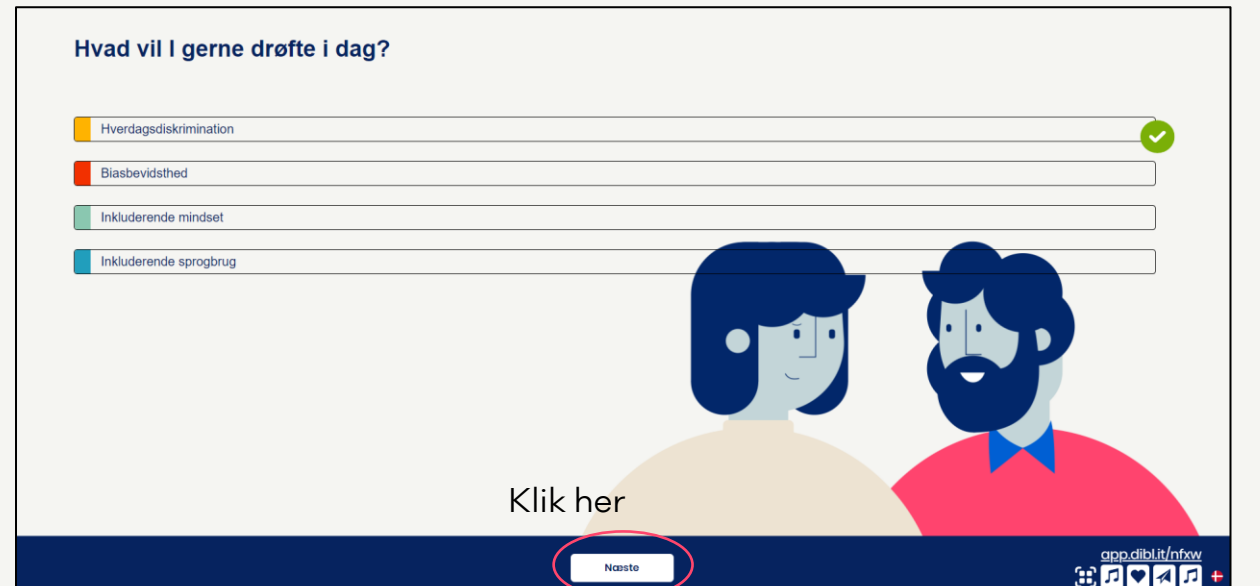
For at komme i gang med spillet, vælger jeres facilitator det tema, I ønsker at drøfte:

- Hverdagsdiskrimination
- Biasbevidsthed
- Inkluderende mindset
- Inkluderende sprog

Facilitator gør følgende:

- Klikker på det emne I gerne vil drøfte
- Klikker på "Send svar"
- Klikker på "Næste"

Nu går spillet i gang.



# Gennemførelse af spillet

- Dilemmaet læses
- I drøfter dilemmaet og mulige løsninger i gruppen
- I stemmer – hver især - på jeres devices
- I drøfter, hvordan svarene har fordelt sig
- Facilitator trykker på "Næste" for at komme videre

Du er ny deltager i en tværoorganisatorisk arbejdsgruppe.  
På de første møder, du deltager i, undrer du dig over, at de input, som en af dine kolleger kommer med, ignoreres af de øvrige i gruppen. I et enkelt tilfælde omformulerede en anden endda et af hendes forslag, hvorefter det blev rost af de øvrige.

De andre behandler hende stort set, som om hun ikke findes. For dig at se, virker hun temmelig frustreret over situationen.

Du overvejer, hvad du skal gøre og ser fire forskellige muligheder.

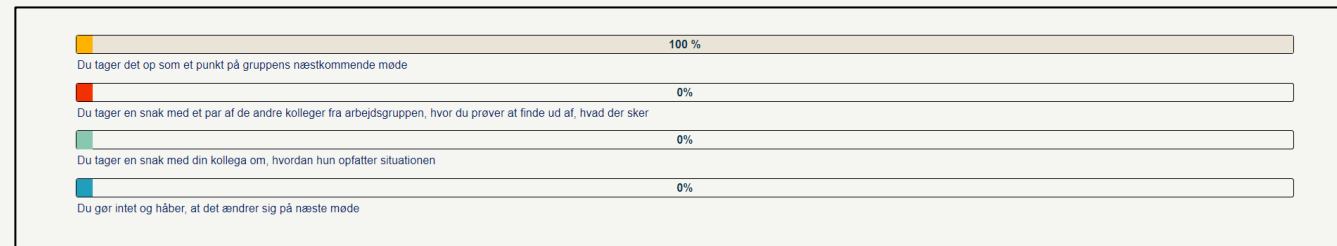
0/1 svr 289 sek

Tilbage Næste

app.dibit/lehi



The screenshot shows a mobile app interface. At the top, there is a text block describing a dilemma. Below the text are four options, each with a colored bar on the left and a text input field on the right. The options are: 1. Du tager det op som et punkt på gruppens næstkommende møde (yellow bar), 2. Du tager en snak med et par af de andre kolleger fra arbejdsgruppen, hvor du prøver at finde ud af, hvad der sker (red bar), 3. Du tager en snak med din kollega om, hvordan hun opfatter situationen (green bar), and 4. Du gør intet og håber, at det ændrer sig på næste møde (blue bar). At the bottom of the app, there is a dark blue navigation bar with a timer showing '0/1 svr' and '289 sek', two buttons labeled 'Tilbage' and 'Næste', and a status bar with the URL 'app.dibit/lehi' and various system icons.



Tilbage

Næste

# Opsætning part I

Inklusionsspillet visning på jeres skærm afhænger af opsætningen på jeres system, dvs. skærmopløsning, skalering og zoom i browser.

## Skærmopløsning

- Skærmopløsningen varierer fra device til device og har indflydelse på størrelsen af tekst, mv. Vi anbefaler, at sætte skærmopløsningen til den anbefalede opsætning.



## Skalering

- Skalering varierer også fra device til device og fra bruger til bruger og har indflydelse på størrelsen af tekst. Vi anbefaler, at sætte skaleringen til den anbefalede opsætning. Dog er dette en nem og hurtig måde at tilpasse tekst, mv. til den device casen skal køre på.





# Opsætning part II

## Browserzoom

- Browserzoom har også indflydelse på størrelsen af tekst, mv. Vi anbefaler, at sætte skaleringen til 100%.
- Dog er dette en nem og hurtig måde at tilpasse tekst , mv. til den device casen skal køre på.
- Vi anbefaler, at cases kører i Google Chrome, men det kan også køre i andre browsere.

## Generelt

- Vi anbefaler, at man 15-30 min. før brug af casen gennemgår casen på de devices, der skal bruges og justerer skærmopløsning, skalering og zoom i browser, så det passer til jeres behov.

