

Medarbejdermødet Ø&V

Formålet med punktet er at præsentere konceptet "Sæt trumf på rådgivningen" og trumfkortene herunder målgruppe og anvendelse.

Derefter demonstrerer Akademiet "Sæt Trumf på – The game", et spil som er udviklet med det formål at træne brugen af trumfkortene.

Projektet er unikt i den henseende, at vi i projektet har afdækket, hvad landmænd, rådgivere, ledere og projektledere mener skaber effekt i rådgivningen.

Derudover har vi afdækket Best Practice i forhold til at skabe effektiv rådgivning. Det vil sige en rådgivning, som gør, at landmanden reelt og vedvarende ændrer adfærd i den ønskede retning.

Den lange historie – kort Et fundament at stå på

2011 sommer; **Find ud af hvad der skaber effekt af rådgivningen, og hvordan den kan måles.** Eller på dansk, hvordan får vi al den faglige viden ud at virke så det skaber værdi på landmandens bundlinje?

Trin 1: Samle og sortere det vi havde i forvejen

Tidligere rådgivningsprojekter, Forpligtende rådgivning, Dit kvægbrug dine mål; Markbruget mod nye mål

Trin 2: Spørge landmænd, rådgivere, projektledere, ledere om hvad de oplever der er god rådgivning

De siger: Forventningsafstemning, At lytte, spørge og udfordre. Handlingsplan SMART Opfølgning Opfølgning, Opfølgning. Rådgiverens evne til at involvere landmanden i ovenstående (gå ved siden af, frem for at komme som en ekspert der vil bestemme det hele).

Empati - kemi

Det vi så gjorde i effekt og proces i 2012 i forhold til det som jeg lige har fortalt var:

At konceptualisere ovenstående via udviklingen af "Trumfkortene"

- **Ud fra det vi havde i forvejen**
- **Tilføje det der manglede**

Banner

Det blev til trumfkortene: Kontrakt – Gamemaster – Spørgsmål – Effektkort – Handlingsplan og Opfølgning.

- 1) Så fandt vi nogle landmænd der har oplevet at rådgivningen virkelig rykkede noget for dem
- 2) Vi fik rådgiverne til at fortælle hvad det var de gjorde
- 3) Så viste vi at det de gjorde var, at de spillede trumfkortene

Det er blevet til magasinet Trumf på rådgivningen og til Trumfkortene som ligger foran jer.

Vores næste mål er at sætte rådgiverne i stand til at spille de trumfkort som de hver i sær har brug for at kunne anvende i deres arbejde.

Inden vi går videre vil jeg lige præsentere trumfkortene helt kort: Først de "Gamle" (Fra forpligtende rådgivning).

Kontrakt. Et værktøj til at styre mødet/forløbet, klarlægge roller, Målrætter samarbejdet, få skabt den røde tråd. Kontrakt indeholder at få lavet en forventningsafstemning. Hvad er formålet med mødet, hvilke beslutninger skal træffes på mødet.

Dagsorden. Hvorfor mødes vi, hvad skal mødet handle om, hvordan gør vi? Hvor, hvor længe?

Handlingsplan. En udførlig og præcis (SMART) plan over tiltag og mål og hvem der gør hvad hvornår. Skriftlig.

Opfølgning. Nødvendigt for at skabe forandring og effekt for at: Støtte op om forandringen, Motivere, se at det virker (skaber effekt), evt. korrigere.

De 3 sidste kort:

Gamemaster. Styrer og koordinerer samtalen hen imod fælles definerede mål. (Kontrakt, timeout, afslutning). **Man skal som rådgiver kunne: Lytte og stille spørgsmål som "forstyrrer" og skaber refleksion. Tilbyde nye forståelser og nye handlemuligheder ved hjælp af hypoteser.**

Gamemaster inkluderer det at kunne spørge som er helt essentielt for god rådgivning og derfor har fået sit eget kort.

De gode spørgsmål sikre at man både stiller spørgsmål der skaber overblik og handling OG stiller spørgsmål som skaber motivation og ejerskab til handlingerne.

Effektkort:

Overblik over hvor vi gerne vil hen (Mål/Strategi) og hvordan vi kommer derhen; Indsatser der skal til for at kunne skabe den adfærd der fører til de resultater som understøtter strategien (Lidt som handlingsplan men på et højere niveau).

De sidste tre trumfkort indebærer en anden måde at se sig selv på som rådgiver. At man ikke kun ser sig selv som ekspert, og at man anerkender, at man står både på sit ekspertben og på et "metodeben" der skal sikre at al ens ekspertviden ender med at skabe værdi ude hos landmanden.

Implementering (2013)

For at få det her ud at virke så har vi lavet et kursus hvor trumfkortene trænes. Det kan I finde på DLBR.Akademiet.dk

Så har vi udviklet et spil: "Sæt trumf på – The game" - et spil som er udviklet med det formål at træne brugen af trumfkortene.

Det vil vi demonstrere for jer nu.

Spillet tager udgangspunkt i konkrete (virkelige) cases. Formålet med spillet er: At blive bevidst kompetent omkring hvad jeg egentligt gør i min rådgivning (og hvad jeg ikke gør). At lære af kolleger og at skabe rum for at rådgivningsmetoder kan diskuteres og udvikles. Desuden kan den måde trumfkortene anvendes på i spillet også anvendes forud for et rådgivningsbesøg.

Vi har spillet trumfspil med mælke kvalitetsrådgiverne og med jordbrugsteknologstuderende med succes, så vi ved at det virker i praksis.:)

Spillereglerne kan I se her (Flip).

Vi har 3 par. Parrene skiftes til at være Gamemaster. Gamemaster læser casen op, styrer tiden og uddeler jetoner til de hold der har de bedste argumenter for deres valg af trumfkort.

Spillerparrene skal, efter at de har hørt casen udvælge det trumfkort som de tænker vil have størst effekt set ud fra eget (rådgiver) perspektiv og ud fra landmandens perspektiv. De skal altså argumentere for hvad de selv vil få ud af at spille kortet og hvad landmanden vil få ud af at de spiller kortet. Det valgte kort noteres ned inden spillet går i gang (for at man ikke kan snyde).

Når spillet spilles i "real life" så har spillerparrene 6-8 minutter til at finde de gode argumenter. I dag springer vi lidt hurtigere frem. Mens spillerparrene diskuterer så vil vi bede jer om at gøre det samme, så find en eller to som du kan diskutere med om hvilket kort I ville spille.

Skal vi gå i gang?