

Rollespill for å etablere og utvikle personalatferd

Karl Kristian Indreeide, AdCentrum

Martin Olsson, Storbyavdelingen, Oslo kommune

NAFO 2010

Avklaring

- Følgende lysark er en del av en presentasjon som inkluderte muntlige forklaringer og praktiske demonstrasjoner - dette er bare skjellettet
- Ta gjerne kontakt:
- martin.olsson@sby.oslo.kommune.no
- karl.kristian@adcentrum.no

Rollespill for å etablere personalatferd

- Øke personalets ferdigheter når det gjelder å følge hensiktsmessige, forenlige regler under de betingelsene som reglene er utviklet for

Løser hvilket problem?

- Reglene for personalatferd er etablert (feks gjennom prosedyrer/ tiltak/ program)
- Reglene følges ikke
- Mestring?
- Unngåelse

Anvendelser for rollespill

- Etterforskning (kartlegging)
- Utprøving/ problemløsning
- Test
- Trening

Hvorfor?

- Bygge nødvendige ferdigheter
- Gradvis øke betingelsenes vanskelighetsgrad
- Unngå risiko
- Unngå feillæring

Hvorfor?

- Etablere riktige ferdigheter
- Lik praksis
- Eksponering/ habituering (jmf unngåelse)
- Aktivitet
- Oppgavefokus

Kartlegging

- Hva er situasjonene?
- Hva er ferdighetene? - operasjonalisert (“topografisering”)
- Hva er personalets nåværende ferdighetsnivå?
- “Kondenserte situasjoner”
- Observasjon/ eksperimentelt

Metode

- Etablere ferdigheter
- Stimuluslikhet
- Øke vanskelighetsgrad

Etablere ferdigheter

- Hva er de *reelle* ferdigheten som trengs?
- Dele opp i operasjoner som er greie å mestre
- Dele opp i “nivå” - eks verbal/ ikke-verbal
- Repetisjon

Stimuluslikhet

- Reell stimuluslikhet vs oppfattet stimuluslikhet
- Legge til ett og ett element

Øke vanskelighetsgrad

- Legge til moment
- Legge til nivå
- Tempo
- Kompleksitet
- Intensitet/ Ytre stressorer
- Uforutsigbarhet

Iverksetting

- Huske primært mål: etablere *ferdigheter* ifht å følge regler under gitte betingelser, ikke etablere feks forståelse
- Nøkkel: Aktivitet og repetisjon
- Rollespillers ferdigheter avgjørende
- Treners ferdigheter avgjørende

Demonstrasjon

- Rollespill settes opp og bygges ut

Aktivitet og repetisjon

- Aktivitet: Oppgavefokus + unngå unngåelse
- Trener velger situasjoner/ ferdigheter
- Deltakere velger situasjoner/ ferdigheter
- Repetisjon til mestring for alle

Treners ferdigheter

- Kontroll og ansvar
- Modell
- Tydelig bilde av ønsket ferdighet
- Riktig progresjon
- Avslutte ved måloppnåelse i hvert scenario

Rollespillers ferdigheter

- “Progressiv gjenskapning av målperson”
- Riktig stimuluslikhet iht *realisme* og *progresjon*
- Leverer “naturlige forsterkere” på ønsket atferd
- Alltid gi seg mens leken er god

Registrering/ dokumentasjon

- Ny kartlegging i samme situasjoner

Evaluering

- Utøves ferdigheter i tråd med trening?
- (Og har de ønsket effekt)?