



FACILITERING AF SAMSKABENDE PROCESSER

ØVELSENS FORMÅL

At tage ansvar for de samskabende processer, som tværkunstnerisk arbejde består i ved at øve sig i at facilitere forskellige former for møder i det tværkunstneriske arbejde.

ØVELSENS BAGGRUND OG INDHOLD

Øvelsen tager afsæt i den amerikanske kommunikationsteoretiker Barnett Pearce, som har udviklet begrebet gamemaster-rolle. Gamemasteren har til opgave at sørge for, at det sprog, der udvikles i et team eller på et møde, er så konstruktivt og brugbart som muligt for det fælles tredje; for det, vi skal sammen i det tværkunstneriske arbejde.

Gamemasteren-rolle kan med fordel skifte mellem teamets deltagere, så alle øver sig på det i løbet af det tværkunstneriske arbejde.

OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER FOR GEMASTEREN

- Gamemasteren skal have mandat til rollen af alle i teamet.
- Det betyder at gamemasteren kan erklære 'timeout', hvis sprogspillet går i koks
- Sprogspillet eller spilleregler for sproget skal aftales forinden af teamets deltagere.
- Det er en fordel af skrive grundregler ned sammen i teamet forinden
- Grundregler kan f.eks. være: anerkendende sprogbrug, aktiv lytning, konstruktiv kritik, tid til opklarende spørgsmål, tid til opsamlende seancer, tid til egen refleksion, mulighed for at skifte location og krav om fortrolighed i rummet.

ØVRIGE OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER FOR GEMASTEREN

- Skab et klima, hvor det ikke drejer sig om at bedømme og kritisere, men at lytte og blive klogere på det, man skal lave sammen.
- Brug time-out reglen, hvis du oplever, at sprogspillet bliver ufrugtbart.
- Spil rollen som tids-passer og hjælp med, at deltagerne bevæger sig i nye retninger, hvis et emne eller et område synes uddebatteret for nu.
- Sørg for at alle kommer til orde, men ikke ud fra en millimeterdemokratisk tanke.
- Lad være med at tage parti for nogen eller noget som gamemaster.
- Hjælp deltagerne med at undersøge et emne dybere ved at hjælpe dem med at stille opklarende, fordybende eller nuancerede spørgsmål.
- Lad være med at tale meget selv som gamemaster!

(Kilder: Andersen, F. (2006), 'Selvledelse – Selvet på arbejde', DPF; Pearce, B. (2007), 'Kommunikation og skabelsen af sociale verdener', DPF)