



# MARKEDSPLADS-ØVELSEN

## ØVELSENS FORMÅL

- At give alle i gruppen et overblik over egne og andres kompetencer i forhold til et specifikt projekt.
- At give mulighed for, at ens medstuderende opdager, hvilke kompetencer man har med sig.
- At få en pejling på, hvordan man kan koble sine kompetencer til andre på holdet, samt hvordan man kan lære noget af de andre.
- At give mulighed for at reflektere skriftligt og mundtligt over ens kompetencer, så det bliver tydeligt i rummet, hvor mange kompetencer der er i spil, og hvilke der mangler.

## ØVELSENS INDHOLD

Hver deltager laver en planche svarende til den, der er tegnet nedenfor og sætter sig i første omgang i 15 min. for sig selv og forsøger at svare på spørgsmålene i de 4 'boder'.

**Hvad har du til salg?** – Her er fokus både på, hvad man ønsker at bidrage med og hvad man har med sig som kompetencer og erfaringer ind i projektet. Vælg de væsentligste og skriv dem ned.

**Hvad vil du gerne købe?** – Her er fokus på, hvad man har lyst til at blive bedre til/lære i det pågældende projekt. Det kan både være meget konkrete fagspecifikke ting (lave modeller, lave budget, skrive aftaler ned) og mere overordnede ting (være bedre til at kommunikere med mange, være modigere i mine relationer). Vælg de væsentligste ting og skriv dem ned.

**Hvad har du under disken?** – Her er fokus på kompetencer, evner eller talenter, som man er i tvivl om er relevante for projektet, men som man gerne vil sætte i spil. Det kan f.eks. være, at man har et talent for at skrive referater eller visualisere processer eller bage.

**Hvad har du udsolgt?** – Her er fokus på en eller flere evner eller kompetencer, som man kan, men ikke har lyst til at bringe i spil i dette her projekt. Det kan f.eks. være at rydde op, være den der altid lukker og slukker, være den, der går til uddannelseslederen på holdets vegne el.

Når de 15 min. er gået præsenterer hver deltager sin markedsplads.

Efter hver præsentation supplerer de andre med konkrete bud på, hvor der kan knyttes kompetencemæssige forbindelser mellem deltagerne.

Når alle har præsenteret og fået feedback samles op i en fælles afslutning, hvor det også besluttes, hvordan man kan bruge plancherne i løbet af projektet. Det kan være som reminder, som refleksionsværktøj eller som afstemningsværktøj undervejs.

*(Kilde: Øvelsen er udviklet med afsæt i anerkendende teorier AI, jf. Cooperrider mfl.)*