

HJÆLP ANDRE MED AT VOKSE

HVORNÅR OG MED HVEM KAN DU BRUGE DETTE REDSKAB?

Brug dette redskab sammen med dine medarbejdere, med henblik på at de lærer nye færdigheder, vokser i deres funktioner og forbliver engagerede i deres arbejde.

SÅDAN GØR DU

Bemærk: Når folk får valget mellem at lære at blive gode til at spille kryds og bolle eller skak, foretrækker de fleste skak. Hvorfor? Fordi skak er langt mere udfordrende og derfor giver større mulighed for at vokse. Det samme er tilfældet på en arbejdsplads: Medarbejdere foretrækker generelt at blive udfordret ("at spille skak") i deres job frem for trivielle, gentagne, bevidstløse aktiviteter ("at spille kryds og bolle"). Hvis du vil hjælpe folk med fortsat at vokse og derfor forblive engageret i deres arbejde, skal du hjælpe dem med at finde flere måder at "spille skak" på.

Vælg en medarbejder fra dit team.

- 1 Identificer nuværende kryds og bolle-elementer.** Identificer de dele af jobbet, der sandsynligvis føles mest som kryds og bolle (dvs. rutineprægede, simple og kedelige).
- 2 Overvej mulige skakelementer.** Overvej den type ansvarsområder eller opgaver, denne medarbejder kunne klare at påtage sig, og som ville føles mere som skak.
- 3 Skriv mulige justeringer ned.** På hvilke måder kunne du justere vedkommendes ansvar, så han eller hun ville få mulighed for at spille skak oftere?
- 4 Hold et møde.** Del dine tanker om 1, 2 og 3 med ham eller hende for at få vedkommendes feedback. (Er vedkommende f.eks. enig i dine tanker om de dele af jobbet, der måske føles som kryds og bolle for ham/hende? Vedkommende vil måske synes, at en vis mængde kryds og bolle-arbejde er rart i betragtning af hans eller hendes andre ansvarsområder. Det kan også være, at han eller hun drømmer om at påtage sig en funktion og et ansvar, som du ikke synes, er en god idé i øjeblikket, enten for medarbejderen eller for organisationen).
- 5 Foretag justeringer, der giver mening for alle parter.**

MEDARBEJDER

1

NUVÆRENDE KRYDS OG BOLLE-
ELEMENTER

2

MULIGE SKAKELEMENTER

3

MULIGE JUSTERINGER

4 Noter fra mødet:

5 Beslutninger:
