

Værktøj 02

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Værktøj 2

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Introduktion

Ny teknologi påvirker sjældent alle opgaver og medarbejdere ens. Derfor er det vigtigt at se nærmere på, hvordan teknologien spiller sammen med jeres kerneopgaver og fagligheder. Værktøj 2 hjælper jer med at få overblik over, hvor teknologien rammer ind i hverdagen – og hvor det er vigtigt at tilpasse eller være særlig opmærksom.

Formål

Brug værktøjet til at finde ud af, hvad teknologien kommer til at betyde for de vigtigste arbejdsopgaver og faglige rutiner. Inddrag medarbejdere tidligt, så erfaringer fra virkeligheden kan bidrage til løsningen. Hermed kan I få en fælles forståelse af, hvor teknologien kan skabe værdi – og hvor der kan opstå behov for justeringer, tilpasninger eller støtte.

Brug værktøj 2, når I vil

- Undersøge, hvilke kerneopgaver teknologien påvirker.
- Drøfte, hvilke fagligheder og medarbejdergrupper der bliver berørt.
- Afklare, hvordan teknologien kan understøtte opgaveløsningen – og hvor den kan udfordre.
- Forberede jer på, hvor det er vigtigt at involvere medarbejdere tidligt.
- Sikre, at teknologien giver mening og værdi i den lokale praksis – ikke kun på papiret.
- Bruge medarbejdernes erfaringer aktivt i indkøringen af teknologien.

Eksempel

Hvis I skal implementere en teknologi som et vasketoilet, vil det berøre flere kerneopgaver i hjemmeplejen – fx at understøtte borgerens myndighed og værdighed og sikre, at borgeren kan leve selvhjulpent længst muligt i eget hjem. Værktøjet hjælper jer med at finde frem til, hvor teknologien skaber værdi, og hvor der kan være behov for afklaringer eller tilpasninger.

Brug værktøjet sådan:



Målgruppe/deltagere:

Medarbejdere, udviklingskonsulenter, digitaliseringskonsulenter, projektledere. Bruges ofte tidligt i forløbet sammen med en lille gruppe fagpersoner og ledere.



Forberedelsestid:

Ca. 30 minutter.



Tidsforbrug:

2–4 timer afhængigt af deltagerantal og metode.



Formål med øvelsen:

Undersøg, hvordan teknologien understøtter både kerneopgaven og den faglige praksis. Bruges til at skabe retning, motivation og mening i forandringsprocessen.



Forberedelse:

- Download og print arbejdsarket til alle deltagere.
- Læs spørgsmålene igennem.
- Hav flipover, post-its og tuscher klar.



Sådan gør I:

1. Mødeleder sender dagsorden til deltagere og evt. nogle spørgsmål, de skal overveje.
2. Mødeleder introducerer formålet med øvelsen.
3. Deltagerne drøfter spørgsmålene i mindre grupper.
4. Svar skrives på post-its og samles på flipover.
5. Saml op på pointerne i plenum, så I kan bruge dem fremadrettet. Skriv fx referat og tag billeder af post-its.



Afklaring



Værdi



Kortlægning



Udrulning

Værktøj 2

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Forslag til *mødeleder* til en god workshop om kerneopgaver og kernefaglighed

Formål

At undersøge, hvordan ny teknologi påvirker jeres kerneopgaver og kernefaglighed – og hvordan teknologien bedst bringes i spil, så den understøtter arbejdet i praksis og skaber værdi for borgere og medarbejdere.

Varighed: Ca. 2 timer

Målgruppe: Medarbejdere og ledere, som arbejder tæt på teknologien i praksis.

1. Velkomst og introduktion (10 min)

Gør klart, at formålet er at se på, hvordan teknologien påvirker både opgaver og faglighed
Forklar, at vi gerne vil fange både potentialer og bekymringer.

2. Gruppearbejde 1: Kortlæg kerneopgaver (30 min)

3. Opsamling i plenum (10 min):

Tegn et fælles billede af, hvor teknologien griber ind i opgaveløsningen.

4. Gruppearbejde 2: Kernefaglighed i spil (30 min)

5. Opsamling i plenum (10 min):

Hvad vil vi være opmærksomme på?

Hvordan sikrer vi, at fagligheden kommer med?

6. Fælles refleksion (20 min)

Hvor ser vi, at teknologien skaber værdi?

Hvor kan den komme til at skygge for faglighed eller kvalitet?

Hvad skal vi gøre nu for at sikre, at teknologien understøtter

– og ikke underminerer – kerneopgaver og faglighed?

7. Næste skridt og afslutning (10 min)

Aftal, hvordan input tages med videre i projektet.

Peg på mulige tilpasninger, justeringer eller behov for test.

Spørg til sidst: "Hvad tog I med jer fra i dag?"



Værktøj 2

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Dagsorden til *workshopdeltagerne* Workshop om kerneopgaver og kernefaglighed

Formål

At undersøge, hvordan ny teknologi påvirker jeres kerneopgaver og kernefaglighed – og hvordan teknologien bedst bringes i spil, så den understøtter arbejdet i praksis og skaber værdi for borgere og medarbejdere. Se de næste sider for instruktion til øvelserne.

Agenda

1. Velkomst og introduktion

(10 min)

2. Gruppearbejde 1: Kortlæg kerneopgaver

(30 min)

3. Gruppearbejde 2: Kernefaglighed i spil

(30 min)

4. Fælles refleksion

(20 min)

5. Næste skridt og afslutning

(10 min)



Værktøj 2

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Spørgsmål til *gruppearbejde 1*

Kortlæg kerneopgaver (30 min)

Opgave til grupperne:

Hvilke kerneopgaver har I i vores hverdag? (Post-its)

Hvilke af dem bliver påvirket af den nye teknologi?

Bliver opgaven nemmere, sværere, ændrer den karakter?

**TIP: Hvad er en kerneopgave?**

Kerneopgaven er ikke den måde, man gør tingene på, men den forskel man gør for andre / samfundet. Et tænkt eksempel: Administrerer du boligstøtte, så er samfundsformålet at hjælpe borgere med mere beskedne indtægter til sunde og trygge boligforhold. Det gør man så ved at sikre, at alle, der opfylder kriterierne (og søger), kan få de rette ydelser på en måde, der er effektiv for myndigheden og overholder love og regler, og gennem en proces der er effektiv, transparent og retfærdig for borgerne. På den måde kan løsningen af kerneopgaven være sammensat af flere opgaver.

**TIP: Vil I vide mere om begrebet kerneopgaver?**

Hvis I vil læse mere om kerneopgaver som begreb, og hvordan du kan bruge det i din hverdag, så find pjecen Kerneopgaven i hverdagen – et nyt perspektiv på formål og samarbejde [her](#).



Værktøj 2

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder



Spørgsmål til *gruppearbejde 2*



Kernefaglighed i spil (30 min)

Opgave til grupperne:

Hvilke faglige vurderinger, greb og erfaringer bringer I i spil i jeres arbejde?

Hvordan understøtter eller udfordrer teknologien jeres faglighed?

Risikerer noget fagligt at forsvinde, blive overtaget eller negligeret?

**TIP: Hvad er kernefaglighed?**

Hvor kerneopgaven er den forskel, du gør for samfundet / borgerne / virksomhederne eller andre i organisationen, så er fagligheden den viden og kompetencer, du anvender for at gøre denne forskel. For en boligstøttemedarbejder kan det fx være, at man er inde i den relevante lovgivning, herunder forvaltningsloven og GDPR, at man kan bruge de digitale løsninger, der understøtter arbejdet, at man kender og forstår de situationer borgerne står i, når de skal søge om deres boligstøtte, og man er god til at tale med borgerne, afklare deres behov, hjælpe dem med deres spørgsmål og gøre det på en effektiv, men venlig og empatisk måde.

Værktøj 02

Værdi – af projektet i kerneopgaver og -fagligheder

I er klar til næste fase, for nu har I:

- ☒ • Undersøgt, hvilke kerneopgaver teknologien påvirker
- ☒ • Drøftet, hvilke fagligheder og medarbejdergrupper, der bliver berørt
- ☒ • Afklaret, hvordan teknologien kan understøtte opgaveløsningen – og hvor den kan udfordre
- ☒ • Forberedt jer på, hvor det er vigtigt at involvere medarbejdere tidligt
- ☒ • Sikret, at teknologien giver mening i den lokale praksis – ikke kun på papiret
- ☒ • Brugt medarbejdernes erfaringer aktivt i indkøringen af teknologien

2