



ArbeitSooNahe

Skill-Card Game

Ein Leitfaden zur Einführung
und Umsetzung



kontakt@arbeitsoonah.de



arbeitsoonah.de

GEFÖRDERT VOM

REGION.
innovativ

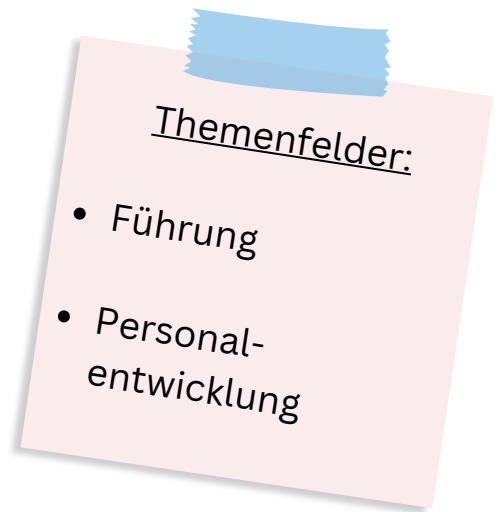


Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Was ist das Skill-Card Game?

Skillcards helfen dabei, Entwicklungs- und Feedbackgespräche zu strukturieren. Das Spiel lebt vom Dialog, es gibt daher keine falsche Platzierung der Karten, sondern eher Ausgangspunkte für Diskussion und dadurch auch für die zukünftige mögliche Ausrichtung des eigenen Entwicklungspfades. Das ArbeitSooNahe Skill-Card Game basiert auf der Vorlage von Mobile.de.



Was sind die Ziele des Skill-Card Games?

Dialog: Die Entwicklungsziele der Mitarbeitenden werden mit denen des Unternehmens durch Dialog in Einklang gebracht.

Entwicklungsmöglichkeiten: Die Fähigkeiten auf den Karten bringen gegebenenfalls neue und spannende Ideen für mögliche Personalentwicklungen, sowohl für die Mitarbeitenden als auch für die Führungsperson.

Gamification: Durch den spielerischen und niederschweligen Ansatz wird es (auch passiveren) Mitarbeitenden leicht gemacht, sich mit Ihrer Entwicklung auseinander zu setzen.

Flexibilität: Die umfangreichen Karten können durch Anpassung und Ergänzungen individuell noch weiter auf die Fähigkeiten der einzelnen Mitarbeitenden und Anforderungen der Stellen zugeschnitten werden.

Motivation der Mitarbeitenden: Die Skill-Cards ermöglichen es den Mitarbeitenden, mehr Verantwortung für ihre Arbeit zu übernehmen und selbst einen möglichen Entwicklungsweg vorzuschlagen und abzustimmen.

Struktur: Mitarbeitendengespräche werden spielerisch anhand des Spielablaufs strukturiert. Am Ende entsteht ein fester Entwicklungs- bzw. Maßnahmenplan.





Was sind die Voraussetzungen zur Umsetzung des Skill-Card Games?

- Die Führung muss bereit sein, den spielerischen Ansatz einzuführen
- Ein offener Dialog ist entscheidend
- Wichtig ist: es gibt keine falsche Platzierung der Karten
- Die Skillkarten sollten auf die Anforderungen der Stellen und des Unternehmens zugeschnitten bzw. angepasst werden. Hierzu können Stellenausschreibungen aus der Vergangenheit und Gegenwart helfen.



Vorteile

- Anpassbar auf verschiedene Stellen oder auch Szenarien (z.B. Besuch von Veranstaltungen)
- Auch remote durch Tools wie interaktive Online-Whiteboards (z.B. Miro oder Conceptboard) nutzbar
- Aktiver Dialog wird gefördert
- Schnelle Einigung und Erstellung eines Entwicklungsplans (Aktionsplan)
- Förderung der Motivation der Teilnehmenden durch die spielerische Herangehensweise

Nachteile



- Zeitaufwand durch die Erstellung, Anpassung und Herstellung der Karten
- Weiterbildungsweg weniger vorhersehbar

Wie führt man das Skill-Card Game ein?

1

Schritt 1: Das Spiel verstehen

Stellen Sie sicher, dass die Mitarbeitenden mit dem Spielfeld und dem Ablauf des Spiels vertraut gemacht werden.

2

Schritt 2: Identifizieren Sie fehlende Skills

Sind alle Skills, die für die Anforderungen des Unternehmens erforderlich sind, in den Karten bereits abgebildet? Erstellen Sie ansonsten Ergänzungskarten, die zum Unternehmen passen.

3

Schritt 3: Das Spiel

1. Das Kartendeck zusammenstellen

Entscheiden Sie sich für die Karten, die Ihren individuellen Fähigkeiten entsprechen und nicht nur diejenigen, die traditionell zu Ihrer Rolle im Unternehmen passen. Haben Sie z.B. als Sachbearbeiterin oder Sachbearbeiter analytische Fähigkeiten, dann wählen Sie diese Karten. Es gibt keine falschen Karten. Ziel ist es, Möglichkeiten zu erschaffen und diese mit der Führung zu besprechen.

Legen Sie diese Karten in den Spielfeld-Bereich „Dein Deck“ ab und teilen Sie Ihrer Führung mit, welche Karten Sie gewählt haben, die Führung nimmt die gleichen Karten aus dem zweiten Kartensatz auf.

2. Sortieren

Teilen Sie alle gewählten Karten verdeckt in die folgenden Bereiche auf:

- **Kein Fokus:** Skills, die vorhanden, aber jetzt nicht relevant sind
- **Passt so:** Skills, die vorhanden und für die Rolle im Unternehmen bereits ausreichend entwickelt sind
- **Zu verbessern:** Skills, die für die zukünftige Rolle im Unternehmen noch ausgebaut werden sollten

Die Führung verteilt ebenfalls die gewählten Skills verdeckt auf die 3 Felder.

Neben diesem Leitfaden wird ein Spielfeld sowie Spielkarten zum Download zur Verfügung gestellt.

Wie führt man das Skill-Card Game ein?

SKILLKARTEN - Spielfeld

MATTHIAS' DECK



KEIN FOKUS



Nicht relevant für die aktuelle od. zukünftige Rolle

PASST SO



gut genug (oder besser) für die aktuelle od. zukünftige Rolle

ZU VERBESSERN



größtes Potential für die aktuelle od. zukünftige Rolle

AKTIONSPLAN



Diskussion

Veranstaltungsplan

1. Besuch Logimat
2. Teilnahme an Open Source-Projekten
3. Veranstaltungen von firmeninternen Inkubatoren



ArbeitSooNahe

3. Vergleichen

Jetzt wird gemeinsam aufgedeckt. Gibt es Übereinstimmungen?

4. Besprechen und Einigen

Diskutieren Sie! Starten Sie mit den „Kein Fokus“-Karten bis hin zu den „Verbessern“-Karten. Am wichtigsten sind dabei die Karten, bei denen keine Übereinstimmung vorliegt. Eventuell haben Sie die gleiche Karte gewählt, aber betrachten unterschiedliche Aspekte. Einigen Sie sich auf die richtige Platzierung der Karten und verwenden Sie ggf. Post-its, um wichtige Punkte auf Karten festzuhalten.

5. Planung

Betrachten Sie die Karten und legen Sie gemeinsam die Prioritäten fest. Beschreiben Sie dabei die relevanten Aspekte jeder Karte und planen Sie Maßnahmen zur Verbesserung der Skills. Zum Abschluss dokumentieren Sie den Maßnahmenplan und planen Folgetermine zum regelmäßigen Abgleich des Entwicklungsstands durch.

Varianten des Skill-Card Games

a) Die Skill Cards können für bestimmte Aspekte eingesetzt werden, z.B. wer besucht welche Veranstaltungen anhand der vorhandenen oder fehlenden Skills.

b) Die Skill Cards können über verschiedenfarbige Umrandungen in verschiedene Kenntnis-Klassen unterteilt werden. So lassen sie sich untereinander besser abstufen:

- Grau: Kenner
- Türkis: Könner
- Orange: Experte

c) Die Skill Cards aus „Dein Deck“ können gemeinsam aufgeteilt werden, dann wird das zweite Deck für die Führung nicht benötigt.



Zusätzlich zu diesem Leitfaden werden auf arbeitsoonahe.de das Skill-Card Spielfeld sowie ArbeitSooNahe-Skillkarten zum Download angeboten.

Sie haben Fragen oder brauchen Unterstützung bei der Einführung und Umsetzung einer Maßnahme?

Melden Sie sich unter: kontakt@arbeitsoonahe.de

oder besuchen Sie unsere Homepage: www.arbeitsoonahe.de

Impressum

Autorenteam

BITO CAMPUS GmbH
Lindenallee 9
55590 Meisenheim
<https://www.bito-campus.de>

Katrin Ramlow
Office Management
+49 (0)6753 900917-10
katrin.ramlow@bito-campus.de

Matthias Dziubany
Project Manager IoT und KI
+49 (0) 16097245992
matthias.dziubany@bito-campus.de

Bildrechte: Hevert-Arzneimittel GmbH & Co. KG

1. Auflage 2023

Dieses Forschungs- und Entwicklungsprojekt wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) in den Programmen „Zukunft der Wertschöpfung – Forschung zu Produktion, Dienstleistung und Arbeit“ und „Innovation & Strukturwandel“ gefördert und vom Projektträger Karlsruhe (PTKA) betreut. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei der Autorin / beim Autor.