

# STRAFOGA

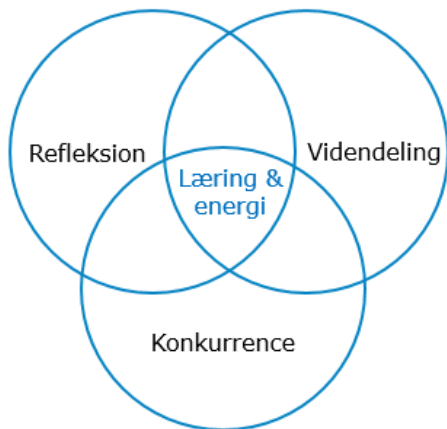
## LEARNING CHALLENGE

Med STRAFOGA Learning Challenge får du et læringsforløb, som låner kampgejst fra sportens verden ved at inddrage konkurrence-elementet.

En Learning Challenge varer typisk 1-3 måneder. Det er et virtuelt univers, hvor der kan være op til flere hundrede deltagere – men også et hold på fx 15 personer.

### Metoderne der giver læring og energi

STRAFOGA skaber et spændende læringsmiljø ved elegant at koble refleksionen, videndeling og konkurrence.



Refleksionen, som er basis for det meste forandring, foregår ved at deltagerne får relevante målrettede opgaver at forholde sig til.

Videndeling sætter ekstra skub i refleksionen og læringen. Både ved at opgavebesvarelser er synlige for alle og ved at deltagerne motiveres til at deltagerne læser og forholder sig til andres besvarelser via spilmetoden. Det giver synergi i læringen på tværs og medvirker til at skabe sammenhængskraft i deltagerkredsen.

### En venskabelig konkurrence

I Learning Challenge er der kamp til sidste deadline. Det gælder om at præstere men også om den gode sportsånd. Det er en venskabelig konkurrence, hvor det er vigtigst at være med. Konkurrencen skabes via et spilunivers, hvor der gives point i stedet for karakterer. Udover at skabe motivation så hjælper spiluniverset til at øge refleksionen og videndelingen. En gevinst for den samlede læring.



Spiluniverset bygger på den anerkendende tilgang, med fokus på det, som er godt og fungerer.

### Fagligt indhold

Det faglige indhold tilpasses det specifikke læringsforløb. Opgaverne kan baseres udelukkende på jeres eget indhold, det kan udvikles af STRAFOGA-teamet eller det kan være i et tæt samarbejde. En spilkonsulent vil altid være behjælpelig med at sikre, at opgaverne er velegnede til et spilunivers. Det anbefales at have flere – men mindre opgaver - end i traditionel kompetenceudvikling.

Der kan arbejdes med flere læringsspor parallelt. Eksempelvis kan en Leder Challenge indeholde træning i både forandringsledelse, medarbejdersamtalen og ledelse opad samtidig.

En Learning Challenge gennemføres over en længere periode, så der er der tid til at indhold kommer "ind under huden".

>>

## Web-indgang giver fleksibilitet

STRAFOGA er web-baseret, dvs. deltagerne finder opgaver og spilunivers via login på nettet. Selve opgaveløsningen foregår når det passer den enkelte deltager. Det gør læringen uafhængig af geografi, og gør det let at integrere i en travl hverdag.



## Integration med andre læringsaktiviteter

En Learning Challenge kan gennemføres som et selvstændigt forløb eller kombineres med eksisterende læringsaktiviteter, så der også indgår on-site aktiviteter. I kan eksempelvis starte en Learning Challenge med en kick-off workshop.

I Learning Challenge er der mulighed for at vælge at deltagerne er med til at vurdere de andres opgavebesvarelser gennem pointgivningen. Det giver grobund for mere refleksion og frigør underviseren til andre ting.

### FAKTA

- Spilunivers med fokus på læring og energi
- Web-baseret indgang
- Indhold tilpasses den ønskede læring
- Kan integreres med eksisterende undervisning
- Fra 5-300 deltagere. Kan spilles både individuelt og i teams
- Læringsforløb fra 1-12 måneder
- På dansk og engelsk

## Hør mere Learning Challenge

STRAFOGA er en forkortelse af Strategic Focus Game, og er oprindeligt udviklet til brug for implementering af strategi (se [www.strafoga.dk](http://www.strafoga.dk)). Med Learning Challenge har STRAFOGA nu fået to ben at gå på.

Værktøjet er udviklet af Learn by Interaction, som er specialiseret i udvikling af seriøse spil til organisationer.

Book et møde og hør mere om STRAFOGA, og hvordan det kan anvendes i jeres kompetenceudvikling.



Kontakt spildirektør Sanni Grych på mobil: +45 6068 6588 eller e-mail [sg@learnbyinteraction.dk](mailto:sg@learnbyinteraction.dk).