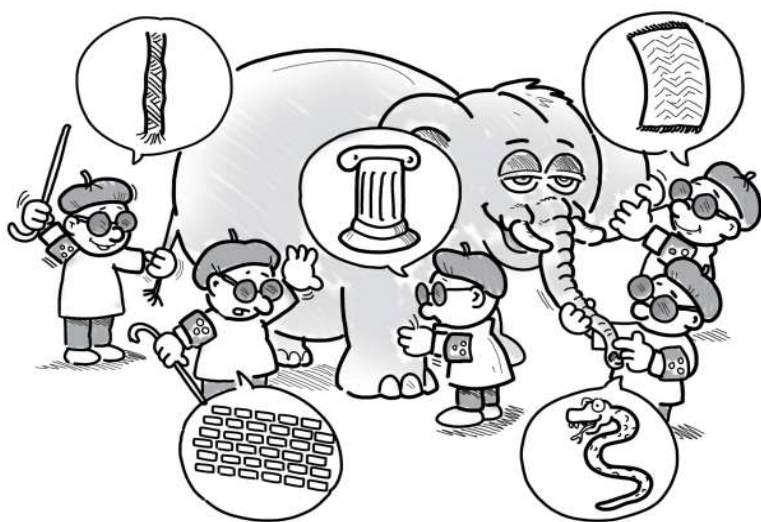


Lær med vilje i projektet - fordi læring betaler sig og ofte er nødvendigt



Mogens Frank Mikkelsen

Project Leadership & Change Management,
Novateam

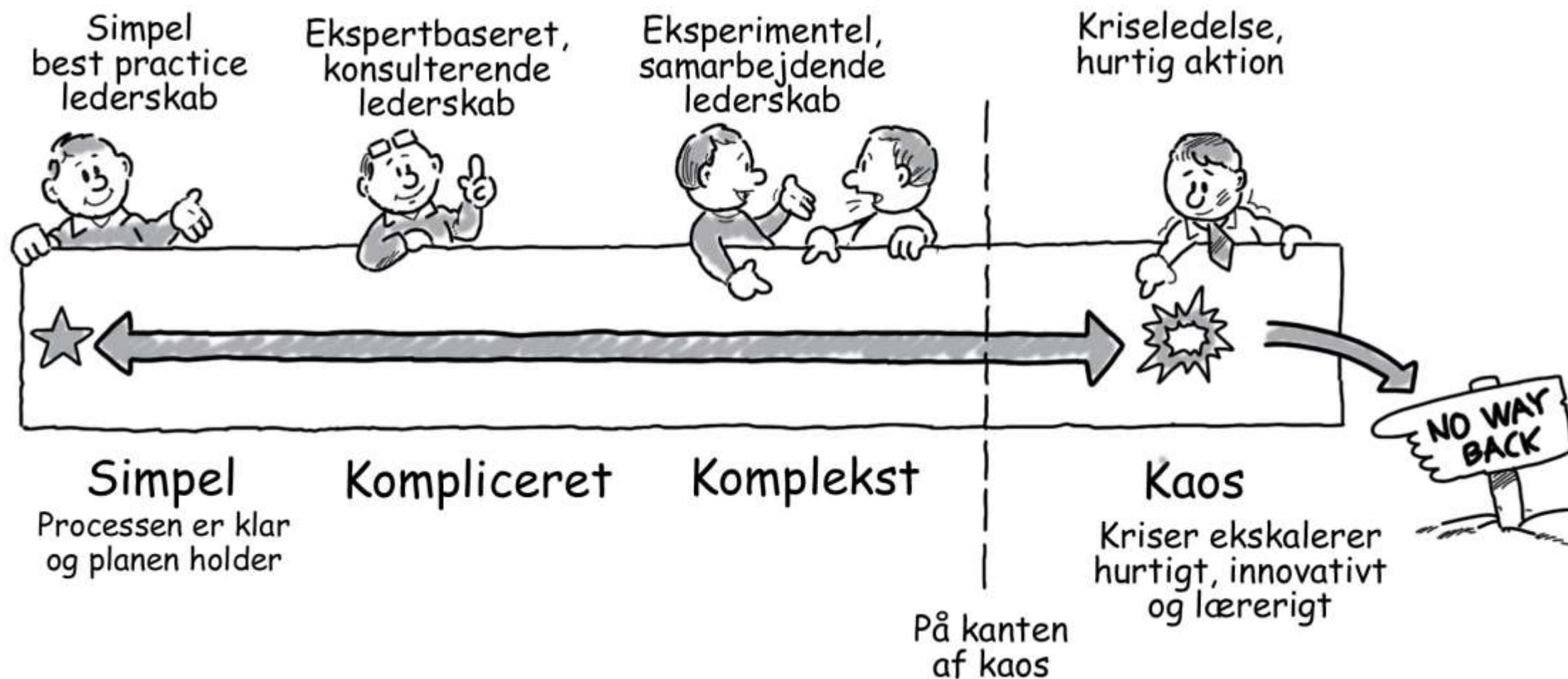


NØGLEOMRÅDER

- Business case for læring i projekterne
- Praktisk projektorienteret læringsmodel
- Læringsstrategier for projekter og projektledere
- Rollemode-læring - når projektlederen går foran
- Lærings-ludo - et brætspil for "lærningen" og mentor



Læringsbehov afhænger af kompleksitet



Forberedte spørgsmål fra deltagerne



5% tog sig tid til at "sætte mål" for udbyttet af dette seminar.

Hvorfor gjorde de det? Hvorfor kun 5%?

- og hvad gjorde de 95% andre?

- Det ville være fint med nogen **eksempler** på hvordan de enkelte punkter i **læringsmodellen** kan omsættes til konkrete initiativer gennem et projektforløb.
- Jeg godt tænke mig at få et par input til, hvordan der skal ageres indenfor læringsdelen, når en stor del af **projektorganisationen sidder eksternt**, og man ikke har kontakt direkte med disse?
- Hvordan sikres **den fulde opmærksomhed** omkring læring og videndeling i ens projekt, når ledelsens og derved også projektmedarbejdernes opmærksomheden omkring andre projekter er større?
- **Hvordan snakker vi åbent** om nødvendigt kompetencer på projektniveau og i organisationen, så vi lærer af det.
- Hvordan bringer jeg som projektleder **læring på dagsorden** i projekter
- Værktøjer ifm. **projektmodenhed**, der er enkle at forstå og forklare
- Jeg vil især gerne blive klogere på hvordan man **fastholder viden** opnået i et projekt og hvordan man **transformerer den** til viden i (dele af) organisationen.
- Interne **faglige netværk**, hvor man deler viden, inspireres og drøfter udfordringer. Hvordan får man dem til at leve?
- Hvad kan man gøre rent praktisk for at bringe tidligere **læring i spil ved opstart** af nye projekter?
- Hvordan kan **"den perfekte" læringsorganisation og læringskultur** i en virksomhed se ud?

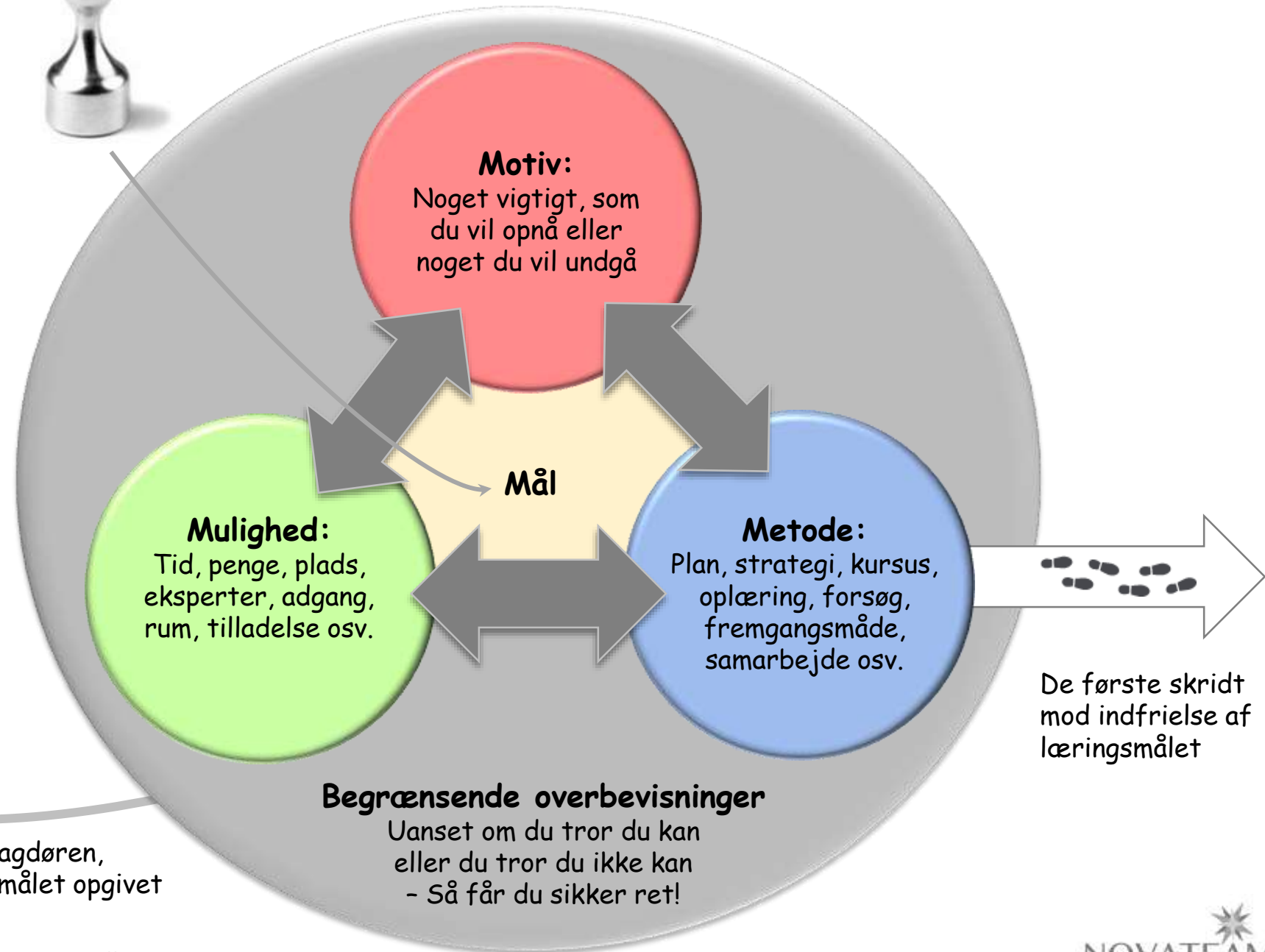
Læringsludo

Læringsmål

Hvad vil du finde ud af, tænke, sige eller gøre mere af eller mindre af? Eller måske holde helt op med eller snart begynde på?



Ud af bagdøren,
læringsmålet opgivet



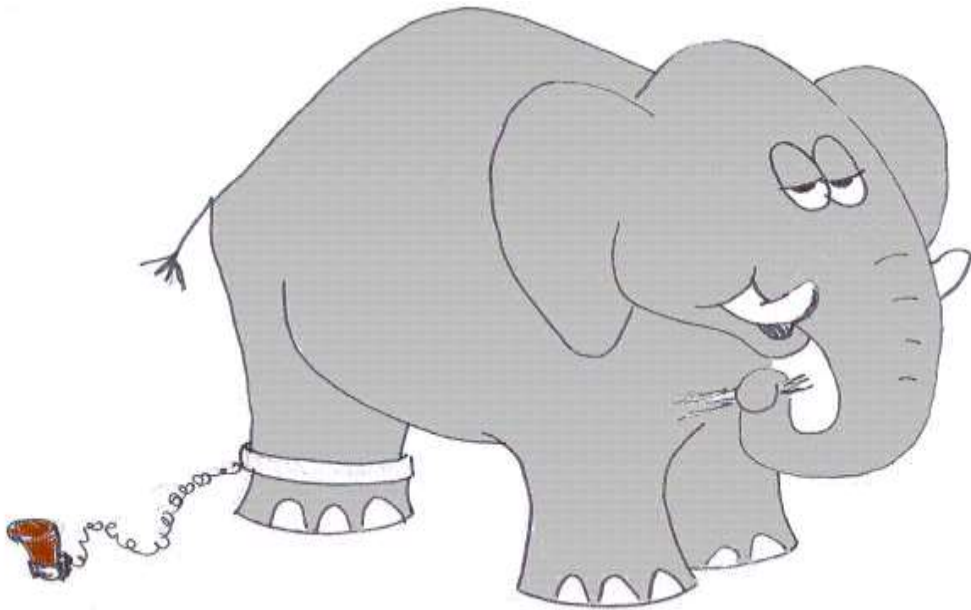
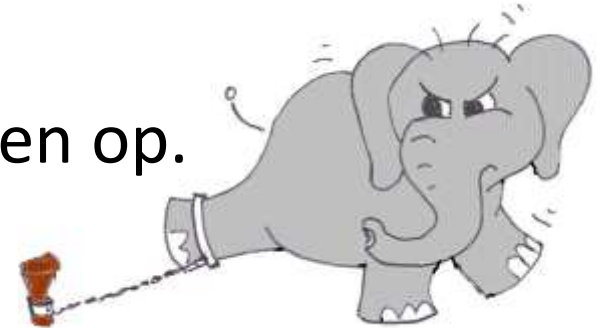
De første skridt
mod indfrielse af
læringsmålet

Begrænsende overbevisninger

Uanset om du tror du kan
eller du tror du ikke kan
- Så får du sikker ret!

Begrænsende overbevisninger

Som lille, lærte elefanten, at den ikke kunne trække pælen op.



Som stor elefanten, kunne den sikkert sagtens, men er begrænset af sin erfaringer og indsigter, der aldrig er blevet opdateret.

Spørgsmålet, som alle bør stille sig selv: Er der sket noget siden jeg prøvede sidst?

*It ain't what you don't know,
that gets you into trouble.*

*It's what you know for sure,
that just ain't so.*

Mark Twain.

Sometimes the thing that is holding you back...

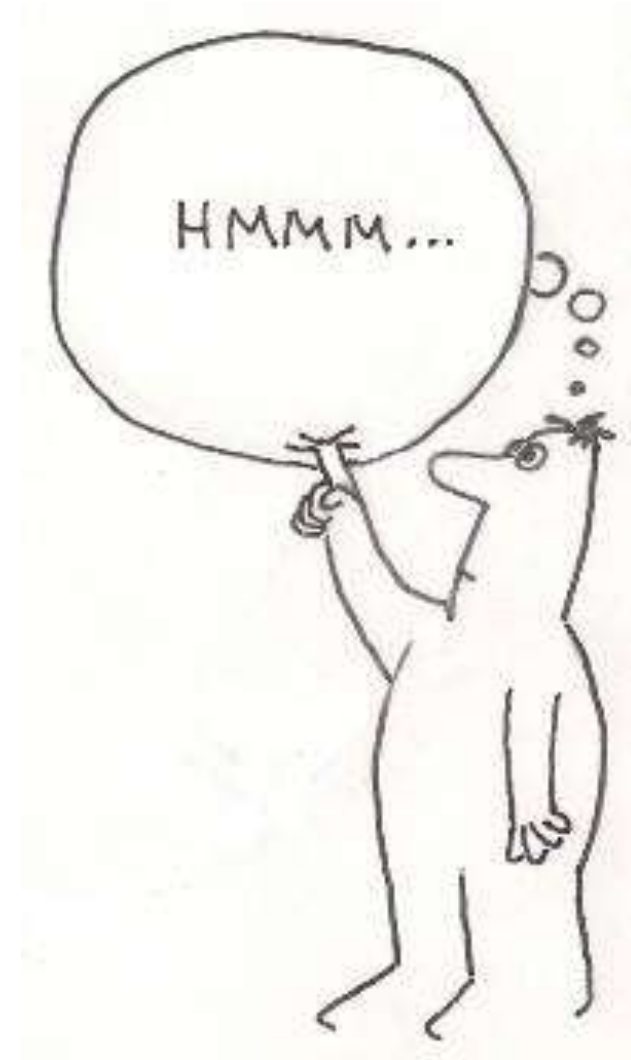


...is all in your head.



3 sider af læring

- Beskrivelsen / teorien
- Sikkerheden / omgivelserne
- Tankeverden / mentale verden



Undervisningsministeriets begrebsramme

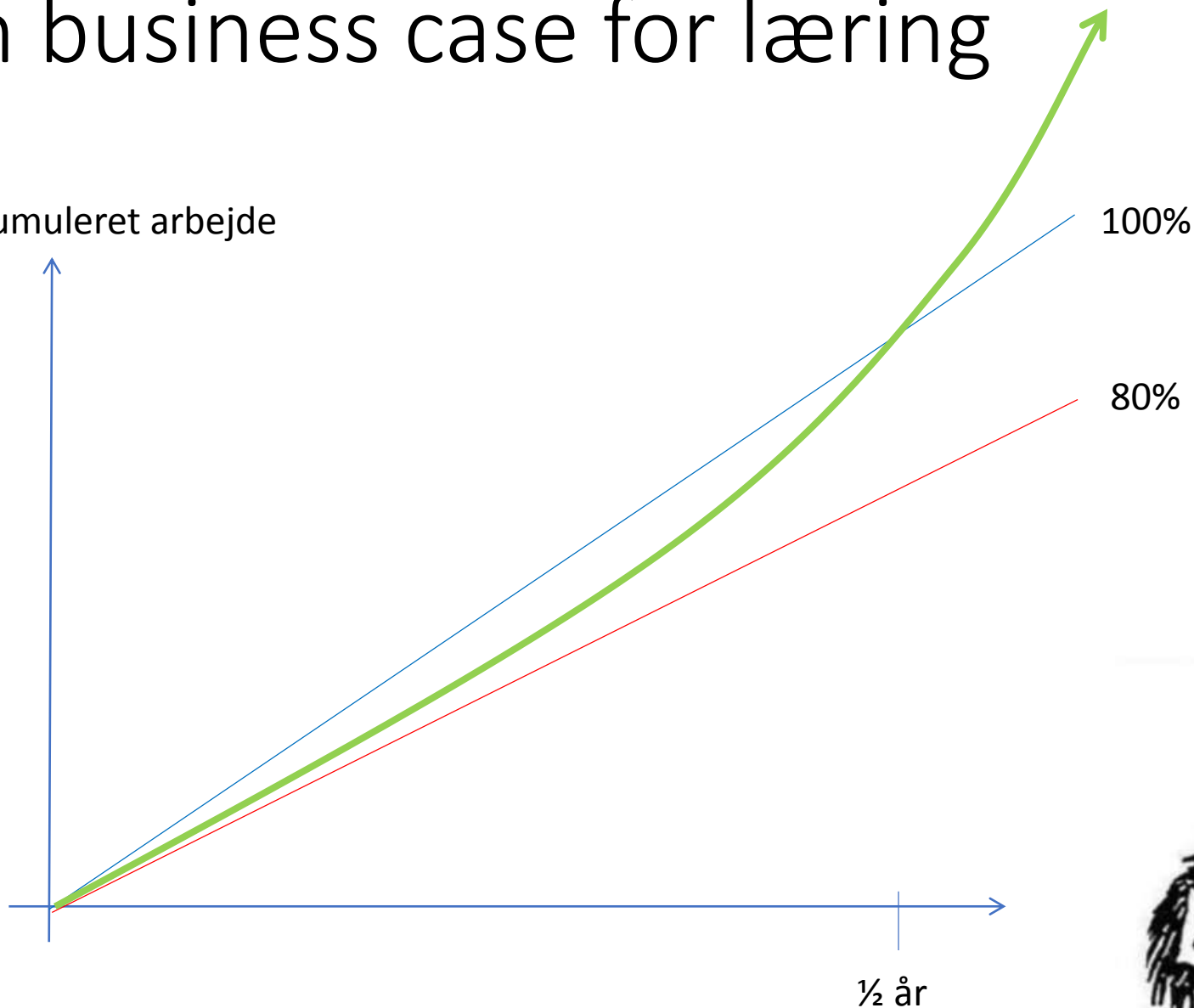
- **Viden** omfatter både viden om et emne og forståelse, det vil sige, om man er i stand til at sætte sin viden i sammenhæng og forklare den for andre. Viden kan være både om teori og praksis.
- **Færdigheder** er det, som man kan gøre eller udføre. Der kan være tale om praktiske færdigheder, kognitive færdigheder, kreative færdigheder eller kommunikative færdigheder.
- **Kompetencer** er evnen til at anvende viden og færdigheder i en given kontekst.

Forslag til begrebsramme for projekter

1. **Viden** – Teoretisk og praktisk viden til brug i projektet, hvoraf noget ender som indlejret viden i leverancen.
2. **Færdigheder** – Praktiske, kognitive, kreative og kommunikative færdigheder til at samarbejde i projektet.
3. **Kompetencer** – Anvendelse af viden og færdigheder til at udføre projektets opgaver med de valgte metoder, fremgangsmåder og teknologier
4. **Forståelse af projektet**, herunder formål og interessenter samt løsninger, som de udvikler sig hen gennem projektet. Evnen til at finde/se meningen med projektet.
5. **Projektmodenhed**, d.v.s. organisationens udvikling af projektmiljøet, d.v.s evnen til at afvikle projekterne effektivt og succesfuldt.

En business case for læring

Akkumuleret arbejde



Indsats:

En fuld træningsdag per uge,
d.v.s. man arbejder kun 4 dage!

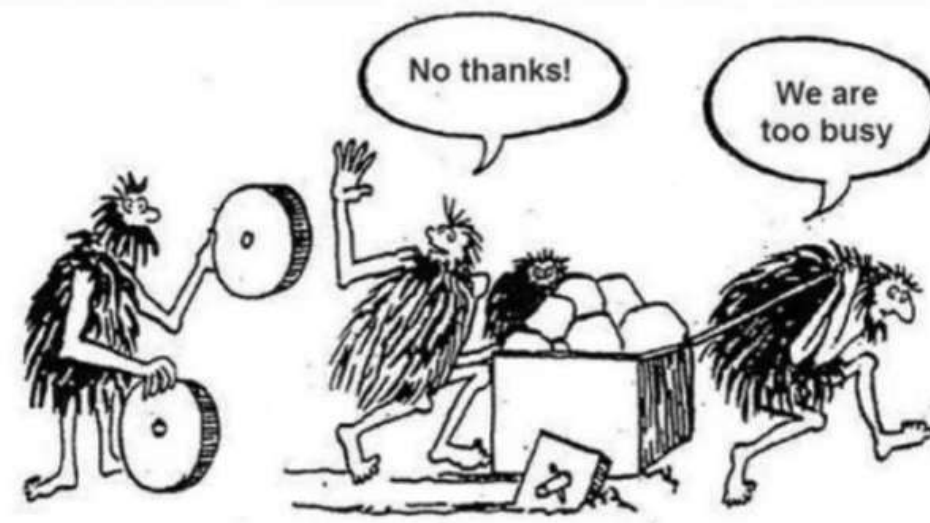
Antagelser om læringsgevinst:

Teamet 2% bedre per træningsdag.

Resultat:

Tilbagebetalingstid < 1/2 år

Effektivitet efter 1 år: 280%



Læringstrekanter er fundamentet



Diskussion: Hvilke strategier kan projektlederen bruge for at sætte "læring i projekter" på dagsordenen i organisationen?

Viden

- Teoretisk og praktisk viden til brug i projektet



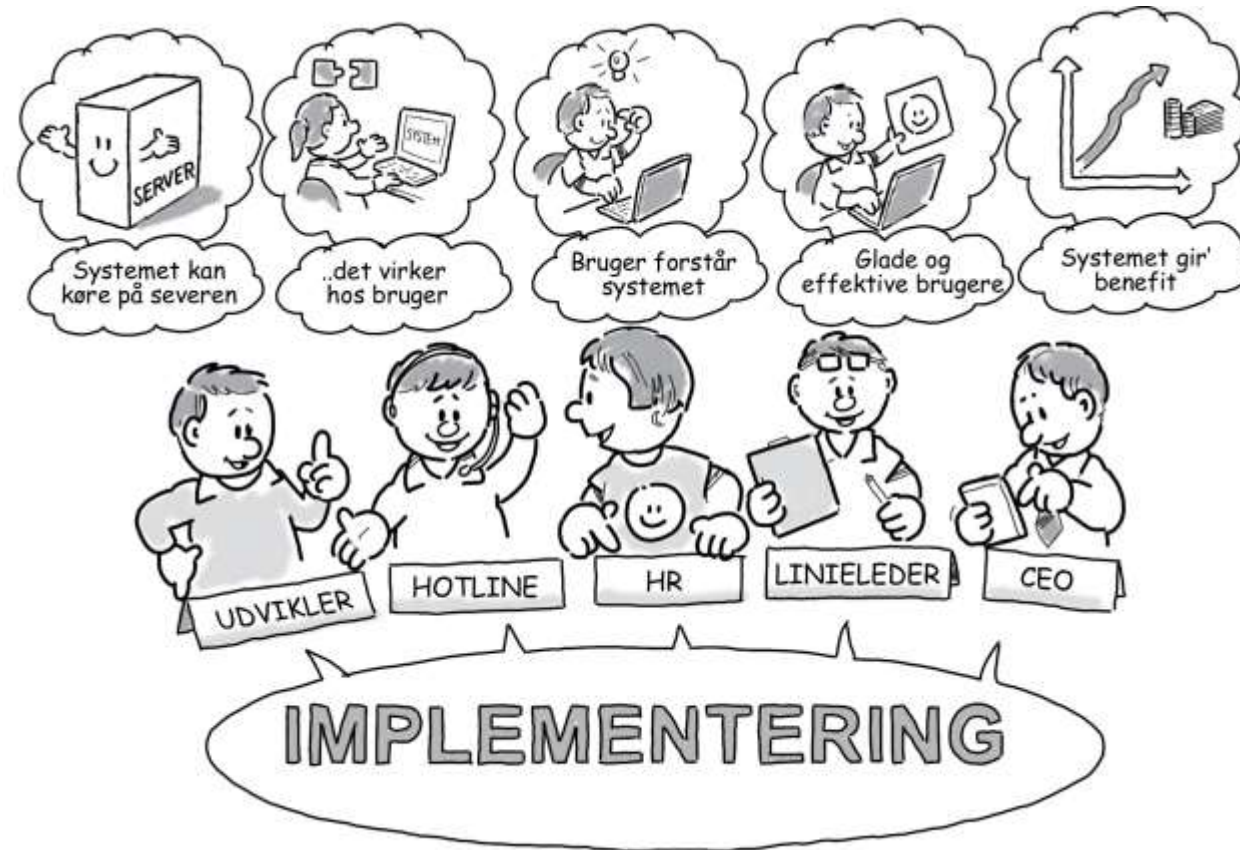
Kortlægning af viden

- Kompetence landskabet

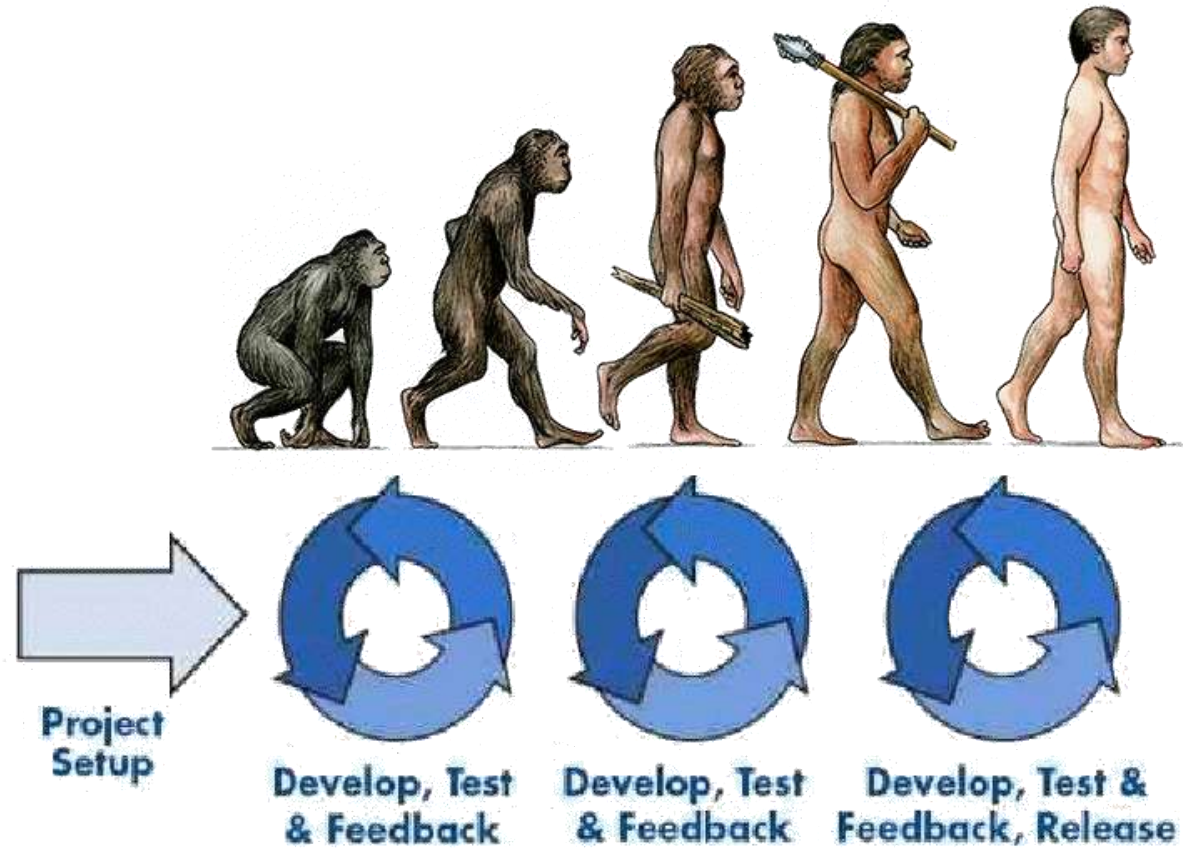
Kompetencematrix												
Kendskab til opgaven:												
			ingen	Oplæring begyndt	Udføre med hjælp	Kan selv	Ekspert, kan oplære andre					
Kompetence												
Navn												
												
												
												
												
												
												
												
												

Færdigheder

– Praktiske, kognitive, kreative og kommunikative

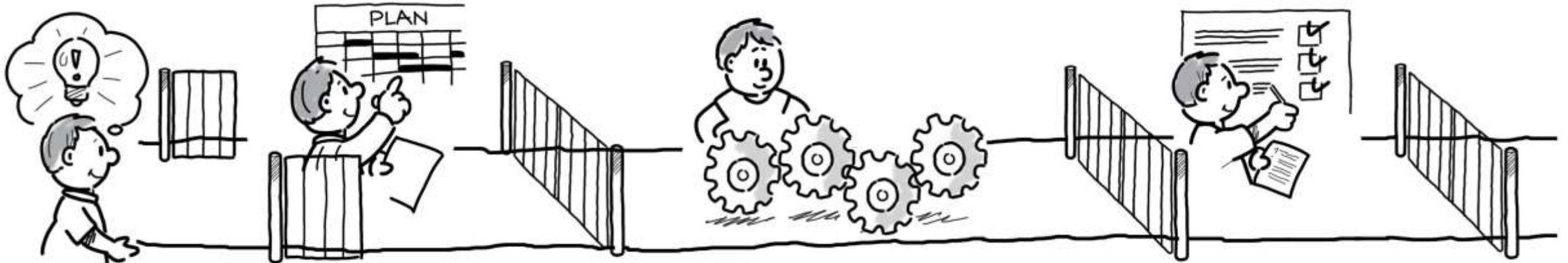


Lærings feedback mekanismer i projektet

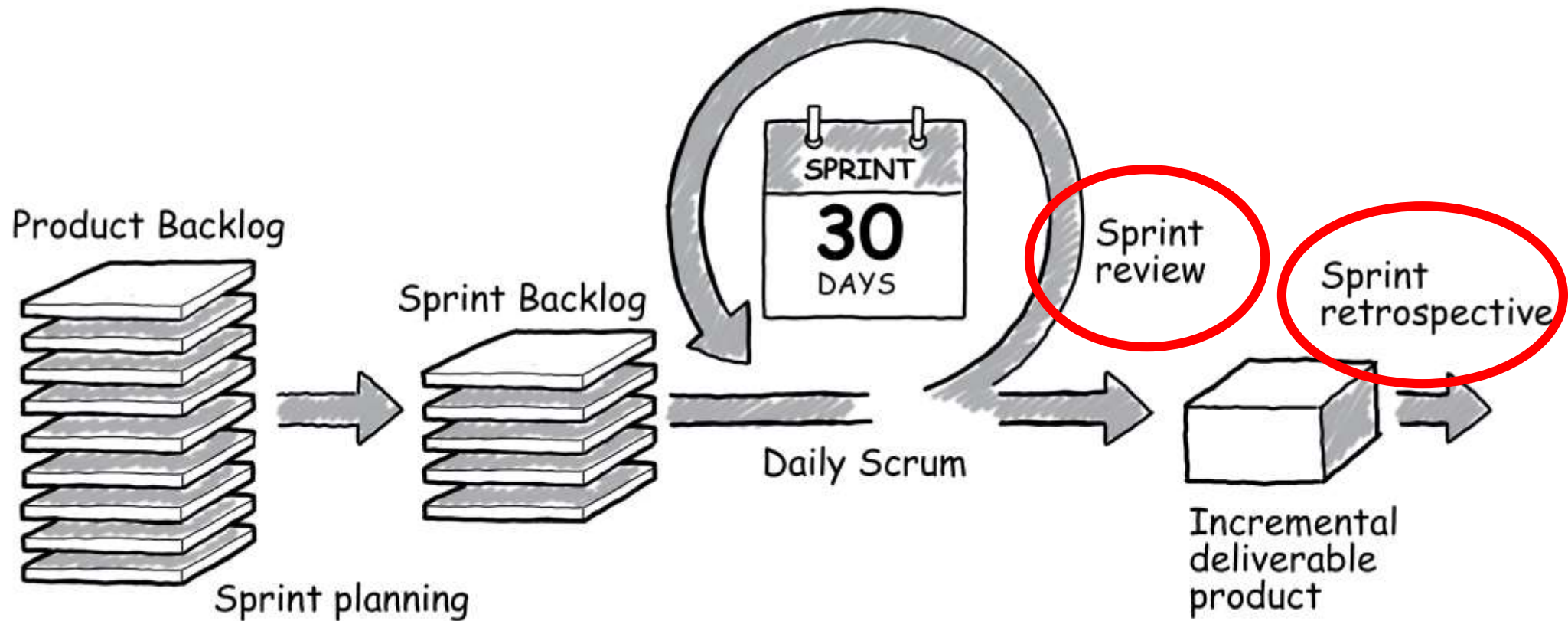


Kompetencer

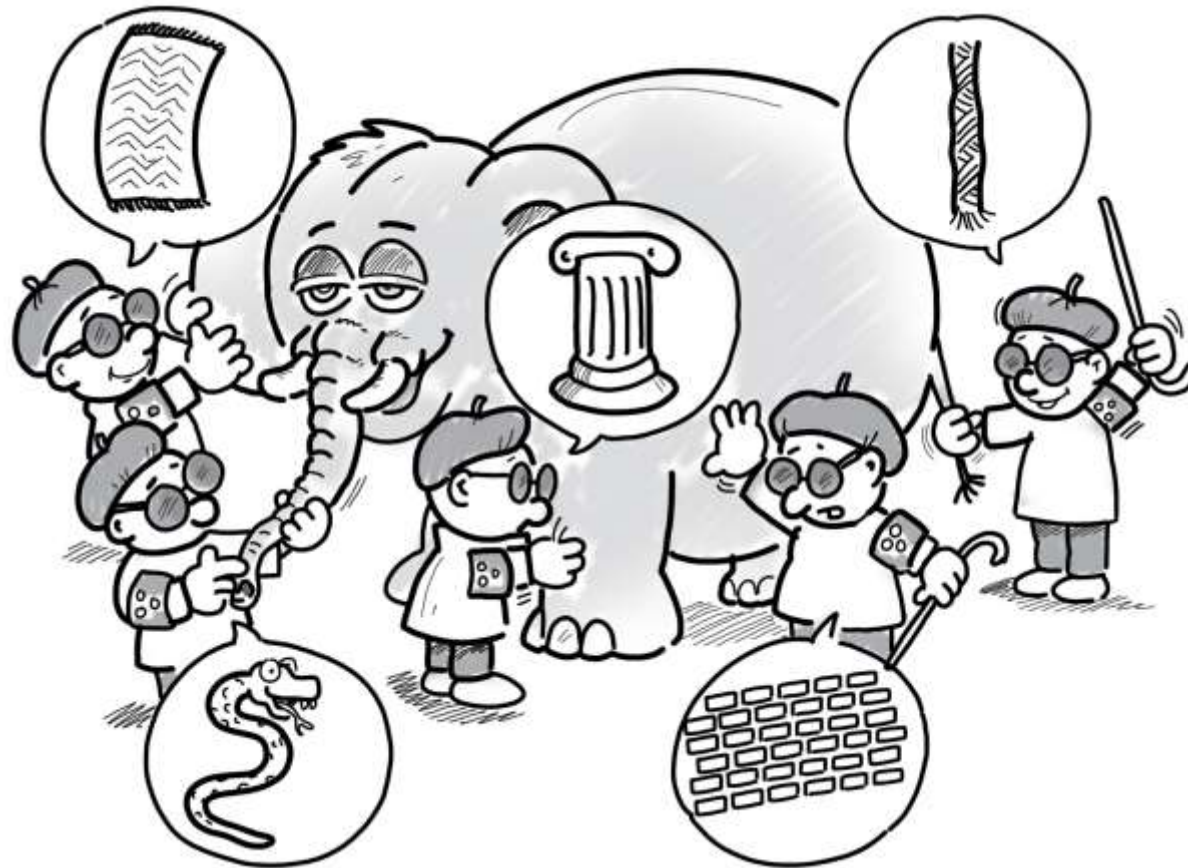
– Anvendelse af viden og færdigheder



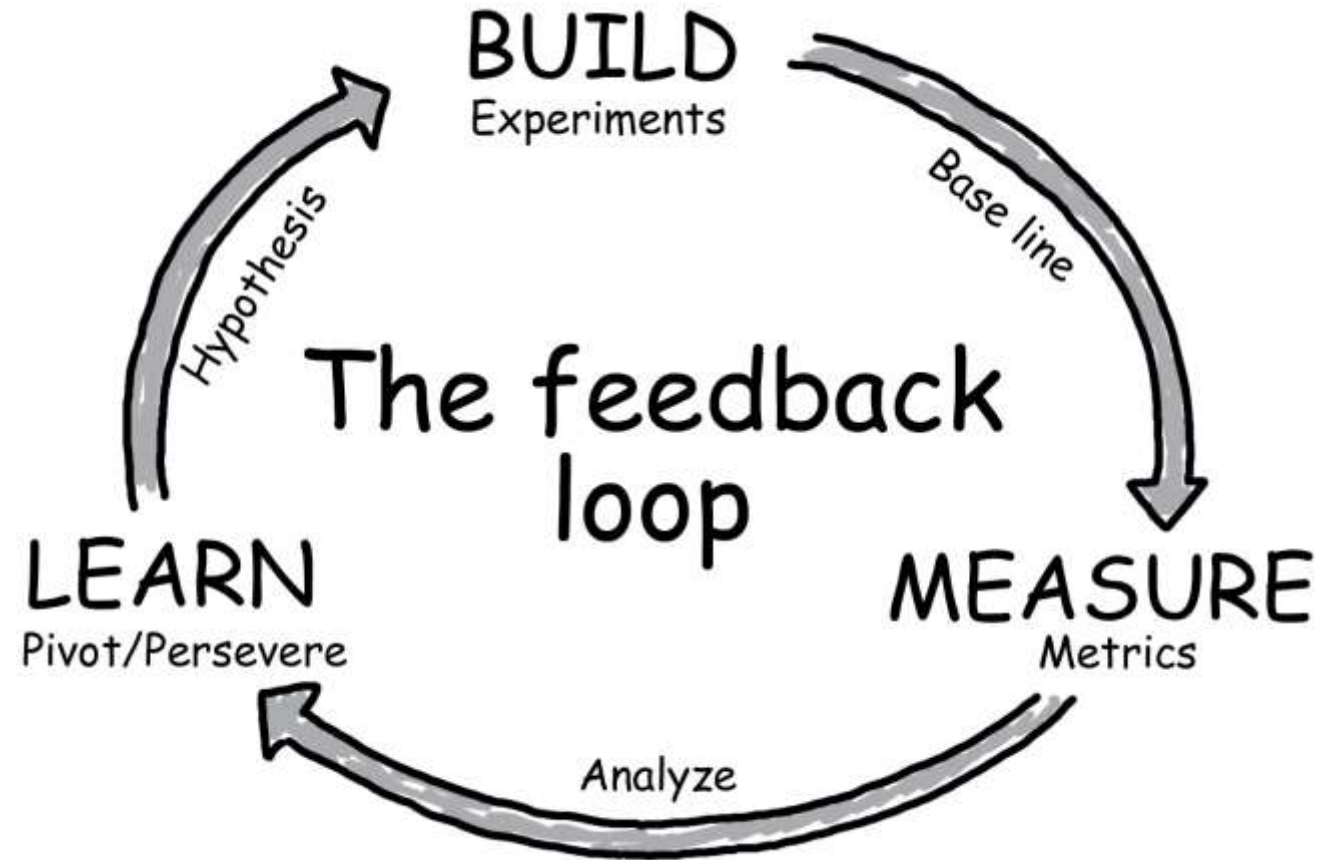
Løbende produkt review => Læring



Forståelse af projektet, herunder formål og interesserer samt løsningerne



Læringsmotor i LEAN Start Up

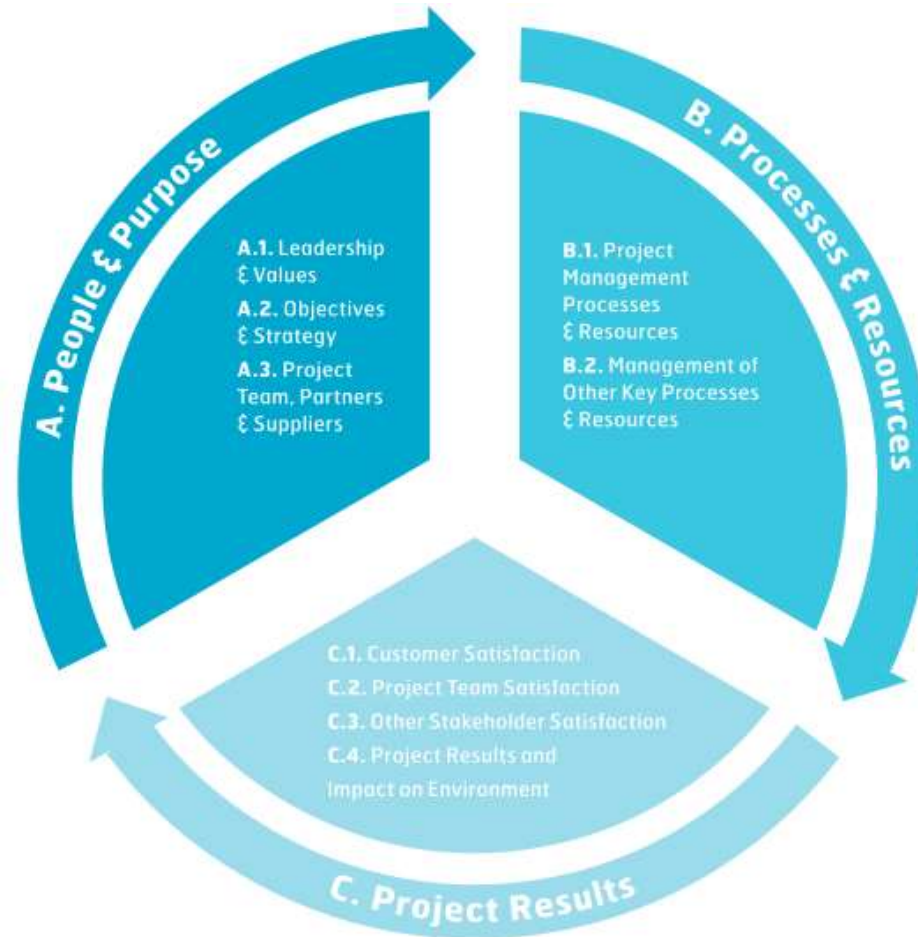


Projektmodenhed – er også noget man lærer!

- organisationens udvikling af projektmiljøet



IPMA Project Excellent Model, ver 1.0, 2016



LINK:

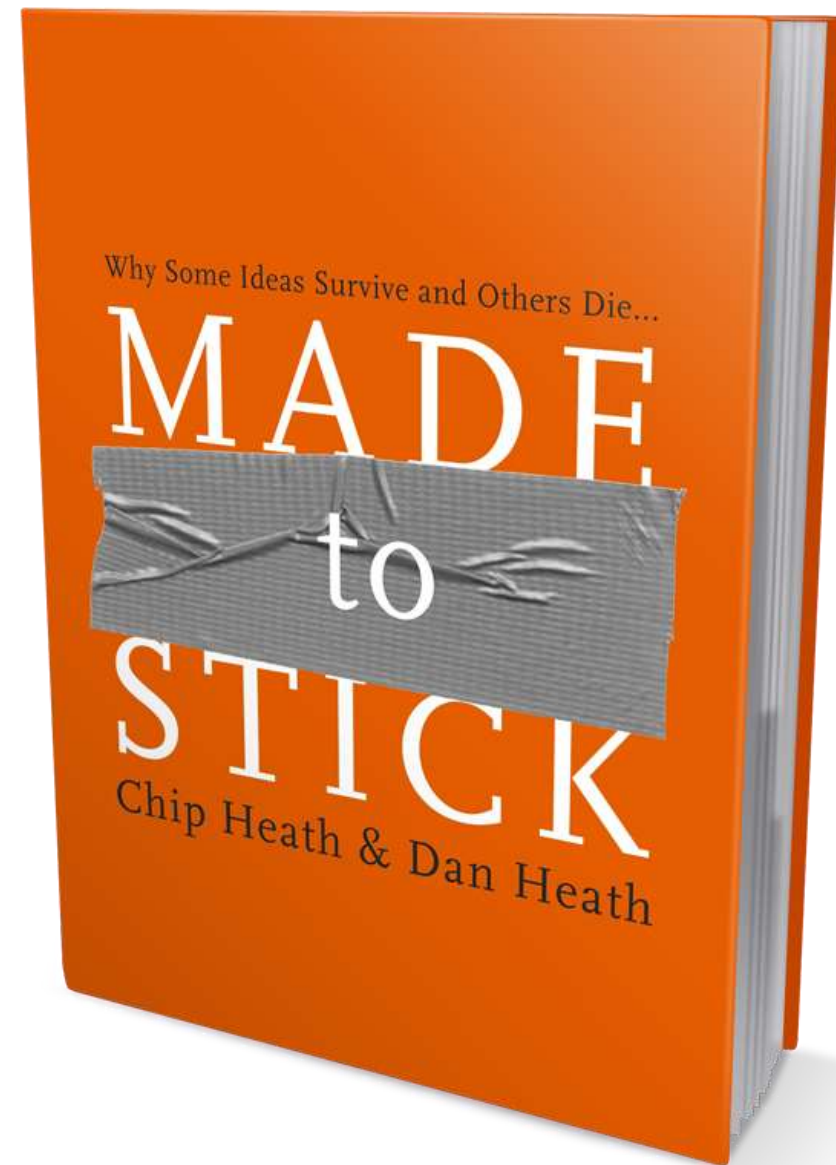
http://products.ipma.world/wp-content/uploads/2016/02/IPMA_PEB_1_0.pdf

Figure 5-8: The IPMA PEM criteria

Læring i organisationer

*Fortæl dem IKKE hvad de skal gøre!
Fortæl i stedet en gribende historie ...*

- **Simple** – find the core of any idea
- **Unexpected** – grab people's attention by surprising them
- **Concrete** – make sure an idea can be grasped and remembered later
- **Credible** – give an idea believability
- **Emotional** – help people see the importance of an idea
- **Stories** – empower people to use an idea through narrative



Projektlederen som lærings rollemodel



Opbyg læringskultur (Afskaf nulfejlkulturen)

(Projekt-) Lederen påvirker kulturen gennem sin adfærd

- Erkendt egne fejltagelser og fortæl hvilken læring du fik
- Mantra: *Fail fast, fail early and fail forward*
- Italesæt, at fejl ikke er fiasko - men feedback, som vi kan lære af
- Afsæt tid – og skab rum – til at eksperimentere, fejle og lære
- Frem for alt: Lær at lære - også med og af hinanden

TAK FOR NU

Ring eller skriv, så vi kan få en snak om, hvordan jeg kan hjælpe med læringen i dit projekt og/eller jeres organisation: 26 28 84 48