

Workshop, LAB24

Digitalt Ansvar / Få hjælp til at forebygge og håndtere digital chikane

Tid: 1 time og 15 minutter

Uddybende beskrivelse (max. 1 side)

I takt med at vi i stigende grad anvender digitale platforme og tekniske løsninger i vores arbejdsliv, stiger risikoen for at modtage digital chikane fra fx kunder eller samarbejdspartnere.

I Digitalt Ansvar har vi siden 2020 beskæftiget os med digital chikane, hvor vi blandt andet gennem en landsdækkende undersøgelse har undersøgt omfanget og karakteren af digital chikane på det private arbejdsmarked. Gennem et flerårigt samarbejde med fem større virksomheder (DSB, Jysk, Ekstra Bladet, Spar Nord og Sydbank) har vi indsamlet viden om, hvordan digital chikane opleves og påvirker medarbejdere. Som resultat af samarbejdet med de fem virksomheder, har vi udviklet 12 værktøjer til at forebygge og håndtere digital chikane. Værktøjerne er netop udviklet med udgangspunkt i virksomhedernes praksis og arbejdskultur.

Vores workshop vil være delt op i to dele:

Første del:

Ca. 30 min.: Vi begynder workshopen med en introduktion til, hvad digital chikane er, hvordan det defineres samt en introduktion til den viden vi har om omfanget af digital chikane på det private arbejdsmarked. Oplægget sluttet af med en introduktion til de 12 nyudviklede [værktøjer](#).

Anden del:

Ca. 35 min.: Efter introduktionen til digital chikane, får workshoppens deltagere selv en smagsprøve på et af vores værktøjer, [ChikaneLabyrinten](#). Som et af vores værktøjer i den taktile ende, er dette udviklet som et brætspil. Gennem spillet bliver deltagerne præsenteret for forskellige kontekster og typer af digital chikane, som de skal forholde sig til. Derved styrkes deltagerens opmærksomhed på, hvor forskelligt digital chikane kan opleves, hvor forskelligt personer reagerer på denne type hændelser samt en refleksion, hvilke procedurer, de har – eller ikke har - på deres arbejdsplads omkring digital chikane.

Afrunding:

Ca. 10 min: Dialog/Refleksion om oplevelserne med at spille ChikaneLabyrinten. Hvilke diskussioner kom frem i de enkelte grupper? Hvilke oplevelser havde deltagerne med spillets scenarier med eksempler på digital chikane? Hvilke erkendelser kom de frem til, og var der noget, der overraskede dem i de enkelte grupper?

OBS: Da projektet er støttet af Velliv Foreningen er værktøjerne frit tilgængelige og vil således kunne anvendes af workshoppens deltagere uden betaling.

Vi kan medbringe 10 spil, hvorved deltagerne kan opdeles i grupper med 4-5 personer i hver gruppe. Vi kan således facilitere max 50 personer i denne workshop. Det er en fordel, hvis der er plads til, at grupperne kan placeres med lidt afstand.