

Tamora Oy: Sisäisten kehittäjien valmennus, koulutuksen sisällöt

Etukäteis- ja välitehtävät

Etukäteis- ja välitehtävät rakennetaan sähköiseen oppimisympäristöön. Etukäteistehtävät ovat orientoitumista teemaan. Osallistujat saavat valita kolmesta artikkelista yhden ja kolmesta videosta yhden, joihin he tutustuvat etukäteen ja poimivat näkökulmia omaan tilanteeseensa.

Välitehtävät molempien päivien välillä ovat ketteriä kokeiluja työpaikalla ja niiden näkyväksi tekemistä yhteiskehittelyn alustalla. Ensimmäinen on helppo ja toinen haastava. Myös Twitter sekä tiedon lähteenä, että näkyväksi tekemisen alustalla otetaan käyttöön.

Päivä 1

Päivän tavoitteena on saada aikaan

- yhteinen näkymä tavoiteltavasta, parhaasta mahdollisesta tulevaisuudenkuvasta
- tunne siitä, että sen saavuttaminen on mahdollista meidän kaikkien yhdessä tekemisellä
- yhteinen tahto organisaation strategisten tavoitteiden saavuttamiseen.

Määritellä omat kokeilujen teemat ja valita kehittäjätiimit kokeiluihin ja käsikirjan kirjoittamiseen. Tuloksena kokeilut käytäntöön viemiseksi ja kokeiluja ohjaava materiaali. Digiloikka organisaation tavoitteiden mukaisesti toteutettuna, usein Twitter-näkyvyys ja sisällöntuotanto.

Päivä 2

Päivän tavoitteena on

- osallistujien omat lähtökohdat ja roolit huomioon ottaen hakea onnistumisen askeleita ja omaa kehittäjän asennetta
- innostuttaa ja sitouttaa osallistujat kehittämistyöhön onnistumisten kokemusten jakamisen ja innostavien esimerkkien avulla.

Tuloksena oman kehittäjäprofiilin tunnistus. Omien kokeilujen esittely ja vaikuttavuuden analysointi. Kokeilujen näkyväksi tekeminen ja mallinnus ja vieminen osaksi kehittäjän käsikirjaa ja levitysmallit. Omien kiinnostusalueiden ja ideoiden tunnistus ja niiden jalostus ryhmissä kokeiluiksi. Oman työn rikastaminen ja laajentaminen kehittäjän identiteettiin.

Päivä 3

Kolmannen päivän tavoitteena on mallintaa ja tuoda osaksi Sisäisen kehittäjän käsikirjaa jo prosessissa tutuiksi tulleet ja omaksutut kehittäjän välineet ja materiaalit. Välineet ja toteuttamisen reseptit luodaan ainakin seuraaviin:

- ketterät kokeilut, työnteon tavan muotoilu, työn rikastaminen, digiloikka, työinnostuksen toteuttaminen, asiakaskokemuksen mittaus

Sisäinen kehittäjän käsikirja julkaistaan digitaalisena. Valokuvaa, visualisointia ja digitaalisuutta käsitellään ja matkan aikana opeteltujen välineiden käyttöönotto kuvataan oppaaksi videoon. Välineet valitaan organisaation tavoitteiden mukana. Nyt ne ovat Sway, Canva ja Pinterest.

Jokainen päivä jakautuu kolmeen osaan, joista jokainen on kahden tunnin mittainen. Niiden välissä on 40 minuutin keskustelulounas ja 20 minuutin keskustelukahvi. Ideana on saada aikaan flowtila koko päivän ajaksi.