



Handläggare Jennie Virén	Godkänd av cRO-UU Per Hulling
Ersätter	Kurskod SPEL BERPL 2
	Gäller från och med 2022-04-22

## Spel som metod inom beredskapsplanering – steg 2

### Bakgrund

Totalförsvaret berör oss alla. För att Sverige ska kunna innehålla en god civil beredskap behöver beslutsfattare kunna ta beslut både om hur vi ska organisera och använda sådana resurser och strukturer som är på plats redan idag, men också ta beslut om vad som behöver utvecklas för framtiden. Vi behöver kunna genomföra beredskapsplanering på både kort och lång sikt.

För att kunna skapa tillräckligt bra beslutsunderlag för våra beslutsfattare behöver berörda aktörer och experter utbyta kunskaper med varandra. Detta måste ske på ett genomtänkt, relevant, målinriktat och effektivt sätt. Spel kan vara en av flera metoder för detta.

Spel är en metod för att åskådliggöra interaktioner mellan flera aktörer (spelsituation), till exempel myndigheter. Metodiken kan utformas och tillämpas på många olika sätt och hur det görs beror av spelets syfte och förutsättningar. Ett vanligt format är att ett spel genomförs som diskussioner mellan deltagarna, spel i seminarieform.

Föreliggande kurs är en fortsättning på kursen *Spel som metod inom beredskapsplanering – steg 1* och genomförs av FOI som pilot under 2022 på uppdrag av MSB.

### Målgrupp

Kursen vänder sig till chefer och handläggare vid centrala myndigheter, länsstyrelser och regioner som arbetar med eller kommer att arbeta med beredskap inom egen myndighets ansvarsområde.

### Förkunskaper

Deltagare ska tidigare ha genomgått MSB:s kurs *Spel som metod inom beredskapsplanering – steg 1*.

### Säkerhetsprövning och inplacering i säkerhetsklass

Deltagaren ska vara registerkontrollerad och säkerhetsprövad. Intyg om kravuppfyllnad kan komma att krävas från deltagarens organisation i samband med antagning till kursen.

## Urval

I de fall antal sökande överskrider antal platser på kursen, förbehåller sig MSB rätten att göra ett urval bland de anmälda för att skapa en jämn fördelning av representerade aktörer vid kursen. Vid eventuellt urval beaktas till exempel jämställdhet, behovsbild samt geografisk spridning.

## Syfte

Kursen syftar till att ge deltagaren förutsättningar att utveckla fördjupad och praktiskt grundad kunskap om spelmetodik för uppbyggnad av svensk beredskap, där ett utforskande arbetssätt och en strukturerad metod bidrar till att lösa problem och ta fram beslutsunderlag.

Ett ytterligare syfte är att skapa möjlighet till erfarenhetsutbyte och nätverkande.

## Lärandemål

Efter genomförd kurs förväntas deltagaren kunna

1. tillämpa en erfarenhetsbaserad metod för att på kort tid, i dialog med andra, identifiera och beskriva hur det egentliga problemet ska lösas
2. tillämpa den principiella processen för spelförberedelser, spelgenomförande och post-spelanalys
3. producera spelutkast för beredskapsproblem som behöver lösas relaterat till egen myndighets ansvarsområde
4. genomföra enkla spel som är målinriktade för ansvarsområdets ändamål.

## Innehåll

Under kursen behandlas följande innehåll utifrån ett fördjupat och tillämpat arbetssätt:

- spel som metod inom beredskapsplanering
- probleminentifiering
- spelprocessen – förberedelse, genomförande, och post-spelanalys
- underlag och dokumentation
- provspel
- handledning och återkoppling

## Pedagogik och metodik

Kursens pedagogik, metodik och gestaltning strävar efter att vara exemplifierande och förebildlig avseende människors olikheter, etnisk mångfald och jämställdhet mellan kvinnor och män.

Kursen utgår från beprövad erfarenhet av spel som metod.

Kursen genomförs med fokus på lärande genom eget arbete och reflektion mellan kursmötena. I kursmötena sker lärande genom samarbete med andra genom bl.a. föreläsningar, förevisningar, diskussioner och gruppuppgifter.

### **Upplägg och omfattning**

Kursen omfattar nio dagars utbildning och genomförs platsförlagd under en period av elva veckor, där varje kurstillfälle är upplagt som möten av handledningskaraktär.

Varje deltagare ska medföra ett beredskapsproblem som ska lösas med spel som stödjande verktyg och som kan diskuteras med andra deltagare. Beredskapsproblemet kan bestå i ett, eller ett komplex av, problem som behöver lösas. Detta kan vara verkligt, anonymiserat eller fiktivt. Efter avslutad kurs ska deltagaren ha utarbetat ett spelupplägg som denne kan utföra.

Deltagaren förväntas genomföra praktiskt spelförberedande arbete av begränsad omfattning mellan de handledarledda kurstillfällena.

Kursens upplägg bygger på att kursdeltagaren är närvarande och aktiv under kursens samtliga delar. Kunskaps- och erfarenhetsdiskussioner är viktiga inslag där kursdeltagaren förväntas ta eget ansvar för lärande både individuellt och i grupp.

Deltagaren rekommenderas också att avsätta tid efter avslutad kurs för att med andra genomföra sitt spel. Detta för att bl.a. tillvarata kursens innehåll i förhållande till det egna arbetet och den egna organisationen.

### **Läromedel**

Kursen bygger på den kurs- och referenslitteratur som utlämnats under *Spel som metod inom beredskapsplanering – Steg 1*.

### **Intyg**

MSB utfärdar ett kursintyg till deltagaren efter genomförd kurs.