

Veiledning til *Beslutningen*

Beslutningen er en praktisk prøve i etikk fra Finansnæringens Autorisasjonsordninger. Attensi har utviklet løsningen, og Activa Humanistisk Akademi står bak det etikkfaglige innholdet. Dette er en veiledning til *Beslutningen*, skrevet av filosofen Anne Rose Røsbak Feragen fra Activa Humanistisk Akademi.

Veiledningen er utviklet for deg som skal ta etikkprøven, i forbindelse med oppdatering eller autorisasjon, og for deg som skal lede andre gjennom oppdatering eller autorisasjon.

Målet med veiledningen er å gi et bilde av hva som skal til for å bestå prøven. Det er derfor lagt vekt på å beskrive hva som ligger til grunn for vurderingen av spillerens svar.

Veiledningen kan dermed komme til nytte i forberedelsene til prøven og i etterkant av en prøvegjennomføring.

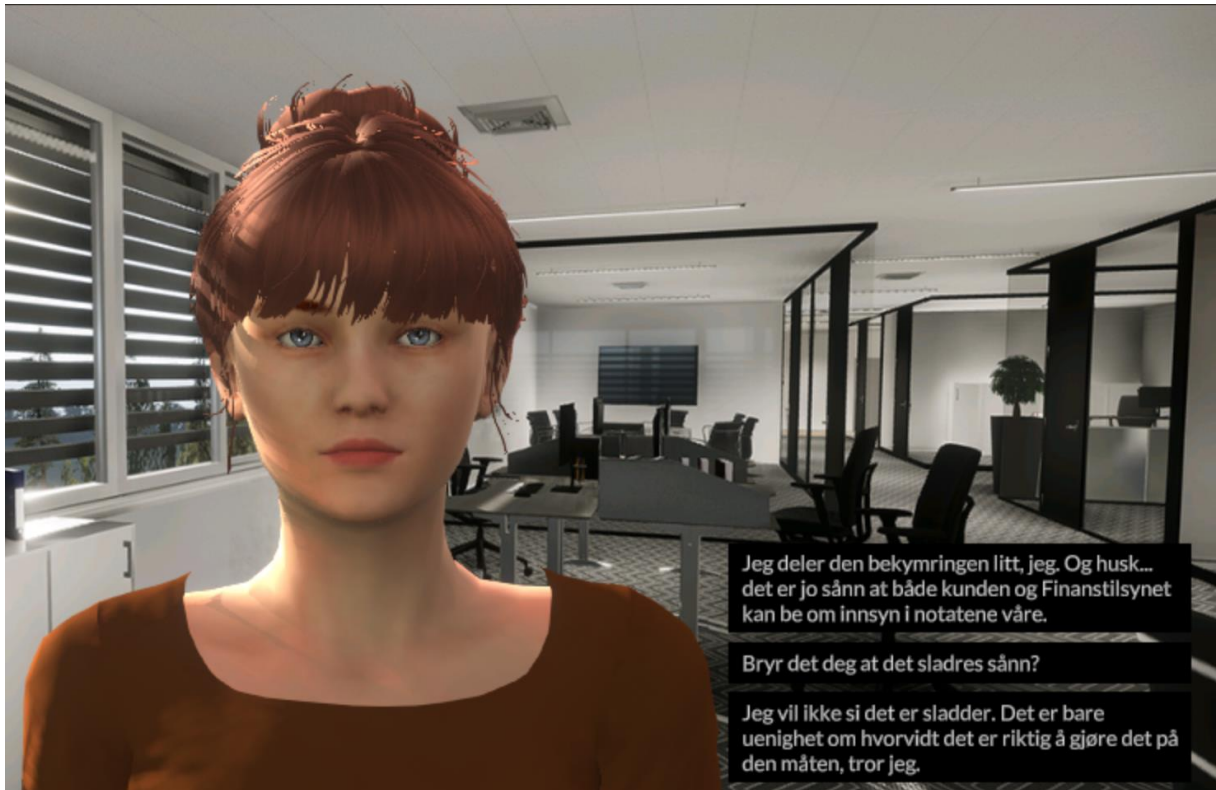
Eksemplene som gis er hentet fra den versjonen av *Beslutningen* som ble brukt som oppdateringsprøve i 2020, der spilleren har oppdaget at en kollega legger inn fylldige karakteristikk av enkeltkunder i bedriftens kundeoppfølgingsystem.

Beslutningen består av til sammen seks deler. Veiledningen er derfor delt inn i seks kapitler, med ett kapittel for hver del:

1. Innledningen
2. Oppgaven som går ut på å finne dilemmaet
3. Oppgaven som går ut på å finne handlingsalternativene
4. Oppgaven som går ut på å plukke ut relevante vurderinger
5. Oppgaven som går ut på å ta en beslutning og begrunne den
6. Tilbakemeldingen

1 Innledningen

Beslutningen starter med en dialog. Spilleren får se og høre personer som forteller noe eller snakker sammen. Spilleren deltar selv ved å velge blant replikker som dukker opp underveis.



Dialogen fungerer som et oppspill til det dilemmaet som skal håndteres. Målet med den er å la spilleren bli fortrolig med situasjonen, ikke å teste spillerens etikkfaglige kompetanse. Spilleren kan derfor velge blant replikkene uten at det påvirker sluttresultatet.

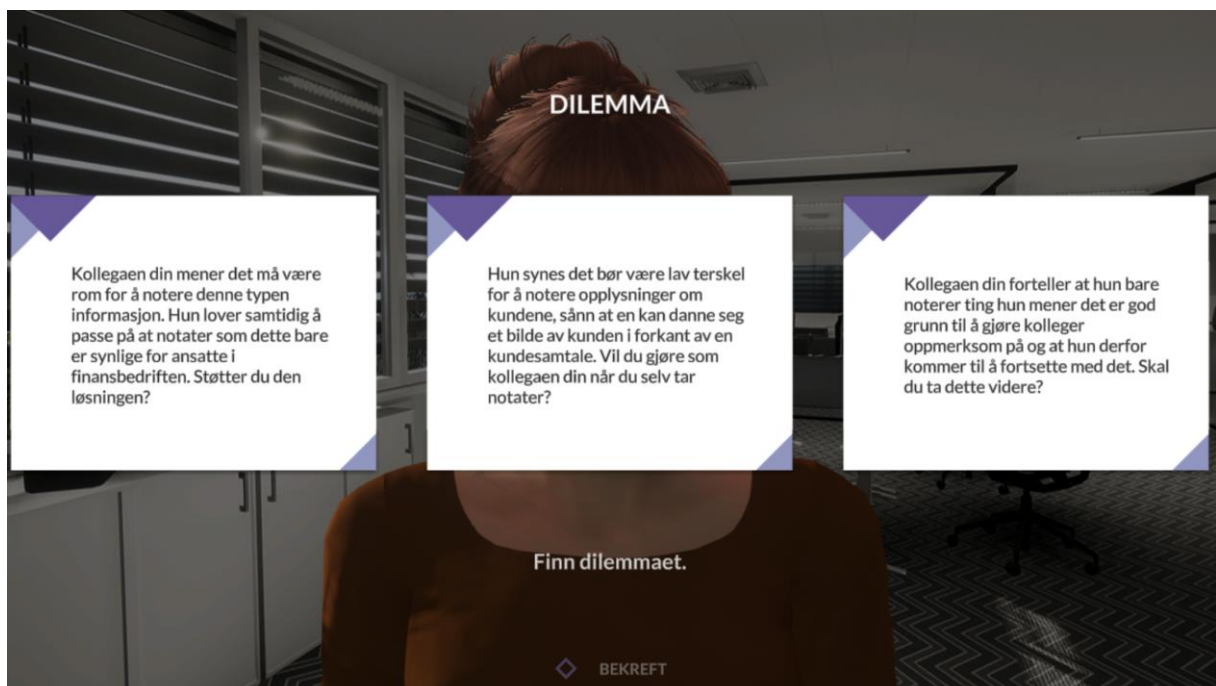
2 Oppgaven som går ut på å finne dilemmaet

Spilleren får presentert tre svaralternativer. Ett av dem er et dilemma, og spillerens oppgave er å finne det.

For å klare oppgaven må spilleren kunne bruke definisjonen av et dilemma (kompetansekravet er beskrevet i fagplanens punkt 2.3.1, 'Hva et dilemma er').

Det korrekte svaralternativet beskriver et valg mellom to handlingsalternativer som begge er rette, i den forstand at de er godt begrunnet.

Gale svaralternativer beskriver et valg mellom (1) et handlingsalternativ som er rett eller godt begrunnet, og (2) et handlingsalternativ som er galt eller dårlig begrunnet. Et handlingsalternativ vurderes som galt eller dårlig begrunnet dersom det er i strid med loven, i strid med god skikk, eller tilsvarende.



I bildet er svaralternativet til høyre korrekt, siden det kan begrunnes godt både å ta det videre og å la det ligge. Svaralternativet til venstre er galt. Det samme gjelder svaralternativet i midten. Det å støtte eller bli med på en problematisk praksis kan ikke sies å være rett eller godt begrunnet. De gale svaralternativene utgjør dermed valg mellom rett og galt.

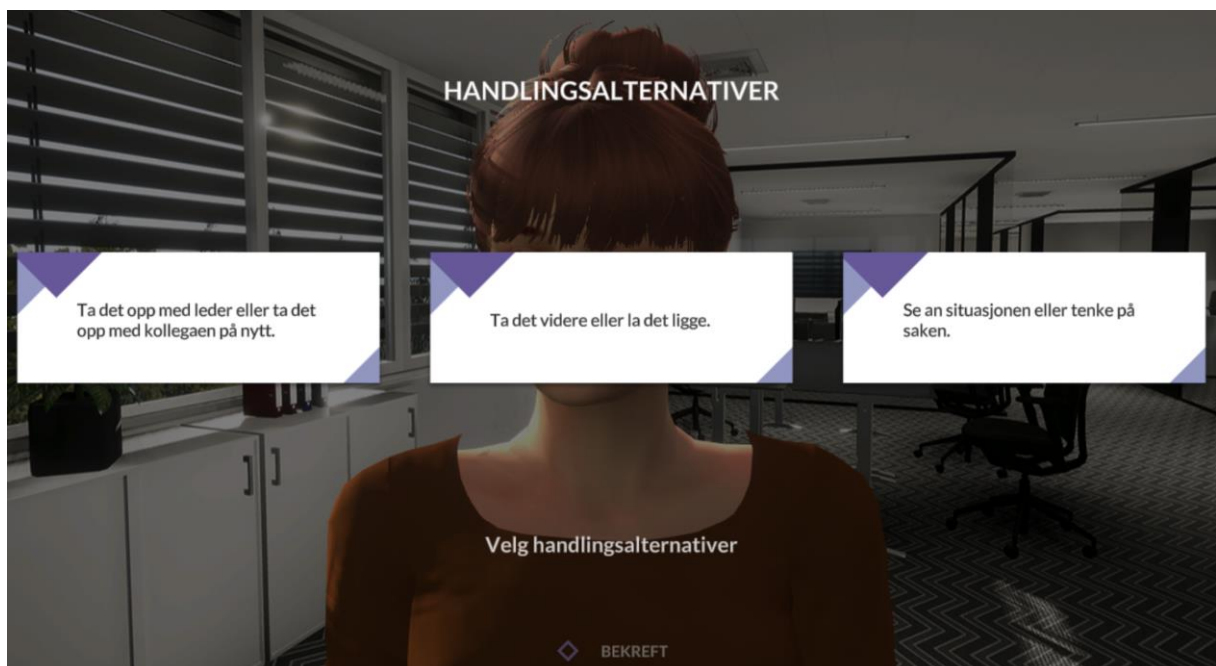
3 Oppgaven som går ut på å finne handlingsalternativene

Spilleren får presentert tre svaralternativer. Hvert svaralternativ består av et sett med to handlingsalternativer, og spillerens oppgave er å velge et sett der handlingsalternativene står i motsetning til hverandre.

For å klare oppgaven må spilleren kunne bruke definisjonen av et dilemma (kompetansekravet er beskrevet i fagplanens punkt 2.3.1, 'Hva et dilemma er').

Det korrekte svaralternativet beskriver et valg mellom to handlingsalternativer som står i motsetning til hverandre, i den forstand at det ene handlingsalternativet utelukker det andre.

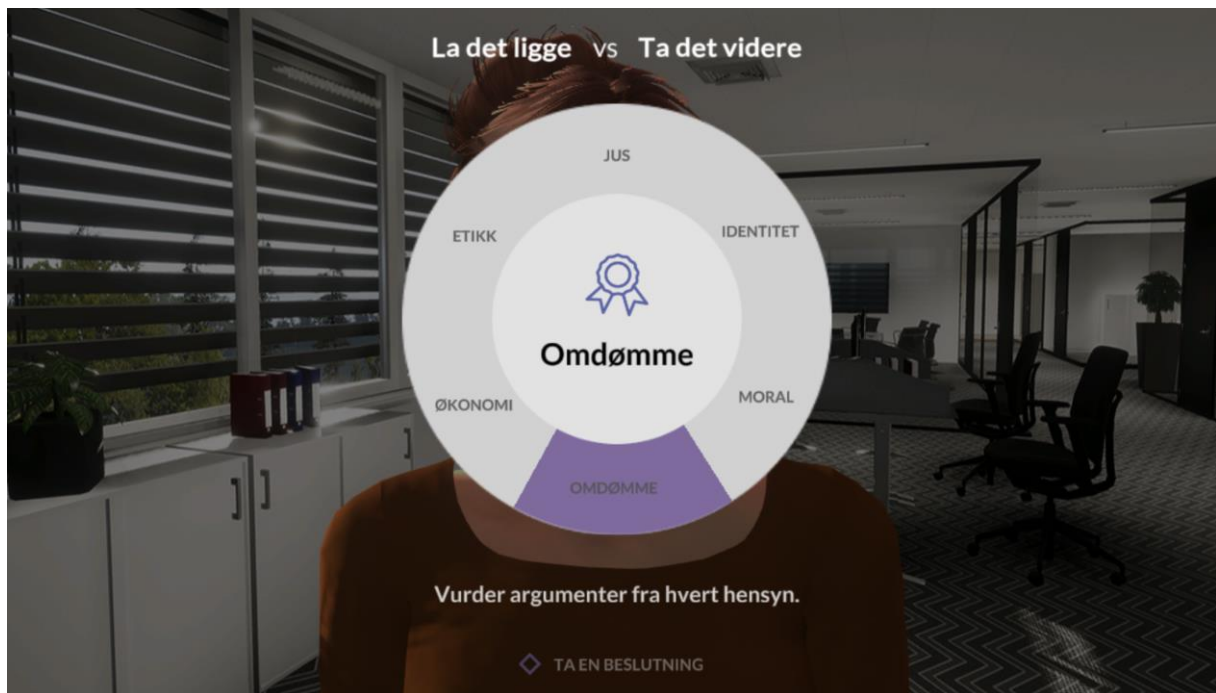
Gale svaralternativer beskriver et valg mellom to handlingsalternativer som er nesten like, i den forstand at de kan sies å være varianter av samme handlemåte.



I bildet er svaralternativet i midten korrekt, siden det innebærer et valg mellom handlingsalternativer som utelukker hverandre. Svaralternativet til venstre er galt, siden handlingsalternativene er varianter av samme handlemåte. Svaralternativet til høyre er galt av samme grunn.

4 Oppgaven som går ut på å plukke ut relevante vurderinger

Spillerens oppgave er å plukke ut relevante vurderinger fra hver del av Navigasjonshjulet.



For å klare oppgaven må spilleren kunne vurdere handlingsalternativer ut fra Navigasjonshjulet (kompetansekravet er beskrevet i fagplanens punkt 2.3.2, 'Navigasjonshjulet'). Som en del av det, må spilleren kunne bruke likhetsprinsippet og offentlighetsprinsippet, og skille mellom gode og dårlige begrunnelser (kompetansekravet er beskrevet i fagplanens punkt 2.2.1–2.2.4, som dreier seg om begrunnelse og etiske prinsipper).

Det er tatt høyde for at spillere kan ha ulike meninger om hva som bør gjøres. Det er derfor alltid mulig å velge blant korrekte svaralternativer som støtter begge de to handlingsalternativene.

En spiller som velger vurderinger fra hvert av de seks hensynene av Navigasjonshjulet vil kunne høste flere poeng enn en spiller som velger vurderinger fra noen få hensyn. En spiller som plukker ut tolv eller flere vurderinger vil kunne oppnå et bedre resultat enn en spiller som velger noen få.

Korrekte svaralternativer er vurderinger som er (a) saklige, i den forstand at de kan begrunnes godt, (b) relevante, i den forstand at de er i tråd med det hensynet som er valgt, og (c) treffende, i den forstand at de innebærer korrekt bruk av fagstoffet.

Gale svaralternativer er vurderinger som er (p) usaklige, i den forstand at de er dårlig begrunnet, (q) irrelevante, i den forstand at de hører hjemme under et annet hensyn enn det hensynet som er valgt, og (r) feilaktige, i den forstand at de avdekker etikkfaglige misforståelser.

La det ligge **Moral** på det videre

100

Kollegaen min må få lov til å gjøre sine egne vurderinger.

Dette er viktig informasjon som kollegene våre absolutt bør få.

Noe bør gjøres, av hensyn til kundene som er omtalt.


Det føles galt å blande seg inn i arbeidet til kollegaen min.

Det finnes ingen lov eller regel som pålegger meg å gjøre noe. Da bør jeg la være.

00000000

Vurder argumenter fra hvert hensyn.
Klikk på de argumentene du mener er relevante.

00000000

 TILBAKE TIL NAVIGASJONSHJULET

I bildet er svaralternativene i første rad korrekte (a–c) og svaralternativene i andre rad gale, nærmere bestemt usaklige (p). Svaralternativet til venstre på andre rad er et eksempel på en følelsesbasert begrunnelse, og svaralternativet i midten på andre rad er et eksempel på en smutthullsbe grunnelse.

La det ligge **Identitet** det videre

100

Vi sier at vi tar initiativ. Da bør jeg ikke bare slå meg til ro med svaret.

Skal vi kunne bistå kunden, trenger vi denne typen informasjon.

Skal vi finne de beste løsningene, må vi kjenne og forstå kunden.

Om kundene selv får greie på hva som står om dem, kan det hende de sier opp kundeforholdet.

Om en kunde har oppført seg dårlig, er det helt greit å fortelle kolleger om det.

Økonomi

Vurder argumenter fra hvert hensyn.
Klikk på de argumentene du mener er relevante.

TA SVAROPPLØSNING

[TILBAKE TIL NAVIGASJONSHJULET](#)

I bildet er svaralternativene i første rad korrekte (a–c) og svaralternativene i andre rad gale, nærmere bestemt irrelevante (q). Svaralternativet til venstre på andre rad hører hjemme under 'økonomi', og svaralternativet i midten på andre rad hører hjemme under 'moral'.

Offentlighetsprinsippet

Det er lite sannsynlig at det vil komme ut at enkelte legger inn informasjon som dette.	Jeg ville ikke likt at det kom ut at jeg tok initiativ her.	Det ville vært helt uproblematisk om andre fikk greie på at jeg tok affære her.
Det ville vært helt greit for meg om det kjent at jeg lot være å gjøre noe.	Det er liten fare for at andre får vite at det var akkurat jeg som tok initiativ her.	

Vurder argumenter fra hvert hensyn.
Klikk på de argumentene du mener er relevante.

TILBAKE TIL NAVIGASJONSHJULET

I bildet er følgende svaralternativer korrekte (a–c): svaralternativet i midten og til høyre på første rad, og svaralternativet til venstre på andre rad. Svaralternativet til venstre på første rad er galt, nærmere bestemt feilaktig (r), siden det dreier seg om en sannsynlighetsvurdering i stedet for en etisk vurdering. Det samme gjelder svaralternativet i midten på andre rad.

5 Oppgaven som går ut på å ta en beslutning og begrunne den

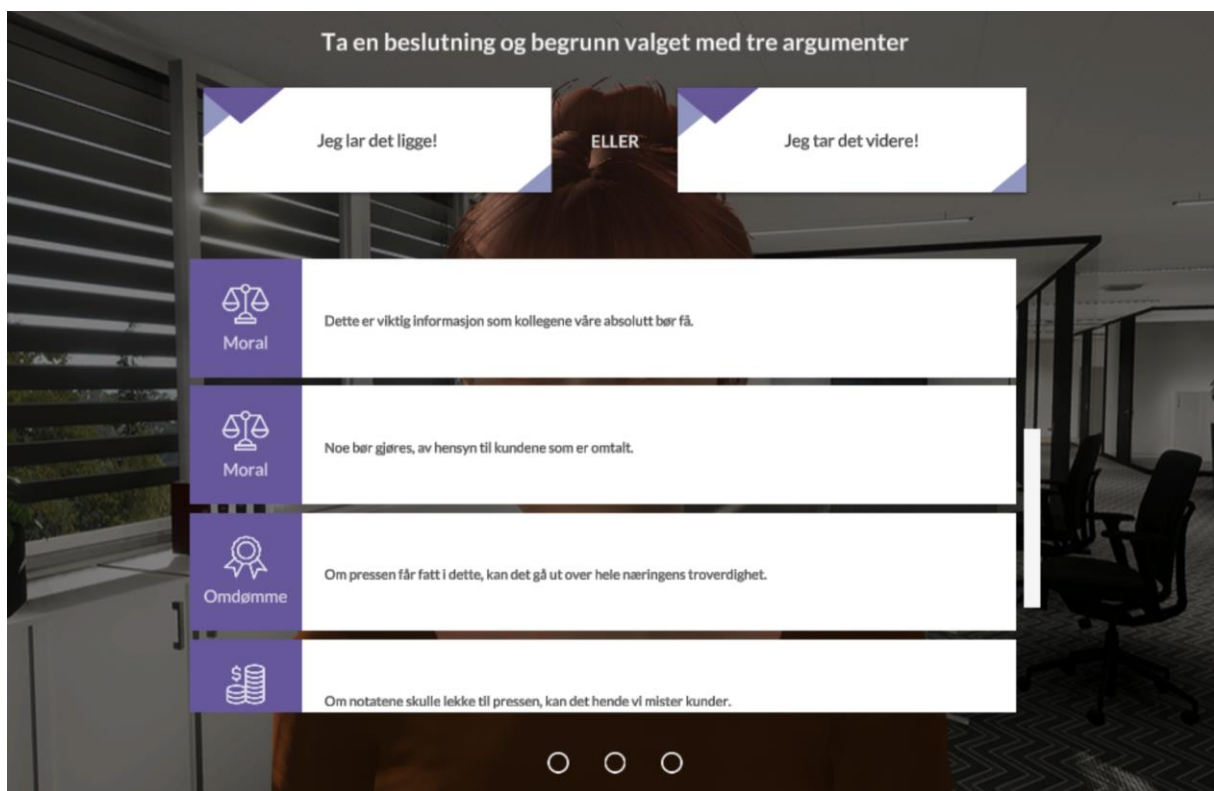
Spillerens oppgave er todelt: Spilleren skal (1) ta en beslutning og (2) begrunne valget sitt ved å velge tre av de vurderingene spilleren tidligere har plukket ut.

For å klare oppgaven må spilleren kunne bruke Navigasjonshjulet (kompetansekravet er beskrevet i fagplanens punkt 2.3.2, 'Navigasjonshjulet').

Det er tatt høyde for at spillere kan ha ulike meninger om hva som bør gjøres. Valget av handlingsalternativ vil derfor ikke påvirke resultatet. Det er også tatt høyde for at spillere kan ha ulike meninger om hvilke vurderinger som er veier tyngst. Mange ulike svar kan derfor være korrekte.

Korrekte svaralternativer er vurderinger som (a) saklige, i den forstand at de kan begrunnes godt, (b) relevante, i den forstand at de er i tråd med det hensynet som er valgt, (c) treffende, i den forstand at de innebærer korrekt bruk av fagstoffet, og (d) konsekvente, i den forstand at de samsvarer med det handlingsalternativet spilleren velger.

Gale svaralternativer er vurderinger som er (p) usaklige, i den forstand at de er dårlig begrunnet, (q) irrelevante, i den forstand at de hører hjemme under et annet hensyn enn det hensynet som er valgt, (r) feilaktige, i den forstand at de avdekker etikkfaglige misforståelser, og (s) inkonsekvente, i den forstand at de er i strid med det handlingsalternativet spilleren velger.



I bildet vil det første argumentet være korrekt (a–d) dersom spilleren bestemmer seg for å la det ligge, og galt (s) dersom spilleren bestemmer seg for å ta det videre. Det andre argumentet vil være korrekt (a–d) dersom spilleren lander på å ta det videre, og galt (s) dersom spilleren lander på å la det ligge. Det tredje argumentet vil være korrekt (a–d) dersom spilleren vil ta det videre, og galt (s) dersom spilleren vil la det ligge.

6 Tilbakemeldingen

Beslutningen avsluttes med en tilbakemelding til spilleren.

The screenshot displays a feedback interface for a decision-making exercise. It consists of four horizontal panels, each representing a step in the process. The first panel (Step 1) shows a blue bar, indicating a need for improvement. The second panel (Step 2) shows a green checkmark, indicating a good performance. The third panel (Step 3) shows a row of six icons: a green checkmark for 'JUS', a red 'X' for 'IDENTITET', a green checkmark for 'MORAL', a green checkmark for 'OMDØMME', a green checkmark for 'ØKONOMI', and a green checkmark for 'ETIKK'. A blue bar is also present on the right side of this panel. The fourth panel (Step 4) shows a green checkmark, indicating a good performance. At the bottom of the screen, there is a large purple checkmark icon followed by the text 'RESULTAT GRATULERERER du har bestått!' and a purple diamond icon followed by the text 'AVSLUTT'.

STEG 1 Du fant dilemmaet, men ikke på første forsøk.

STEG 2 Du fant de riktige handlingsalternativene.

STEG 3

JUS IDENTITET MORAL OMDØMME ØKONOMI ETIKK

STEG 4 Argumentene du valgte var i tråd med beslutningen din.

RESULTAT **GRATULERERER** du har bestått!

AVSLUTT

Siden *Beslutningen* er en prøve, ikke et læringsprogram, er tilbakemeldingen kort og konsis. Tanken er at tilbakemeldingen likevel skal si nok til at spilleren, og den som eventuelt følger opp spilleren, kan se om det er grunn til å jobbe mer med enkelte ting og hvilke ting det i så fall er snakk om. Det gis derfor tilbakemeldinger på hver poenggivende oppgave i prøven.

Grønn hake indikerer en god prestasjon, blå strek viser at det er grunnlag for forbedringer, og rødt kryss forteller at det er grunn til å øve mer.