



### Kap. 3: Guide til læringsaktivitet ”Engageret i praksis”

#### Mål:

Målet er at finde forskellige løsninger i situationer, hvor teknologi påvirker professionsarbejdet.

#### Fremgangsmåde:

Alle grupper får den samme case.

#### Første runde

En i gruppen læser casen op.

#### Anden runde

*Rollespil.* I gruppen skal I forberede de roller, som casen lægger op til. Læg sammen en plan for, hvad I vil gøre i situationen. Spil rollespillet – det må maks. tage fem minutter.

#### Tredje runde:

*Refleksion over re-konfiguration* – med udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Hvad skete der i situationen?
- Hvordan hang det sammen med den plan, I havde lagt?
- Diskuter om eller hvordan teknologien re-konfigurerer praksis.
- Diskuter om eller hvordan praksis re-konfigurerer teknologien.

I kan relatere dette til læringsmålet for kapitel 3 i bogen om TEKU – modellen.

**Opgavens karakter:** Der er ingen rigtige eller forkerte løsninger til denne opgave. Det er hensigten, at man udelukkende skal have fokus på at tænke problemløsende i forhold til teknologis betydning i den konkrete situation.