



Kap 5: Guide til læringsaktivitet ”Udvikling af professionsfaglighed”

Mål:

Målet med denne opgave er at diskutere og reflektere over, hvordan teknologier påvirker professionsarbejde og professionsfaglighed, og på hvilke måder teknologier har indflydelse på arbejdslivet generelt.

Opgaven

I skal spille et case-baseret spil, der består af **tre runder**. Man spiller sig igennem forskellige cases.

Fremgangsmåde:

- Spillet spilles af 5-6 spillere.
- Gruppen vælger en gamemaster, der styrer diskussionen og overholder tiden i de tre runder.
- Gamemasteren læser casen op, som alle har fået udleveret, og alle får to minutters ro til at forstå casen.

Temporunden (maks. 5 minutter)

- Gamemasteren fordeler kortene ligeligt mellem deltagerne. Timeout-kortet lægges på bordet, og overskydende kort lægges væk.
- Det handler om at **komme af med sine kort**, når man tager ordet.
- Det går ikke efter tur – og vær opmærksom på, at du kun må sige noget, når du smider et kort!
- Gamemasteren indleder spillet ved at smide et af sine kort på bordet og sige noget. Nu gælder det om at komme af med alle sine kort i løbet af de næste 5 minutter.
- På hvert kort står *et perspektiv, en position eller en handling eller et begreb* fra kapitel 5, som man inddrager, når man tager ordet.
- Hvis man ønsker en ”timeout”, kan man lægge hånd på ”timeout-kortet”. En ”timeout” betyder, at spilleren ønsker, at man skal bruge lidt længere tid på at tale om det, der lige er blevet sagt.

Temporunden kan ikke vindes, men det kan tabes! Man taber hvis man sidder tilbage med kort på hånden.

Fortsættes...



Refleksionsrunden (maks. 15 minutter)

Nu diskuterer gruppen casen med udgangspunkt i egen faglig viden, egne erfaringer og holdninger. I skal ikke længere bruge kortene. Casen diskuteres i forhold til læringsmålet: *Hvordan teknologi har indflydelse på professionsarbejde og professionsfaglighed.*

Opsamlingsrunden

Spillet afsluttes med, at gruppen samler op, og gamemasteren skriver tre vigtige pointer ned på et papir, som man i gruppen kan blive enige om.

Herefter går man videre til næste case og gennemgår de tre runder igen.

Opgavens karakter: Der gives ikke rigtige og forkerte svar i denne opgave. Hensigten med spillet er at fremkalde en nuanceret diskussion og refleksion over teknologiers indvirken på professionsarbejde med udgangspunkt i cases, der bygger på interviewudsagn fra professionelle ved professionernes arbejdspladser.