

Faciliteringsguide til læringsaktivitet D: Spillet "TechU"

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 casebaseret spil, der består af tre runder, som I kan læse mere om under fremgangsmåde. Man spiller sig igennem 3 cases og laver til sidst en fælles opsamling for hele holdet om de temaer, man har drøftet.

Fremgangsmåde:

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

Tempo runden

- Gamemasteren fordeler kortene ligeligt mellem deltagerne. Overskydende kort lægges væk.
- Det handler om at **komme af med sine kort**, og det gør man, når man tager ordet i en fælles diskussion.
- Vær opmærksom på, at du kun må sige noget, når du smider et kort!
- Gamemasteren indleder diskussionen ved at smide et af sine kort på bordet. Nu er diskussionen i gang, og nu det gælder 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*, som man diskuterer ud fra, når man tager ordet. Det gælder om at komme af med sine kort igennem diskussionen. Hvis man ønsker en "time out" kan man lægge hånden på "time out-kortet" på bordet. En "time out" betyder, at spilleren ønsker, at man skal forblive i den igangværende diskussion, komme mere i dybden med perspektivet og forfølge pointer. Den der har lagt hånden på "time-out- kortet" bestemmer, hvornår man vender tilbage til diskussionen. (dog max 2. minutter)

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

Refleksionsrunden

Diskussionen fortsætter nu med udgangspunkt i egen faglig viden, egne erfaringer og holdninger. Man skal ikke længere bruge kortene. Casen diskuteres i denne omgang i forhold til læringsmålet: *At reflektere over hvordan teknologi har indflydelse på professionsarbejde og professionsfaglighed.*

Refleksionsrunden tager 15 minutter

Opsamlingsrunden

Spillet afsluttes ved 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 TechU-spillet er at fremkalde en nuanceret diskussion og refleksion over teknologiers indvirken på professionsarbejde med udgangspunkt i cases, der bygger på interviewudsagn fra professionernes arbejdspladser.