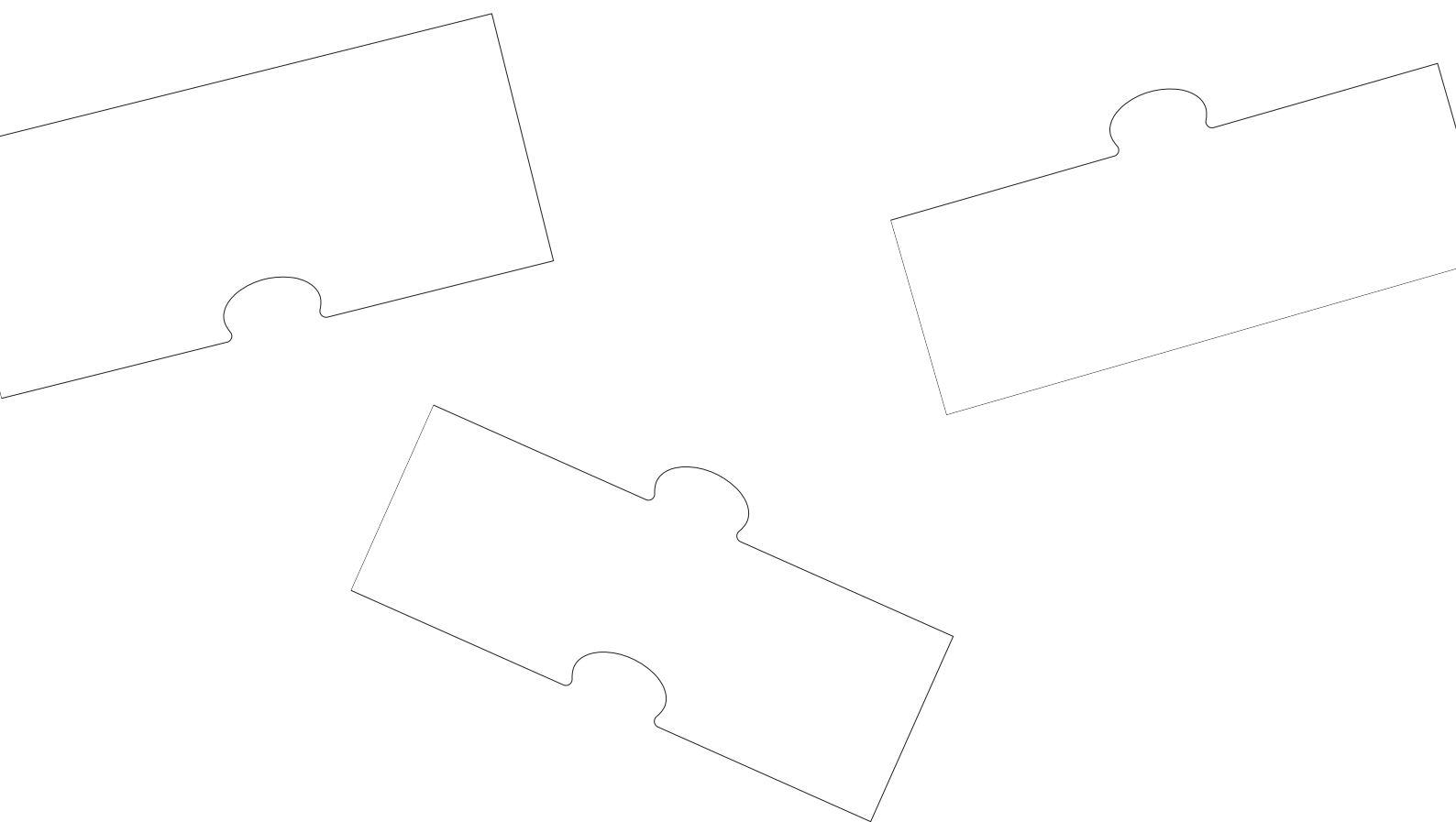


DILEMMASPILLET: SKOLENS MYNDIGHEDSPERSONER

UNDERVISER- VEJLEDNING



INTRODUKTION

Dilemmaspillet: Skolens Myndighedspersoner er et undervisningsmateriale udviklet til uddannelse af skolens pædagogiske personale. Materialet tager afsæt i nogle praksisnære cases, som kunne udspille sig i grundskolen eller SFO'en. Spillet indeholder tre emner:



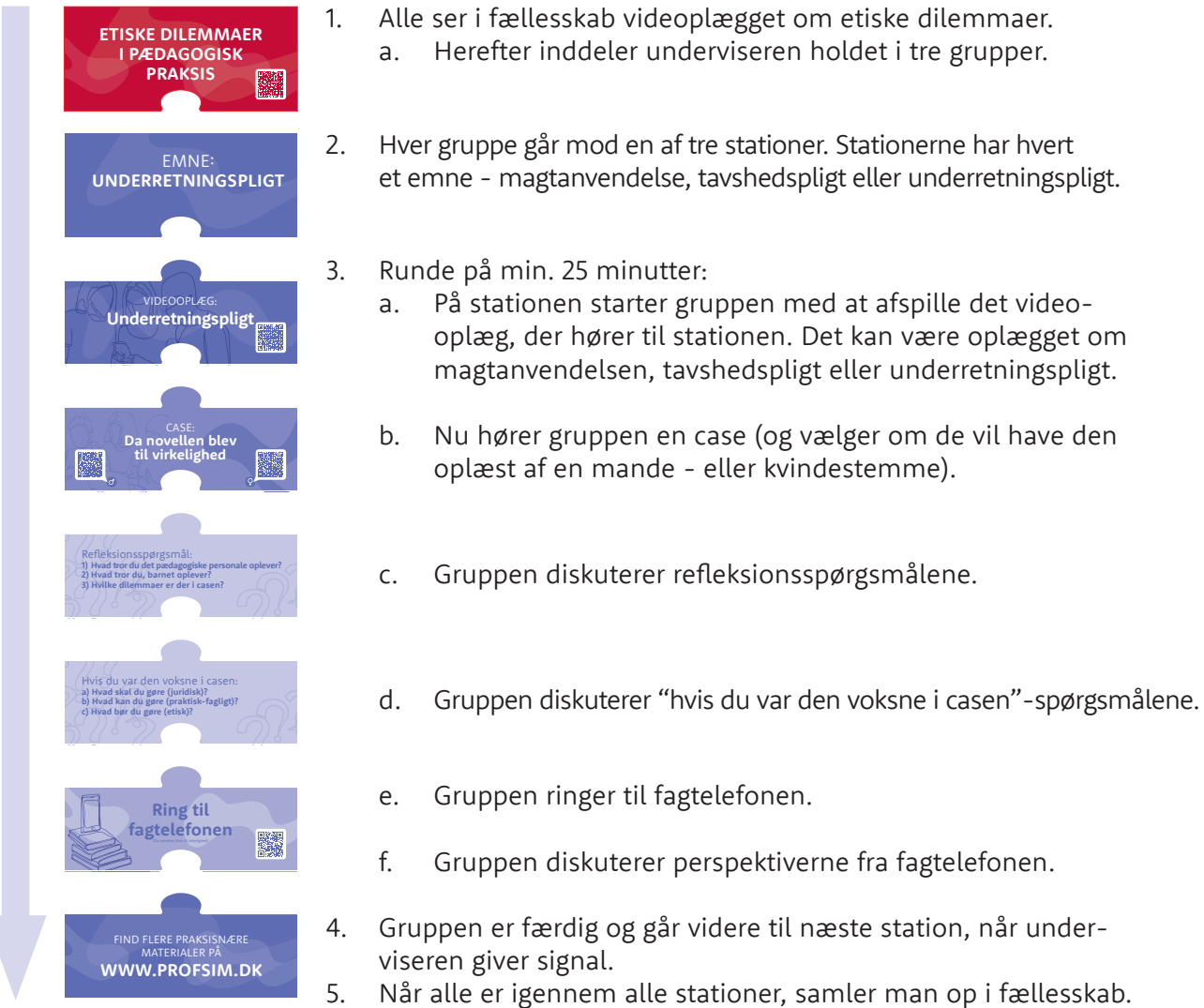
Emnerne aktualiseres af det stigende fokus på skolens og SFO'ens professionelle som myndigheds-personer.

Formålet med spillet er at træne deltagernes dømmekraft og evne til at håndtere lovgivningsmæssige dilemmaer i den pædagogiske praksis i skolen og SFO'en.

FORSLAG TIL UNDERVISNINGSPROCES

Forslag til undervisningsmæssigt setup

Materialet er fleksibelt, og i afprøvningen har vi arbejdet med stationer i følgende proces:



Yderligere didaktiske overvejelser og erfaringer:

- *Omfang:* Der er flere cases inden for hvert emne. Man kan overveje at udvælge en af dem eller at have alle med på den enkelte station.
- *Tidsramme:* Videooplæggene varer fra 5-10 minutter og casene og opkald til fagtelefonen tager hvert et par minutter. Det vil sige, at der kan være op til 15 minutter, hvor gruppen ser oplæg eller lytter. For at sikre tid til refleksion og dialog anbefaler vi derfor, at der sættes minimum 25 minutter af til hver station.
- *Gruppestørrelse:* Arbejdet på stationen lægger op til dialog, og derfor anbefaler vi, at der er 4-6 deltagere pr. gruppe.
- *Fælles videooplæg:* Vi opfordrer til, at deltagerne i fællesskab ser videooplægget "Etiske dilemmaer i praksis". Begreber og perspektiver herfra indgår i, "hvis du var det pædagogiske personale"-spørgsmålene, som er på stationerne. Videooplægget kan findes på computer på hjemmesiden: www.profsim.dk
- *Stationer:* Der er 2 komplette set brikker til hvert af de tre emner. Hvis man har mange deltagere, er der altså brikker til flere stationer med samme emne, så deltagerne ikke skal deles om brikker.
- *QR-koder:* De fleste nye telefoner kan aflæse QR-koder via telefonens kamera. Alternativt kan man downloade en app.
- *Farvekodede brikker:* Brikkerne er farvekodede, så man kan se hvilke brikker, der hører til hvilket emne. Magtanvendelse (rød), Tavshedspligt (turkis) og Underretningspligt (lilla).
- *Refleksion:* Spillet lægger op til en høj grad af fælles refleksion og dialog. Man kan som underviser opfordre til, at man i gruppen starter med et minuts stilhed til individuel refleksion efter oplæsning af casene, hvorefter den fælles dialog starter.
- *Afsluttende refleksion:* Vi opfordrer til at undervisningen afsluttes med fælles dialog. Dels kan der være refleksioner, der med fordel kan drøftes i fællesskab, og dels kan der være opstået spørgsmål undervejs i processerne.

LÆRINGSSYN OG FLEKSIBILITET

Spillet stræber efter at give viden om de enkelte emner ved blandt andet at indeholde fagnære op-læg. Samtidig indgår der cases, som ikke tydeligt indeholder rigtige og forkerte svar.

Spillet er udviklet med en høj grad af fleksibilitet. Man kan bruge alle eller blot nogle af spillets brikker og effekter. Derved kan spillet indgå i forskellig undervisning uanset læringssyn, målgruppe og rammer. Materialets brikker er formet som puslespilsbrikker, som kan sættes sammen, så de kan illustrere en trinvis proces for dialogen i gruppen, og så de rent praktisk ikke ender i en rodebunke.

Der er ikke tale om et spil med vindere og tabere. Spil skal mere forstås som en tilgang, hvori der udspiller sig en række scenarier. Spillet rummer ikke en facitliste. Casene fungerer som et afsæt for videre dialog. Det er deltagernes perspektiver og refleksioner, som afgør eventuelle beslutninger og handlinger. Det er muligt at få en fagpersons perspektiv ved at "ringe" til fagtelefonen, men her handler svaret i højere grad om, hvad fagpersonen hæfter sig ved i den enkelte case, end hvad der eventuelt vil være det rigtige at gøre.

INDHOLD

Kassen indeholder:

6 brikker "Ethiske dilemmaer i pædagogisk praksis"

- **Magtanvendelse (rød farvekode)**
 - 2 brikker "Emne: Magtanvendelse"
 - 2 brikker "Videoplæg: Magtanvendelse"
 - 2 brikker "Case: Du må ikke tage vores bold"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Du må ikke tage vores bold)"
 - 2 brikker "Case: Drengen på vippen"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Drengen på vippen)"
 - 2 brikker "Case: Mikkels røde kinder"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Mikkels røde kinder)"
 - 2 brikker "Refleksionsspørgsmål" (i rød farvekode)
 - 2 brikker "Hvis du var den voksne i casen" (i rød farvekode)
 - 2 brikker "www.profsim.dk" (i rød farvekode)
- **Tavshedspligt (turkis farvekode)**
 - 2 brikker "Emne: Tavshedspligt"
 - 2 brikker "Videoplæg: Tavshedspligt"
 - 2 brikker "Case: Familiens trosretning"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Familiens trosretning)"
 - 2 brikker "Case: Kollegaer på parkeringspladsen"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Kollegaer på parkeringspladsen)"
 - 2 brikker "Refleksionsspørgsmål" (i turkis farvekode)
 - 2 brikker "Hvis du var den voksne i casen" (i turkis farvekode)
 - 2 brikker "www.profsim.dk" (i turkis farvekode)
- **Underretningspligt (lilla farvekode)**
 - 2 brikker "Emne: Underretningspligt"
 - 2 brikker "Videoplæg: Underretningspligt"
 - 2 brikker "Case: Da novellen blev til virkelighed"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Da novellen blev til virkelighed)"
 - 2 brikker "Case: Tomme øldåser på bagsædet"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Tomme øldåser på bagsædet)"
 - 2 brikker "Case: Billeder af Sofie"
 - 2 brikker "Ring til fagtelefonen (Billeder af Sofie)"
 - 2 brikker "Refleksionsspørgsmål" (i lilla farvekode)
 - 2 brikker "Hvis du var den voksne i casen" (i lilla farvekode)
 - 2 brikker "www.profsim.dk" (i lilla farvekode)

HVEM OG HVOR

Materialet er udviklet af Jonatan Kolding Karnøe, Charlotte Schultz Thers og Bjarke Lindsø Andersen. Tak for sparring til uddannere og forskere fra lærer- og pædagoguddannelsen ved Professionhøgskolen Absalon i projektet MUSC (MULTimodale SCenarier i de pædagogiske diplomuddannelser) i 2023-2024. Et projekt baseret på midler fra Uddannelses- og Forskningsministeriet. Enkelt mindre delleverancer er knyttet til projektet Playful Learning støttet af LEGO Fonden.

Spillets materialer findes på følgende hjemmeside: www.profsim.dk, lige som der også vil være yderligere materialer inden for samme og andre emner.

Videoplægsholderne er: Jens Christian Lund, Charlotte Schultz Thers og Jonatan Kolding Karnøe.

Casene er inspireret og udviklet med afsæt i forskellige praktikers erfaringer og oplevelser. De er indlæst af Jeppe Sand Østergaard Larsen og Sabina Elin. Fagtelefonen er indlæst af Bjarke Lindsø Andersen.