

# Erfaringer med undervisningsspil

Af, Jens Eistrup Socialrådgiveruddannelsen. Elof Nellemann Nielsen og Preben Rehr  
Administrationsbacheloruddannelsen.

Undervisere fra Socialrådgiveruddannelsen og Administrationsbacheloruddannelsen har siden 2014 opnået flere erfaringer ifm udvikling og afvikling af undervisningsspil. Disse erfaringer finder vi relevant at dele med vore kolleger i VIA.

Undervisningsspil går kort fortalt ud på, at der skal være et scenarie i form af en konflikt, eller noget man gerne vil opnå. Det vil sige et rammesat handlerum, hvor den studerende skal "gøre noget", og hvor ens valg får konsekvenser for processen. Der skal med andre ord være noget at spille om - der skal være noget på spil.

Undervisningsspil har vist sig at være en virkningsfuld læringsplatform. Et veldesignet undervisningsspil er imidlertid temmelig ressourcekrævende at udvikle. Til gengæld kan det spilles af mange deltagere på een gang og inviterer til refleksion og erindringsværdige oplevelser, der inddrager

## ET SKRÆDDERSYET UNDERVISNINGSSPIL "SKYBRUD" – PREBEN REHR.

Hvad sker der, når et skybrud rammer? Hvad skal hospitalerne gøre, når strømmen af tilskadekommande øges, imens store dele af infrastrukturen er ude af drift? Hvad sker der på plejehjemmet, hvis maden ikke kan komme frem, eller hvis lægens anmeldte besøg aflyses. Hvad gør skolelæreren, der stranded med en klasse uden en bus i syne?



SKYBRUD! er et tværprofessionel undervisningsspil, som er udviklet med midler fra VIA's strategiske midler. Spillets generalprøve indgik som en afsluttende del ifm et DTE-forløb foråret 2015 med deltagelse af studerende fra Administrationsbacheloruddannelsen, Socialrådgiveruddannelsen, Pædagoguddannelsen. Kort fortalt går spillet ud på, at et hold af studerende skal navigere i en fiktiv dansk by gennem et skybrud og sørge for, at dele af byen stadig fungerer. Deres fokus er på udsatte eller svage borgere og de komplikationer, der opstår, når infrastrukturen bryder sammen. Deltagerne er inddelt i hold på tværs af faggrupper. Holdenes opgave er dels at lave og dels at løse cases inden for forskellige områder, der bliver påvirket af et fiktivt skybrud. Områderne er dele af byen, der også spejler en gruppe af borgere (f.eks. beboere i et socialt boligbyggeri) eller borgere i samme tilstand (f.eks. indlagte på hospitalet). Alle cases indeholder et problem som opstår som følge af skybruddet: Telefonlinjer bryder sammen, persontransport bliver umulig osv.



SKYBRUD! tvinger de studerende til at bringe deres faglighed i spil på tværs af uddannelsesskel. Derudover træner SKYBRUD de studerende i at lave korte, løsningsorienterede præsentationer og i at aplikere deres faglighed og teoretiske viden i simuleret praksis. Forløbet varer to dage.

#### **Formatet**

Deltagerne arbejder i hold, som løser cases. Nogle cases er lavet på forhånd, imens andre laves af andre hold. På denne måde får spillet

de studerende til at samtænke deres fagligheder og finde både praktiske og pragmatiske løsninger på virkelige problemer. Skybruddet er dramatisk, men ikke urealistisk.

Som spillet skrider frem, udvikler deltagerne deres evne til at arbejde med cases. De laver udfordringer til hinanden og kæmper om at lave de bedste løsninger på andres cases og præsentere dem bedst muligt.

#### **Underviserens rolle**

Underviseren er både lærer, facilitator og dommer, når pointene skal uddeles. Det er optimalt, hvis der kan være flere om opgaven, men i princippet kan en enkelt facilitator afvikle SKYBRUD!.

Se evalueringvideo fra projektet [her](#).

#### **CO-CREATOR" ER ET GENERISK LÆRINGSSPIL – ELOF NELLEMANN NIELSEN**

Gennem et par år har administrationsbacheloruddannelsen anvendt innovationsspillet Co-creator i undervisningen. De sidste par år har spillet været en fast del af modul 6: Styring og udvikling i den offentlige sektor og modul 7: Samarbejdsdrevet innovation. De studerende har gennem spillet på egen krop mærket, hvordan det er at arbejde med samarbejdsdrevet innovation omkring virkelige cases med svære problemstillinger som ungdomskriminalitet, oversvømmelser og telemedicin. Erfaringerne viser, at de studerende tager spillet til sig, får overblik over innovationsprocesserne, muligheder for at prøve sig selv af i en realistisk situation. og en fælles oplevelse og referenceramme.



Spillet har også været anvendt i forbindelse med DTE og har medført interesse fra andre uddannelser, der har taget spillet til sig og det anvendes nu jævnligt på både pædagoguddannelsen og Socialrådgiveruddannelsen.

#### **BESKÆFTIGELSESSPIL - ET SIMULERET FORHANDLINGSSPIL – JENS EISTRUP**

*”Vi befinder os i 2015, i Aarhus Kommune. SR-regeringen har med et bredt flertal i Folketinget i ryggen og med Beskæftigelsesministeriet i front besluttet at iværksætte et forsøg med at skabe et ’Nyt paradigme i beskæftigelsesindsatsen’. Konkret skal ’et afgrænset antal kommuner’ gives et betydeligt udvidet råderum på det beskæftigelsespolitiske område i perioden 2016-2019. Forsøgskommunerne får lov til at høste de økonomiske gevinster ved en vellykket beskæftigelsesindsats.*



*Det lugter af frihed og penge, og Aarhus er interesseret! Både på borgmesterens kontor og i beskæftigelsesforvaltningen (herunder rådmanden, som er fra samme parti som borgmesteren) er der stor interesse i, at Aarhus kommune kommer med i forsøget. Man er overbevist om, at det vil kunne give både gode beskæftigelseseffekter og forbedre den kommunale økonomi betragteligt – og man er desuden overbevist om, at en højere grad af kommunal selvforvaltning er fremtiden for beskæftigelsesindsatsen. ”*



Ovenstående er et klip fra præsentationen af det simulerings-spil, der gennemføres på socialrådgiveruddannelsens valgmodul om socialt arbejde på beskæftigelsesområdet. I spillet leger vi, at Aarhus Kommune nedsætter et ”Beskæftigelsesforum” med deltagelse af centrale politiske aktører (Venstre, DA, LO, Dansk Socialrådgiverforening samt den socialdemokratiske rådmand for området), og de får til opgave at enes om en ansøgning, der skal sikre

at Aarhus Kommune kommer med i den forsøgsordning, ministeriet har sat rammen for. De studerende på modulet arbejder i grupper på 4-5 medlemmer, og hver gruppe får en af de fem roller i spillet (fx at skulle være Dansk Arbejdsgiverforening). Opgaven er så, helt overordnet, at varetage denne rolles interesser og synspunkter så godt som muligt i den forhandlingskontekst, som Aarhus Kommune har linet op.

Det er vores erfaring, at der er store potentialer i spilformen, fordi den netop ’sætter noget på spil’, som deltagerne så, i dette spil, både skal strides om og samarbejde om. Der er indlevelse og identifikation, og på den måde giver spilformen en anden form for indsigt i nogle perspektiver, man ellers kun kan se fra ydersiden. Samtidig er det også vores erfaring, at det ikke er uden vanskeligheder at afvikle et spil som dette. For mange studerende er det grænseoverskridende skulle ’spille skuespil’, og nogle afskrækkes. Derfor har fremmødet også været svigende, de tre gange vi har afviklet spillet. Herudover er der en problemstilling i det konkrete spil, hvor hver ’aktør’ spilles af en gruppe på 4-5 studerende, mht. den interne fordeling af opgaver i grupperne – nogle deltagere er meget ’på’, andre oplever at have meget passiv tid som iagttagere. Endelig er det vores erfaring, at det tager tid at skabe rolleidentifikation. Derfor er det vigtigt, at man faciliterer denne fra uddannelsens side. Her har vi gjort det, at vi har planlagt interviews med repræsentanter for de ’rigtige aktører’ (f.eks. den tidligere socialdemokratiske rådmand Hans Halvorsen), som de studerende så kan trække på ift. at få indblik i, hvordan verden ser ud set fra den vinkel.

Når den identifikation så lykkes, er det til gengæld en kilde til en læring og en forståelse, som det er svært at skabe med mere traditionelle former for undervisning og studieaktivitet.

[Link til video fra beskæftigelsesspillet.](#)