

Storyboard underviser - Lærervejledning dilemmaspil 8

Simulation – emne: Mødet med borger i eget hjem	Læringsudbytte: At du kan identificere kommunikative udfordringer i mødet med borgeren som de fremgår af videoerne. Derudover at du kan observere professionel adfærd.
Planlagt tid: 1 modul	
Målgruppe: GF2 Tema 1: Mødet med borgeren.	Fagmål: <i>Kompetencemål 5, 6</i> <i>Vidensmål Fælles: 8 GF2 SSA: 15</i> <i>Færdighedsmål 3, 10</i>
Forberedelse Se standard for facilitator her Se standard for simulationsforberedelse her	
Elevforudsætninger for teoretisk viden: Grundforløb 2, SOSU, Munksgaard. Kap 7,8 og 9.	Elevforudsætninger for praktiske færdigheder: Ikke aktuelt.
Simulationsbeskrivelse Se standard for briefing her Se standard for scenarie her	
Beskrivelse af rollefordelingen i scenariet: Elev – Borger	
Udstyr og forberedelse til simulation for underviser: Spillet kan bruges både på PC og med VR briller. Udstyret kan lånes via biblioteket på skolens afdelinger i Fredericia, Vejle og Horsens. Udstyret består af en kuffert med 10 sæt VR-briller. Link til dilemmaspil ligger klar i VR-brillens genveje. I kufferten finder du en vejledning, der viser, hvordan VR-spil i brillen virker, og hvor du finder dilemmaspil i brillen. Du kan som forberedelse finde og afprøve dilemmaspil på din PC.	

Det er muligt at tilgå spillene via en PC via link, som også ligger klar i ElevShare i relevante temaer <https://roundme.com/tour/703471/view/2216523/>

Når du er færdig med at anvende kufferten:

Returner den til det bibliotek hvor du har lånt udstyret.

Husk at sætte oplader-ledninger i VR-brillerne igen, når du afleverer kufferten på biblioteket efter brug.

Scenarieforløb:

Start med en fælles introduktion til spillet i plenum, så eleverne er klar over, hvordan de skal navigere igennem spillet efterfølgende. Vis ikke for meget af spillet i plenum – eleverne skal selv opleve at vælge deres vej gennem spillet.

Dilemmaspillet består af et introduktionsfoto foran en borgers hjem. En elev banker på døren, og man kan i spillet vælge 3 veje ind til borgeren. Scenariet handler om mødet med borgeren og kommunikation. Det består disse 3 hovedområder:

- *Mødet med borger A*
 - Borger tager godt imod.
 - Borger åbner sig og fortæller.
 - Eleven møder en negativ borger.
- *Mødet med borger B*
 - Eleven går ind med udesko på.
 - Eleven går ind med overtøj på.
 - Kommunikationen går forbi hinanden.
- *Mødet med borger C*
 - Sprogbarrierer.
 - Nationale sprog.
 - Konflikt hos borger.

Spillet spilles ved at eleven vælger at se en række små videoklip. Hvert område skal følges op ved, at eleven arbejder med de forberedte refleksions-spørgsmål.

Elevarbejdet kan med fordel ske i et samarbejde to og to.

Spørgsmålene skal printes til eleverne, så de kan skrive stikord om deres oplevelser, der efterfølgende skal anvendes i debriefing i plenum. Refleksionsspørgsmålene kan hentes ved åbne linket her: [KLIK HER](#)

Debriefing:

Debriefing foregår i plenum eller delt i to grupper i klassen på baggrund af refleksionsspørgsmålene fra scenariet.

I refleksionen skal der ses bagud i forhold til oplevelserne i scenariet koblet til teori. Derudover skal der ses fremad for at styrke elevernes handlekompetencer til mulige kommende oplevelser i deres praktik.

Mødet med borger i eget hjem**Refleksionsspørgsmål til eleven***Mødet med borger i eget hjem*

- 1) Hvordan tænker du de enkelte situationer afsluttes?
- 2) Hvordan forholder du dig i forhold til borgerens selvbestemmelsesret?
- 3) Hvordan kan man nedtrappe en konflikt?
- 4) Hvordan vil du sikre dig, at borgeren føler sig set, hørt og forstået?
- 5) Hvordan forholder du dig i forhold til din tavshedspligt i forhold til kollegaer?

Kommunikation med borger i eget hjem

- 1) Hvordan tænker du de enkelte situationer afsluttes?
- 2) Hvordan tænker du, man bedst møder en borger i sit eget hjem?
- 3) Hvordan forholder du dig i forhold til borgerens selvbestemmelsesret?
- 4) Hvordan kan man nedtrappe en konflikt?
- 5) Hvordan vil du sikre dig, at borgeren føler sig set, hørt og forstået?