

Spilletets formål

Formålet med spillet er at undervisere, gennem samtaler ud fra cases og spørgsmål, eksponeres for egne følelser, reaktioner og forsvarsmekanismer² i mødet med nye studerende. Samtidig eksponeres man også for andre underviseres tilgange og reaktioner. På den måde kan undervisere viden- og erfaringsdele om modtagelsen af nye studerende. Hensigten er, at eksponeringen bidrager til en bevidstgørelse om, hvordan vi selv og/eller andre har det i og agerer i mødet med nye studerende. Det er således ikke hensigten at spillet skal være dikterende, formanende eller retningsanvisende. Men spillet må gerne bidrage til, at deltagerne eksponeres på en måde, som fører til en mentalisering³, som underviserne kan bruge i modtagelsen af nye studerende, f.eks. ved semesterstart.

Forberedelse

Downloadet version:

Klip alle spørgsmålskortene ud og placer dem midt på bordet i tre bunker efter farve.

Find en mulighed for at tage tid (1 minut)

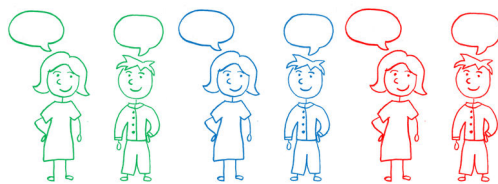
Fysisk version:

Læg spørgsmålskortene midt på bordet i tre bunker efter farve. Find timeglasset frem

Deltagere

2-4 undervisere.

Underviserne eksponeres i særlig grad, hvis de deltagende parter ikke arbejder sammen i det daglige, f.eks. hvis man tilhører forskellige underviserkulturer, fagfelter eller uddannelsesinstitutioner.



Dette dialogspil er udviklet som et eksponeringsmedium i casestudy 4
Erasmus+ Global Hospitality

Heidi Tybjerg
Anne Bjerg Wemmelund
2021

VIA University College Holstebro Denmark

Shift in Arenas

How to start a semester

Spillet er udviklet som et led i
Erasmus+ projektet "Global Hospitality"¹
Casestudy 4: Shift in Arenas – How to start a semester.

Spilletets baggrund

I projektet udforskes begge sider af værtsbegrebet *hospitality*, dvs. både det at tage imod og det at blive modtaget. Ordet *hospitality* er afledt af *hospes*, som både betyder *vært* og *gæst*, heri betydningen at begge parter er fremmede for hinanden. Projektet hviler på en antagelse om, at begge parter netop oplever at være fremmede, og at der heraf kan opstå usikkerhed, følelser og forsvarsmekanismer udover det, man føler på normale arbejdsdage. Spilletets cases og spørgsmål er skabt på baggrund af empiri fra casestudy 4.

¹ Se mere om projektet på hjemmesiden:
[Investigating global hospitality in classrooms | VIA](#)

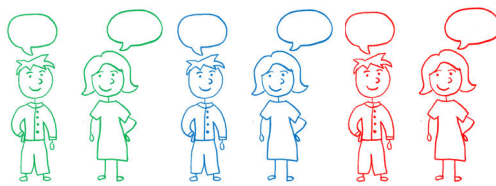


Begrebsafklaring

Forsvarsmekanismer

Forsvarsmekanismer er et begreb, som i de sidste århundrede særligt er blevet anvendt inden for psykiatrien og psykologien. Den norske Seniorforsker, socionom og dr. Phil ,Kari Killén (1991/2020) anvender begrebet i hendes arbejde og teori om omsorgsvigt og senest professionel udvikling. Killén beskriver en behandlers overlevelsesserstrategier på følgende måde. At der bagatelliseres, problemforskydes, rolleforvirring og rolleskift, reduktion af kompleksitet, tilbagetrækning og distancering samt projektion af utilstrækkelighed (Killén, 1991, s. 61). Når vi i Case Study 4 anvender begrebet forsvarsmekanismer, læner vi os op af Killéns definition på de overlevelsesserstrategier en behandler i sager med omsorgsvigtede børn og familier kan opleve. Vi ser en sammenhæng mellem en Killéns overlevelsesserstrategier og de forsvarsmekanismer vi har fundet hos undervisere i vores indsamlede empiri. Killén, K. (2020). Omsorgssvigt. Praxis og ansvar. 5. udgave. Hans Reitzels Forlag Killén, K. (1991). Omsorgssvigt er alles ansvar. Hans Reitzels Forlag.

Killén, K. (2020). *Omsorgssvigt. Praxis og ansvar*. 5. udgave. Hans Reitzels Forlag Killén, K. (1991). *Omsorgssvigt er alles ansvar*. Hans Reitzels Forlag.

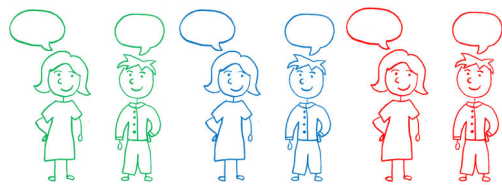


Begrebsafklaring

Mentalisering

Når vi i Case Study 4 anvender begrebet Mentalisering, trækker vi her på definitioner fra den ungarskfødte psykolog Peter Fonagy og Bateman, da disse i de seneste årtier har givet begrebet nyt liv, så det i dag er anvendeligt i et hverdagsmøde mellem eks. undervisere og studerende, mellem lærer og elever. Mentalisering defineres som: "En facet af den menneskelige forestillingsevne: en individuel bevidsthed om mentale tilstande i en selv og i andre – især i forhold til at forstå egen og andres adfærd. Mentalisering involverer opfattelse og fortolkning af følelser, tanker, overbevisninger, intentioner og ønsker, der forklarer, hvorfor folk handler, som de gør. Dette indebærer en bevidsthed om den andens omstændigheder, hans eller hendes tidligere mønstre af adfærd samt de erfaringer, personen har haft" (Bateman & Fonagy, 2019 s. 3).

Bateman, A. & Fonagy, P. (2012/2019). *Handbook of Mentalization in Mental Health Practice*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing



Selve spillet

Spillet handler hverken om at vinde eller tabe, men om at alle deltager i en fælles refleksion.

Kortene er inddelt i tre kategorier:

Rødt tema: De studerendes udsagn om den gode semesterstart, og hvad der betyder noget for at de føler sig hjemme.	Blåt tema: Underviseres udsagn om den gode semesterstart, og hvad der betyder noget for at de føler sig hjemme.	Grønt tema: Underviseres følelser og forsvarsmekanismer
---	---	---

Man skiftes til at tage et kort og læse det højt for de andre. Den deltager, der sidst har haft fødselsdag starter. Deltagerne vælger selv hvilke kategorier kortene trækkes fra.

Når kortet er læst højt sættes stopuret/timeglasset til 1 minut og alle reflekterer individuelt (i stilhed) over spørgsmålene.

Herefter tages en runde, hvor alle deltagere kan svare på spørgsmålene. Man må gerne stille hinanden spørgsmål, være nysgerrig, opfordre til uddybelse og på andre måder bidrage til en god refleksion initieret af casen/spørgsmålene. Når drøftelserne bevæger sig udover/væk fra det oprindelige spørgsmål, trækkes et nyt kort.

Spillet kan afsluttes på to måder:

- Deltagerne aftaler på forhånd en tidsramme, f.eks. 30-45 minutter. Spillet slutter når den aftalte tid er gået
- Deltagerne aftaler på forhånd et antal kort der skal bruges. Spillet slutter når det aftalte antal kort er brugt

Spillet kan spilles igen, og gerne sammen med andre.