

# Inklusia

- socialpædagogernes dilemmaspil



Rapporten er udarbejdet af

Jørn Foss og Rehné Christensen

filosofisk firma

[www.filosofiskfirma.dk](http://www.filosofiskfirma.dk)

Projektet har modtaget

støtte fra BUPL's og

Socialpædagogernes

Forsknings- og Udviklingsfond

og FOA's Pædagogiske

Udviklingsfond - PUF

Projektet har modtaget

yderligere støtte fra

Hulegården, JAC Sydvest

og Trekløveret



# Inklusia

– socialpædagogernes dilemmaspil

## Indholdsfortegnelse

Indledning	side 3
Indhold og metode	side 6
Inklusia – socialpædagogernes dilemmaspil	side 11
Spillet's tilblivelse	side 20
Afslutning	side 41
Litteratur	side 43

## Indledning

---

### **Etik og svigt**

Motivationen bag projektet er i første række de enkeltsager, der i 2007-2008 fyldte en del i medierne, fra sagen om Strandvænget i Nyborg og frem. For os at se, fremgik det her tydeligt, at medarbejderne enten manglende kompetencerne til, eller simpelthen havde opgivet, at håndtere socialpædagogikkens mange dilemmaer på en hensigtsmæssig måde.

Overordnet har hensigten med projektet været at udvikle en bevidsthed om den snævre sammenhæng mellem etisk refleksion og den socialpædagogiske praksis. Vi er klar over, at så eklatante svigt, som udsendelsen om Strandvænget i Nyborg og flere andre siden har dokumenteret, mere er undtagelsen end reglen. Vi er ikke desto mindre af den opfattelse, at etiske dilemmaer er et grundvilkår i alt pædagogisk arbejde.

I det socialpædagogiske arbejde med samfundets mest udsatte og sårbare er behovet for etisk refleksion og etisk reflekteret adfærd sat på spidsen. Vores projekt er møntet på at imødekomme dette behov. Med Inklusia – socialpædagogernes dilemmaspil får socialpædagoger mulighed for at reflektere over praksis og udvikle deres kompetencer til at identificere, klarlægge og håndtere dilemmaer i deres pædagogiske praksis.

### **”Sociale navigatører”**

En anden del af motivationen bag projektet er at formidle og profilere den socialpædagogiske profession på en ny og anderledes måde.

Socialpædagogikken adskiller sig ved at have en omfattende og meget tydelig etisk dimension. Dens udøvere, socialpædagogerne, er ”sociale

navigatører”, der dagligt skal mestre den svære balancegang mellem etiske, moralske, faglige og ressourcemæssige krav og værdier – eksempelvis balancegangen mellem den enkelte borgers rettigheder og selvbestemmelse og den professionelles faglighed og omsorgspligt.

Den etiske dimension i den socialpædagogiske profession skal bringes tydeligere frem i lyset. Den viser nemlig, hvor grundlæggende vigtig socialpædagogernes indsats er: De arbejder med og for, at borgere med behov for særlig hjælp og støtte kan skabe et godt og meningsfuldt liv. Det kan bidrage til at højne professionens anerkendelse og indflydelse i det omgivende samfund, ligesom det giver professionen og dens tilbud en konstruktiv platform for rekruttering og fastholdelse af medarbejdere.

### **Projektets mål**

Formålet med projektet har været at udvikle et læringsspil, der kan anvendes som kompetenceudvikling for socialpædagoger, der arbejder med borgere med udviklingshæmninger, og som formidling af den socialpædagogiske profession.

Målet med projektet har været *for det første* at udvikle et læringsspil, som socialpædagogiske praktikere kan anvende til at udvikle deres kompetencer til at etablere, fastholde og forbedre en refleksiv relation til egen praksis, og derigennem blive bedre til at håndtere de etiske dilemmaer, som altid vil være en integreret del af det socialpædagogiske arbejde.

*For det andet* at formidle og synliggøre de etiske aspekter af den socialpædagogiske profession på en fagligt udfordrende og underholdende måde.

*For det tredje* at herværende rapport og den øvrige formidling af projektet kan være til inspiration for den socialpædagogiske praksis og udviklingen af professionen mere generelt.

*Og for det fjerde* at udvikle et koncept, der senere kan anvendes som skabelon for udvikling af læringsspil tilpasset andre målgrupper og specialer inden for det socialpædagogiske område (psykiatri, misbrug m.fl.) – gerne i samarbejde med faglige organisationer, interesseorganisationer, uddannelsessteder og andre aktører og interessenter inden for området.

### **Tak**

Projektet har modtaget støtte fra BUPL's og Socialpædagogernes Forsknings- og Udviklingsfond og FOA's Pædagogiske Udviklingsfond – PUF. Projektet har modtaget yderligere støtte fra Hulegården, JAC Sydvest og Trekløveret. En særlig tak til socialpædagoger og ledere fra Hulegården, JAC Sydvest og Trekløveret for et forbilledligt og lærerigt samarbejde om udviklingen af Inklusia.



## Indhold og metode

---

### **Appreciative inquiry**

Vi har i hele udviklingsfasen taget afsæt i en anerkendende tilgang – Appreciative Inquiry – hvor vi har bygget videre på de gode, produktive erfaringer, som de socialpædagogiske deltagere i projektet er i besiddelse af.

Ved at få det pædagogiske personale til at italesætte og gengive deres erfaringer med de etiske dilemmaer, de møder i deres hverdag, har vi bygget videre på de ressourcer, også de uartikulerede, der gør, at det pædagogiske arbejde ofte lykkes. Igennem denne italesættelse af viden er såvel gode som mindre gode erfaringer blevet formuleret som en sammenhængende viden og fortælling, hvor succeser og fejltagelser kommer til syne.

Målet har hele tiden været at gøre socialpædagogernes viden og erfaring til eksplicit formuleret viden og erfaringer i form af indhold, forslag og cases til spillet.

### **Pædagogisk dømmekraft og etiske dilemmaer**

Vi forstår pædagogisk dømmekraft som en institutionelt, fagligt og individuelt forankret ressource og erfaringskompleks. Det er den dømmekraft, socialpædagogen anvender i svære situationer og dilemmaer i den socialpædagogiske praksis. Det er derfor vigtigt, at den socialpædagogiske dømmekraft er forbundet med lovgivningen og de regulative normer på området. Det vil her sige Serviceloven, professionens etiske værdigrundlag, konventioner, lokale kvalitetsstandarder og værdigrundlag, som socialpædagogerne arbejder ud fra i deres tilbud.

Udviklingen af spillet har været struktureret ud fra en indledende analyse af socialpædagogikkens grunddilemmaer – eksempelvis borgerens selvbestemmelse over for den professionelle omsorgspligt.

Vi har ligeledes kunne trække på omfattende projekt- og praktisk erfaring i styre- og projektgruppen, hvor flertallet har arbejdet med etik, værdier og dilemmaer i socialpædagogikken i mange forskellige sammenhænge.

I spillets udviklingsfase har vi søgt at få udfoldet grunddilemmaerne i en række dilemmaer fra socialpædagogernes praksis, der belyser grunddilemmaernes aspekter og konsekvenser i forskellige konkrete situationer.

Man kan overordnet sige, at vi på seminarerne har fået sat praksis og konkrete oplevelser på dilemmaerne i og med deltagernes viden, erfaringer og cases.

En vigtig del af udviklingsfasen har været, at spillets dilemmaer er repræsentative. Det har omfattet en klarlægning af de dilemmaer, der hyppigst forekommer i praksis, de situationer de opstår i, og de dilemmaer der af personalegrupperne betragtes som de mest centrale, herunder de mest udfordrende og sværeste at håndtere.

### **Samtaleinterview i grupper**

Udviklingsfasens fire udviklingsseminarer er blevet afviklet som en kombination af ideudvikling, refleksion og diskussion ud fra praksis i grupper og plenum. Seminarerne er overordnet set blevet afviklet som dialogbaseret interview og samtale i grupper. En krydsning mellem samtaleinterviewet og ekspertinterviewet i grupper.

Vi har benyttet to interviewstrategiske metoder; fortælling og positiv fiksering. Fortællingen er effektiv til ny-viden-om interview, og har således været en hensigtsmæssig metode til at arbejde med spillets

indhold og cases ud fra personalegruppernes viden og erfaringer. Med den positive fiksering har vi været i stand til at gå i dybden med og afgrænse relevante udsagn, erfaringer og cases.

### **Læringsspil**

Et spil er "et system hvor spillere indgår i en kunstigt skabt konflikt, der er fastlagt af regler, og som munder ud i et måleligt resultat". Det bliver mere konkret, når vi afgrænser til læringsspil, hvor spillets læringsmæssige aspekt naturligvis betones: "Et læringsspil er et spilfænomen, der er designet ud fra eksplicite læringsmål, og som kan anvendes til at støtte bestemte læreprocesser."

Forskellen på spil og læringsspil går på deres primære fokus. Succeskriteriet for læringsspil er læring og tilegnelse af kompetencer. For spil gælder det, at hvis spillerne føler sig underholdt, så har spillet gjort sin pligt. Det er vigtigt at understrege, at vi med Inklusia har søgt, at spillet rummer de underholdende spilelementer, samtidig med at der er et klart mål om læring og tilegnelse af kompetencer.

Spil og læringsspil har det tilfælles, at de kan skabe et engagement hos spilleren. Og det er dette engagement, der er interessant, også i forhold til Inklusia: At skabe et nyt og anderledes rum, hvor socialpædagogiske praktikere sammen med kolleger kan reflektere over og diskutere svære situationer og dilemmaer fra praksis – og hvordan man bedst håndterer dem.

### **Design og spiludvikling**

I udviklingen af spillet har en af de store udfordringer været at skabe, forudse og forstå spillernes oplevelse af den fiktion, vi forsøger at skabe. Der er ingen 'verden' eller virkelighed inde i spillet, den skal spilleren selv forestille sig. Det er baggrunden for, at store dele af spillet er blevet udviklet i tæt samarbejde med socialpædagoger og ledere, der arbejder professionelt med borgere med udviklingshæmninger.



Processen med design og spiludvikling har været inddelt i to faser:

- Udvikling af spillets gameplay, forløb og indhold
- Grafik og visuel identitet

#### *Udvikling af spillets gameplay, forløb og indhold*

Gameplay, forløb og indhold er vigtige elementer i opbygningen af en bevidsthed om spillet som en midlertidig virkelig verden for spillerne. Reglerne skaber en ramme for handlingsmuligheder, men de skal samtidig udfordre spillerne. Vel at mærke på en måde, som spillerne bryder sig om. Reglerne skal være til at forstå og skal være medvirkende og understøttende i forestillingen om en fiktiv verden. Reglerne som ramme hænger derfor sammen med idéen om spillet og spillets målgruppe.

Hensynet til målgruppen er en vigtig grund til, at projektet har indeholdt så stort et element af inddragelse i form af et tæt samarbejde med spillets målgruppe, ikke mindst i forhold til udvikling, afprøvning og test af spillet på udviklingsseminarerne.

#### *Grafik og visuel identitet*

Spillets 'fysik' og visuelle identitet er dets ansigt udadtil, og det er det, spilleren møder allerførst. De visuelle virkemidler fortolkes af spilleren på en helt anden, umiddelbar måde end almindelig tekst, og de udgør derfor en langt mere direkte og effektiv formidling af spillets budskab og hensigt. Visuel identitet udgør en helhed, som omfatter alt med signalværdi: logo, farver, skrift, grafisk stil m.m.

Designet går efter en oplevelse og en genkendelighed hos spillerne. Det skal udtrykke værdier og holdninger. Den visuelle identitet skal gerne afspejle den socialpædagogiske professions selvforståelse og spillernes opfattelse af egen praksis, indsats og faglige identitet. Endelig er der

blevet lagt vægt på, at spillets design er flot og inspirerende at kigge på – så det skaber lyst til at blive spillet.

### **Afprøvning og test af spillet**

Afprøvning og test af spillet er sket fortløbende på de fire udviklingsseminarer. Her har fokus været rettet mod, hvordan målgruppen vurderer spillet, herunder observation og undersøgelse af hvordan spillet:

- opleves og vurderes – såvel indholds- som formmæssigt
- fungerer i praksis, og om det virker efter hensigten
- opfylder ønsket om umiddelbar relevans for målgruppen
- skaber umiddelbar værdi for målgruppen

Vi har i udviklingsfasen været inspireret af fokusgruppen som metode til at undersøge, hvorledes spillerne forholder sig til spillet. Fokusgrupperne har været styret af moderator (spiludviklere, koordinator og projektleder), som sørger for, at deltagerne forblev fokuseret, og at dialogen var konstruktiv i forhold til at vurdere spillets kvaliteter.

Idéen med fokusgrupperne har været, at vi bestemmer fokus, mens deltagerne selv skaber indholdet. Det har således været socialpædagogernes egen oplevelse, der definerede fokus. Moderatorerne har efterfølgende identificeret en række nedslagspunkter, der har dannet basis for nærmere undersøgelser, justering og tilpasninger af spillet.



## Inklusia – socialpædagogernes dilemmaspil

### Spillets inventar

Inklusia består af en spilleplade, værdikort, casekort og spilleregler.

Spillet præsenterer spillerne for etiske dilemmaer i form af casekort, der afspejler den socialpædagogiske praksis.



### Casekort til Inklusia

Spillet indeholder 25 casekort, der er inddelt i fem kategorier. De fem kategorier er: Borger, Pårørende, Kolleger, Ledelse og Omgivende samfund. Kategorier og casekort er valgt og udarbejdet ud fra kriterierne:

- Genkendelse og relevans: Målgruppen skal kunne genkende situationer og identificere sig med aktører i casene.
- Retning og fremtidig indsats: Casene skal pege i den retning, social-pædagogikken bevæger sig.
- Repræsentative: Casene skal være dækkende for praksis ude i tilbuddene.

- Centrale og vigtigste: Casene skal komme omkring de vigtigste, mest centrale dilemmaer i socialpædagogikken.

I spillets første fase skal spillerne afdække dilemmaet, for dernæst i anden fase at nå frem til, hvordan dilemmaet bedst kan håndteres. Spillet afsluttes med en kort refleksionsfase, hvor spillerne får mulighed for at sætte deres diskussion og håndtering af dilemmaet i forhold til egen praksis.

### *Inklusias spilleplade*

Spillets to grønne cirkler er afdækningsfasen, hvor spillerne kortlægger dilemmaet og bliver enige om, hvilke værdier der er på spil i dilemmaet. Den gule cirkel er håndteringsfasen, hvor spillerne ud fra afdækningen finder den bedste måde at håndtere dilemmaet på. Det røde felt i midten markerer spillets afsluttende refleksionsfase, hvor dilemmaet sættes i forhold til spillernes egen praksis.





### Inklusias værdikort



Spillet har tolv værdikort hver med et værdibegreb påtrykt. Begreberne dækker de centrale værdier i socialpædagogisk arbejde. Værdikortene anvendes til at beskrive dilemmaet. Der er ét blankt værdikort, hvor et værdiord kan skrives på, hvis spillerne kommer på en værdi, som de synes skal med i afdækningen af dilemmaet.

Kortene tages i brug, når en spiller synes, at et bestemt værdikort er relevant. Spilleren tager kortet, begrundet hvorfor det er relevant i forhold til dilemmaet og lægger det ind på en af de otte pladser i den yderste, grønne cirkel på spillepladen.

Når spillerne er nået til enighed om de otte værdikort, der nu ligger i den ydre, grønne cirkel, er næste trin at afdække dilemmaet yderligere. Ud fra de valgte værdikort skal spillerne prioritere de fire værdikort, der bedst beskriver dilemmaet, og flyt dem indad i den næste, grønne cirkel.

De fire inderste værdikort udgør spillernes indkredsning af dilemmaet. På baggrund af kortene skal spillerne i fællesskab finde frem til den bedst mulige håndtering af dilemmaet. Mens spillerne forklarer, hvordan de bruger værdierne i håndteringen, flyttes de fire værdikort ind i den gule indercirkel. På denne måde sikres det, at dilemmaet håndteres ud fra spillerens afdækning af det.

## Etiske dilemmaer

Kernen i Inklusia er etiske dilemmaer i socialpædagogisk arbejde, og hvordan man først kortlægger og dernæst håndterer dilemmaerne bedst muligt. Lad os begynde med en case:

*"Morten vil til demonstration"*

Morten bor på det bosted, hvor I arbejder.  
Gennem lang tid har I forsøgt at motivere Morten til at komme lidt ud og deltage i nogle aktiviteter – indtil videre uden held.  
Morten har nu besluttet sig for, at han gerne vil deltage i en demonstration.  
Men Morten er ikke tryk ved at tage af sted alene, og han vil derfor gerne følges af en medarbejder.  
Demonstrationen er arrangeret af det danske nazistparti og er til fordel for nazismen.  
Hvad gør I?

Casen er fra det virkelige liv – et etisk dilemma fortalt af en leder på et døgntilbud. Et dilemma som lederen befandt sig i, da han for år tilbage arbejdede som socialpædagog.

Casen illustrerer, at der kan være mange forhold på spil og værdier i konflikt i en dagligdagssituation. Det kan være svært umiddelbart at gennemskue, hvad sagen egentlig handler om, og svært at nå frem til en klarhed og et overblik over situationen, som man kan vælge den bedste handling ud fra. Det er typisk for etiske dilemmaer.

## Dilemma og etisk dilemma

Hvad er et dilemma? Et dilemma er en vanskelig situation, hvor vi har to eller flere valgmuligheder. Uanset hvad vi vælger, er resultatet ikke det, vi helst vil have. Der er gode grunde til at vælge både valgmulighed A og



B, men vi kan ikke vælge begge, og vi må derfor træffe et valg. Vælger vi A, udelukker det B, vælger vi B, udelukker det A.

– Vi er til fest og har det rigtig sjovt. Dagen efter skal vi tidligt op og hjælpe nogle venner. Skal vi fortsætte festen eller spare os til dagen efter? Vi vil gerne begge dele, men det kan vi ikke. Hvad gør vi?

Det etiske dilemma er også en vanskelig situation, hvor vi skal træffe et valg mellem to eller flere valgmuligheder. Uanset hvad vi vælger, er resultatet ikke det, vi helst vil have. Det etiske dilemma adskiller sig fra andre typer dilemmaer ved, at etik, moral og normer spiller ind, når vi skal vælge den bedste handling. Der er gode etiske og moralske grunde til at vælge både valgmulighed A og B, men et valg skal træffes. I det etiske dilemma skal vi prioritere og vælge mellem værdier, der er i konflikt med hinanden.

Et godt eksempel er den aktuelle diskussion mellem den danske miljøforsker Bjørn Lomborg og en række klimaeksperter og politikere. Vi vil gerne forbedre klodens klima, og vi vil også gerne forbedre vilkårene for verdens mange fattige mennesker. Vi kan af økonomiske grunde ikke gøre begge dele fuldt ud på én gang, så vi må vælge. Den for tiden mest fremtrædende klimapolitiker, tidligere vicepræsident i USA, Al Gore, mener, at der er gode etiske og moralske grunde til at vælge klimaet af hensyn til miljøets og de kommende generationers fremtid. Omvendt så mener Bjørn Lomborg, at der er gode etiske og moralske grunde til at vælge at bekæmpe sygdom og fattigdom, fordi det har en effekt nu og her for verdens fattige. Hvad skal vi vælge?

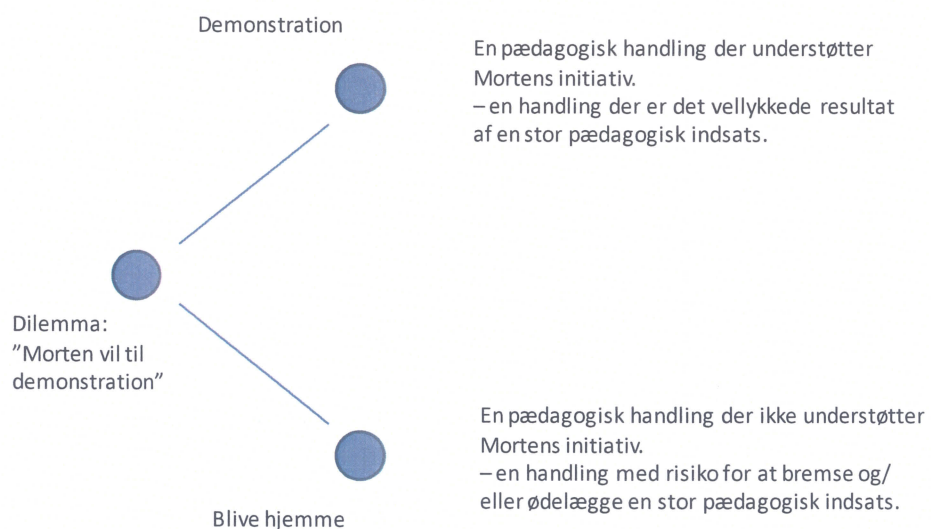
### **Kortlægning af etiske dilemmaer**

Hvad er det etiske dilemma i casen om Morten, der vil til demonstration? I Socialpædagogernes etiske værdigrundlag står der: Indsatsen tager udgangspunkt i respekt for det enkelte menneske som samfundsborger. Mennesket hører til i det samfundsmæssige fællesskab. Mennesket gives



mulighed for at øve indflydelse på egen tilværelse og mulighed for at deltage i samfundslivet.

Ud fra dette er sagen klar: En medarbejder tager naturligvis med Morten til nazi-demonstration. Morten viser endelig initiativ, noget som I har arbejdet på længe. Som moderne socialpædagoger har I selvfølgelig også forståelse for Mortens ret til selvbestemmelse og en ligeværdig behandling. Hvis Morten vil til demonstration, så kommer han det – med jeres hjælp. I er professionelle hjælpere, og det er jeres professionelle pligt at hjælpe Morten til demonstration.



Er sagen nu også så klar? Førnævnte leder, casens ophavsmand, havde ikke spor lyst til at deltage i den nazistiske demonstration sammen med Morten. Hvorfor? Fordi demonstrationen og dens budskab strider mod alt, hvad lederen mener og står for som person. Der er konflikt mellem lederens professionelle pligt som socialpædagog og hans personlige overbevisning.

En anden af lederens etiske grunde til ikke at følge Morten, er, at nazismen også burde stride mod Mortens personlige overbevisning. Tænk bare på nazismens racehygiejne og umenneskelige syn på mennesker med behov for særlig hjælp og støtte: Hvordan ville Morten blive behandlet, hvis hans nazistiske meddemonstranter var ved magten?

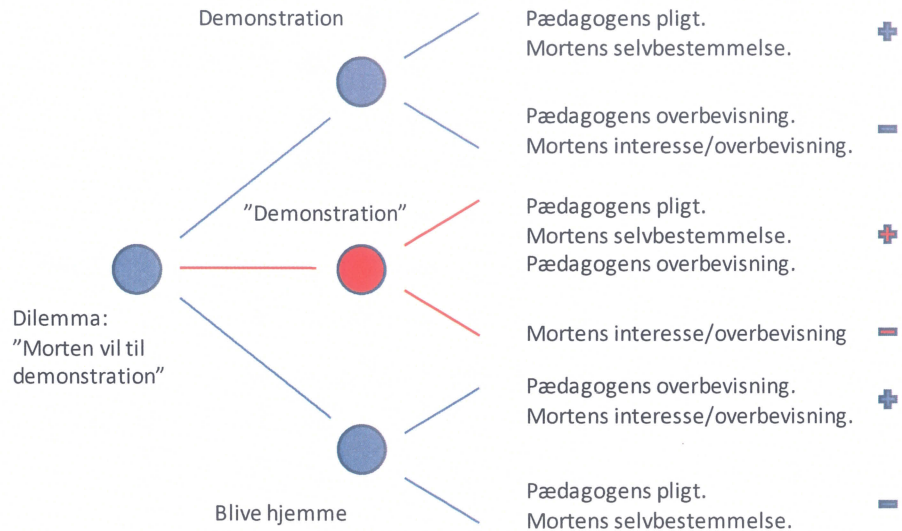
Lederen bevæger sig her ind på det paternalistiske tankespor. Morten har nok ret til at bestemme over sig selv, men i denne situation er jeg nødt til at gribe ind, for Morten ved ikke bedre – jeg ved bedre end Morten. Et sådan indgreb i Mortens ret til selvbestemmelse og krænkelse af et lige forhold mellem Morten og lederen skal være velbegrundet. Har lederen gode etiske grunde til det?

Lederen ønsker ikke at deltage i demonstrationen af personlige grunde, og han mener at vide – han ved bedre – at Morten heller ikke ønsker at deltage, ligeledes af personlige grunde. Det drejer sig om: 1) hvor langt man egentlig kan forventes at strække sig for at udføre sin professionelle pligt, og 2) hvornår man kan tillade sig at gribe ind i brugerens ret til at bestemme selv.

Hertil kommer, at der er en risiko forbundet ved at gribe ind over for Morten. Medarbejderne har arbejdet længe på at motivere Morten, og når han så endelig viser initiativ, griber de ind og afviser det. Konsekvensen kan være, at den store pædagogiske indsats tabes på gulvet, og at Morten ikke tager et initiativ igen foreløbig. Arbejdet med Morten er væsentligt sat tilbage, og hans situation er måske ringere nu, end før man forsøgte at motivere ham.

### **Valget: Lederens håndtering af dilemmaet**

Stillet over for dette etiske dilemma, hvad valgte lederen så at gøre? Han valgte at følge Morten til demonstrationen, hvorefter han ventede på en bænk i nærheden.



Lederen tog efterfølgende dilemmaet op i forskellige fora, og her blev han kritiseret fra flere fronter. Nogle mente, at det var hans professionelle pligt at bakke ubetinget op om Morten, mens andre mente, at han personligt skulle have sagt fra og ladet være med at følge Morten.

Lederen valgte en mellemting. Den efter hans mening bedste handling, selvom resultatet ikke var det, han helst ville. Der skulle træffes et valg og udføres en handling: Sådan håndterede lederen det etiske dilemma om Morten, der ville til demonstration.



## Spillets tilblivelse

---

### **Inddragelse**

Projektet er afviklet med et vægtigt element af inddragelse af socialpædagoger og ledere i udviklingen af spillet. Det er primært sket på henholdsvis styregruppe-møder (ledere) og udviklingsseminarer (socialpædagogiske personalegrupper).

Arbejdsdelingen mellem parterne i projektet har fra start til slut været klar. Projektgruppen lagde rammerne, drev udviklingen videre og samlede kritikpunkter og forslag op. På udviklingsseminarerne testede socialpædagogerne spillet i flere omgange og kom med forslag og ideer til den videre udvikling. Socialpædagoger og ledere har ligeledes været grundigt involveret i udarbejdelsen af cases til spillet.

### **Deltagere i projektet**

#### Projektgruppe:

- *Rehné Christensen*, projektleder, erhvervsfilosof, [www.filosofiskfirma.dk](http://www.filosofiskfirma.dk)
- *Jørn Foss*, projektkoordinator, pædagogisk emeritus, udviklingskonsulent.
- *Ulrik Bak Nielsen*, visuel udvikling, kommunikationskonsulent, [www.kommunikationsvirksomheden.dk](http://www.kommunikationsvirksomheden.dk)
- *Christian Engel Brund*, spiludvikling, konsulent, [www.tankespil.dk](http://www.tankespil.dk)
- *Jeppe Sønderby Christensen*, spiludvikling, konsulent, [www.tankespil.dk](http://www.tankespil.dk)

Styregruppe:

- *De fem medlemmer af Projektgruppen*
- *Lars Bjarne Pedersen, forstander, Trekløveret, bosted og støtte- og aktivitetscenter, Ølsted*
- *Jette Lundgaard, forstander, JAC Sydvest Aktivitetscenter, Ishøj*
- *Lis Funk-Hansen, faglig leder, Hulegården*
- *Else Bolvig Johansen, funktionsleder, ansvarlig leder for Aktivitetscentret i Ishøj*
- *Steffen Albjerg, IT- og udviklingskonsulent, Trekløveret*

Praktiske spiludviklere:

25 socialpædagoger fra

- Trekløveret, bosted og støtte- og aktivitetscenter, Ølsted
- JAC Sydvest Aktivitetscenter, Ishøj
- Hulegården, bosted, Brøndby

**Fra begyndelsen til det færdige spil  
– projektets aktiviteter og faser**

Projektet er blevet gennemført i tre faser – startfase, udviklingsfase og en formidlings- og dokumentationsfase:

**Startfase** bestående af konceptudvikling og konstituering, tilrettelæggelse og planlægning af projektet.



**Udviklingsfase** omfattende udvikling af spillets indhold og form, afprøvning og test af spillet, og sidst i fasen, tilpasninger og endelig udformning af spillet. Udviklingsfasen er blevet gennemført i samarbejde med socialpædagoger og ledere fra tre bo- og aktivitetstilbud for borgere med udviklingshæmninger.

**Formidlings- og dokumentationsfase** dækkende evaluering, dokumentation af projektet i herværende projektrapport og formidling og synliggørelse af spillet til relevante organisationer, på konferencer og hjemmesider og i fagblade inden for det socialpædagogiske område.

Mere konkret har projektets tre faser været yderligere opdelt i følgende dele:

**1. Styregruppemøde** I i februar 2009 bestående af projektgruppen og Lars Bjarne Pedersen, forstander, Trekløveret, Jette Lundgaard, forstander, JAC Sydvest Aktivitetscenter, Lis Funk-Hansen, faglig leder, Hulegården, Else Bolvig Johansen, funktionsleder, ansvarlig leder for Aktivitetscentret i Ishøj og Steffen Albjerg, IT- og udviklingskonsulent, Trekløveret. Her blev projektets mål og rammer fastlagt:

- Godkendelse af projektplan
- Koordinering og planlægning

Udvikling og test af spillet er sket i samarbejde med 25 socialpædagoger og styregruppen. Udviklingsarbejdet er blevet gennemført over fire seminarer – Udviklingsseminar I, II, III og IV – hver af en dags varighed.

Omkostninger i forbindelse med de socialpædagogiske personalegrupper og ledernes deltagelse i projektet, herunder frikøb, transport m.m., er blevet dækket af de enkelte tilbud. Udviklingsseminarerne blev afholdt på

skift på de forskellige tilbud, hvor værts-tilbuddet dækkede udgifter til lokaler og forplejning.

**2. Udviklingsseminar I** blev afholdt i marts 2009 på Trekløveret i Ølsted med deltagelse af socialpædagoger og projektgruppen. Desuden deltog Journalist Anja Dybris, som har skrevet et tema om spillet, bragt i Socialpædagogen i august 2009.

### **Referat af udviklingsseminar I i uddrag og fotos fra seminaret.**

#### **Referat**

##### *Udviklingsseminar 1 - 17. marts 2009*

Tusind tak for jeres energi, engagement og mange refleksioner den 19. marts på Trekløveret.

Projektgruppen fik meget med hjem. Vi havde et langt arbejds møde tirsdag den 24. marts.

Vi har lyttet meget til jeres kritik. Vi har arbejdet videre med udviklingen af spillekonceptet og er ved at udarbejde nye regler, spillekort (værdikort m.v.). Vi har fokuseret på, at de etiske dilemmaer kommer i spil, og at det er her, I som spillere skal have jeres fokus. Derfor vil vi skære spilrammen ind til benet. Spillet skal være lige til at gå til.

Vi overvejer at fjerne perspektivkortet. Det vil blive erstattet af noget andet, der kan sikre at fokus er på etikken, fagligheden og dilemmaerne. Det er vigtigt, at I er engagerede, ivrige og søgende og ikke hele tiden skal tænke over, om I nu spiller spillet "rigtigt".

Vi arbejder videre med spillets navn, design, logo og udformning af spillekort, spilleplade m.m.



Vi vender også ændringerne af spillet på styregruppemødet den 14. april.



**3. Styregruppemøde II** i april 2009 blev afholdt hos filosofisk firma i København.

### Referat i uddrag af styregruppemøde i april 2009.

#### Møde i styregruppen, 14. april 2009

status og afprøvning af spillet

Generel feedback på den nyeste version af spillet:

- Indbydende
- Det sætter godt gang i diskussionen
- Kommer vi ordentlig rundt om afklaring af problemstillingen? Fik vi set på alle mulighederne? Spillerne skal "tvinges" til at tænke vilkårene, årsagerne og mulighederne igennem.
- Spillet er en mulighed for at afmystificere dilemmaer i socialpædagogisk arbejde, fordi det gør situationerne konkrete.

Det vil være hensigtsmæssigt, om spillet kan give spillerne helt nye perspektiver – som de ikke plejer at tænke over:

Der skal være noget i spillet som "forstyrrer" spillernes konsensus.

Eksempel; hvordan ville det se ud, hvis borgeren fungerede 50 % bedre?

#### Repræsentativitet i cases:

Med en indledende tekst om spillet kan deltagerne spores ind på, at det her er repræsentative cases.

#### Præsentation:

Dilemmaet i casene skal afdækkes først, og det skal tydeliggøres i spillets formål.

#### Værdikort:

Nogle kort er mere overordnede end andre, f.eks. værdighed og herunder ligebehandling – er det et problem?

- Kort-mangel: forskellighed?
- Kort-mangel: læring, udvikling?
- Kort-mangel: medbestemmelse? Det er væsentligt, for efter selvbestemmelse lærer man at medbestemme sammen med andre.

Kortene er næsten alle så brede, at det er for nemt. Der mangler noget "forstyrrende", noget inspirerende; en mere spids vinkel – noget med kant. F.eks. 'kontrol', 'magt'...



**Casen:**

Formuleringerne skal være bedre. Det er eksempelvis ikke vores bosted, det er et sted, vi arbejder.

Det bør tilføjes, at spillet er en opfordring til at prøve noget nyt.

Socialpædagoger er typisk gode til at komme med handlemuligheder, det svære er at afdække dilemmaet.

**Spildynamik:**

Inddelingen i trin skal være tydeligere; hvad gør man først?

Der mangler en inddeling i forståelsen af dilemmaet <> håndtering af dilemmaet; Blev både forståelsen og håndteringen af dilemmaet diskuteret?

Mangler måske lidt dynamik imellem spillerne – noget 'spilsjov'. Der er for megen enighed.

- På den anden side er der ikke så meget tid til at blive uenige.
- Der vil måske være lettere at diskutere tingene i en personalegruppe, hvor man kender hinanden godt og ikke behøver være så forstående.

Det fungerede godt, at der først er god plads til at få mange kort på pladen, dernæst at hvert kort virkelig skal overvejes og prioriteres.

**Tiden:**

Det vil være svært at være tidtager.

Måske tiden er for knap til samtlige af spillets trin...

**4. Research og analyse med deltagelse af projektgruppen:**

Kortlægning og analyse af de centrale etiske dilemmaer i den socialpædagogiske praksis.

**5. Udviklingsseminar II** blev afholdt i maj 2009 på JAC Sydvest i

Brøndby med deltagelse af socialpædagoger, repræsentanter fra styregruppen og projektgruppen.

Desuden deltog Journalist Anja Dybris og fotograf Vibeke Toft, som har skrevet og fotograferet et tema om spillet, bragt i Socialpædagogen i august 2009.

## Referat af udviklingsseminar II i uddrag og fotos fra seminaret.

### Referat

Udviklingsseminar 2  
mandag 11. maj 2009  
JAC Sydvest, Hesselager

### Spilafprøvning

Der blev orienteret om de mange ændringer, der er foretaget, siden vi spillede første gang. Et helt nyt og mere simpelt spil, hvor man i spillet "er" sig selv og ikke skal indtage positioner. Spillet er desuden blevet suppleret med værdikort.

Der blev spillet to gange i de eksisterende personalegrupper – i grupper fra tre-fem personer.

Der var meget stor tilfredshed med det nye spil og den nye spilleplade.

### Feedback på første spil

Alle mente, at spillet er blevet væsentligt mere relevant og brugbart. Spillet er også blevet mere realistisk.

Spillerne lærer hinanden at kende på en ny måde, da der er god tid til at diskutere og nuancere dilemmaer. Det er en slags pædagogisk udredning.

Nu kan man bedre fokusere på spillets centrale dilemmaer, frem for som før at skulle tænke på, hvordan man skal gøre ud fra en særlig position. Man er som spiller mere sig selv og oplever en større frihed.

Det er befriende, at man kan og tør skifte mening og holdning i løbet af spillet – lade sig rive med af spillets magi.

Det vil være en god ide, om nogle af værdikortene er blanke, således at spillerne selv kan formulere en værdi f.eks. som i en af grupperne begreber som åbenhed, inklusion m.fl.

I én gruppe var der én, der styrede spillerne frem mod mål. Det havde andre grupper problemer med, hvilket betød, at de ikke nåede gennem hele spillet på den afsatte tid.

Det var til tider svært for spillerne at adskille kortlægnings- og håndteringsfasen.

### Feedback på andet spil

Spillernes diskussion kan let løbe af sporet. Det er derfor vigtigt med faste spilrammer.

Det blev foreslået, at der til spillet er flere værdikort, og at man ikke benytter de samme kort i alle spil.

Der var diskussion om, hvorvidt det er en fordel eller en ulempe, at spillets cases ligger tæt på egen virkelighed eller et stykke fra ens egen hverdag.

Det var lettere at spille andet spil end det første, fordi spillerne var fra samme

arbejdsplads. Det er vigtigt, at man spiller med dem, man skal reagere og agere med i hverdagen.

Det er lettere at spille spillet anden gang og så fremdeles.

### **Yderligere forslag til ændringer**

Det er en fordel, hvis alle spillere har casen i hånden. Det er stadig en god ide med oplæsning af case, gerne efterfulgt af en runde, hvor man i fællesskab taler om, hvordan hver spiller "ser" dilemmaet i casen.

Forslag om at de tre cirkler til værdikort farvelægges som trafiklys: start er grøn (den åbne runde i kortlægningen), første kortlægning er gul (nu strammer det til, vi skal prioritere, og vi skal snart til håndteringsfasen), håndtering er rød (stop – nu dilemmaet håndteres).

Der skal være mulighed for, at man spiller dilemmaer fra egen praksis på spillepladen, med reglerne, værdikortene mv. Der skal derfor udarbejdes en manual, en skabelon, for, hvordan en fortælling med dilemmaer kan formes til en case.

Spillet kan bl.a. bruges på følgende måde:

- 1) Spilles af en teamgruppe, der arbejder fast sammen
- 2) Spilles på en arbejdsplads med f.eks. flere team, boenheder, aktivitetscenter, ledelse, pårørende, beboere mv.
- 3) Spilles med en moderator, en udefrakommende, hvis opgave det er at skubbe til spillerne, holde fast i de tre faser samt give nogle faglige forstyrrelser.

### **Indsamling af fortællinger og cases der indeholder dilemmaer**

Resultatet af det individuelle arbejde og gruppearbejdet med dilemmaer har givet en masse godt case-materiale, som vi nu arbejder videre med.

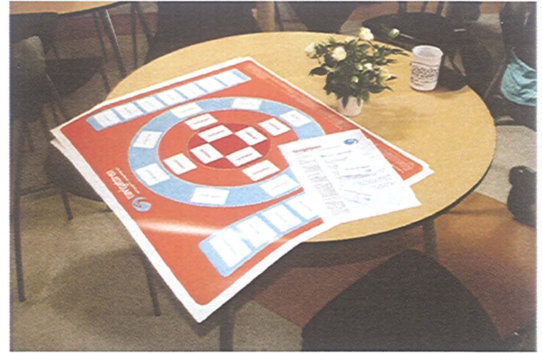
### **Seminarernes form**

Vi talte lidt om formen på udviklingsseminarerne. Flere foreslog, at vores næste seminar den 29. maj gerne må være lidt mere afvekslende – f.eks. med et start-oplæg, derefter et spil, et oplæg og faglig dialog, et spil igen om eftermiddagen og slutte med opsamling, spørgsmål og ideudvikling.

### **Interview og fotos**

Journalist Anja Dybris interviewede og fotografen Vibeke Toft tog en masse billeder til Socialpædagogen.







**6. Udviklingsseminar III** blev afholdt i maj 2009 på JAC Sydvest, Aktivitetscentret i Ishøj med deltagelse af socialpædagoger, repræsentanter for styregruppen og projektgruppen.

### **Referat af udviklingsseminar III i uddrag og fotos fra seminaret.**

#### **Referat**

Udviklingsseminar III  
Aktivitetscentret Ishøj  
Fredag 29. maj 2009

Det blev igen en super dag med et højt aktivitetsniveau og mange gode refleksioner, overvejelser og ideer til udvikling af spillepladen, værdikortene og nye cases.

Der er sket meget siden sidst. En ny spilleplade, som projektgruppen har afprøvet med et team fra Trekløveret, hvor der blev spillet med egne cases. Det kan spilles også bruges til – heldigvis. Vi har også afprøvet spillet med andre pædagoggrupper, socialrådgivere og akademikere. Spillet er desuden afprøvet med tillidsmænd fra Socialpædagogerne.

#### **Oplæg om dilemmaer**

Der blev holdt oplæg om etiske dilemmaer og de vigtigste etiske traditioner ud fra en case om Morten, der vil have sin kontaktpædagog med til nynazistisk demonstration.

En række refleksioner og forslag kom på banen efter oplægget: Vi skal huske spillets ordbog, som vi har talt om tidligere; i spilpakken skal der være en kort beskrivelse af, "hvad er et dilemma?".

#### **Spil/1**

Efter et spil med en case om formodet våben på et bosted blev spillet vurderet og diskuteret:

- Der er sket så meget siden første gang, og det er blevet et meget, meget bedre spil.
- Man kunne overveje at have definitionen af værdierne på bagsiden af værdikortet. Eller værdibegrebets modsætning på bagsiden af kortet – f.eks. tillid/mistillid.
- Det virkede godt, at vi havde hver vores casekort, så man ikke var i tvivl og lige kunne skimme navne mv.

Flere havde brugt det blanke kort, men der skal ikke være for mange af dem.

- Den grønne fase fungerer fint, med først otte og så fire kortpladser. Spillet har en mere flydende overgang fra den ene til den næste fase end de første spiludgaver.

- Spillet bliver nemmere og nemmere at spille fra gang til gang.

Vi kommer hurtigere i gang og blive bedre til at indkredse dilemmaerne. Vi ved efterhånden, hvad det går ud på.

Der er til tider brug for styring.

Der kan ikke siges noget entydigt og generelt om styring eller ej. Det afhænger meget af, hvem man er, hvilken personalegruppe man er samt hvilken diskussionskultur, man har.

Hvis der skal være mere styring, kunne man overveje en rotationsordning, så alle prøver denne funktion. Det at styre, kan jo også være en måde at fastlåse den åbne dialog – en magtposition.

- Vi skal være opmærksomme på, at det er et spil, der kommer i spil fem-seks gange om året. Vi kommer ikke til at sidde med det på hvert personalemøde.

- Vi brugte cirka en tredjedel af tiden på at finde dilemmaet. Vigtigt, at vi finder dilemmaer og bruger tid på det, inden vi går over "volden" til håndteringen.

- Projektets dilemmamodel åbnede for at prøve mere af med hensyn til forskellige dilemmaer. Dilemmatræet tvinger os til at afdække dilemmaerne, og det er godt, da vi alt for tit går for hurtigt frem til håndteringsfasen.

- Kraftig opfordring til at alle casene ikke handler om de mest velfungerede beboere. Der skal også være dilemmaer om de svageste beboere, dem der ikke har sprøg og skal have hjælp til næsten alt.

### Spillets dilemmaer og temaer

Vi gennemgik de indsamlede dilemmaer tematisk med henblik på at finde ud af, om vi har de vigtigste dilemmaer med i de fem kategorier, og om de er repræsentative.

Vi fik rigtig mange, gode dilemmaer fra jer sidste gang.

**Dilemmaer i forhold til ledelse:** 1) ledelsen beslutter, at man skal tage på fællesferie med flere beboerne, men medarbejdere og beboere ønsker individuel tilrettelagt ferie, 2) Beboere og medarbejdere tager en beslutning, som ikke efterfølgende støttes af ledelsen, 3) Ledelsen indgår aftaler med pårørende uden at informere medarbejderne, 4) Ledelsen ønsker, at en ny beboer skal flytte ind, men personalet er skeptiske, da de ikke mener, at beboeren passer ind i beboergruppen. 5) Uoverensstemmelse mellem ledelse og medarbejdere om krav til dokumentation og tid til andet arbejde.

**Dilemmaer i forhold til kolleger:** 1) "I familiens skød" – casen om et tæt forhold mellem borger og pædagog, 2) Uoverensstemmelse mellem bosted og aktivitetstilbud, 3) Kolleger der er uenige om, hvordan man skal agere i forhold til magtanvendelse, 4) Dilemma om at blande sig og/eller kritisere en kollegas arbejde.

**Dilemmaer i forhold til det omgivende samfund:** 1) Dilemma om



samarbejde med psykiatrien, 2) Dilemma om barnetræning, hvor en voksen beboer ønsker sig et barn og går rundt i byen med en dukke i barnevogn, som borgerne i det lille lokalsamfund ikke forstår/accepterer, 3) dilemma om borger, der bliver forskelsbehandlet af egen læge, fordi hun ofte ikke kommer til den aftalte tid, 4) Inklusion og eksklusion, f.eks. når bostedet vil åbne en cafe for det lille samfund og stiller nye krav og ændrer den hidtidige pædagogik af hensyn til borgerne fra byen.

**Dilemmaer i forhold til pårørende:** 1) Kritik af samarbejdspartnere fra pårørende som de ønsker, I skal gøre noget ved, 2) Dilemma om "arven", hvor pårørende har bestemte meninger om, hvordan beboerne skal bruge deres penge, 3) Pårørende som ikke henvender sig på en hensigtsmæssig måde, 4) Mor der vil bestemme over den voksne datter, f.eks. at hun ikke må gå på Bakken med vennerne, 5) Dilemmaer hvor religion og/eller anden etnisk kultur forhindrer beboerne i at deltage i f.eks. fester, fødselsdage mv. med det resultat, at beboeren ekskluderes af fællesskabet.

**Dilemmaer i forhold til borgerne:** 1) Fedme, sundhed og sygdom, hvornår kan man tillade sig at gribe ind? 2) Seksualvejledning, hvor en beboer ønsker vejledning fra en pædagog, der ikke ønsker dette, 3) casen om borgeren der fotograferer det kvindelige personale og vil have hjælp til at købe nyt kamera, 4) Dilemma om borgere der ønsker børn, 4) Dilemma om at tage hensyn til den enkelte og gruppen, 5) Beboere der ikke ønsker praktikanter, da de følger sig svigtet og bliver kedede af det, når praktikanten forlader stedet ved praktikperiodens udløb.

### **Spillets design og visuelle udtryk – to sider af samme sag!**

Projektgruppen holdt oplæg om spillets design og lagde op til den efterfølgende diskussion – vi diskuterede spillepladens udvikling, og hvad deltagerne synes om den nu, og hvad for et navn vi skal give spillet.

### **Spil/2**

Sidst på dagen spillede vi en case fra hjemmesidens forslagsboks – Henrik, der fotograferer de kvindelige medarbejdere. Det mandede ud i meget forskellige forslag til håndtering.

### **Afsluttende plenum**

Forslag til nye dilemmaer: Etniske dilemmaer og problemer i forhold til kulturmøde kommer der stadig flere af, Sygdom: hvornår er borgerne syge – og ingen krav på ferie... Dilemma om borger og pårørende, hvor borgeren udstilles af pårørende, og hvordan man griber ind, samtidig med at bevare et godt forhold til pårørende; Hvor kan borgerne mødes, når det drejer sig om kærlighed og sex? Skal arbejdspladsen skabe rum med den risiko, at overgreb og udnyttelse kan blive resultatet?

Til sidst fortalte vi om vores overvejelser om at få produceret et "rigtigt" brætspil, hvor design, spilleplade, casekort og spilleregler kommer i pæn indpakning.







**7. Udviklingsseminar IV** blev afholdt i juni 2009 på Hulegården i Brøndby med deltagelse af socialpædagoger, repræsentanter for styregruppe og projektgruppe.

### **Referat af udviklingsseminar IV i uddrag og fotos fra seminaret.**

#### **Referat**

Udviklingsseminar IV  
Hulegården den 16. juni 2009

En stor tak til alle socialpædagogiske spiludviklere. Dagen viste, at vi nu har et spil, som næsten er klar til at komme ud og blive spillet på alle landets tilbud for mennesker med udviklingshæmninger.

#### **Brætspil**

Vi indledte med at orientere om konstruktive møder med organisationerne om at få produceret et brætspil.

#### **Dilemmaer**

Dagens arbejde begyndte med, at vi i fem grupper udarbejdede dilemmacases inden for spillets fem kategorier: Borgere; Kolleger; Ledelse; Pårørende; Omgivende samfund.

Her var fokus på at få uddybet og yderligere beskrevet fortællingen bag dilemmaerne. Alle grupperne fik udarbejdet nogle gode cases, som vi nu vil skrive ind i spillet.

Vi orienterede også om vores kriterier for at vælge dilemmacases til hver kategori:

- Genkendelse, relevans: Kan målgruppen genkende situationer og identificere sig med aktører i casene? Et kriterium der tilgodeser målgruppen.
- Retning, fremtidige indsats: Peger casene i den retning, socialpædagogikken bevæger sig? Et kriterium der tilgodeser organisationerne, SL, BUPL, LFS, FOA.
- Repræsentative: Er casene dækkende for praksis ude i tilbuddene? Et kriterium der tilgodeser målgruppe og professionen som sådan.
- Centrale, vigtigste: kommer casene omkring de vigtigste, mest centrale dilemmaer i socialpædagogikken? Et kriterium der tilgodeser profession og organisationer.

#### **Spil**

- Vi spillede på den nye spilleplade, som blev rost efter spillet:
- Godt med tidsangivelserne på pladen, så man ikke hopper for hurtig videre.

- De nye casekort gør spillet bedre og gør, at man spiller spillet i de tre faser.
- Fem minutter til refleksionsfasen er måske lovlig lidt.
- Casekortene blev rost. Meget fin længde, hvor der ikke var tvivl om indhold.
- Nogle brugte en spilstyrer og gav udtryk for, at det er en god mulighed, at man kan vælge/fravælge.

### **Design**

Der var ros til projektgruppen for det nye design af pladen, værdikortene og casekortene. Pladen og kortene sender klare, entydige signaler, som gør, at man bliver guidet gennem spillet.

Projektgruppen holdte kort oplæg om layout og designmæssige ændringer og fremviste eksempel på, hvordan brætspillepladen kan se ud.

Herefter orientering om de mange forslag til, hvad spillet skal hedde. Flere nye navne kom frem, og vi har stadig ikke besluttet det endelige navn.

### **Ideforum**

Dagen blev afsluttet med et åbent ideforum, hvor vi samlede op på processen fra det første seminar på Trekløveret til afslutningen her på Hulegården tre måneder senere.

Der var stor enighed om, at samarbejdet mellem projektgruppen, styregruppen og deltagerne på de fire seminarer har været guld værd.

Spillet er blevet langt mere overskueligt uden for mange navne, regler og rollespil. Et spil, hvor det overflødige er skåret fra, og det centrale står tilbage: Refleksion, dialog, hvor de etiske dilemmaer bliver belyst, undersøgt og beskrevet, inden man går til håndteringen.

Generelt kan det siges, at deltagerne har oplevet det som en positiv proces. Det har været spændende, og man er blevet glædeligt overrasket over udviklingen fra gang til gang.

### **Inddragelse**

Inddragelse har været en væsentlig del af spiludviklingen. Der blev lagt stor vægt på, at de socialpædagogiske deltagere er blevet hørt og har været en aktiv del af udviklingen. Det var tydeligt, at nogle havde forventet en proces, hvor de blot var med for, at det skulle "se godt ud", mens projektgruppen allerede havde bestemt sig for spillet. Særligt skridtet fra første til andet seminar, hvor spillet tog en væsentlig drejning, var et eksempel på, at deltagerne blev taget alvorligt.

Deltagerne er eksperter på deres område, og de her deltagere har været en stor ressource for udviklingen.

### **Læring i processen**

De socialpædagogiske deltagere gav udtryk for, at det har været en lærerig proces, både fordi de har fået lov at diskutere faglighed på en helt anden måde, og fordi de skal omsætte deres praksis til et nyt felt; spillets verden. Det at omsætte den socialpædagogiske praksis til et spil, tvinger deltagerne til at forholde sig til mange forskellige aspekter af deres arbejde og at sætte ord på.



Papir på deltagelsen. Det blev efterspurgt, at deltagerne kunne få dokumentation for deres deltagelse. Det er en god ide. Det vil være en stor hjælp, hvis I sender jeres fulde navn, adresse, navn på jeres arbejdsplads samt cpr-nummer, så sørger vi i projektgruppen for, at I modtager et underskrevet deltagerbevis.

Og så et lille glas...

Dagen sluttede med et glas vin og noget mundgodt. Projektgruppen fortalte om deres møde med pædagogerne og deres verden. Det har været lærerigt og en spændende måde at arbejde sammen på.







**8. Evaluering af udviklingsseminarer** i juni 2009 med deltagelse af socialpædagoger, repræsentanter for styregruppe og projektgruppe (på Udviklingsseminar IV):

#### *Ideforum*

Dagen blev afsluttet med et åbent ideforum, hvor vi samlede op på processen fra det første seminar på Trekløveret til afslutningen her på Hulegården tre måneder senere.

Der var stor enighed om, at samarbejdet mellem projektgruppen, styregruppen og deltagerne på de fire seminarer har været guld værd.

Spillet er blevet langt mere overskueligt uden for mange navne, regler og rollespil. Et spil, hvor det overflødige er skåret fra, og det centrale står tilbage: Refleksion, dialog, hvor de etiske dilemmaer bliver belyst, undersøgt og beskrevet, inden man går til håndteringen.

Generelt kan det siges, at deltagerne har oplevet det som en positiv proces. Det har været spændende, og man er blevet glædeligt overrasket over udviklingen fra gang til gang.

#### *Inddragelse*

Inddragelse har været en væsentlig del af spiludviklingen. Der blev lagt stor vægt på, at de socialpædagogiske deltagere er blevet hørt og har

været en aktiv del af udviklingen. Det var tydeligt, at nogle havde forventet en proces, hvor de blot var med for, at det skulle "se godt ud", mens projektgruppen allerede havde bestemt sig for spillet. Særligt skridtet fra første til andet seminar, hvor spillet tog en væsentlig drejning, var et eksempel på, at deltagerne blev taget alvorligt.

Deltagerne er eksperter på deres område, og de her deltagere har været en stor ressource for udviklingen.

#### *Læring i processen*

De socialpædagogiske deltagere gav udtryk for, at det har været en lærerig proces, både fordi de har fået lov at diskutere faglighed på en helt anden måde, og fordi de skal omsætte deres praksis til et nyt felt; spillets verden. Det at omsætte den socialpædagogiske praksis til et spil, tvinger deltagerne til at forholde sig til mange forskellige aspekter af deres arbejde og at sætte ord på.

**9. Tilpasninger og endelig udformning af spillet og hjemmesiden,** herunder udarbejdelse af tekst til hjemmesiden med relevant information om etik og værdier i det socialpædagogiske arbejde med borgere med udviklingshæmninger. Denne informationsdel af spillets hjemmeside har også en række links til socialpædagogiske organisationers sites om etik, herunder FOA, LFS og Socialpædagogerne.



*Inklusia. De første fire versioner før den endelige spilleplade.*



**10. Evaluering af projektet:** Projektets målopfyldelse blev i juni 2009 evalueret i projektgruppen.

- Der foreligger et spil, Inklusia – socialpædagogernes dilemmaspil, efter planen.
- Samarbejdet med socialpædagoger og ledere er forløbet tilfredsstillende jf. evaluering (punkt 8).
- Der arbejdes i forlængelse af projektet på at få produceret spillet i brætspil-udgave i samarbejde med organisationerne, der har støttet projektet.

**11. Formidling og synliggørelse af spillet:**

- Spillets hjemmeside linkes til en række relevante hjemmesider: FOA's Pædagogiske Udviklingsfond, BUPL's og Socialpædagogernes Udviklings- og Forskningsfond, Socialpædagogerne, LFS m.fl.
- Spillet og dets tilblivelse er blevet indgående dækket i Socialpædagogen, august 2009.
- Projektgruppen planlægger en lanceringsdag for spillet og hjemmesiden, f.eks. i forbindelse med at spillet også foreligger i brætform.
- Medlemmer af projektgruppen planlægger at deltage med spillet på konferencer f.eks. BUPL's og Socialpædagogernes Udviklings- og Forskningsfonds konference 2009.
- Projektgruppen har udarbejdet kursustilbud til socialpædagogiske tilbud, der ønsker at arbejde med etik og værdier i den socialpædagogiske praksis.

## Afslutning

---

Skal vi afslutningsvis konkludere, hvad der er kommet ud af projektet indtil nu, er der en række forhold, som vi vil fremhæve:

Inklusia er et dilemmaspil, der kan spilles og anvendes som kompetenceudvikling for socialpædagoger, der arbejder med mennesker med udviklingshæmninger.

Det er samtidig et spil, der kan tilpasses andre områder som f.eks. misbrug og psykiatri inden for socialpædagogikken.

Spillet har mange andre anvendelsesmuligheder bl.a. som ledelsesredskab og som redskab til implementering af værdier og andre lignende udviklingsmæssige tiltag på socialpædagogiske tilbud.

Endelig kan spillet også anvendes som en profilering af den socialpædagogiske profession og den videre udvikling af denne.

Deltagelsen i udviklingen af spillet har fungeret som kompetenceudvikling for de deltagende socialpædagoger, hvorfor der udstedes deltagerbevis.

Projektet er et godt eksempel på et udbytterigt og gensidigt udviklende samarbejde mellem socialpædagoger og andre faggrupper.

Projektet illustrerer tillige de mange positive effekter, som deltagerinddragelse kan få for et udviklingsprojekt og det endelige resultat heraf.

Med afsæt i erfaringerne fra projektet har projektgruppen udarbejdet et



Samlet kursustilbud til alle socialpædagogiske tilbud, der med spillet ønsker at arbejde med etik og værdier i den socialpædagogiske praksis.

## Litteratur

---

Aadland, Einar 2000: *Etik, dilemmaer og valg*. Psykologisk Forlag. København.

Caillois, Roger 2001 (1961): *Man, Play and Games*. University of Illinois Press. Urbana and Chicago.

Dworkin, Gerald 1988. *The Theory and Practice of Autonomy*. Cambridge University Press. Cambridge.

Goovaerts, Henk S. 2004: *Working with a staged plan in valuebased education in Using, choosing or creating the future? Proceedings on the first international conference of The Consumer Citizenship Network, Paris, 2004: 28-35* (ed. by Victoria W. Thoresen). Høgskolan i Hedmark. Oppdragsrapport nr. 4 – 2004. Online-version. Elverum.

Goovaerts, Henk S. 2007: *En trinmodel in Ethiske dilemmaer i pædagogisk arbejde: 171-182* – (red. Ruth Mach-Zagal og Kirsten Nøhr). Oversat af Kirsten Nøhr. Hans Reitzels Forlag. København.

Gowans, Christopher W. 1987: *Moral Dilemmas*. Ed. by Christopher W. Gowans. Oxford University Press. New York.

Luce, R. Duncan & Raiffa, Howard 1957 (1989). *Games and Decisions – Introduction and Critical Survey*. Dover Publications. New York.

Mach-Zagal, Ruth & Nøhr, Kirsten 2007: *Ethiske dilemmaer i pædagogisk arbejde*. Red. af Ruth Mach-Zagal og Kirsten Nøhr. Hans Reitzels Forlag. København.

Mason, H. E. 1996: *Moral Dilemmas and Moral Theory*. Ed. by H. E. Mason. Oxford University Press. New York.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004: *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. MIT Press. Massachusetts.

*Etisk værdigrundlag for socialpædagoger. Socialpædagogernes Landsforbund. 2005.*

*FN's Internationale Handicapkonvention. 2006.*