Øvelse 6

FUP ELLER FAKTA

- At repetere eller uddybe budskaber på en spillende måde

Formål med øvelsen

Formålet med spillet 'Fup eller Fakta' er at undervise i faktuel diabetesrelateret viden på en anderledes måde, der:

- faciliterer dialog mellem underviser, deltagere og deltagerne imellem.
- giver underviseren mulighed for at tage udgangspunkt i deltagernes konkrete viden.
- hjælper deltagerne til at udveksle synspunkter og lære hinanden bedre at kende.

Konceptet/Idéen med øvelsen

At bruge spil i undervisningen kan blandt andet være med til at skabe en uhøjtidelig stemning og kan samtidig give adspredelse i valg af undervisningsmetode. Rammen for 'Fup eller Fakta' er inspireret af et TV- quizprogram, hvor deltagerne skulle 'gætte' om et udsagn var sandt eller falsk.

I versionen her inddeles deltagerne i to (eller flere hold), og underviseren læser udsagn op, som holdene skal tage stilling til. Hvis der kun er tre eller færre deltagere, kører man blot med ét hold. Holdene diskuterer hvert udsagn og skal blive enige om udsagnet er forkert/'Fup' eller 'Fakta'/rigtigt. Det skal pointeres, at det er vigtigt at fremme deltagernes indbyrdes diskussion af svaret, da de på den måde kan lære af hinanden.

Det er hensigten, at man skal tale om de forskellige udsagn, når deltagerne har svaret 'Fup' eller 'Fakta'. F.eks. ved at høre, hvad der har fået dem til at svare, som de har gjort, hvorefter underviseren forklarer og uddyber efter behov.

Til spillet følger en række udsagn, som er eksempler på hvordan "Fup eller Fakta" spørgsmål kan formuleres. Det er vigtigt, at de spørgsmål underviseren bruger, relaterer sig til den igangværende undervisning, og underviseren vil derfor typisk selv skulle formulere spørgsmål, der passer til undervisningen og de budskaber man gerne vil fokusere på. Brug gerne de medfølgende spørgsmål i det omfang det passer til undervisningen.

Tidsramme: Ca. 20-40 minutter afhængig af hvor mange udsagn der inddrages

En række udsagn samt to sæt 'Fup' og 'Fakta' kort (et sæt til hvert hold). Kopier evt. til uddeling

Gruppe, deltagerne inddeles i hold med min. to deltagere på hver

Kan bruges, når det er hensigtsmæssigt i kursusforløb, og kan med fordel efterfølges af øvelser, der handler om målsætning f.eks. 'Hvor er jeg', eller 'Vi rykker'

Øvelse 6 – Fup eller Fakta

TRIN FOR TRIN – Kort version

1. Præsenter formålet med øvelsen og introducer deltagerne til spillet.

2. Deltagerne deles i hold.

3. Udvælg på forhånd de udsagn, der skal drøftes og læs udsagnene et ad gangen.

4. Deltagerne taler sammen og samarbejder om svarene. Faciliter dette ved evt. at stille spørgsmål og vække til indbyrdes nysgerrighed i forhold til den viden, den enkelte har at bidrage med.

5. Spørg ind til baggrunden for svarene og faciliter, at svarene relateres til deltagernes egne erfaringer.

6. Afrund øvelsen ved at spørge om, og hvordan, øvelsen evt. har givet deltagerne mere viden.

Øvelse 6 – Fup eller Fakta

TRIN FOR TRIN – Detaljeret version

Inden spillet igangsættes, forbereder underviseren, hvilke udsagn, der skal med i spillet. Underviseren skal kun bruge de spørgsmål, som de føler sig godt hjemme i og kun bruge de spørgsmål, der er relevante for emnet, der skal drøftes.

Det er endvidere hensigtsmæssigt at placere deltagerne på de enkelte hold, så de nemt kan tale sammen. Underviseren skal også afklare inden start, om den tid, deltagerne skal have til at finde svaret, skal være fast (f.eks. to minutter), eller om den skal varieres afhængig af den konkrete snak, der opstår. Deltagerne forberedes undervejs ved f.eks. at sige: *"Om 30 sekunder skal I give jeres svar"*.

Hvis en fast tid vælges, kan det være hensigtsmæssigt at have en visuel tidtagning, så deltagerne hele tiden kan orientere sig om, hvor meget tid de har tilbage til at finde et svar.

1. Underviseren præsenterer formålet med øvelsen. Det er vigtigt, at underviseren på forhånd har overvejet og besluttet, hvad formålet er i den helt konkrete situation (inspiration kan hentes på forrige side 'Formål med øvelsen'). Det er ligeledes vigtigt, at dette forklares tydeligt, og at deltagerne får lejlighed til at stille afklarende spørgsmål. Formål kan f.eks. forklares som:

   "I har i løbet af de sidste timer/dage hørt en masse, der har betydning for diabetes og behandlingen af denne. I har både hørt om blodsukkermåling og behandling med medicin, motion og madens betydning. Nu vil vi gerne spille et spil, hvor I skal bruge det, som I har lært, så det kan blive repeteret og sætte sig bedre fast i hukommelsen. Vi skal spille 'Fup eller Fakta'.

2. Underviseren introducerer reglerne ved f.eks. at sige: *"I bliver delt ind i to (eller x antal) hold. Det er ofte sådan, at nogle kan huske noget og andre noget andet, så sørg for at udnytte hinandens viden og samarbejd om at finde de rigtige svar. Det gælder altså om at I på holdene sammen skal finde frem til om, de udsagn, jeg læser op, er rigtige (Fakta) eller forkerte (Fup)..".*

3. *"Nu vil jeg allerførst høre, om der er nogle spørgsmål?"*

4. Herefter læser underviseren udsagnene op et efter et. Udsagnene uddeles evt. til holdene, herefter så de selv kan læse det efterfølgende. Efter hvert udsagn får de to hold lidt tid til at diskutere og blive enige om, hvilket kort ('Fup' eller 'Fakta') de vil vise, når underviseren siger *"nu er tiden gået"*.

   Det er vigtigt, at deltagerne taler sammen og samarbejder om svarene. Underviseren kan være med til at fremme dette om nødvendigt ved evt. at stille spørgsmål og vække til indbyrdes nysgerrighed i forhold til den viden, den enkelte har at bidrage med.

   F.eks. hvis en deltager føler sig sikker på, at HbA1c kan måles både i % og i mmol/mol, kan underviseren spørge de andre på holdet, om de mener det samme. Hvis de ikke ved det, så kan man spørge den, der ved noget, om hvordan han/hun bærer sig ad med at huske det, og hvornår han/hun bruger HbA1c tallene til noget etc.

5. Når deltagerne har svaret på et udsagn, skal der spørges ind til baggrunden for svarene, og her er det vigtigt at relatere svarene til deltagernes egne erfaringer. I forbindelse med eksemplet ovenfor kan der f.eks. spørges ind til, hvornår og hvordan deltagerne bruger HbA1c værdien. Hvis dette giver anledning til behov for forklaring og uddybning, gøres dette. Større behov for uddybning ved flere udsagn kan betyde, at man må nedsætte antallet af udsagn i pågældende spil.

Øvelse 6 – Fup eller Fakta

TRIN FOR TRIN – Detaljeret version

Variation af øvelsen

Øvelsen her kan også dyrke konkurrencemomentet, hvis man ønsker det. For hvert rigtigt svar gives så et point, og holdet med flest rigtige vinder. Det må vurderes nøje fra hold til hold, om det er hensigtsmæssigt specielt i forhold til mere tilbageholdende og usikre deltagere. Pointføringen kan gøres, så man visuelt kan følge med i stillingen, f.eks. ved at skrive point på en flipover eller tavle/whiteboard.

FUP

FAKTA