

PEDAGOGISK PLANERING

STUDIE- OCH YRKESVÄGLEDNING

YRKEN I GÅR OCH I MORGON

MÅLGRUPP Åk 4-9

SYFTE

Att träna det entreprenöriella lärandet (nyfikenhet, uppfinningsförmåga, kreativitet, innovationstänk), att få lära sig mer om branscher och yrken i grupp, göra ett collage.

MATERIAL

www.framtid.se papper (A3), pennor, tidningar i färg med bilder (många branschfoldrar/tidningar finns att beställa på www.utbudet.se), sax, lim, möjlighet att skriva ut bilder från nätet, lappar med branscher och förslag på yrken (finns som bilaga).

Att göra ett collage på datorn/paddan.

GENOMFÖRANDE

- Börja med att titta på <https://www.youtube.com/watch?v=dr8rn48w61g> (REA spanar på framtidens jobb).
- Dela upp eleverna i grupp om 3-4 elever i varje. (Prata gärna om förhållningssätt i en grupp. Alla ska/få bidra, alla idéer ska räknas, alla ska få komma till tals och visas respekt, vi hjälps åt!)

Tankeställare: Alla uppfinningar som finns nu (allt runt omkring dig i klassrummet, hemmet och världen) finns för att någon har varit uppfinningsrik och nytänkande!

- Gå igenom vad Kreativt tänkande är och hur gör man det? Vad är viktigt att tänka på?
***Koppla av** och se uppgiften som en lek. Då är det större chans att den goda idén kommer till dig än om du sitter och tänker så att det knakar för att tvinga fram den. ***Var mottaglig** för plötsliga idéer från alla möjliga håll. Du kan hitta inspirationen på de mest oväntade ställen. Se dig omkring, leta på internet. ***Leta inte efter en enda lösning**, utan samla ihop ett gäng idéer och börja sedan reda ut vilken av dem som passar bäst. Om du arbetar för mycket med den första idén du kommer på missar du kanske någon annan som hade varit mycket bättre. ***Ta pauser.** Hjärnan fortsätter att arbeta med problemet och lösningen kan plötsligt dyka upp när du tänker på något annat.

I detta uppdrag finns inget som är rätt eller fel!

- Ta fram branschlapparna och låt eleverna dra lott (vad är en bransch?).
- Be nu eleverna fundera/diskutera kring följande frågor i ca 10 min (se till att de har ett gemensamt kladdpapper framför sig så att de kan skriva ner sina tankar).
 - o Hur kommer branschen/yrkena förändrats om 20år? (Behöver de hjälp med att avgränsa sig kan de välja att fokusera på några av yrkena i branschen)
 - o Har tekniken förändrat något? Nya verktyg? Nya sätt att göra saker och ting på?
 - o Kommer det att finnas nya yrken inom branschen? Vilka? Och vad är deras uppgift?
 - o Kommer arbetsmiljön vara densamma som nu? Hur kommer arbetsmiljön att vara?
 - o Annat?
- Börja klippa, klistra, skriva och rita ner era idéer på ert A3 papper

Till er hjälp finns broschyrer om olika yrken samt att ni kan finna en mängd information om branscherna på www.framtid.se , www.ams.se och www.yrmis.se Tillsammans ska ni tänka framåt !

AVSLUTNING

Sätt upp kollagen och låt grupperna presentera sina tankar och svara på frågor kring sin kreation.

Frågor att ställa: i vilken bransch kan eleverna se sig själva arbeta med? (sätt gärna upp de branscher som inte lottades ut så att de har "alla" alternativen). När i livet och i vilka jobb behöver man tänka kreativt? Om man vågar testa nytt och det blir fel hur gör man då? Är det viktigt att allt alltid blir rätt? Hur tänker ni kring uppfinnare, vilka är de? Vilka egenskaper/förmågor har de? Vad är en entreprenör?

Vad tar ni med er från denna lektion? Vad har ni blivit nyfikna på/vad skulle ni vilja veta mer om?

BEGREPP

Entreprenörskap, collage, bransch, de begreppsord som dyker upp och är svåra att förstå under lektionens gång.

MÖJLIGA KOPPLINGAR TILL LGR 22

Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Utbildningen ska därigenom ge eleverna förutsättningar att utveckla digital kompetens och ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap.

2.2 Kunskaper

- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt och ansvarsfullt sätt,
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,
- kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra och känna tillit till sin egen förmåga,

Ämneskopplingar: Teknik, Samhällskunskap, Bild

Handlingsplan studie-och yrkesvägledning

- o fått sådana kunskaper i att söka och granska information att de självständigt kan hitta den information de behöver som handlar om deras karriär
- o tränats i självkännedom och fått stöd i att själva utforska, identifiera och formulera sina intressen, möjligheter och drömmar inför framtiden.
- o fått kunskap om olika yrken och branscher

Bransch Administration, ekonomi, juridik (lag och rätt) Ex. på yrken: Advokat, Receptionist, Arbetsförmedlare, Löneassistent, Nationalekonom, Kronofogde, Åklagare, Domare, Revisor
Bransch Bygg och anläggning Ex. på yrken: Snickare, Murare, Målare, Plåtslagare, Golvläggare, Kranförare, VVS-montör, Inredningssnickare, Lastmaskinförare
Bransch Data/IT Ex. på yrken: Webbdesigner, Spelutvecklare, It-tekniker, Ingenjör, Webmaster, Säkerhetsansvarig inom IT
Bransch Försäljning, inköp, marknadsföring (reklam) Ex. på yrken: Säljare i butik, Inköpare, Läkemedelskonsulent, Resesäljare, Banktjänsteman, Turismguide, Mäklare, Turismyrken, Turistinformatör
Bransch Hantverksyrken Ex. på yrken: Smyckesdesigner, Glasarbetare, Konditor, Urmakare, Skräddare, Sömmerska, Båtbyggare, Instrumenttekniker
Bransch Hotell, restaurang, storhushåll Ex. på yrken: Kock, Bagare, Hotellreceptionist, Bartender, Husfru, Hotellbiträde, Konferensvärd, Servitör/servitris
Bransch Hälso- och sjukvård Ex. på yrken: Läkare, sjuksköterska, Sjukgymnast, Ambulanssjukvårdare, Apotekare, Barnmorska, Logoped, Optiker, Veterinär, Tandläkare
Bransch Industriell tillverkning Ex. på yrken: Maskinoperatör, Bergarbetare, Fordonsmontör, Bokbindare, Svetsare, Spårsvetsare, Verktysmakare,

Bransch Installation, drift, underhåll Ex. på yrken: Elektriker, Billackerare, Vaktmästare, Teletekniker, Låssmed, Larmtekniker, Bilmekaniker
Bransch Kroppss- och skönhetsvård Ex. på yrken: Nagelterapeut, Tatuerare, Massör, Perukmakare, Frisör, Makeup-artist, Badmästare, Fotterapeut
Bransch Kultur, media, design Ex. på yrken: Dansare, Bibliotekarie, Journalist, Designer, Musiker, Författare, Skådespelare, Scenograf, Modell, Ljudtekniker, Illustratör
Bransch Naturbruk Ex. på yrken: Lantbrukare, Fiskare, Hovslagare, Trädgårdsmästare, Skogsarbetare, Djurvårdare djurpark/lantbruk, Viltmästare, Hästyrken
Bransch Naturvetenskapligt arbete Ex. på yrken: Oceanograf, Toxikolog, Hydrolog, Meteorolog, Biomedicinsk analytiker, Miljövårdsyrken, Miljö- och hälsoskyddsinspektör
Bransch Pedagogiskt arbete Ex. på yrken: Läraryrken, Ridlärare, Musiklärare, Studie- och yrkesvägledare, Trafiklärare, Fritidspedagog
Bransch Sanering och renhållning Ex. på yrken: Sotare, Lokalvårdare, Renhållningsarbetare, Tvätteriarbetare, Bilrekonditionerare, Saneringsarbetare, Återvinningsarbetare
Bransch Socialt arbete Ex. på yrken: Kurator, Präst, Diakon, Socialsekreterare, Kriminalvårdare, Barnskötare, Begravningsentreprenör

Bransch	Säkerhetsarbete Ex. på yrken: Brandman, Brandingenjör, Polis, Passkontrollant, Flygplatskontrollant, Väktare, Sjö- och flygräddningsledare, Tulltjänsteman
Bransch	Tekniskt arbete Ex. på yrken: Arkitekt, Flygplansmekaniker, Kartingenjör, Tandtekniker, Landskapsarkitekt, Ingenjör (expert inom t.ex. maskiner, datorer, bygg)
Bransch	Transport Ex. på yrken: Brevbärare, Bilbärgare, Bussförare, Taxichaufför, Cykelbud, Tågvärd, Lokförare, Transportplanerare, Kapten, Matros, Hamnarbetare, Pilot