

BYG DIN EUD KARRIERE

Et virtuelt/digitalt Skills-undervisningsforløb for 8. klasser i Region Syddanmark, med særligt tæt samarbejde og forankring i Trekantområdet.

Formål

Formålet er at give eleverne en nuanceret viden om erhvervsuddannelserne og karrieremuligheder indenfor fagene, for at medvirke til, at de træffer deres uddannelsesvalg på et oplyst grundlag.

Underliggende mål er at fremme kendskabet til hvordan erhvervsskoler og virksomheder arbejder med bæredygtighed, og hvordan man som faglært har mulighed for at gøre en forskel i forhold til verdensmålene.

Samarbejdspartnere

UU Centre i Region Syddanmark, særligt UU Centre i Trekantområdet
Erhvervsskoler, alle 4 hovedområder repræsenteres
Virksomheder/arbejdspladser
Evt. EEO-rollemodeller

Målgruppe

Udskolingsklasser, primært 8. klasse.
Sekundære målgrupper er forældre til børn i udskolingen.

Hvor

Undervisningsmaterialet er et digitalt/virtuelt materiale som gennemføres i klasseværelset.
Der arbejdes på tablets eller pc.

Hvornår

Undervisningsmaterialet er færdigudviklet 1. februar 2021 og kan herefter indgå i UU Centrenes vejledningsplanlægning.

Varighed

3 lektioner inkl. 10 min. intro til forløbet og 15-min. evaluering.

Form

Virtuelt og digitalt materiale der understøtter selvstudium og gruppearbejde i materialets 3 undervisningslektioner.

Forberedelse for UU vejledere og lærere

Maks. 1 times forberedelse samlet for medarbejdere, der gennemfører undervisningsforløbet.

Undervisningsform

Gruppearbejde

Udbytte

Viden om eud i en moderne kontekst samt refleksion over egen fremtid og uddannelsesvalg.

Undervisningsmaterialet kan komme med hjem

Undervisningsmaterialet kan sendes hjem til forældre til udskolingsbørn, så man kan spille spillet sammen derhjemme.

Den visuelle opbygning og platform:

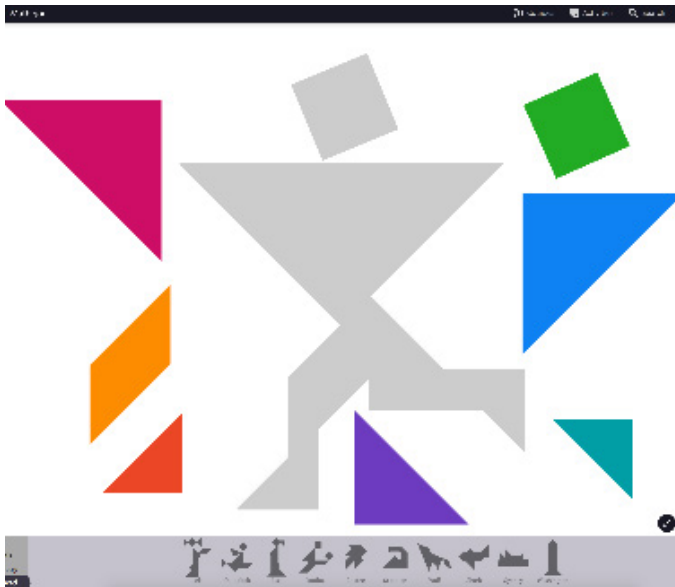
Undervisningsmaterialet er et interaktivt magasin/tegnserie og eleverne skal arbejde med tablets eller PC. *(Der er muligvis tale om 4 forskellige magasiner?)*

Undervisningsmaterialet er visualiseret som en spil med en spilleplade, der er en labyrint. Der er fire stier i labyrinten og de tegner karrierevejen for de fire hovedområder i erhvervsuddannelserne. Der er lagt tangram byggeklodser spredt ud over den sti/karrierevej man skal følge i labyrinten. Den endelige destination er en samlet tangram figur.

Der arbejdes med en frontfigur, måske et søskende eller vennepar eller en familie, der



Her er labyrintspillet som visual inspiration. Se huller som tangram brikker, der skal tages med til at bygge en figur



Her er et eksempel på en app, hvor man skal bygge prædefinerede Tangram-figurer.

viser vejen som en stifinder i karrierelabyrinten og binder hele undervisningsmaterialet sammen med en form for studieværts/guidefunktion.

Hvordan spilles spillet og hvad går det ud på:

Spillet er uden terninger og man følger labyrintens sti ved at gå fra byggeklods til byggeklods. Klodserne tager man med sig undervejs, og til sidst har man alle klodserne til den færdige figur, som man skal bygge.

For at få en tangram byggeklods med sig, skal man se små film og læse de tekster, der hører med.

Desuden skal man løse de opgaver, der ligger ved hver byggeklods. Der er både små gruppespil, hvor man spiller om, hvad man ved og har læst, og der er også individuelle opgaver, så som find fem fejl, eller hvad passer ikke ind eller hvilke to ting, der passer sammen ect. Ved hver byggeklods er der også et lille evalueringsskema, hvor man på gruppebasis skal krydse af ved forskellige svarmuligheder og evt. selv skrive en evalueringstekst.

Når man har samlet alle byggeklodser, så skal man bygge den endelige tangramfigur, der er visualiseret som endemålet i labyrinten.

Dernæst starter spillet forfra med et nyt hovedområde.

Inddeling i grupper

Klassen inddeles i grupper med 2-4 elever, der følger hinanden gennem labyrinten. Grupperne

aftaler hvilket hovedområde, de ønsker at undersøge inden spillet går i gang.

Grupperne søger viden om erhvervsuddannelserne og karrieremulighederne og får stillet små opgaver undervejs, hvor de skal gøre brug af deres nye viden. Konkurrencemomentet er nedtonet, men er ikke fraværende. Man samarbejder mere end man dyster mod hinanden.

Indhold til undervisningsforløbet:

Fra elev til direktør....og alt der i mellem

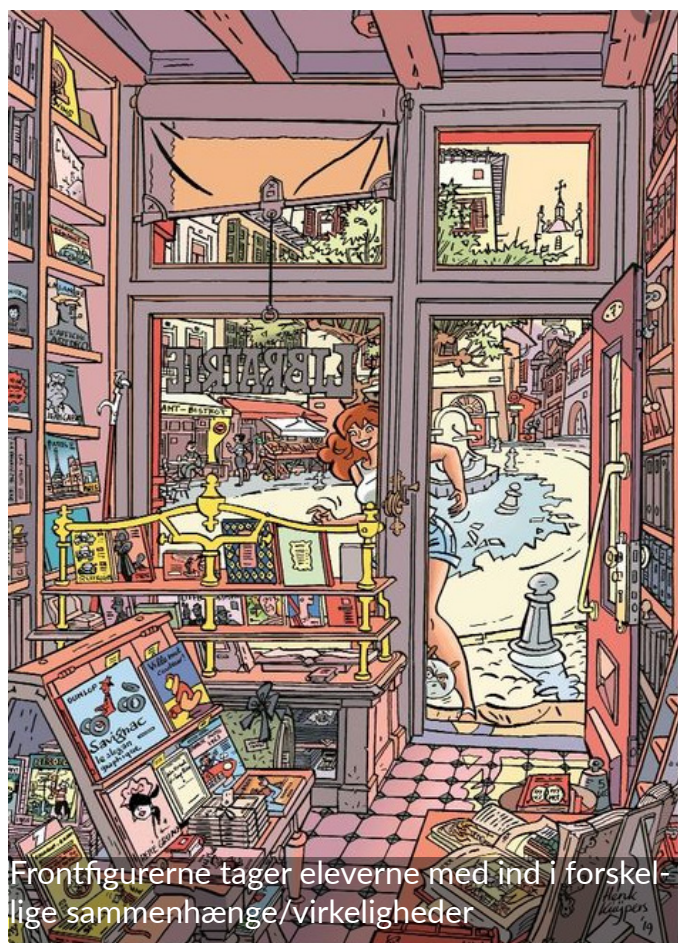
- Portrætter fra erhvervsskoler og virksomheder
- Supplerende (visuel) tekst
- Opgaver – der hjælper eleverne med at huske, hvad de har set og at sætte materialerne i kontekst.

Virkemidler

Her er Melvin sat in som hovedfigur, det er ikke fordi vi skal bruge ham, han visualiserer blot forntfigurtankegangen.



- Frontfigur/er: skal være identitets- skabende og give lyst til at gå på opdagelse sammen med ham/hende....måske et makker- par. Her kan eksempel på er godt makkerpar ses foodmovers/arla, jf afsnittet "Inspirationskilder".



- Materialer der er let tilgængelige: fotos, levende billeder, minimal tekst
- Mindre opgaver og konkurrencer undervejs der opsamler og evaluerer løbende. Jævnfør afsnittet "Hvordan spilles spillet og hvad går det ud på".
 - o Afhængighed af kompleksiteten i tegneserie/PDF-opbygning, løses opgaverne ved at printe den ud og arbejde i hånden eller digitalt.
 - o Der skal også indgå fysiske opgaver der får eleverne op af stolen.
- Der bindes tråde til andre aktuelle platforme og materialer, her i blandt "dit barns fremtid"

Inspirationskilder:

Undervisningsforløb og content relateret til eud

[bæredygtig Industri som karrierevej](#)
[city-of-educatia](#)
[dit barns fremtid](#)
[mobication](#)

Materialer relateret til verdensmålene/bæredygtighed
[mission 1,5 grader](#)

Andre undervisningsforløb og spil
 simcity

[forgeofempires](#)
[foodmovers.arla](#)

Spil der handler om at bygge: domino, word-feud, lego ect. Særligt:

[tangram](#)
 labyrint spil

Yderligere om undervisningsmaterialet:

Materialet indeholder en lærervejledning som det kræver læreren maks en time at sætte sig ind i.

Alt interaktivt materiale vil ligge lagret på UU Center Fredericias web, så det ikke fylder i e-bogen. Det interaktive materiale aktiveres gennem links.

Selve e-bogen vil ligeledes være at finde på UU Center Fredericias web foruden at den distribueres ud til alle UU Centre i Region Syddanmark samt interesserede UU Centre fra resten af Danmark.

Faseplan for undervisningsforløbet

1. Første fase

Udvikling af undervisningsforløbets struktur. Samarbejdsaftaler med UU Centre og udbredelse i hele Region Syddanmark og samarbejdsaftaler med virksomheder og erhvervsskoler.

1. a. Der er netsat en gruppe af vejledere, der vejleder og behjælpelige med den pædagogiske og didaktiske tilgang.

1. b. Der arbejdes med markedsføring/information både i forhold til det etablerede samarbejde i Trekantområdet og generelt i Region Syddanmark.

1. c. Der tilkøbes 3-4 praktikanter, som skal arbejde med at researche, tilrettelægge og producere content. Der skal researches på, hvordan de fire eud hovedområder, kan udfoldes i vejen

fra elev til direktør. Det skal undersøges hvilke relevante videoer/materialer, der er produceret og om vi kan inddrage disse. Og endelig skal en produktionsperiode tilrettelægges.

1. d. Virksomheder skal lokaliseres, og der skal laves samarbejdsaftaler.

1. e. Der indgås samarbejdsaftaler med erhvervsskoler

2. Anden fase

Produktionsperiode.

2a. Der lokaliseres producenter og indgås produktionsaftaler.

2b. Alle delelementer produceres og samles i den interaktive e-bog.

3. Tredje fase

Implementering fra februar 2021.

3.a Undervisningsmaterialet sendes ud til modtagerne.

3. b. Undervisningsmaterialet tages i brug.

3.c. Der foretages evalueringer af materialet, og læreren/uu vejlederen samler evalueringen og sender til os sammen med måltal for brug.

4. Fjerde fase

Slutevaluering og formidling.

4.a. evalueringerne samles og formidles i en afsluttende rapport.

undervisningsmaterialet er fortsat tilgængeligt for alle udskolingsklasser, der måtte ønske at benytte det.