

Skillsuniverset

Intro til fagpersoner i udkolingen



Introduktion:

Skillsuniverset er udviklet til at blive brugt som supplement til kollektiv vejledning, individuel vejledning eller faget Uddannelse og job i grundskolens udskolingsklasser.

Universet er bygget op sådan, at den unge kan bevæge sig rundt i 9 forskellige virtuelle rum. I de 9 rum præsenterer 36 unge rollemodeller hver i sær deres unikke historie, deres valg af uddannelse, hvilke skills de bruger, og hvad der er det fedeste ved deres job eller uddannelse.

Der er 3 målsætninger med Skillsuniverset:

1. Eleverne bliver klogere på deres egne skills – både med fokus på deres styrker og svagheder.
2. Eleverne bliver i stand til at matche deres egne skills med forskellige uddannelser.
3. Eleverne bliver klogere på flere forskellige uddannelser og de muligheder, der er med de pågældende uddannelser.

Målgruppe: 8.-10. årgang i grundskolen.

Fag: Uddannelse og job, studievalgportfolio og kollektiv vejledning

Tid: 2-3 lektioner

Forløbsvejledning:

Inden eleverne går i gang med udforske universet, [kan du gennemgå denne PowerPoint](#) i klassen

NB. Husk at downloade PowerPointen på din PC og vis den i præsentationsmode.

I PowerPointen gennemgås de forskellige features og opgaver i universet for eleverne, den indeholder også 3 refleksionsøvelser som fungerer som en opsamling og efterbehandling af elevernes erfaringer fra universet.

NB: Til øvelse 2 skal du sikre dig, at eleverne på forhånd (før de bevæger sig ind i universet) har fået udleveret et arbejdsark (Hvem bruger hvilke skills?). Bed eleverne om at notere i arket undervejs, når de bevæger sig rundt i universet. [Du finder både Powerpoint, arbejdsark og øvelser her.](#)

Det skal I bruge, når I går på opdagelse i Skillsuniverset:

- Udprint af svarark (Hvem bruger hvilke skills)
- Computer/mobil/tablet
- Evt. høretelefoner

Opgaveknapper "Prøv selv et fag 45-60 minutter"



Hvert af de 9 rum indeholder en opgaveknop, hvor eleverne kan 'prøve' 9 forskellige fag af gennem små kreative øvelser, der simulerer opgaver, som faguddannede kan blive stillet.

Der er opgaver der repræsenterer 9 forskellige uddannelser idenfor en bred vifte af både erhvervsuddannelser og gymnasiale retninger. Opgaven bliver stillet af en faglærer eller elever fra en af uddannelserne. Nogle af opgaverne kræver lidt forberedelse i form af mindre indkøb eller print af opgaveark. De 9 opgaver er designet, så de kan gennemføres med få remedier i eller omkring klassen. I nedenstående finder du en beskrivelse af de enkelte opgaver. De opgaver som kræver mindre indkøb er markeret med en * og du vil kunne downloade en indkøbsliste med de nødvendige remedier til at udføre opgaven fra samme mappe som materialet til opgaven også ligger i.

Mål:

- At eleverne får afprøvet eksempler på de opgaver, faguddannede løser i deres dagligdag og reflekterer over, hvilke *skills* de gør brug af, når de løser opgaverne.

Sådan gør I:

1. Se opgavevideoen i klassen.
2. Del eleverne op i grupper af 2-4 elever.
3. Støt eleverne i at lave opgaverne og snak med dem om opgaverne og deres overvejelser. Lad dem arbejde med opgaverne i ca. 30 minutter.
4. Bed eleverne fremlægge deres arbejde for andre i klassen.
5. Lad eleverne 'gå på besøg' hos hinanden, så de får fremlagt deres overvejelser for hinanden. Du kan også vælge at lade nogle fortælle om deres opgave og refleksioner i klassen. Tal evt. om hvilke *skills* de brugte i videoerne.

Opgave	Her kan du finde materialet til opgaven
Opgave 1 – En opgave om omsorg*	Find materialet til opgaven her
Opgave 2 – En opgave fra procesoperatøren*	Find materialet til opgaven her
Opgave 3 – En opgave fra mureren	Find materialet til opgaven her
Opgave 4 – En opgave fra cykelmekanikeren	Opgaven er beskrevet i filmen
Opgave 5 – En opgave fra kokken*	Find materialet til opgaven her
Opgave 6 – En opgave fra maleren	Find materialet til opgaven her
Opgave 7 – En opgave fra mediegrafikeren	Find materialet til opgaven her
Opgave 8 – En opgave fra HHX	Find materialet til opgaven her
Opgave 9 – En opgave om handel	Find materialet til opgaven her