

# Øvelse: Jobannoncer eller studiebeskrivelser

## Karrierelæringsspillet Engineer the Future

### Hvorfor

Formålet med øvelsen er, at eleverne gør sig tanker om, hvad de ser som det gode liv. Meningen er ikke, at de nødvendigvis skal nå frem til et konkret job eller studie, de kunne være interesserede i, men at de kommer til at tale om de forskellige liv, der kan leves rundt om forskellige slags jobs og uddannelser, og derigennem bliver mere bevidste om deres egen motivation og præferencer.

### Hvornår

Øvelsen kan benyttes som et selvstændigt indslag i undervisningen. Den kan også indgå i et forløb med spil af karrierelæringsspillet og evt. et besøg på eller fra en arbejdsplads eller videregående uddannelse, hvor man som underviser kan målrette sin udvælgelse af jobannoncer eller studiebeskrivelser hertil. Som forberedelse skal du/I have fundet fire meget forskellige jobannoncer eller artikler på ug.dk, som eleverne skal tage udgangspunkt i. Det kan være inden for samme branche eller virksomhed, men udvalget kan også være helt bredt og fokusere mere på oplagte forskelle som selvstændig vs. lønmodtager, udendørs vs. indendørs arbejde, kreative vs. givne opgaver osv. Husk ikke kun at vælge universitetsuddannelser, men tag evt. én eller to eksempler med fra hver uddannelsestype. Find inspiration på ug.dk, uddannelseszoom.dk eller studievælgeren.dk.

### Hvordan

Tal med eleverne om de store ord og kompetencekrav, som jobannoncer og studiebeskrivelser tit er fyldt af. Hvordan det kan komme til at virke meget uoverskueligt, hvis man tror, at man skal kunne leve op til det hele punkt for punkt. I denne øvelse skal eleverne vende det hele lidt på hovedet og undersøge, om der er nogle jobs, der passer bedre end andre til det liv, de lever nu eller gerne vil leve fremover. Nogle kan nemlig have gavn af at overveje først, hvordan man godt kan lide at leve, og så først bagefter undersøge hvilket eller hvilke job, der kunne passe godt ind i det.

Herefter får eleverne udleveret fire forskellige jobannoncer i mindre grupper. De skal bruge deres fantasi, viden og erfaringer fx fra karrierelæringsspillet til at konstruere nogle personer, som de tror, vil søge disse jobs. Når de har opfundet de fire personer, der kunne være oplagte til at søge de respektive jobs, skal de overveje, hvem af de fire de tænker, at de selv minder mest om.

### Videre herfra / mulige variationer

Udover forskellige jobannoncer, kan man også variere øvelsen ved at bruge stillingsbeskrivelser fra virksomheder, man som en del af et forløb har været i kontakt med. Evt. kan eleverne selv være med til at finde jobannoncerne.

Man kunne også bruge forskellige beskrivelser af studier som udgangspunkt for øvelsen. Se fx ug.dk eller studierne egne hjemmesider som supplement, afhængigt af jeres fokus/indhold i besøg/studieretning.

En yderligere variationsmulighed er at dele eleverne ind i syv grupper. Gruppe 1 og 2 finder en uddannelsesartikel og en jobartikel hver inden for erhvervsakademi-uddannelserne (fx markedsføringsøkonom, laborant, designteknolog, byggetekniker). Gruppe 3 og 4 finder to artikler om professionsbachelor-uddannelser (fx socialrådgiver, fysioterapeut, lærer i folkeskolen, diplomingeniør). Gruppe 5 og 6 finder to artikler om universitetsuddannelser (fx civilingeniør, jura, filosofi, erhvervsøkonomi), og gruppe 7 finder en artikel om en kreativ uddannelse (fx billedkunst, forfatter, filmfotograf). Skriv nogle centrale forskelle op i en tabel på tavlen, fx om varighed, studieformer, jobmuligheder, typisk arbejdstid i job, startløn, efteruddannelsesmuligheder osv. og overvej, hvem der typisk vil gå efter hvilke slags uddannelser og jobs.