

# Øvelser målrettet forskellige fag/aktiviteter

## Karrierelæringsspillet Engineer the Future

**Komm/it:** Undersøge/researche karriereveje inden for IT. Kortlægge forskellige arbejdsfunktioner og professioner i en typisk IT-virksomhed. Brug forskellige jobsøgningssider og ug.dk. Fx eksemplificere ved gennemgang af rollefordelingen i et projektarbejde om udviklingen af et IT-produkt.

**Dansk:** Øvelsen Skriveværksted, evt. kombineret med analyser af tekster eller uddrag af (dannelses) romaner med fokus på livsvalg og skift i livsforløb.

**Historie:** Øvelsen Jobtræet, evt. suppleret med et træ for elevernes respektive informanternes valg og forskellige jobs og uddannelser indtil nu.

**Teknologihistorie:** Som ovenfor, med fokus på informanternes anvendelse af IT/teknologi i deres forskellige jobs og uddannelser gennem årene.

**Samfundsfag:** Øvelsen Arbejde med jobannoncer eller studiebeskrivelser – kan evt. udvides med research på arbejdsløshedstal og lønniveauer via fx uddannelseszoom.dk

**Engelsk:** Tema om globalisering ift. internationale jobmuligheder, sprog og kommunikation, engelsk som lingua franca/forskellige typer engelsk sprog.

**Naturvidenskab:** Undersøge/researche karriereveje inden for hhv. matematik, fysik og kemi, evt. med fokus på uddannelser/jobs, hvor fagene kombineres på forskellig vis. Undersøge tre nyopdagede uddannelser fra spillet på ug.dk (få evt. eleverne til at tage et foto eller skrive dem op et sted, før de pakker spillet sammen). Kortlægge de naturvidenskabelige uddannelser og undersøge de indbyrdes forskelle inden for hhv. erhvervsakademi-, professionsbachelor/diplomingeniør- og universitetsbachelor-niveau. Overvej egne præferencer.

**Tværfagligt:** Karrierelæringsspillet illustrerer, hvordan forskellige kompetencer spiller sammen på arbejdsmarkedet, og hvordan man i et givent job får yderligere kompetencer i kraft af det netværk, man har, evt. fra helt andre fagfelter. Det er derfor oplagt at inddrage spillet i tværfaglige sammenhænge/projekter, hvor spillet fx i kombination med nogle af nærværende øvelser kan være med til at understøtte pointen om (nødvendigheden af) samarbejde mellem forskellige discipliner i såvel skolen som i livet senere hen.

### Besøg ved virksomheder eller uddannelsessteder:

- Research på virksomheden/uddannelsen i relation til en given faglighed, fx identificere jobtyper/ansatte med naturvidenskabelig, humanistisk, kreativ og/eller IT-mæssig baggrund
- Analyse af (tidligere) jobopslag fra virksomheden eller en uddannelses karriereprofil/forventede jobs ud fra de valg og værdier, eleverne har oplevet i karrierelæringsspillet
- Interview af personer på uddannelsen/jobbet med fx historisk, kommunikationsmæssig eller samfundsfaglig vinkling