



Lärarhandledning

www.påjobbet.se



Introduktion

@Jobbet är ett spel om att vara ung och söka jobb via internet.

Spalet finns på www.påjobbet.se och är kostnadsfritt att använda och ingen inloggning behövs.

Spalet är framtaget av Pedagogiskt Centrum som en del av arbetet med att främja ökad samverkan mellan skola och arbetsliv samt utveckling av studie- och yrkesvägledning i Västsverige. Utvecklingen av @Jobbet är finansierat av Internetfonden .SE.

Denna handledning riktar sig till lärare i grund- och gymnasieskolan. Det finns även en handledning som riktar sig till studie- och yrkesvägledare att ladda hem på www.påjobbet.se.

Syfte och mål

Spalet är en grund för diskussion och fortsatt arbete kring områdena:

- Jobsökande, internet och IT-kompetens
- Anställningsbarhet och professionalism
- Utanförskap och diskriminering

Målgrupp för spelet är unga i åldern 15 till 25 år. Spelet kan användas både i grundskolan, på gymnasiet och i vägledningsaktiviteter utanför skolan.

Översikt

Vad handlar spelet om?	3
Hur ska spelet användas	3
Koppling till skolans styrdokument	4
Handledning	5
Spela gemensamt	5
Spela individuellt / omvänt klassrum	8
Efterdiskussion	9
Bilaga: Elevblad	11
Exempel från speltest	12
Tips på fortsatt arbete och övningar	13

Bakom spelet

Om Internetfonden .SE

Internetfonden stödjer IT utveckling i Sverige. Bakom Internetfonden står .SE (Stiftelsen för internetinfrastruktur) som administrerar den svenska toppdomänen .se. Överskottet av domännamnsintäkterna går till att finansiera olika satsningar som främjar internetutvecklingen i Sverige, en av dem är Internetfonden.

Läs mer om internetfonden på

www.internetfonden.se

Läs mer om stiftelsen .SE på www.iis.se

Pedagogiskt Centrum, GR Utbildning

I över 10 år har Pedagogiskt Centrum arbetat med upplevelser och spel som ett sätt att behandla verkliga problem i en simulerad miljö. Genom upplevelsebaserat lärande ges elever möjlighet till en djupare förståelse för världen och sig själva, som ett komplement till övrig undervisning.

Pedagogiskt Centrum är en del av Göteborgsregionens kommunalförbund, en samarbetsorganisation med 13 medlemskommuner i Västsverige.

Läs mer om Pedagogiskt Centrum på

www.pedagogisktcentrum.se

Speldatabasen.se

På www.speldatabasen.se finns fler kostnadsfria och reklamfria spel och handledningar. Sidan ägs och drivs av Pedagogiskt Centrum.





Vad handlar spelet om?

I spelet finns tre personer som alla söker jobb på ett företag: Maria, Sam och Adriana. De har alla olika färdigheter och personligheter. Spelaren tar rollen som chef på företaget. Spelet går ut på att lyssna och läsa fakta om de tre personerna och sedan bestämma vem som får jobbet.

Användning av IT Internet och sociala medier är en viktig del i de tre personernas ansökningar.

@Jobbet visar på en bredd inom entreprenörskap genom att de tre personerna har olika entreprenöriella färdigheter som bygger på EUs 8 nyckelkompetenser. Dessa ligger till bland annat till grund för läroplaner i både gymnasieskolan och grundskolan.

Maria:

- *Lära att lära.*
- *Initiativförmåga och företaganda.*
- *Kommunikation på modersmålet.*

Sam:

- *Kommunicera på främmande språk.*
- *Kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer.*
- *Digital kompetens.*

Adriana:

- *Matematiskt kunnande och grundläggande vetenskaplig och teknisk kompetens.*
- *Social och medborgerlig kompetens.*

Spelets innehåller även uppföljning av de två personer som fick möjlighet att börja jobba på företaget. Här får spelaren ta del av vittnesmål om hur anställningen gått, samt möjlighet att se uppdateringar av de tre personernas status på internet.

Arbetslivets grundkrav diskuteras här. Dessa går ut på att den anställda ska:

- Vara motiverad
- Ha förmåga utföra och slutföra arbetsuppgifter
- Visa på självständighet efter introduktion och upplärning
- Komma (i tid) till arbetet varje dag
- På korrekt sätt meddela frånvaro
- Ta sig till och från jobbet på egen hand
- Sköta sin hygien och anpassa kläder och smink
- Hålla undan personliga behov när det behövs
- Kunna anpassa sig och vara flexibel

Hur kan spelet användas?

Spelet kan tillämpas på olika områden och det är upp till dig som lärare att avgöra vilket tillämpningsområde som dina elever har mest nytta av. Vi har förberett tre spår att använda sig av, men det går naturligtvis bra att utforma andra sätt att använda spelet på.

Jobsök via internet. Detta spår tar utgångspunkt i att använda @Jobbet som ett sätt att prata om strategier för komma i kontakt med arbetsgivare via internet.

Anställningsbarhet och professionalism. Vad innebär det att vara anställningsbar? Detta spår tar utgångspunkt i grundkraven från arbetslivet och hur dessa färdigheter också tränas i skolan.

Utanförskap och diskriminering. Detta spår handlar om hur ålder, kön, könsuttryck, etnicitet, sexualitet och funktionsnedsättning kan leda till diskriminering på arbetsmarknaden och hur sådana situationer kan bemötas när de uppstår.



Koppling till skolans styrdokument

Grundskola 7-9

SAMHÄLLSKUNSKAP

- Möjligheter och risker förknippade med Internet och kommunikation via elektroniska medier.
- Arbetsmarknadens och arbetslivets förändringar och villkor, till exempel arbetsmiljö och arbetsrätt. Utbildningsvägar, yrkesval och entreprenörskap i ett globalt samhälle. Några orsaker till individens val av yrke och till löneskillnader.

SVENSKA

- Skillnader i språkanvändning beroende på i vilket sammanhang, med vem och med vilket syfte man kommunicerar.
- Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.
- Informationssökning på bibliotek och på Internet, i böcker och massmedier samt genom intervjuer.

SVENSKA SOM ANDRA SPRÅK

- Informationssökning i några olika medier och källor, till exempel i uppslagsböcker, genom intervjuer och via sökmotorer på internet.

Gymnasieskola

Ur *Övergripande mål och riktlinjer: UTBILDNINGSVÄG – ARBETE OCH SAMHÄLLSLIV*

Skolans mål är att varje elev

- ökar sin förmåga att analysera olika valmöjligheter och bedöma vilka konsekvenser dessa kan ha,
- har kännedom om arbetslivets villkor, särskilt inom sitt studieområde, samt om möjligheter till fortsatt utbildning, praktik och arbete i Sverige och andra länder, och
- är medveten om att alla yrkesområden förändras i takt med teknisk utveckling, förändringar i samhälls- och yrkesliv samt ökad internationell samverkan och därmed förstår behovet av personlig utveckling i yrket.

Citat sidan 36 ur *Arbete med studie och yrkesvägledning. Skolverkets allmänna råd med kommentarer*. Skolverket (2013).

”För att eleven ska få en bred inblick i vilka möjligheter livet kan erbjuda behöver studie- och yrkesvägledningen vidga elevens perspektiv genom att utmana eleven i hans eller hennes föreställningar om framtiden. Läroplanerna är tydliga med att eleverna ska få reflektera kring sina föreställningar om studier och yrken i frågor som rör elevens egen könsidentitet och bakgrund. Med det perspektivet kan många delar av studie- och yrkesvalets konsekvenser belysas. Att vidga elevernas perspektiv ska också ses som kopplat till det kompensatoriska uppdrag skolan har, det vill säga att sträva efter att uppväga skillnader i elevens förutsättningar att tillgodogöra sig utbildningen.”

SAMHÄLLSKUNSKAP

- Arbetsmarknad, arbetsrätt och arbetsmiljö. Arbetsmarknadens parter, deras olika roller och betydelse för samhällsutvecklingen. Arbetsmarknadens sätt att fungera, anställningsvillkor.
- Metoder för att kritiskt bearbeta information, till exempel källkritik.
- Presentation i olika former och med olika tekniker med betoning på det skriftliga och muntliga

SVENSKA

- Kunskaper om språkriktighet i text samt förmåga att utforma muntliga framställningar och texter som fungerar väl i sitt sammanhang.
- Kunskaper om den retoriska arbetsprocessen, dvs. att på ett strukturerat och metodiskt sätt planera och genomföra muntlig och skriftlig framställning som tar hänsyn till syfte, mottagare och kommunikationssituation i övrigt.

SVENSKA SOM ANDRASPRÅK

- Läsning av och samtal om texter som används i vardags-, samhälls-, studie- och arbetsliv.
- Kunskaper om språk och språklig variation samt förmåga att reflektera över språkanvändning och attityder till olika språkbruk.
- Språklig variation och språkanvändning, med tonvikt på hur kön, social bakgrund och kulturell tillhörighet påverkar människors sätt att tala och skriva och hur språket kan användas för att uttrycka maktförhållanden. Skillnader mellan majoritetssamhällets och minoriteternas språkbruk.



Handledning

Det finns två sätt att använda @Jobbet. Det ena är att *spela spelet gemensamt* eller *spela individuellt* (alternativt *omvänt klassrum*, där eleverna spelar individuellt och på följande lektion diskuterar spelet gemensamt, tillsammans med läraren).

Fördelarna med att spela gemensamt är att det blir lättare att fånga upp omedelbara reaktioner, frågor och reflektioner från eleverna, samt att alla spelar i samma takt. Det är också en fördel om det finns elever med lässvårigheter i klassrummet eftersom du kan hjälpa dessa genom att läsa upp skriftligt innehåll i spelet. Nackdelarna är att det är svårt att låta alla höras i diskussionerna, och man får inte heller möjlighet att jämföra olika utgångar i spelet, till exempel vem som blir anställd.

Fördelarna med att låta eleverna spela individuellt är att man får möjlighet att diskutera olika utgångar i spelet och olika anledningar till dessa beslut, samt att eleverna får mer utrymme att överväga val som de gör på egen hand. Nackdelarna om man spelar i klassrum är att olika elever tar olika lång tid på sig att spela spelet, och att det kan vara svårt att få med elevernas alla reaktioner och tankar om spelets innehåll.

Ett alternativ är att använda omvänt klassrum, där eleverna spelar spelet hemma och diskuterar spelet gemensamt på lektionen.

Innan du använder spelet, ha klart för dig

- Vad är syftet för mig och mina elever med att spela spelet? Läs om de olika spåren du kan använda, eller kombinera eller skapa ett nytt som passar dig och dina elever.
- Hur fungerar spelet? Spela igenom spelet innan (det tar cirka 15 minuter) så du har en uppfattning om innehållet. (www.pajobbet.se)
- Vilken metod skulle vara bäst för mina elever? Vi föreslår två metoder för att spela spelet, vilken du väljer beror på dig och vad du tror fungerar bäst för eleverna.

Tips! Det kan vara bra att berätta för eleverna vad du vill använda spelet till. Genom att de bättre förstår syfte och mål med spelet så kan de vara mer självsäkra i diskussioner eftersom de vet vad som förväntas av dem och i vilket kontext de ska tolka spelets innehåll.

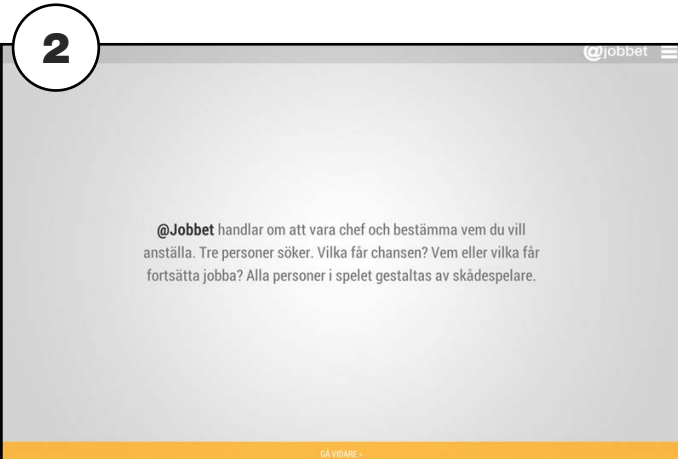
Spela gemensamt

För att spela @Jobbet gemensamt behöver du:

- Projektor
 - Högtalare
 - Dator eller surfplatta
 - Stabil internetuppkoppling
1. Samla gruppen i klassrummet på ett vis som gör det enkelt att diskutera. En fördel är om alla kan sitta i en halvcirkel i 1-2 rader så att det är enkelt att se varandra och bilden som projektorn visar.
 2. Öppna spelet i webbläsaren, gärna i fullskärmsläge.
 3. Börja med att berätta om vad de ska göra under lektionen:
 - a. De ska gemensamt gå igenom ett interaktivt webbspel som handlar om att vara chef och bestämma vem man anställer
 - b. Ni kommer under spelets gång diskutera den information som visas och de val som ska göras i spelet.
 - c. Efter att ha spelat spelet kommer ni diskutera spelets innehåll vidare med fokus på
 4. Vid de olika delarna i spelet finns det förslag på öppningsfrågor som du kan använda för att låta eleverna berätta vad de tänker om det de ser och hör i spelets olika delar.



Hemsidans startside. Klicka på "starta spelet".



Inledningstext.



Introduktion till att de ska spela chef.



Innstruktion om att de ska nyanställa.



Information om de tre ansökningarna.



Vilka två får möjlighet till provanställning?

Vad var viktigast när du valde vem du skulle provanställa?

Det är viktigt att eleverna upplever att de har inflytande över valet och har möjlighet att diskutera vem som de bör välja och vad de ska svara på den följande frågan.

Om det går – hitta ett konsensus i gruppen. Alla kommer inte få som de vill, men så länge alla blir hörda så räcker det oftast. Låt inte diskussionerna ta för lång tid.

På varje person finns fyra olika alternativ att söka information på.

Eleverna behöver inte välja att gå igenom informationen i någon viss ordning. Ofta brukar gruppen nå ett konsensus om vilken ordning de väljer. Till exempel kan de antingen välja att titta på de olika personernas information en i taget, eller att först titta på alla ansökningar, sedan alla intervjuer, och så vidare.

- **Vad står på internet?**
Vad ser ni här? Vad kan vi lära oss om personen? Vilken information kan ni få ut av sidan?
- **Ansökan**
Vad ser ni här? Vilket intryck får ni av brevet? Vad får ni för intryck av ansökan?
- **Intervju**
Lyssna på elevernas reaktioner och ställ gärna frågor om vad de tänker vid en eller ett par av de olika frågorna. Låt gärna eleverna styra hur många frågor de vill ställa i intervjun och när de känner att de fått tillräckligt med information – de måste inte ställa alla frågorna.
- **Råd från kollega**
Har ni fått svar på dessa frågeställningar?



8

Det har nu gått fem månader och snart ska det bestämmas om någon eller båda de nyanställda ska stanna på företaget.

Du kan dels fråga deras projektledare hur arbetat gått sista tiden, och dels titta på om de skrivit något om sitt jobb på internet.

Instruktion att de nu ska få veta hur det gått för de två som fått provanställning.

9



Information om hur det gått för de två som fått provanställning.

10 11

Vem får fortsätta arbeta?

- Maria får jobba kvar
- Adriana får jobba kvar
- Båda får jobba kvar
- Ingen får jobba kvar

Vem får fortsätta arbeta? Vad fick dig att fatta det beslutet?

Försök hitta konsensus i gruppen om vad de ska välja. Be eleverna motivera sina val för de övriga.

13

Spelar det någon roll vad man skriver om sig själv på internet när man söker jobb?

- Ja
- Lite, men det är inte det viktigaste
- Nej
- Det beror på vilket jobb man söker

Spelar det någon roll vad man skriver om sig själv på internet när man söker jobb?

Diskutera de olika alternativen med eleverna. Det är bra om eleverna kan motivera sina åsikter.

12

Hur det går i framtiden för Adriana, Sam och Maria får vi inte veta mer om i detta spel. Vad tar du själv med dig efter att ha spelat @Jobbet?

Avslutningstext

14

15

16

Målgruppsfrågor om spelet. Svara gärna på dessa frågor om ni vill och har tid.



Spela individuellt

För att spela @Jobbet individuellt behöver varje elev varsin:

- Dator eller surfplatta (Spelet går även att spela på mobilen)
 - Hörlurar
 - Stabil internetuppkoppling
1. Börja med att berätta om vad de ska göra under lektionen:
 - b. De ska få spela ett interaktivt webbspel som handlar om att vara chef och bestämma vem man anställer.
 - c. De ska spela igenom spelet i sin egen takt, men har max 20 minuter på sig att bli klara. Om de blir klara innan utsatt tid kan räcka upp handen så får de ett Lösblad med frågor att besvara om spelet. (sid 11)
 - d. Efter att ha spelat ska ni diskutera spelets innehåll.
 2. Ge eleverna webbadressen till spelet:
www.påjobbet.se
 3. Låt eleverna spela i 20 minuter.
 4. När 20 minuter har gått, avbryt övningen. Om någon (mot förmodan) inte har hunnit färdigt får de avbryta för tillfället och spela färdigt senare.
 5. Placera eleverna så att alla kan se varandra. Inled efterdiskussionen med en runda där alla får säga något kort om vad de tyckte. Avbryt inte och låt inte eleverna avbryta varandra. Ställ eventuella följdfrågor först när rundan är avslutad.
 6. Fortsätt nu med efterdiskussionen.

Omvänt klassrum

En variation på denna metod är att använda s.k. omvänt klassrum (flipped classroom). Då kan eleverna, om de har tillgång till dator eller telefon, spela spelet hemma som hemläxa. Ge dem i så fall Lösbladet (sid 11) med frågor att besvara direkt efter att ha spelat. Annars finns det risk att de glömmer de tankar och reflektioner de fick direkt efter spelet.

Lösbladet tar de sedan med till skolan där hela klassen har en efterdiskussion under en halv lektion kring spelets tema och de frågor du som lärare valt att fokusera på.



Efterdiskussion

Efterdiskussionen ger eleverna möjlighet att använda sina erfarenheter från spelet och lyfta dessa till ett bredare perspektiv. Diskussionen genomförs enklast genom att ställa öppna frågor och genom att hjälpa eleverna att utveckla och förklara sina resonemang.

Ett förslag är att innan efterdiskussionen möblera rummet så att alla kan se och höra alla, exempelvis i en ring. Det blir en tydlig markör att spelet är slut och att gruppen nu gått in i en ny fas där samtal kommer att ske. Efterdiskussionen delas in i tre faser – en reflekterande, en tolkande och en generaliserande.

Reflekterande. Efterdiskussionen börjar med reflektion, vilket handlar om att låta eleverna ventilera sina spontana intryck och sammanfatta sina upplevelser. Frågorna berör händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde spelets olika delar.

Tolkande. Här får eleverna möjlighet att problematisera och analysera händelserna under spelet och diskutera alternativa utgångar beroende på förutsättningarna.

Generaliserande. Eleverna får genom generalisering lyfta deras reflektioner och upplevelser av spelet till ett vidare perspektiv. Här kan ni diskutera och dra paralleller från karaktärerna och val i spelet till händelser utanför spelet och till samhället i stort. Applicera gärna teorier utifrån det ämne och sammanhang ni väljer att spela spelet i.

Efterdiskussionen styr vad du vill fokusera på med spelet. I efterdiskussionen sker mycket av lärandet då ni tillsammans lyfter spelet till en lärande process. Det är därför viktigt att du som ledare innan du spelar spelet med eleverna vet vad ni ska fokusera på. I detta spel finns olika varianter på de generaliserande frågorna. *Således kan generaliseringen anpassas till den kontext och till det syfte ni väljer att spela spelet.*

Det är inte ett måste att under efterdiskussionen avsluta en fas för att påbörja en annan. Vandra fritt mellan de olika faserna beroende på vart gruppen för samtalet. Eleverna kan ställa frågor till varandra, komma med spontana synpunkter eller föra diskussionen vidare snabbare än frågorna som står uppställda.

Ett tips är att låta eleverna få svara på vissa frågor i mindre gruppkonstellationer på 2-3 personer. Detta för att alla under efterdiskussionen ska få möjlighet att få säga något och bli lyssnad på, även om en sedan inte säger något i helgrupp.

Efterdiskussion när ni spelar gemensamt

I efterdiskussionen behöver du inte ställa så mycket reflekterande frågor, eftersom ni har diskuterat mycket av vad som hände i spelet när ni spelar gemensamt. Därför kan du gå vidare direkt till tolkning och generalisering av spelets innehåll, med fokus på de frågor som du helst diskuterar med eleverna.

Reflekterande frågor

- Vad tyckte du om spelet? Vilka känslor väckte det?
- Vad tror du syftet är med detta spel?
- Vad var roligt med spelet?
- Vad var svårt med spelet?
- Hur kändes det att vara i en chefsposition?
- Hur var det att välja att anställa två personer?
- Hur upplevde du karaktärerna?
- Var det någons presentation som du stannade längre på för att du tyckte att den var intressant? Berätta.
- Vilka sidor (Vad står på internet?/Ansökan/Anställningsintervju/Fråga en kollega om råd) var viktigast för dig att titta på om de arbetssökande? Varför?
- Vilka valde du att provanställa? Varför? Varför valde du inte den tredje?
- Valde du att tillsvidare anställa någon? Om ja, vem och varför? Om nej, varför inte?

Tolkande frågor

- Vilket intryck gav Maria? Vilket råd skulle du vilja ge henne för en bättre presentation av sig själv?
- Vilket intryck gav Sam? Vilket råd skulle du vilja ge honom för en bättre presentation av sig själv?
- Vilket intryck gav Adriana? Vilket råd skulle du vilja ge henne för en bättre presentation av sig själv?
- Varför tror du att arbetsgivare kan vara intresserade av att se hur arbetssökande framstår på internet? Hur tror du att det som skrivs på internet påverkar arbetsgivares syn på arbetssökande?
- Vad tycker du om de anställningsvillkor som erbjöds i spelet, det vill säga tidsbegränsad anställning innan de får fast jobb? Varför är det ofta på det viset, tror du?



Generaliserande frågor

Jobbsökande, internet och IT-kompetens

Dessa frågor kan användas för att diskutera processer kring jobbsökande. Hur det kan gå till och vad som är viktigt att tänka på. Eleverna har i spelet fått inta rollen som arbetsgivare, och kan här reflektera mer över hur det är att vara arbetssökande.

- Vart tror du att de flesta jobben går att hitta?
- Hur kan internet vara ett verktyg i jobbsökande? Hur kan du använda internet på ett kreativt sätt för att söka jobb? Diskutera gärna sociala medier och jobbsökande!
- Hur kan du hitta jobb utan internet?
- Vilken betydelse har ens profiler och aktivitet på internet – t ex på sociala medier, bloggar, forum – när en söker jobb? Vad kan uppfattas som positivt? Vad kan uppfattas som negativt? Lyft gärna exempel från personerna i spelet!
- Finns det saker en arbetsgivare inte kan hitta om dig på internet?
- Varför vill arbetsgivare veta både om arbetssökandes styrkor och svagheter? Vad är viktigt att tänka på när en berättar om dessa?
- Vad är viktigt att tänka på när du skriver ansökan?
- Vad är viktigt att tänka på vid en anställningsintervju?

Anställningsbarhet och professionalism

Med dessa frågor får eleverna reflektera över vad som är viktigt att tänka på när en är anställd. I skolan har de möjlighet att öva på att vara professionell och utveckla kompetenser som kan gagna dem i arbetslivet.

- Vad innebär det att vara professionell? Vad är skillnad mellan att vara privat och professionell?
- Vad är viktigt att tänka på vid privat internetanvändning när en har ett jobb?
- Ska en bli vänner och dela sin profil med sina kollegor på communities och forum? Vad finns det för fördelar och nackdelar med det?
- Vilka egenskaper och kompetenser är viktiga inom det yrket du skulle vilja jobba inom? Hur kan du utveckla dessa i skolan idag? Hur kan internet vara ett verktyg i att utveckla dessa?

- EU har definierat åtta nyckelkompetenser som människor behöver för personlig utveckling, aktivt medborgarskap, social integration och sysselsättning. De är:

1. Kommunikation på modersmålet.
2. Kommunikation på främmande språk.
3. Matematiskt kunnande och grundläggande vetenskaplig och teknisk kompetens.
4. Digital kompetens.
5. Lära att lära (att veta hur du lär dig bäst).
6. Social och medborgerlig kompetens.
7. Initiativförmåga och företaganda.
8. Kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer.

Vilka kompetenser ser du att karaktärerna i spelet hade? Vilka kompetenser tycker du är viktigast att utveckla?

Utanförskap och diskriminering

Det finns normer och fördomar som påverkar människors möjligheter på arbetsmarknaden, och kan till och med leda till utanförskap. Tillsammans kan ni belysa detta samt förbereda eleverna på hur en kan bemöta diskriminering och orättvis behandling.

- Vilka fördomar tror du att arbetsgivare kan få om Maria, Sam och Adriana?
- Finns det normer och fördomar som påverkar vem som får jobb och inte? Hur kan en person bemöta dessa fördomar och vända dem till sin fördel?
- Vilka är de sju diskrimineringsgrunderna i Sveriges diskrimineringslagstiftning? Vad kan en person göra om hen blir diskriminerad i en anställnings- eller jobbsituation?
- Hur kan internet användas för att kränka och få människor att känna sig utanför samhället? Hur kan det förebyggas?
- Många unga känner sig utanför arbetsmarknaden då de tycker att det är för höga krav i jobbannonser. Hur kan en person göra om hens profil och kompetenser inte matchar jobbkraven helt? Vad är viktigast att framhäva när en är ung och ny på arbetsmarknaden?
- Kan alla, oavsett kön, söka alla jobb? Hur kan kön påverka människors yrkesval? Hur kan det bli mer jämställt?
- Kan alla, oavsett kulturell bakgrund, söka alla jobb? Hur kan kulturell bakgrund påverka människors yrkesval? Hur kan det bli mer jämlikt?

Elevblad

För dig som spelar @Jobbet hemma. Svara på frågorna direkt efter att ha spelat spelet.

1. Gå in på **www.påjobbet.se** och spela igenom hela spelet.

2. Hur var det att vara i chefsposition?

3. Vad tycker du om de olika personerna?

d. Vad tycker du om Maria?

e. Vad tycker du om Sam?

f. Vad tycker du om Adriana?

7. Vilka två valde du att provanställa? Varför?

Maria

Sam

Adriana

8. Var det någon som fick tillsvidare anställning? Varför?

Maria

Sam

Adriana



Exempel från speltest

Som handledare kan det vara till viss hjälp att få veta hur det har gått till på speltest. Här är en rapport från ett speltest som gjordes i slutskedet av utvecklingen av @Jobbet.

Gruppen som spelar är elever i gymnasiet ÅK2, och kursen är ekonomi. En del av syftet med att använda spelet i gruppen är att prata om internetanvändning och integritet på nätet.

Vi använder oss av den gemensamma metoden för att spela spelet, vilket innebär att handledaren spelar spelet via dator och projektor, och gruppen diskuterar spelets innehåll genom varje spelsteg.

Ofta kommer flera olika förslag på vart man ska gå härnäst. Då får man som handledare förhandla och säga något i stil med "då gör vi detta först och det andra sedan".

Efter varje del i spelet pratar handledaren lite med gruppen. Ofta kommer flera tolkningar av det de ser. Olika personer ser olika på spelets delar. Allas tolkningar får utrymme och ingen har rätt eller fel i vad de tänker om det de ser och hör i spelet.

När vi kommer fram till anställningen så blir det diskussion kring vad de sett innan, angående vem som är

mest lämplig för jobbet. Till sist verkar gruppen nå viss konsensus för Maria och Adriana. "Varför?" frågar handledaren.

"För att Sam inte verkade engagerad. Han verkade ointresserad," säger en elev. Någon annan fyller i; "Man kan inte anställa någon som inte verkar intresserad på arbetsintervjun, då är man inte bra på att tala med kunder heller."

I del två blir det diskussion kring huruvida det är schysst av en chef att titta på någons Facebook eller Twitter för att undersöka vad de gör på jobbet eller på fritiden. Många i gruppen menar att de själva inte skulle bry sig om vad en anställd skriver – så länge de inte skriver dåliga saker om verksamheten.

Det som var av störst vikt för avgörandet om vem som fick stanna var vittnesmål från projektledarna som berättade hur det gått för de nyanställda. Eleverna skrattade lite (och läraren harklade sig menande) vid vittnesmålet om att Maria ofta kommit sent till jobbet. Eleverna tyckte också att Maria inte hade varit tillräckligt professionell.

Adriana fick bättre betyg och hon fick stanna på jobbet.



Tips på tilläggsövningar och fortsatt arbete

Slipa på det personliga brevet!

Gå igenom de personliga breven i spelet. Vad är bra? Vad är mindre bra? Låt eleverna få diskutera och försöka förbättra karaktärernas personliga brev utifrån det de får lära om personerna genom spelet.

Utgå gärna från Arbetsförmedlingens tips och råd på:

<http://www.arbetsformedlingen.se/For-arbets-sokande/Cv-och-ansokan/Tips-och-rad/Personligt-brev.html>

Kreativa sätt att hitta och visa

Eleverna får i uppgift att hitta och presentera för klassen kreativa sätt att söka jobb och visa upp sig för arbetsgivare på internet (exempelvis videoklipp, hemsidor, bloggar). Diskutera hur en kan använda sociala medier för att hitta jobb och visa upp sig själv!

Jobben jag inte visste fanns

Den här övningen är hämtad från metodbanken på www.SYVonline.se

Många elever har en begränsad bild av arbetslivet. Genom att göra dem medvetna om vilka yrken som finns får de ett bredare perspektiv när de ska hitta jobb som passar just dem.

Låt eleverna använda Yrkesguiden på www.syvonline.se/yrkesguiden.

Där får eleverna utifrån sina intresseområden förslag på yrken som skulle kunna passa dem. Låt dem välja ut några yrken de tycker verkar mest intressanta och ge dem i uppgift att ta reda på mer om varje, t ex vilken utbildning som krävs, på vilka arbetsplatser det finns möjlighet att utföra jobbet och vilka företag som finns i branschen. På samma sätt kan de elever som redan har ett favorityrke ta reda på vad som krävs för att nå dit de vill.

Spara uppgifterna och använd som underlag vid planering av praktikperiod, jobbskuggning, träff med yrkesambassadörer osv!

Självporträtt

Den här övningen är hämtad från metodbanken på www.SYVonline.se

Denna övning hjälper eleverna att skapa ett visuellt cv och en kreativ, positiv bild av sig själva. Det är en omväxlande övning där man tänker och arbetar i olika omgångar.

Eleverna behöver papper och penna. Gärna också färgpennor, papper, tyg, tidningar, pärlor, klistermärken, färg, fotografier eller annat material som man kan hitta i en bildsal.

Säg till eleverna att de ska börja med att skriva listor. Du instruerar, de skriver sin personliga lista. Låt de göra en lista i taget och ge dem runt 5 minuter att göra varje lista. De ska komma på minst fem saker till varje kategori.

- Det här är jag bra på
- Det här gillar jag.
- Det här jobben vill jag ha just nu
- Mina färdigheter

De ska nu börja skapa bilden av sig själva. Utgå ifrån en bild (ansiktet eller i helkropp) i mitten, denna ska spegla deltagaren i sin framtida yrkesroll.

- i övre vänstra hörnet: det jag är bra på
- i övre högra hörnet: det jag gillar
- i nedre vänstra hörnet: det jag vill arbeta med
- i nedre högra hörnet: mina färdigheter

Ge eleverna minst 20 minuter för detta och låt dem fylla papperet till bristningsgränsen. Om någon elev har svårt att komma på vad de ska skriva, stötta dem och ställ frågor som hjälper dem att hitta fram till vad de tycker passar in.

När tiden är ute och alla har gjort sina porträtt så samlar du deltagarna i mitten och låter dem presentera sina självporträtt och vad de står för.

Exempel på frågor som man kan ta upp i klassen:

- Vad tyckte ni om övningen?
- Var det svårt eller lätt att komma på sina färdigheter?
- Hur gick ni till väga för att komma fram till era svar?
- Tror ni att era färdigheter passar till de yrken ni vill arbeta med?
- Vad känner ni till om dessa yrken?
- Vilken utbildning krävs?
- Vilket av hörnen är enklast att förändra?



Hitta drömjobbet på internet

Syftet med övningen är att hjälpa eleverna att identifiera sig med personer som har kvalificerade arbeten och vad det kan innebära. De skall även träna på att leta jobbannonser på olika ställen, utan att hämmas av känslan att "jag duger ändå inte", utan fokusera på vad de *skulle kunna* söka för arbeten framtiden.

Ge eleverna i uppgift att hitta hemsidor som samlar olika arbetsannonser. De flesta känner till Arbetsförmedlingen men inte att det också finns andra sidor som innehåller platsannonser.

Be eleverna skriva upp fyra olika sidor på internet där det går att hitta jobbannonser.

Be eleverna hitta ett jobb som de tycker verkar spännande. Det kan vara vilket jobb som helst, så länge de kan hitta en annons med jobbet.

Låt dem göra en lista på:

- Vilka egenskaper som efterfrågas i annonsen?
- Vad för utbildning och färdigheter behöver man ha för jobbet?

Be eleverna skriva en ansökan *som om de* uppfyllde kraven, inklusive vilken utbildning och personlig lämplighet de har. Vad har de då för utbildning och intressen? Varför är de intresserade av just det här jobbet?

Diskrimineringsdomstolen

Denna övning kan laddas ner gratis på Pedagogiskt Centrums speldatabas: www.grspeldatabas.se

Diskrimineringsdomstolen är ett diskussionsspel som behandlar diskriminering, trakasserier och kränkande behandling. Bland annat berörs yrkesval utifrån kön.

Spelet utgår från de sju diskrimineringsgrunderna. I spelet diskuteras och kategoriseras olika scenarion där diskriminering, trakasserier och kränkande behandling förekommer. Alla scenarion utspelar sig i skol- och vardagsmiljö. Tanken är att scenarierna skulle kunna inträffa i och utanför klassrummet och därför innehar en igenkänningsfaktor hos eleverna. Elevernas uppgift är att kategorisera scenariona som något av följande: kränkande behandling, diskriminering, trakasserier, diskriminering och trakasserier eller något annat. Spelet öppnar upp för en diskussion om hur olika vardagssituationer kan uppfattas, samt kring de normer som styr vår uppfattning om våra medmänniskor.

Rörande normer

Denna övning kan laddas ner gratis på Pedagogiskt Centrums speldatabas: www.grspeldatabas.se

Rörande normer är ett enkelt rollspel som behandlar sociala normer och vilka hinder respektive möjligheter de ger, bland annat vid jobsökande och bemötande på arbetsplatser och i samhället.

Spelet utgår från de sju diskrimineringsgrunderna. I spelet tilldelas alla elever varsin roll, vilka i olika utsträckning uppfyller definitionen av diskrimineringsgrunderna. Utifrån sin roll ska deltagarna ta ställning till olika påståenden genom att förflytta sig framåt eller bakåt. Påståendena berör hinder och möjligheter som kan utspelas i vardagen, och spelet visar på ett illustrativt sätt hur människor har olika förutsättningar i vårt samhälle. Rörande normer öppnar därmed upp för en diskussion kring vad det innebär att befinna sig inom normen och vad det kan innebära att befinna sig utanför den.