

Iver -FÖR FÖRETAGSAMHET!

Handledarens tipshäfte



IVER – FÖR FÖRETAGSAMHET!

Handledarens tipshäfte

Författare:	Ilona Kokko
Översättare:	Fredrik Rusk
Arbetsgrupp:	Kari Elo, Yksityisrittäjien säätiö Minna Riikka Järvinen, Klubbcentralen - stöd för skolan rf Marjo Kenttälä, Klubbcentralen - stöd för skolan rf Virpi Skippari-Vilminko, 4H-förbundet Laura Salmi, 4H-förbundet Virpi Utriainen, Kommunförbundet Veli-Matti Lamppu, Företagarna i Finland Turo Numminen, Ung Företagsamhet Pekka Iivonen, Utbildningsstyrelsen Jussi Pihkala, Undervisningsministeriet
Pärm och illustration:	Ilja Karsikas
Iver-sidorna:	JoppeMaailma Ay
Förläggare:	Yksityisrittäjien säätiö
Producent:	Klubbcentralen - stöd för skolan rf
ISBN	952 - 9759 - 72 - X
Tryckningsort:	Libris Oy, Helsinki 2005



KLUBBCENTRALEN
-STÖD FÖR SKOLAN

Till handledaren

Iver – för företagsamhet! är ett för 9-12 åringar avsett läromaterial, som betraktar företagsamhet genom egenskaperna som hör därtill. Dessa egenskaper betraktas i samband med barnets vardag. Därför lönar det sig att anknyta synpunkterna i bokens uppgifter till annat skolarbete.

I detta häfte finns samlat Iver – för företagsamhet! –bokens uppgifters bakgrundstankar samt idéer för hur man kan anpassa dessa uppgifter till ens egen grupp. Tipshäftet ger bakgrunden till en del av uppgifterna och helheterna, den innehåller inte uppgiftsboken i sin helhet. Det finns en hel del uppgifter i Iver –uppgiftsboken som inte finns i detta häfte.

Iver – för företagsamhet! – synvinkeln på företagsamhet och bokens kapitel

Boken består av fjorton stycken som är delade på tre kapitel. Den allmänna utgångspunkten i boken och uppgifterna är att hitta vars och ens egen kreativitet. Barnen uppmuntras att fundera ut egna lösningar på olika situationer. I uppgifternas bakgrund finns tanken att det inte finns endast ett enda rätt svar. Det finns flera andra idéer och åsikter vars funktionsduglighet endast framkommer vid försök. Handledaren har en nyckelroll i finnandet av barnets kreativitet. Kreativiteten kommer från barnet självt, men för att barnet skall uppfatta sin kreativitet och tro på den behövs omgivningens stöd.

I bokens första kapitel behandlas arbete. I kapitlet funderar man på hurudana saker som kan uppfattas som arbete, hurudana färdigheter som krävs i arbetet, hurudana arbetsmiljöer det finns samt om arbetet påverkar arbetsutföraren och vice versa. Idén med kapitlet är att fundera på dessa saker genom att ifrågasätta traditionella synpunkter och finna nya synpunkter.

I bokens andra kapitel begrundar man företagsamma egenskaper. Egenskaper som behandlas i kapitlet är kreativitet, påverkningsförmåga, initiativ, målmedvetenhet, självförtroende, mod att lyckas och misslyckas samt samarbetsförmåga. I kapitlets första stycke lyfts förverkligandet av ens egna drömmar fram som motivation till företagsamhet. I styckena som följer behandlas egenskaper och färdigheter som hjälper till i förverkligandet av drömmarna tillsammans med envishet.

I det tredje kapitlet bekantar vi oss närmare med företagare. I kapitlet uppmuntras och leds man till att bekanta sig med företag i hemtrakten. Handledaren har en viktig roll även i detta. Idén i även detta kapitel är att företagsamhet är något som har med vardagen att göra. På det viset kan alla kalla sig för företagare.

Instruktioner för användningen av Iver – för företagsamhet! –läromaterialet

De företagsamma egenskaperna är en helhet i vilken olika egenskaper går in i och stöder varandra. Därav förekommer det i flera stycken uppgifter som har med en och samma egenskap att göra. I många stycken uppmanas man att gå tillbaks till föregående stycken och uppgifter. På detta viset är det möjligt att bilda en länk mellan sakerna i barnets tankar.

Bokens stycken innehåller var och en från fyra till elva uppgifter. Av dessa uppgifter kan handledaren välja de som passar bäst för just hans/hennes grupp. Idén är inte nödvändigtvis att göra alla uppgifter i boken. Men var noggrann med uppgifter som bildar en helhet med den följande uppgiften. Det lönar sig att samla alla svaren på uppgifterna i boken i ett och samma häfte. På det viset är det lätt att se efter vad man tänkt i en föregående uppgift. Om ni har lust kan ni börja behandlingen av Iver – för företagsamhet! –materialet med att göra häften under en bildkonst – lektion.

Olika uppgiftstyper i boken

Bokens uppgifter är indelade i tre bastyper: diskussionsuppgifter, skrivuppgifter och ta reda på – uppgifter. I uppgiftsboken är dessa uppgifter utmärkta med symboler som beskriver uppgiftens typ. Idén med Diskussionsuppgifterna är att lära sig specificera sina åsikter (varför tänker jag så här) och motivera ens egna tankar för andra. Samtidigt lär man sig se saker ur flera olika synvinklar. Tyngdpunkten i Skrivuppgifterna är på uppskattningen av ens egen verksamhet. Det blir för handledaren att bestämma när det lönar sig att satsa på rättskrivning och när skrivningen är ett verktyg för att uppmuntra till begrundning. Speciellt vid skrivuppgifterna kan det vara värt att fundera på om någon alternativ stil (föredrag, tecknad serie, dikt, sång, pantomim, bildkollage osv.) vore nyttig med tanke på uppgiftens mål. Ta reda på –uppgifterna kräver en bredare forskning i saken. Uppgiftsexempel är: att granska omgivningen, samla ihop material, planera någon sak eller att granska sin egen verksamhet. En Ta reda på –uppgift kan också vara en lek.

I varje stycke finns ett citat som har med temat att göra. Användningen av dessa beror på handledarens och barnens intresse för dem. Man kan diskutera i grupp om vad man syftar på med citatet, hur man kan tolka det och hurudan människa som sagt det. Denna diskussion kan fortsättas med andra citat och ordspråk som ni känner till.

Iver-sidorna

På adressen www.kerhokeskus.fi/into finns sidorna som hör till läromaterialet. Uppgifterna på sidorna har planerats som stöd för bokens uppgifter och teman. Iver-sidornas uppgifter passar också att användas på barnets fritid. I slutet på detta tipshäfte har man granskat spelen och uppgifterna på sidorna ur en pedagogisk synvinkel.

1. Vad är arbete?

**”Allt som förtjänar att göras,
förtjänar också att göras väl.”**

Adolphe Monod

1. Arbete?

Uppgiftsboken s. 6 - 9.

Stycket ”Arbete?” är en inledning till det första kapitlet och samtidigt till hela boken. Stycket strävar efter att få en att uppfatta olika saker som man kan ha som arbete och påpeka att alla har en egen uppfattning om vad arbete är. Dessutom strävar stycket efter att ifrågasätta den allmänna uppfattningen om att arbete är någonting man endast gör utanför hemmet.

Styckets uppgifter:

B. På nästa uppslag ser du människor som arbetar

1. Se på bilden och skriv ned vilka olika arbeten du ser på bilden.
2. Gör upp en lista på alla övriga arbetsuppgifter och yrken som du känner till, men som inte finns på bilden.

Idén med uppgift B är att identifiera så många yrken och uppgifter som människor gör för sitt levebröd som möjligt. I samband med uppgiften lönar det sig också att fundera på var dessa yrken utövas. Trots att uppgiften är relativt lätt för många så lönar det sig att använda en hel del tid till den. Man kommer tillbaka till denna bild och uppgift i styckena i första och tredje kapitlet.

C. En arbetstagare som äger sitt eget företag kallas för företagare. Se på uppslagets bild igen och fundera över vilka arbeten, som du hittat, som man kunde utföra i ett eget företag.

Uppgiften inleder bearbetningen av begreppet företagsamhet. På bilden finns yrken som man kan utöva i ett eget företag (t.ex. försäljare eller chaufför) samt yrken som oftast inte utövas i ett privat företag (t.ex. brevbärare eller lärare). Fortsätt fundera på arbeten som man vanligtvis inte tycker att görs i ett eget företag. I vilken form skulle de kunna utövas i ett eget företag? T.ex. gör man ett arbete som motsvarar en brevbärare i kurirföretag.

E. Vad är arbete? Det finns otaliga svar på den frågan. Jämför olika tankar på vad arbete är.

1. Sök upp ordet ”arbete” i ett lexikon, vad står där? Skriv upp det.
2. Fråga dina bekanta vad de tycker att arbete är. Skriv upp deras svar och jämför dem. Är svaren lika eller olika?
3. Ordet arbete finns i flera olika sammansatta ord, som t.ex. ”arbetskläder”. Hitta på flera sammansatta ord där ordet ”arbete” ingår.

Det lönar sig att påminna barnen om att tankarna de hade om arbete i uppgift A är precis lika bra som alla andras. Meningen är inte att peka på rätt svar i ordboken eller fråga en vuxen, idén är att uppfatta att alla människor har olika uppfattning om vad arbete är. Det lönar sig att jämföra inom gruppen de olika svaren barnen fått, för på det sättet blir diversiteten mellan svaren större. På den tredje punkten kan man sporra kreativiteten med att ordna en tävling om vem som kommer på flest sammansatta ord.

F. Fundera på vad ni gör för hushållssysslor hemma.

1. Gör en lista på sysslor som görs hemma hos dig.
2. Anteckna även vem det är som gör vad.

G. Kontrollera listan du gjorde i den förra uppgiften.

1. Vilka sysslor skulle du kunna göra?
2. Välj ut en hushållssyssla som någon annan än du vanligtvis gör.
3. Gör den sysslan idag.
4. Svara på följande frågor, efter att du gjort hushållssysslan som du valde:
 - Hur kändes det att göra den hushållssysslan?
 - Vad var det trevligaste med att göra hushållssysslan?
 - Var det otrevligt att göra hushållssysslan? I så fall, vad var otrevligt?

Uppgifterna F och G har mycket med varann att göra. I uppgift F funderar man på vad man gör för hushållssysslor hemma. Barnen känner till flera olika hushållssysslor. Samtidigt är det meningen

att få dem att upptäcka om hushållssysslorna är jämnt fördelade mellan familjemedlemmarna, eller om någon familjemedlem gör alla hushållssysslor. I uppgift G är det meningen att lära sig en ny hushållssyssla. Det mest relevanta i uppgiften är punkt 4. Medan man svarar på frågorna kan man märka att det är belönande att göra en själv vald hushållssyssla. Detta kan leda till en entusiasm för att göra denna syssla även i framtiden.

2. Olika färdigheter i arbetet

Uppgiftsboken s. 10 -12.

Styckets tema är olika färdigheter. Meningen är att visa att det i olika arbeten krävs olika färdigheter och att det också kan behövas samma färdighet i olika arbeten. I stycket funderar man på handgjorda och självgjorda produkter i förhållande till fabriksstillverkade och köpta. Genom mästare-gesäll –tänkandet strävar stycket efter att visa att alla är bra på något och kan lära sig något nytt av någon annan.

Styckets uppgifter:

B. Var behövs en skräddare, kock eller sjukskötare?

Var kan en skräddare, kock eller sjukskötare arbeta? Var behövs dessa människor? Tycker ni att de är företagare? Fundera i par eller i grupp. Motivera.

Snabbt uttänkt behövs en skräddare i en syateljé, en kock i en restaurang och en sjukskötare i ett sjukhus. Dock behövs en skräddare även på en teater, en kock i ett sjukhus och en sjukskötare på ett åldringshem samt flera andra ställen. Fundera på i vilken form dessa personer skulle kunna fungera som företagare.

C. Vad finns det för fördelar och nackdelar med handgjorda och fabriksstillverkade produkter?

Fundera i par eller i grupp.

Man kan börja resoneringen med att t.ex. jämföra förr i tiden med nutiden. Hur skaffade man sig t.ex. möbler eller kläder förr i tiden och hur tillverkades de? Hurudana fördelar och nackdelar hade kläder och möbler förr i tiden jämfört med nutidens kläder och möbler? Vad skulle det i praktiken innebära om man nuförtiden skulle skaffa och tillverka kläder på samma sätt som förr i tiden? Tycker ni att det skulle vara möjligt?

Fundera också på hur tillverkningen mellan en handgjord och en fabriksstillverkad produkt skiljer sig från varann. T.ex. är arbetet i en fabrik uppdelat i olika avsnitt till skillnad från hantverk, då man kan göra produkten färdig på en gång.

E. Gammaldags hantverkare uppkallades efter hur erfarna de var. Kombinera rätt ord med rätt förklaring.

GESÄLL
LÄRJUNGE
MÄSTARE

1. En yngling som lär sig arbetet. Bodde oftast hos sin lärare.
2. En fullt kunnig hantverkare. Han har lov att ha en egen verkstad och egna elever.
3. En yrkesutövare som har lite erfarenhet. Han/hon har avlagt ett kunskapsprov för att bevisa sin kunnighet. Byter ofta ort för att få mer erfarenhet.

Gesäll 3, Lärjunge 1, Mästare 2.

F. Mästare och gesäller

Alla är mästare på någonting. Fundera ut vad du är mästare på.

Ordna en färdighetsmarknad i skolan. Alla är i tur och ordning mästare, medan klasskamraterna och läraren är gesäller. Mästaren demonstrerar och lär ut sin egen färdighet till klassen. Den kan ha något att göra med din hobby, något skolämne eller med något du helt enkelt gillar.

Idén är att alla skall hitta en sak de känner att de är bra på och kanske till och med bättre på det än andra. Använd tid till att hitta en mästarfärdighet åt alla. Det lönar sig att söka mästarfärdigheten även bland med färdigheter som inte framkommer i normalt skolarbete.

Färdighetsmarknaden kan utföras som en temadag, så att alla har finslipat och övat på att lära ut sin färdighet för den dagen. Färdighetsmarknaden kan också ordnas under flera olika dagar, så att man varje dag lär sig en ny färdighet.

3. Olika platser för arbete

Uppgiftsboken s. 13 - 14.

I styckets uppgifter resonerar man över miljöns inverkan på arbetet. På vissa arbeten inverkar inte miljön överhuvudtaget medan igen vissa arbeten är typiska för en viss miljö. Fundera på vilka arbeten som skulle vara möjliga att utföra i en från det vanliga avvikande miljö och i vilken form arbetet då skulle måsta utföras.

Styckets uppgifter:

A. Vilka färdigheter behövs på landsbygden och vilka i staden? Diskutera i par eller i grupp.

Idén med uppgiften är att finna barnens egna tankar om färdigheter som behövs i olika miljöer. Man kan också diskutera om färdigheterna i fråga är bundna till en speciell miljö eller om de är händiga även annanstans.

B. I uppgift B i stycket "Arbete?" såg du en bild med olika yrken på. På bilden arbetar man i staden.

Se på bilden på nytt och fundera över var man även kan idka de yrken som finns på bilden.

Uppgift B fungerar som en indikator för att många arbeten kan göras på väldigt olika ställen. Arbetets förekomst eller vanlighet kan dock skifta miljöer emellan. Fundera på i vilka former arbetet görs i olika miljöer.

D. Vid två speciella tillfällen är det väldigt bråttom på lantgården. Dessa sysslor har egna namn. Nedan har bokstäverna på benämningarna på dessa sysslor hamnat i fel ordning. Sätt dem i rätt ordning.

ÖKSRIDETD
ÅDSÅRDV

Under vilka årstider och månader tror du man gör dessa arbeten?
Vad tror du att dessa arbeten innefattar?

ÖKSRIDETD = Skördetid

ÅDSÅRDV = Vårsådd

Fundera på hurudana våren och hösten är i staden i fråga om arbete. Fundera också på om det finns någon tidsperiod då det i staden är väldigt bråttom i fråga om arbete.

4. Olika arbetstagare

Uppgiftsboken s. 15 - 17.

I stycket behandlas olika uppfattningar om arbete och arbetstagare. I uppgifterna funderas det på om det för vissa arbeten finns uppfattningar om att det är ett mans- eller kvinnoarbete och vad dessa uppfattningar beror på. I uppgifterna prövar man hur det går att krossa eller ändra dessa uppfattningar.

Uppgifter i stycket:

A. Gå tillbaka till uppgift B i stycket "Arbete?" och kolla upp yrkena ni listade. Kan man kalla något av de yrkena för kvinno- eller mansarbete?

Om ni tycker så:

- Varför är det just ett arbete endast för kvinnor eller män?
- Vilka arbeten som ni markerade som kvinnoarbeten kan även män göra?
- Vilka arbeten som ni markerade som arbeten för män kan även kvinnor göra?

Barns uppfattningar om mans- och kvinnoarbeten och om det överhuvudtaget finns skillnader kan variera mycket. Somliga kan tycka att det finns mans- och kvinnoarbeten, medan somliga inte tycker att det alls är så. Idén med uppgiften är att väcka en tanke över att varför skulle inte var och en kunna göra arbetet de gillar oberoende vem de är. Alltså, om barnen inte har en uppfattning om att det finns skilda mans- och kvinnoarbeten så skall man inte betona idén om detta.

B. Rita ett yrkesträd över dina släktingar. Skriv ut dina släktingars namn och yrke i trädet.

Efter att du gjort det ovannämnda skall du observera följande saker:

- Vilka i ditt träd har liknande yrken?
- Finns de likartade yrkena på samma släktgren?
- Har personer av samma kön liknande yrken i din släkt?
- Jämför dem med andra yrken från samma släktgren?
- Har någon av dina släktingar gjort ett exceptionellt yrkesval jämfört med andra av samma kön?
- Finns det företagare i din släkt? Vad arbetar de med? Skiljer det sig från de andra släktingarnas arbeten?

I uppgiften granskas hurudana arbeten barnets vuxna bekanta har. Ofta kan släktingar från samma släktgren ha likartade yrken. Likartade yrken kan också samlas på de som är av samma kön. Idén med uppgiften är att hitta en bekant som gjort ett självständigt yrkesval enligt sitt intresse, trots att valet var avvikande jämfört med andra i omgivningen. Som följduppgift kan man intervjua denna person med hjälp av frågorna i uppgift C.

C. Fråga din mormor/morfar/farmor/farfar vilka arbeten de utförde i sin ungdom. Gör anteckningar över er diskussion.

Fråga till exempel följande saker:

- I vilka skolor gick han/hon?
- Varför började han/hon arbeta just där han/hon började?
- Hade han/hon redan tidigare drömt om det arbetet? I så fall, vad?
- Skulle han/hon hellre ha arbetat med något annat? Vad? Varför började han/hon inte arbeta med det arbetet han/hon drömde om?
- Vad arbetade hans/hennes syskon med? (Jämför syskonens arbeten med varandra. Är de liknande eller skiljer de sig från varann?)
- Var arbetena i hans/hennes ungdom indelade i mans- och kvinnoarbeten?

Idén med uppgiften är att framföra att olika uppfattningar och inställningar kan ha orsak i olika livsmiljöer och erfarenheter. Å andra sidan framhäver uppgiften också att omgivningar och saker ändras. Somliga saker i mor-/farföräldrarnas ungdom kan nu verka konstiga och märkvärdiga.

D. Nedan ser du två uttryck. Anteckna vad de säger åt dig om arbetet ifråga.

"Bakom varje framgångsrik man, står en kvinna."

”Här krävs det karlatag.”

En hurudan effekt tror du att dessa uttryck har på människors uppfattning om till exempel arbete?
Kan du andra liknande uttryck?

Uppgiften kan börjas med att fråga vad dessa uttryck väcker för tankar och därefter byta ut könen i uttrycken och fråga vad de ”nya” uttrycken väcker för tankar. Ni kan fortsätta diskussionen med att fundera på i vilka situationer det enligt er är fel eller rätt att använda uttryck som de ovannämnda.

E. Ta en tidning. Klipp ut reklamer med människobilder på. Observera vad det är för produkt som marknadsförs i reklamerna med kvinnor på bilderna och i reklamerna med män på bilderna.

Observera även följande saker:

- Varför är det just en man/kvinna på bilden?
- Vad var det i reklamen som först väckte din uppmärksamhet?
- Vilken åldersgrupp är mest representerad i reklamerna?
- Vilka adjektiv och verb används det om kvinnor i reklamerna?
- Vilka adjektiv och verb används det om män i reklamerna?
- Vilka adjektiv och verb har använts endast om män/kvinnor?
- Tycker du att reklamen är sann? Finns där något som inte är sant?
- Skulle föreställningen om den marknadsförda produkten ändras om man skulle byta ut kvinnan mot en man och vice versa?

Man skapar olika människobilder i reklamerna och därför är det bra att diskutera om hur realistisk bild de ger av människor och verkligheten. Finns det likadana människor i verkligheten som de som porträtteras i reklamer? Finns det avvikelser mellan människorna i reklamerna och riktiga människor? Ni kan också diskutera om ni tycker det är rätt att porträttera människor på det sättet som de reklamerna ni har behandlat gör.

F. Ombytta roller

1. I dagstidningarna finns nyheter om människor på arbetet. Nu skall du med ditt par välja ut en nyhet, ur vilken det framgår vad människorna arbetar med.
2. Fundera på VAD som händer i nyheten, VAR det hände, NÄR det hände, VARFÖR det hände, HUR det hände och VEM som gjorde vad?
3. Skriv om nyheten, men ändra alla män till kvinnor och alla kvinnor till män.
4. Presentera den omskrivna versionen för klassen.

Ombytta roller -presentationerna kan väcka munterhet. I klassen kan det löna sig att diskutera om vad det är som väcker munterhet. Varför väcker vissa egenskaper i en människa munterhet? Vad var det i situationen som utökade munterhet

2. Hur är det med företagsamheten?

”Inget händer om det inte först är en dröm.”

Carl Sanburg

5. Drömmar och kreativitet

Uppgiftsboken s. 20 - 26.

För att förverkliga sina drömmar lönar det sig att försöka och orka försöka. Det viktigaste är att tro på sina drömmar och hitta kreativitet inom sig för att förverkliga dem. I det här stycket funderar man på vad man har för drömmar samt övar på att göra uppfinningar och finna kreativa lösningar.

Det femte stycket är samtidigt en inledning till det andra kapitlet, i vilket man behandlar företagsamma egenskaper. I styckena som följer behandlar man andra egenskaper som behövs för att förverkliga sina drömmar och idéer.

Uppgifter i stycket:

B. Mackapären

Mackapären är en lek i vilken man av slumpmässiga föremål bygger andra föremål och maskiner.

1. Välj en lekledare. Det kan vara en vuxen.
2. Dela upp er i par eller grupper och välj fem slumpmässiga föremål.
3. Lekledaren berättar för grupperna vad det är för maskin som skall byggas av de slumpmässiga föremålen. Det kan vara vad som helst från dammsugare till bärplockare till fjärrkontroll osv. Huvudsaken är att grupperna inte vet vad de skall bygga förrän de valt de fem slumpmässiga föremålen.
4. Grupperna skall bygga maskinen som lekledaren sade m.h.a. föremålen de valde. Grupperna måste också förbereda sig på att förklara för lekledaren hurudan mekanismen i maskinen är.
5. Till slut går lekledaren från grupp till grupp och lyssnar på maskinernas funktionsmekanismer och bestämmer vilken grups maskin som är den mest funktionsdugliga.

Idén med leken är att man med hjälp av fantasin lägger ihop bekanta saker. Dessutom skall man hitta på en funktionsmekanism för att tillrättalägga de sk. tekniska felen på den ihopsatta maskinen. Lekledaren kan bestämma att det som sista maskin skall byggas en mackapär. De som leker måste hitta på vad en mackapär är, vad den gör och vad man behöver en sådan till. Till slut kan lekledaren berätta att en mackapär är en maskin som inte finns och att alla "mackapärer" var lika bra.

C. SKOLVÄSKA, TELEFON och SKOLANS KLÄDHÄNGARE, tänk på varje sak i 5 minuter.

Fundera på hur man skulle kunna förbättra vart och ett av de angivna föremålen.

- Vad borde läggas till?
- Vad borde avskaffas helt och hållet?
- Vad borde göras om från början?
- Hur skulle saken helt enkelt vara bättre?

D. Bygg en klädhängare

I den förra uppgiften funderade du på hur man skulle kunna förbättra skolans klädhängare. Nu skall du bygga en klädhängare. Du skall förbättra det du tyckte var dåligt på skolans.

1. Börja med att lista ut vad du kommer att behöva för verktyg. Använd sådana som redan finns eller sedan sådana som man får lätt tag på i naturen. Ni kan också göra klädhängaren utav återvunnet material.
2. Bestäm i vilken ordning du skall göra de olika arbetsfaserna.
3. Skaffa dig materialet och börja bygga.

Uppgifterna C och D har mycket med varann att göra. Man kan dock göra uppgift C fast man inte gör uppgift D. Men gör för all del först uppgift C innan ni ens talar om eller ser på uppgift D. På det sättet förhindras inte den kreativa processen av pressen att kunna praktiskt förverkliga idén.

Tips om hur man kan bygga en klädhängare kan ni få från följande bygginstruktioner. (Men håll er så långt som möjligt till barnens egna planer och idéer.)

En kvistig klädhängare

Detta behövs:

Minst 2 cm tjockt, hyvlat eller sandpapprat 30 cm långt bräde, borr + 10mm och 4-5mm borbett, lim (trälim eller Erikeeper), ca 1cm tjocka grenar eller rund träkäpp, 2 minst 4 cm långa skruvar, såg, sandpapper eller kniv, träolja, -vax eller -lack.

Gör såhär:

1. Bryt grenarna eller träkäppen i tre stycken 6-7 cm långa delar. Dessa delar skall bli klädhängarens tappar. Sandpappra tapparna så att de inte är vassa.
2. Märk ut på brädet tre ställen för tapparnas hål. Hålen borde märkas ut ungefär vid halva brädets höjd.
3. Borra ca 1,5 cm djupa hål på ställena du märkte ut. Det gör inget fast du i misstag skulle borra igenom brädet för hålen syns inte på klädhängarens baksida. försök borra hålet snett uppåt, så att tapparna också blir sneda och kläderna då hålls bättre på. Om du gjorde tapparna utav en knotig gren, så behöver du inte borra snett uppåt.
4. Borra hål i brädets ändor för att kunna fästa klädhängaren vid väggen.
5. Pröva om tapparna går lätt in i hålen. Du kan sandpappra tapparna om de är för trånga. Men gör dem inte för smala för då hålls de inte i hålen.
6. Limma tapparna fast i hålen. Lägg lim i hålet och tryck genast in tappen. Torka bort överloppslimmet, om det pressas ut ur hålet, med en trasa eller pappershandduk. Om limmet torkar får man det bort med att skrapa det bort med en kniv.
7. Till sist kan du behandla klädhängaren med antingen träolja, -vax eller -lack. Innan du börjar med detta skall du kontrollera att det inte finns lim på plankan. För annars blir det fula fläckar på klädhängaren.

Källa: 4H-liiton: www.4h-liitto.fi/top

E. Nedan finns fem ordspråk.

Fundera på dessa ordspråk utifrån en ny synvinkel. Föreställ er situationer då ordspråkets visdom inte stämmer. Skriv upp så många motargument som möjligt för varje ordspråk.

T.ex. Ord har slagit fler än svärd. Fel. Ord kan inte slå.

Tala är silver, tiga är guld
Kunskap är att veta att man inget är och inget vet.
Kärleken kan mycket, men pengar kan mer.
Man måste lämna något åt slumpen.

Ordspråk som används mycket kan påverka våra tankar och värderingar utan att vi märker det. Den här uppgiftens idé är att hitta alternativa synvinklar på traditionella tankesätt.

På Iver-sidorna finns en bildserieuppgift som stöd för den här uppgiften. Se s. 45 och www.kerhokeskus.fi/into.

G. Individuell kreativitet

Alla i gruppen skall klippa ut en bild ur en tidning. Samla ihop bilderna och granska dem i gruppen. Ni får inte säga något som har med bilderna att göra. Efter att ni sett på fotona en stund skall alla i gruppen hitta på en historia på basis av bilderna. Sedan skall alla i tur och ordning berätta sin historia för resten av gruppen.

Behandla till slut hur historierna skilde sig från varann. I vilken ordning användes bilderna av var och en? Vilken bild eller vilka saker var centrala för vems historia? Hurudana händelser fanns i vars och ens historia? Om historierna liknade varandra, vad kunde det bero på?

På Iver-sidorna finns en bildserieuppgift som stöd för den här uppgiften. Se s. 45 och www.kerhokeskus.fi/into.

H. Svara på frågorna efter att du har läst texten ”Infall, försök, misstag och framgång”.

1. Hur fick tangentlampan sin början?
2. Hurudana problem var förknippade med tillverkningen av tangentlampan?
3. Vad tyckte Anssi och Kai att vara det roligaste med att uppfinna tangentlampan?
4. Hur har Anssi och Kai ännu utvecklat sin tangentlampa -idé?
5. Vad var ett infall, vad var ett försök, vad var ett misstag samt vad var en framgång i tillverkningen av tangentlampan?

Texten ”Infall, försök, misstag och framgång” handlar om två bröder som förverkligade sin snilleblix i praktiken. De vann deras serie i tävlingen Forska – Experimentera – Utveckla med deras snillrika uppfinning. Texten fungerar som ett exempel på att vem som helst kan vara en kreativ uppfinnare. Man behöver inte vara vuxen.

Det som gör brödernas uppfinning exceptionell är att snilleblixen om en tangentlampa är i grunden väldigt enkel. Dessutom uppkom den som en lösning på ett praktiskt problem. Trots att uppfinningen började som en snilleblix, så krävdes det dock envishet att pröva och pröva på nytt för att slutföra uppfinningen. Som belöning för alla försök och allt prövande fick de ett fungerande slutresultat. Dessutom har bröderna funderat ut hur de skulle ännu kunna expandera med deras uppfinning som ett byggset. Uppfinnarbröderna har en vilja att pröva saker och ting och dessutom har de självförtroende att förverkliga deras idéer. Dessutom saknar de onödig självkritik.

Texten ”Infall, försök, misstag och framgång” kan användas som exempel även i samband med andra uppgifter i boken, som t.ex. uppgifter i styckena ”Ta kurs mot målet”, ”Självsäkerhet”, ”Att lyckas och misslyckas” eller ”Samarbete är styrka”.

I. Vad tycker du att är en uppfinning?

I den här uppgiften är det meningen att fundera på vad som egentligen är en uppfinning. En första tanke om en uppfinning kan vara en dator eller annan komplex maskin. Dock kan uppfinningar vara helt vanliga vardagliga bruksföremål, som t.ex. glasögon, klocka, glödlampa eller dragkedja. Kända finländska uppfinningar är t.ex. diskorkskåp, Xylitol –tuggummi och Abloy –lås.

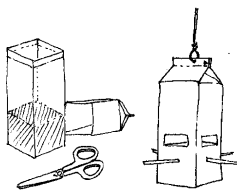
På Iver-sidorna finns bl.a. ett minnesspel som stöder denna uppgift. Se s. 43 och www.kerhokeskus.fi/into.

J. Bygg ett fågelbräde

1. Skaffa två tomma mjölkburkar, två ca 25 cm långa pinnar och järntråd.
2. Fundera på hur du kan bygga ett fågelbräde av dessa saker.
3. Ta i beaktande att fågeln måste kunna landa på brädet så att den kan nå fröna.
4. Observera också att fågelbrädet måste kunna öppnas för att fyllas och putsas.
5. Järntråden får inte göra fågeln illa. Så var noggrann med var du lägger järntråden.

Nedan finns ett exempel på ett fågelbräde som gjorts med de ovannämnda materialen. Men håll er dock så mycket som möjligt till barnens egna planer och idéer.

Fågelbräde



Gör så här:

1. Klipp loss den ena mjölkburkens botten vid ca 10 cm höjd.

2. Öppna den andra burken helt och hållet vid munstycket och trä den andra burkens skurna del ner till botten. Den skurna delens botten måste vara uppåt.
3. Klipp ca 2 cm höga och hela sidans bredd långa hål i den andra burkens sidor. Klipp dessa på ca 15 cm höjd.
4. Gör ett hål i mitten på varje sida på burken och trä två pinnar i kors genom burken.
5. Häll i fågelmat i burken så att det når upp till hålets höjd.
6. Stäng burkens mun och trä järntråd genom den övre delen.
7. Lägg ett fågelbräde med fågelmat ut och hänga från en gren med hjälp av järntråden. Efter att fågelbrädet tömts på mat kan du ta loss järntråden och fylla brädet på nytt.

Källa: 4H-liitto: www.4h-liitto.fi/top

Om du vill kan du använda "lintulauta" uppgiftskortet som innehåller en för barn planerad del för dokumentation. Du kan skriva ut det från sidan www.4h-liitto.fi/top, från motivkretsen "metsä ja luonto" klicka därefter på "metsäseikkailu". Märkväl att detta finns endast på finska.

Med hjälp av ett eget fågelbräde kan man också öva sig på att ta ansvar. Fortsätt uppgiften med att hålla ett öga på stället och fågelbrädesgästerna, alltså fåglarna, men också andra djur som gillar fågelbräden, som t.ex. ekorrar. Diskutera om vad det innebär att uppehålla ett fågelbräde och hurudant ansvar man har för fåglarna om man gör ett matställe åt dem.

6. Påverkning

Uppgiftsboken s. 27 - 28.

Idéer, snilleblixtar och uppfinningar får vind i seglen när man får andra personer övertygade om ens egen idéns funktionsduglighet. Att ha klart för sig om ens påverkningsmöjligheter höjer självförtroendet och ger en mod att visa upp sina idéer i den rätta omgivningen. I det här styckets uppgifter granskar vi hurudana påverkningsmöjligheter en skolelev har och var eleven har möjlighet att använda dem.

Styckets uppgifter:

B. Fundera i par eller i grupp. Vilka saker kan ni påverka och hur kan ni påverka genom era egna exempel:

1. I skolan
2. I miljöfrågor
3. I kamratkretsen

Idén med uppgiften är att framföra vilka påverkningsmöjligheter det finns och märka vilka saker eller exempel som kan påverka en själv. Börja med att diskutera om situationer då var och en kommer ihåg att den tagit efter någon annans exempel. Tala sedan på motsvarande sätt om när andra tagit efter ens eget exempel. Välj åt envar en sak som han/hon måste visa extra gott exempel i, efter att ni diskuterat om olika möjligheter att påverka genom att visa gott exempel.

I samband med den här uppgiften kan ni också diskutera om hurudan form av påverkning röstning är. Vem får rösta? Vad kan man påverka genom att rösta? Hur påverkar röstningen?

C. Fundera på följande sätt att påverka. Hurudana är de?

- övertala
- locka
- muta
- manipulera
- handleda
- lära

Märk ut vid varje sätt att påverka om du tycker att det är ett bra eller dåligt sätt att påverka människor.

D. Gör en pjäs, pantomim, tecknad serie, dikt eller sång i vilken ni använder någon av påverkningsätten som nämndes i den förra uppgiften.

Ni kan låta de andra gissa vilken form det är.

Diskutera efter uppgift D hur det skulle kännas att påverkas på just det sättet. Diskutera också om vilka påverkningsformer var och en själv skulle använda. När har ni själva blivit påverkade av någon av de påverkningsformerna som nämns i uppgift C?

F. Skriv ett debattinlägg eller ett genmäle

Tidningar har ofta en sida eller fler som är till för läsarnas skrivelser. Skriv ett eget debattinlägg eller genmäle och skicka det till en tidning. Genmäle är ett svar på eller motargument till ett debattinlägg som redan givits ut i tidningen.

I debattinlägget skall du motivera din åsikt och presentera olika tankar om ärendet. Du skall även ha en intressant rubrik. När du skriver ett genmäle skall du skriva kort vad det stod i det ursprungliga debattinlägget och därefter vad du tycker om saken.

Skicka in ditt debattinlägg till en tidning. Men kom ihåg att tidningar får en hel del debattinlägg, alla ryms inte alltid med i tidningen.

Tips om hur man skall skriva ett debattinlägg:

Gör så här:

1. Sök upp aktuella nyhetsämnen i tidningar, på tv eller annanstans i din omgivning. Välj ett ämne som du har något att säga om eller som du tycker skulle borde diskuteras.

eller

Sök upp ett debattinlägg som handlar om något du skulle vilja diskutera.

2. Skriv ett debattinlägg om ämnet.

eller

Skriv ett genmäle till ett debattinlägg. Ett genmäle är ett svar på eller motargument till ett debattinlägg som redan givits ut i tidningen. Kom ihåg att hänvisa till det ursprungliga debattinlägget vid behov.

3. Ett bra debattinläggs kännetecken är till exempel:

en intresseväckande rubrik

ett aktuellt ämne

kort, koncis och konkret

ta fram nya synpunkter

skilj tydligt mellan åsikt och fakta

Vilka andra kännetecken har ett bra debattinlägg?

Finn i en tidning ett bra debattinlägg och säg fem saker om den varför den är bra.

4. Ta i beaktande när du skickar in ditt debattinlägg att de flesta tidningarna endast publicerar inlägg vars skribenters riktiga namn är i tidningens vetskap.

Källa: 4H-Liitto www.4h-liitto.fi/top

7. Initiativ

Uppgiftsboken s. 29 -30.

Initiativförmåga och driftighet är centrala egenskaper för en uppfinnare. I det här styckets uppgifter funderar man på vad initiativförmåga är och hur ens eget initiativ kan förbättras. Dessutom prövar man på hurudan effekt det kan ha om man tar eget initiativ.

Styckets uppgifter:

C. Ge förslag

En motion är ett förslag om någon förändring. Vad borde förändras i er skola? Fundera i par eller i grupp. Välj ett av klassens förslag och presentera det tillsammans för rektorn och lärarna.

När ni gör en motion i skolan, diskutera då om hur sannolikt det är att den går igenom. Diskutera om orsakerna till varför det är sannolikt att den skulle gå igenom och varför det är osannolikt. På det här sättet får gruppen en uppfattning om alla faktorer för om motionen kan gå igenom eller inte. Dessutom är det viktigt att handledaren ser till att det blir en saklig behandling av motionen i skolan.

Motionens delar:

- *Rubrik: Motionens ämne*
- *Till vem skall motionen adresseras*
- *Motionens bakgrund*
- *Motionens motiveringar*
- *Personerna bakom motionen, de som skrivit under motionen*

I samband med att ni gör en motion så kan ni diskutera om vad det betyder att göra en motion i t.ex. er egen kommun.

- *En motion är ett förbättringsförslag, som görs för att t.ex.*
- *utveckla arbetsformer eller –redskap*
- *förbättra kvaliteten på något*
- *förbättra arbetsmiljön eller –säkerheten*
- *minska på kostnaderna eller avlägsna onödigt arbete*

I en kommun har varje kommunmedlem rätt att göra en motion angående kommunens verksamhet. Den som gjort motionen har rätt att få veta vad som gjorts på grund av motionen.

Uppgift C kan också modifieras till att ha en motionslåda i klassen. I den samlar ni elevernas motioner angående klassverksamheten, lektionerna, rasterna, förhållandet till klasskamraterna etc. Behandla alla motioner som finns i motionslådan tillsammans med hela klassen.

8. Ta kurs mot målet

Uppgiftsboken s. 31 - 32.

I stycket behandlas envishet och långsiktighet för att nå sina mål. Man jämför målmedvetenhet med att göra en resa, då vet man vart man vill och skall. Att göra något utan ett klart mål jämförs med att gå vilse. I uppgifterna övar man sig på att sätta upp mål och nå dem.

Styckets uppgifter:

C. Rita en karta

Rita en karta på ett ställe som är bekant för dig. Rita in alla småsaker så exakt som möjligt. Du kan hitta på egna kartsymboler. T.ex. en symbol betyder alltid hus och en annan alltid sten. Byt kartor med ett par och rör er enligt kartorna ert par ritat.

Kartan ritas för kompisen, inte för sig själv. Idén med uppgiften är att kompisen skall klara av att röra sig enligt kartan.

D. Beslut om att börja på en uppgift

Det är mycket lättare att få en uppgift gjord när man beslutat sig för att börja. Omgivningen börjar påminna dig om att slutföra uppgiften efter att du har bestämt dig för att inleda arbetet. Det är du som har ansvaret för att uppgiften skall bli utförd.

Öva dig på att besluta om att börja ett arbete genom att besluta om att göra dagens läxor eller hushållssysslor.

- Anteckna när du börjar med läxorna/hushållssysslorna. Du kan till exempel besluta att du gör läxorna/hushållssysslorna efter att du ätit mellanmålet hemma.
- Bestäm dig för att göra läxorna vid en sådan tidpunkt då du vet att du inte har något annat att göra.
- Om du till exempel har bestämt dig för att göra läxorna/hushållssysslorna efter mellanmålet blir det att du ätit mellanmålet ett tecken för att du skall börja med läxorna/hushållssysslorna.

Fundera på saker som du skulle kunna bestämma dig för att göra. Se till exempel på tabellen i uppgift 7. Skulle ett beslut hjälpa dig att göra något av de sakerna som du skrivit i tabellen?

Att besluta sig för att göra en viss sak i en viss situation vid en viss tidpunkt kallas i socialpsykologi för verkställningsavsikt. Det har konstaterats att verkställningsavsiktens ökar sannolikheten för att slutföra någon viss uppgift. Man har förklarat verkställningsavsiktens verkan med att saker som hör till uppgiftens omgivning börjar styra verksamheten och saker som inte har med uppgiften att göra får mindre uppmärksamhet.

Källa: Johndatus sosaalipsykologiaan; Helkama, Myllyniemi, Liebkind. (1999.)

Bedöm i slutet av uppgiften hur bra man gjorde det man bestämde sig för att göra. Började man göra uppgiften då när man hade bestämt att göra det? Om man inte gjorde det, varför inte? Jämför det att göra den här uppgiften med det när man inte hade bestämt sig för att göra den. Var det t.ex. lättare än vanligt att börja göra läxorna? Hur gick det att göra läxorna? Hur länge tog det att göra läxorna jämfört med hur det annars varit?

9. Själsäkerhet

Uppgiftsboken s. 33 - 34.

Att slutföra förverkligandet av drömmar och idéer, trots motgångar, kräver framför allt självförtroende. I det här styckets uppgifter övar man sig att känna igen och hitta goda egenskaper som man har. Man övar sig också att se dessa egenskaper i sina kamrater samt visa sin beundran för dem.

Styckets uppgifter:

A. Vad betyder följande ord? Diskutera i par eller i grupp

SJÄLVFÖRTROENDE SJÄLVISKHET SJÄLVKÄNNEDOM
SJÄLVUPPTAGENHET SJÄLVSTÄNDIGHET SJÄLVRÅDIGHET

Idén med uppgiften är att i samband med att lära sig ordens betydelser även lära känna olika egenskaper och å andra sidan lära sig skilja mellan de positiva och negativa egenskaperna som alla ändå börjar med samma prefix.

B. Fundera ut positiva adjektiv, som beskriver dig. Adjektiven skall börja på bokstäverna som finns i ordet "självförtroende".

Var väldigt noggranna med att adjektiven verkligen är positiva och att det inte förekommer ett och samma adjektiv två gånger.

C. Komplettera följande meningar så att de beskriver dig. Skriv olika saker vid varje mening.

1. Jag är bra på...
2. Andra skulle kunna ha mig som exempel...
3. Jag kan själv...
4. Jag är envis endast om...
5. Hos min kompis (skriv kompisens namn) beundrar jag...
6. Om jag ibland inte skulle ha framgång, så klarar jag det genom att tänka på att...

Meningen är att med hjälp av meningarna hitta sina egna goda sidor. Med hjälp av den 4:de meningen funderar man på när ens egen vilja och beslutsamhet börjar kontrollera situationen. Ni kan behandla när envishet är berättigat och när det endast försvårar verksamheten. Meningen med den 6:e meningen är att finna så starka goda sidor i sig själv som inte ens "försvinner" vid det svagaste tillfället. (Det betyder att man inte får skriva, "...det fanns flera andra som var sämre än jag", som fortsättning på den 6:e meningen.)

E. Välj par i klassen. Skriv brev åt varandra. Skriv i brevet de saker som du tycker att din vän är verkligt bra på. Skriv också vad det är som gör honom/henne så bra på just dessa saker.

Idén med uppgiften är att den som får brevet skall få erkännande för sina goda sidor. Brevets skribent övar sig på att se goda sidor i andra och att berätta om dessa för kompisens.

Ni kan i samband med denna uppgift även öva på att skriva brev och saker som angår det:

Datum

Hälsning

Hur skall mottagaren tilltalas

Avslutning

Ni kan variera den här uppgiften också på det sättet att du ger ett papper åt alla med deras egna namn på. Dessa papper skall gå runt i klassen och de andra skall skriva positiva saker om den personen vars namn är på pappret. Till slut returneras pappret åt ägaren.

10. Att lyckas och misslyckas

Uppgiftsboken s. 35–37.

Bakgrundstanken till stycket är att man måste våga förlora för att kunna lyckas. I styckets uppgifter funderar man på hurudana saker som hjälper när man misslyckas och om ett misslyckande verkligen är så allvarligt som man kanske först tycker. I uppgifterna funderar man även på hur man skall förhålla sig till kompiserna och uppmuntra honom/henne när han/hon misslyckas.

Styckets uppgifter:

C. Kroppsspråk

Har du någonsin tänkt på att det är endast en del av en diskussion som förs med ord. Du kan även tolka vad din vän vill säga genom att se på hans/hennes ansiktsuttryck, händer, huvud eller fötter, hela kroppsställningen säger något.

”Översätt” följande meningar till ”kroppsspråk”:

- Det intresserar mig inte ett dugg.
- Nämen, det var väl en trevlig överraskning.
- Jag är rädd.
- Jag är bäst.

Hitta på fler meningar som ni sedan ”översätter” till ”kroppsspråk”.

Ordens betydelse ändras beroende på hur du säger dem. Säg meningen ”VAD ROLIGT ATT TRÄFFA DIG” på olika sätt. Säg det t.ex. skrattande, leende, argt, ängsligt eller blygt. Hitta själva på fler sätt.

I uppgifterna före uppgift C funderar man på hur det känns att misslyckas samt vad som lättar på sinnet i en sådan situation och vad man skulle vilja höra någon annan säga åt en då. I uppgift C granskar man hurudana meddelanden man själv ger till andra i fråga om kroppsspråk och hur man tolkar andra.

Diskutera efter att ni sagt meningen ”VAD ROLIGT ATT TRÄFFA DIG” (eller någon annan mening, t.ex. JAG FÖRSTÅR DIG, DET ÄR INTE SÅ ALLVARLIGT, BÄTTRE TUR NÄSTA GÅNG, JAG SKALL HJÄLPA DIG) på olika sätt om vilket sätt som passar den meningen bäst eller sämst. Varför är ett visst sätt bäst? Diskutera också om i vilka situationer det kan vara bra att kunna tolka kroppsspråk eller känna sitt kroppsspråk.

Källa: 4H-liitto: www.4h-liitto.fi

Du kan skriva ut ett uppgiftskort som har med ämnet att göra från sidan www.4h-liitto.fi/top. Välj motivkretsen ”viestintä- ja vuorovaikutustaidot” och klicka på temat ”viestintäviikari” och sedan uppgiften ”kehon kieli”. Märkväl att detta är på finska.

D. Ni kommer att behöva en tärning i uppgift E. Bygg en sådan själv. Börja med att reda ut vad ni behöver för att göra en tärning, vilka material, verktyg osv.

T.ex. med hjälp av dessa instruktioner kan ni bygga en rätt så stor tärning:

Detta behövs:

En kvadratformad träribba, tuscher eller en filt och lim (Erikeeper eller trälim) eller en lödkolv, sandpapper nr 100, sandpapper nr 150

Gör så här:

1. Säg ribban och gör den till en kub, vars alla sidor är lika långa.
2. Sandpappra kuben så att den blir slät och gör hörnen runda, så att tärningen rullar bättre. Använd först sandpapper nr 100 och sedan nr 150.

3. Rita tärningens siffror eller punkter med tusch. Du kan också göra punkterna med att limma de med filten eller rita dem med lödkolven. Men var försiktig med lödkolven för den är väldigt het. Kom ihåg att tärningens motsatta siffrors summa alltid är 7. Det betyder att siffrorna 1 och 6 skall vara på motsatta sidor, samma med 2 och 5 samt 3 och 4.

Källa: 4H-liitto www.4h-liitto.fi

E. Tärningsspel

Spela ett tärningsspel med er grupp. I spelet är det slumpen som bestämmer om man lyckas eller misslyckas, för man kan inte kontrollera tärningen.

Spelets regler:

1. Er grupp behöver två tärningar.
2. Välj tillsammans ett tal mellan 8 och 48.
3. Varje spelares mål är att kasta med två tärningar ett tal som ihopräknat är så nära som möjligt det tal som ni valde.
4. Alla spelare har fyra kast. Man behöver dock inte kasta varje gång det är ens tur, men om man väljer att kasta, måste man kasta båda tärningarna.
5. Efter fyra kastomgångar har den vunnit som fått ett tal som är exakt eller närmast det tal ni valde.
6. Spela ända tills alla fått vinna och förlora.
7. I uppgift B funderade ni på vad ni skulle vilja höra någon säga er när ni lyckas/misslyckas. Kom ihåg att säga dessa saker till varandra under spelets gång.

F. Svara på följande frågor efter att ni spelat Tärningsspelet i klassen:

1. Hur kändes det att lyckas i Tärningsspelet?
2. Hur kändes det att misslyckas?
3. Hur kändes det att uppmuntra de andra som lyckades/misslyckades?
4. Hur mottog de din uppmuntran?

Att vinna i ett tärningsspel är inte fast vid skicklighet. Idén med tärningsspelet framkommer i punkterna 6 och 7. Idén är att få veta hur det känns att lyckas och misslyckas samt lära sig hur man skall förhålla sig till kompisar som misslyckas eller lyckas. En central del av tärningsspelet är frågorna i uppgift F.

11. Samarbete är styrka

Uppgiftsboken s. 38-39.

Samarbete görs i grupper. Med hjälp av samarbete kan man nå mål som man inte skulle kunna nå ensam. Samarbete är ömsesidigt bistånd som alla medverkare drar nytta av. I det här styckets uppgifter behandlas hurudant arbete samarbete är och hur man skall fungera i grupp.

Styckets uppgifter:

A. Nedan ser du några påståenden om vad samarbete är. Diskutera i grupp om ni håller med påståendet eller inte.

1. Samarbete är att hjälpa andra.
2. Att lunta i prov är samarbete.
3. Samarbete är att en i gruppen bestämmer och de andra lyder.
4. Samarbete är att uppgiften delas upp och var och en gör sin del för sig själv.
5. Samarbete är att berätta om idéer för andra.
6. Samarbete är styrka.

B. Gruppens konstverk

Välj med gruppen ett gemensamt ämne som ni gör ett konstverk av. Kom också överens om ert konstverk skall vara en teckning, en målning, en dikt, en sång eller något annat. Ni kan arbeta på konstverket samtidigt eller i tur och ordning. Men kom ihåg att i ett samarbete är allas insats lika viktig, därför måste vars och ens insats beaktas.

I samband med dessa uppgifter kan ni diskutera om hurudana uppgifter som kräver grupparbete. Till exempel går det inte att spela lagsporter eller hoppa hopprep utan en grupp. En grupp ökar även ofta effektiviteten i utförandet av någon uppgift. Till exempel samlar en grupp mycket mera skrår i en skrårinsamlingstälko än vad en ensam individ gör.

Diskutera också om olika former av grupparbete. Vissa grupparbeten kan delas upp (t.ex. städning). Andra kan däremot inte, eftersom de är enhetliga (t.ex. korgboll). I vissa grupparbeten är det kvaliteten som avgör (t.ex. föredrag), i andra kan det däremot vara kvantiteten (t.ex.

snabbhet i stafett). Dessutom skiljer sig grupparbeten i det hur individernas skilda arbeten sammanställs. (I till exempel en stafett räknas individernas prestationer ihop. I ett föredrag måste man däremot överväga hur man delar upp arbetet inom gruppen.)

Källa: Johdatus sosiaalipsykologiaan; Helkama, Myllyniemi, Liebkind. (1999.)

Ha som utgångspunkt i uppgift B att konstverket är ett enhetligt grupparbete som inte kan delas upp i olika delar. Alla medlemmar i gruppen skall vara med om alla arbetskedan och diskutera om resultatet. På det här viset kan gruppen effektivast öva sig på att arbeta i grupp. Diskutera också om det är kvalitet eller kvantitet som är avgörande för konstverket och om man räknar ihop allas delar eller om det krävs omdöme.

C. Fundera på hur gruppens samarbete fungerade i uppgift B.

- Deltog alla i valet av ämne och stil?
- Gjorde alla en lika stor del av arbetet?
- Hur delade ni upp arbetet i gruppen? Varför delade ni upp arbetet som ni gjorde?
- Uppskattade gruppen allas insats lika mycket?
- Gjorde någon i gruppen mindre/mera arbete? Varför?
- Hur kändes det att samarbeta?

Uppgift C är en viktig fortsättning till uppgift B. Det är meningen att varje elev själv skall analysera hur grupparbetet fungerade i gruppen och hurudan medlem han/hon själv var av gruppen. Det kan också vara till nytta att uppgiftens svar skrivs på ett skilt papper som sedan returneras till läraren. På det här viset får läraren veta hur grupparbetena fungerade och om grupparbete främjar allas inläring. I vissa situationer kan det vara bra att bilda nya grupper.

D. För att ett samarbete skall fungera, är det väldigt viktigt att man kan lyssna på andra. Öva detta med ett par.

1. Välj ett ämne som ni skall diskutera om. Bestäm också vem som är den första berättaren.
2. I en diskussion är det viktigt att lyssnaren visar berättaren att han/hon lyssnar. Detta kan man göra med att t.ex. se i ögonen, nicka när man håller med samt genom att ställa följdfrågor.

Ni kan också göra uppgiften som så, att lyssnaren är en sk. dålig lyssnare i början av diskussionen (lyssnaren är likgiltig gentemot berättaren, avbryter med irrelevanta frågor, ser på annat, etc.). Diskutera efter detta om hur det är att berätta något för en sådan lyssnare. Gör efter detta diskussionen så att lyssnaren är föredömlig i sin roll.

Man kan även variera uppgiften så att båda parterna turvis lär ut någon ny sak åt den andre. Saken kan till exempel ha att göra med dagens skoluppgifter.

E. I vissa situationer måste man samarbeta för att klara dem. Följande uppgift skall ni utföra så att alla i er grupp är bokstavligen knutna till varandra.

1. Bind fast gruppens händer och fötter så att det inte finns en enda fri fot eller hand. Ni kan behöva hjälp med detta. Ni skall bindas så att ni har ansiktena vända mot ringens mitt.
2. Er uppgift är att gå från bakre delen av klassen fram till tavlan.
3. Skriv det här styckets namn, "SAMARBETE ÄR STYRKA", på tavlan med stora bokstäver. Hela texten skall rymmas på en rad.
4. Efter att ni skrivit texten skall ni gå tillbaka bak i klassen.
5. Ni kan ta tid och se vilken grupp som är snabbast.

Använd, förrän ni börjar, tid till att låta grupperna fundera ut hur de skall röra sig. Det är tekniken som avgör hur snabbt man rör sig. Om ni vill ha större utmaning kan ni ge grupperna en svårare sak att utföra. Till exempel kan ni ha så att gruppen måste duka ett bord eller finna en sak som man gömt i klassen. Diskutera i samband med uppgiften om hur det var att vara beroende av gruppens andra medlemmar. Hurudana saker måste tas i beaktande vid utförandet av uppgiften? Vilka saker är de viktigaste att lägga märke till?

3. Vem är en företagare?

**”Det enda sättet att upptäcka
gränserna för det möjliga är
att gå en liten bit förbi dem in i det omöjliga.”**
Arthur C. Clarke

12. Företagsamhet är...

Uppgiftsboken s. 42-43.

I de tidigare kapitlen har det behandlats företagsamma egenskaper. Stycket "Företagsamhet är..." dryftar företagsamma människor och situationer i vilka det behövs företagsamhet. Det tredje kapitlets rubrik frågar "Vem är en företagare?". Det här styckets mål är att alla skall kunna svara: "Jag är". I uppgifterna funderar man på olika situationer som har krävt företagsamhet och man strävar efter att hitta företagsamhet i alla individer.

Styckets uppgifter:

A. Nedan finns sex påståenden om vad företagsamhet är eller inte är. Diskutera i grupp eller i par om ni håller med om dessa påståenden eller inte.

1. Det behövs företagsamhet för att göra läxorna.
2. Företagsamhet är hårt arbete.
3. Företagsamhet är att inte ge upp fast man skulle misslyckas ibland.
4. Man kan lyckas även utan att försöka.
5. Allt lyckas för talangfulla utan att de ens försöker.
6. Försöka duger.

Med hjälp av påståendena funderar man på hur man slutligen lyckas eller hur man egentligen blir riktigt skicklig. En mästare kan verka helt enkelt talangfull, men troligen har han/hon tränat och övat mycket för att bli bra. Det är detta som citatet av Michelangelo i sidans nedre kant syftar på: "Om ni visste hur mycket tid det tog mig att uppnå mitt mästerskap, skulle det inte verka så fantastiskt."

C. En företagsam fantasivän

1. Rita en företagsam fantasivän, vars kompis du skulle vilja vara. Din företagsamma kompis är rask, bestämd, glad, påhittig, modig och envis. Du kan också göra en maskot om du vill.
2. Skriv en berättelse om din fantasiväns skoldag. Vad händer honom/henne under dagen? Hur förhåller han/hon sig till svåra saker och hur klarar han/hon sig ur dem? Hurudan är din fantasivän med sina kompisar?
3. Jämför dig med din fantasivän. Hur fungerar du i liknande situationer som din fantasivän hamnade i? I vilka saker kan du ta efter honom/henne? I vilka saker kan din fantasivän ta efter dig?

Idén är att skapa en egen idealmänniska som har lätt för sådana saker som känns svåra för en själv. I uppgiften funderar man först bl.a. på saker som känns svåra för en själv. Dessutom funderar man på hur man skulle klara av dem. Det kan vara lättare att finna lösningar på svåra situationer då de inte berör en själv och därför inte känns konkreta. I uppgiftens sista fas funderar man på om ens egna föreslag på lösningar skulle fungera även i verkligheten.

D. Vem är en företagare? Svara på denna fråga och följande frågor i grupp eller i par:

1. Vad är man om man är företagare?
2. Hurudan är en företagare?
3. Är du en företagare?

E. Iver-tävling

1. Börja en Iver-tävling i er klass från och med imorgon.
2. Den som är företagsam och rask vinner tävlingen. Ni har bekantat er med företagsamma egenskaper i bokens stycken 5-11. Tävlingen går ut på att man skall försöka uppfylla dessa egenskaper till så många punkter som möjligt.
3. Gör tillsammans upp tävlingsregler som alla binder sig att följa.
4. Bestäm en tidsperiod då alla skall vara företagsamma och raska.
5. När tidsperioden börjar närma sig sitt slut skall ni rösta fram vinnaren.

Uppgift D är en förberedelse för uppgift E, Iver-tävlingen. Gör tillsammans med klassen upp tävlingsregler för Iver-tävlingen, som alla sedan skriver under. Om någon inte följer reglerna

under tävlingstiden så kan man påminna den personen att alla i klassen har bundit sig att följa dem.

Före man gör upp reglerna:

Diskutera om tävlingens karaktär och om hurudan man skall vara för att vara värd att vinna Iver-tävlingen.

Skriv till exempel på tavlan adjektiv som beskriver en ivrig och företagsam person. Diskutera om de i Iver – för företagsamhet! –boken behandlade företagsamma egenskaperna. Vilka egenskaper är enligt er de viktigaste? Diskutera om hur ivrighet och företagsamhet syns i klassen. Egenskaper för vinnaren av Iver-tävlingen kan till exempel vara frivillighet, hjälpsamhet, samarbetskunnighet etc. Fundera på när egenskaperna ni valde förekommer. Tala om att det inte är fråga om en tävling i vilken det viktigaste är att vinna ett pris, det är nämligen en ära att vara en Iver-tävlingsvinnare.

Diplomet:

Gör ett diplom som alla i gruppen är med om att göra genom att t.ex. rita eller skriva någonting angående hurudan en Iver-tävlingsvinnare är.

Före röstningen:

Diskutera om följande saker. Var och en bestämmer själv vem den vill rösta på. Det finns inga skäl att göra upp pakter med kompisarna. Erinra er ännu om vad som krävs av en Iver-tävlingsvinnare och i vilka situationer de sakerna och egenskaperna förekommer.

Håll en hemlig sedelröstning så att alla har rätt att hålla det hemligt vem man röstade på. I samband med röstningen kan ni diskutera om röstning i de vuxnas val. Vad betyder valhemlighet? Vad är det att man röstar bevis på? Vad berättar det om valets vinnare att bli vald? Vad betyder demokrati och hurudant är ett demokratiskt val?

13. Många försök

Uppgiftsboken s. 44 - 45.

I stycket funderar man på vad det finns för företag i hemtrakten. Man funderar även på hurudana arbeten som görs i företagen och om dessa arbeten även görs någon annanstans än på den förstnämnda platsen. Det är nyttigt att samla ihop hemtraktens företags blanketter och reklamer förrän man börjar göra uppgifterna i stycket. Diskutera ännu i samband med detta stycke om vad ett företag är. Diskutera till exempel om bibliotek eller hälsovårdscenter är företag. Vad är det i bakgrunden som skiljer dem från en butik eller en bank? Varför är ett hälsovårdscenter inte ett företag när en privat läkarstation är?

Styckets uppgifter:

A. Det finns företag i er hemtrakt som ni känner och inte känner.

Fundera i par på vilka företag som ni vet att finns i er hemtrakt. Ni kan också söka efter lokala företag med hjälp av telefonkatalogen eller internet.

Svara även på följande frågor

1. Vilka av dessa företag har ni besökt?
2. Hurudant arbete tror ni man gör i de företagen?
3. Vilka yrkesgrupper tror ni arbetar i företagen?
4. Känner ni någon som arbetar i något av företagen? Vad har han/hon berättat om sitt arbete?
5. Vilket av er hemtrakts företag tycker ni är intressantast? Varför?

Diskutera i samband med den här uppgiften om olika arbetsuppgifter. Behandla något för er bekant företag. Fundera på hurudana arbetsuppgifter de har som jobbar i det företaget. Till exempel, vad

allt hör till en butiksförsäljares arbetsuppgifter eller en servicestations försäljares eller en pizzeriaägares förutom att sälja, osv.

B. Vad för arbeten gör vuxna i er skola?

Välj en arbetstagare i er skola och intervju den personen.
Fråga om hans/hennes vanliga arbetsdag.

C. Fundera ännu på var man också gör samma sorts arbeten som de i din skola. Var görs samma arbete som det den intervjuade personen gör? I vilket företag i din hemtrakt skulle detta arbete kunna göras?

I uppgifterna C och D granskar man olika former av samma arbete. Till exempel, var annanstans än i skolan behövs det lärare? Vilka andra än elever kan lärarna lära? Var lär man andra än barn? Och så vidare. Ett hurudant företag skulle skolans kokare kunna bilda? Hurudant arbete skulle göras i skolans vaktmästares eget företag? Och så vidare.

F. En som ser möjligheter

I hurudana företag behövs dina specialtalanger.

1. Välj din specialtalang. Det kan vara vad som helst som du gillar, från att berätta skämt till att sköta djur. Din specialtalang kan även vara någon uppfinning.
2. Hitta på ett företag som du skulle vilja grunda.
3. Rita en mindmap där du och din specialtalang är i mitten.
4. Skriv eller rita i mindmapens andra områden till exempel:
 - Vilka är dina kunder? Hurudana är de?
 - Varför behöver människor ditt företag?
 - Hurudan service erbjuder du?
 - Vilken är din specials-service som dina kunder inte kan få någon annanstans?
 - Hurudana arbetsredskap eller maskiner behöver du i ditt företag?

I samband med den här uppgiften kan ni öva er på mindmaptekniken som hjälpredskap i en uppgift, hur man bildar dem, vad man skall skriva i dem och fundera på hur de skiljer sig från nedskrivna anteckningar eller renskriven text. Alternativt kan ni också låta kreativiteten flöda och låta alla göra en mindmap på sitt eget sätt. Uppgiften kan också utföras som en tecknad serie.

Med en som ser möjligheter menas en person som kan anpassa sina egna kunskaper och färdigheter på ett nytt sätt i ett nytt samband. Färdigheterna som en som ser möjligheter har är dock inte alltid till fördel i alla situationer och samband.

14. Bekanta dig med en företagare

Uppgiftsboken s. 46 - 47.

Idén med detta stycke är att uppmuntra till att man bekantar sig med en eller flera företagare, deras arbete och deras tankar om arbete och vardaglig företagsamhet. Handledaren har en central roll i hur företagaren kontaktas och hur man blir bekant med företagaren. I det här kapitlet presenteras fyra olika sätt att stifta bekantskap med en företagare. Välj de sätten som passar din grupp bäst.

A. Bjud in en företagare på visit

Ni kan till exempel bjuda in en företagare för att behandla Iver –för företagsamhet! –bokens uppgifter tillsammans med gruppen. Företagaren kan berätta i samband med uppgifterna om sina egna erfarenheter och därmed ge nya synvinklar på saker och ting. Till exempel stycket i vilket det behandlas drömmar och kreativitet passar utmärkt till detta.

Det kan vara nytt för företagaren att uppträda framför en barngrupp. Det lönar sig att diskutera med företagaren om vilka saker som intresserar barnen och hur man skall förhålla sig till dem.

Saker som intresserar barn

- Personliga erfarenheter: Barn är intresserade av konkreta saker som är nära antingen dem eller berättaren. Abstrakta saker eller annat som de inte kan förstå tycker de inte lika mycket om, saker som till exempel företagets resultat eller affärsverksamhetsplan.
- Barn orkar följa med om berättandet är underhållande. De gillar till exempel lite pajaseri. Däremot orkar de inte koncentrera sig om det blir till exempel för många svåra ord.
- Barn är intresserade av saker som de själva kan göra och röra. Om det är möjligt är det bra att ta med föremål eller bilder som har att göra med företaget och arbetet man utför i det. Barn orkar inte se på OH –hinnor som är menade för vuxna.
- Barn blir ivriga om även berättaren är ivrig och intresserad av det han/hon berättar.

Att förbereda företagaren för visiten

- Om företagaren skall göra uppgifter med gruppen lönar det sig för honom/henne att fundera ut svar i förväg. Det lönar sig även för honom/henne att förbereda sig på att svara på frågorna som barnen kommer att ställa.
- Det är bra för företagaren att minnas drömmar och tankar som han/hon hade då han/hon var i barnens ålder. Gick drömmarna i uppfyllelse och hur?
- Det lönar sig för företagaren att fundera ut i förväg vilka företagsamma egenskaper han/hon har av de egenskaperna som behandlas i Iver –för företagsamhet! –boken. I hurudana tillfällen i livet har de påverkat hans/hennes liv? Hur förekommer de i vardagen?

Visitlektionen

- Det lönar sig för företagaren att börja med en hurtig hälsning och presentation av sig själv. I samband med detta kan man även öva med barnen på hur man presenterar sig själv. Alla hälsar företagaren med att skaka hand.
- Företagaren kan fortsätta lektionen med att fråga barnen vad de vet om hans företag. Företagaren kan också fråga vilka företagsamma egenskaper eleverna känner till och vilka egenskaper de själva har. Därefter kan han/hon berätta om sina egna.
- Som nästa fråga kan företagaren fråga barnen om deras drömmar. När någons drömmar är nära företagarens kan han/hon fortsätta med att berätta om sina egna. Från detta är det bra att fortsätta till det hur han blev en företagare. Vilka saker och hurudana människor hade med saken att göra?
- I samband med detta kan han/hon berätta om vardagliga trevliga saker, erfarenheter samt komiska missöden som skett i samband med hans/hennes arbete.
- I slutet av lektionen kan företagaren välja någon av bokens uppgifter i vilken det framkommer de egenskaperna som han/hon uppskattar.

B. Besök ett lokalt företag

När ni besöker ett företag kan det vara bra att förbereda företagaren på samma sätt som i uppgift A. Det kan löna sig att sträva efter att göra besöket intressant genom att ha små aktiviteter. Barn gillar att göra och pröva saker och ting själva och det hjälper dem att komma ihåg bättre vad de lärt sig.

C. Intervjua företagaren

I den här uppgiften går barnen sinsemellan och intervjuar en företagare och bekantar sig med företaget. Det lönar sig att öva med barnen hur man ställer frågor och gör upp en intervju. Av

intervjuerna kan man göra föredrag som visas för klassen eller sedan kan man publicera dem i Iverbladet som finns på Iver –sidorna www.kerhokeskus.fi/into.

På Iver –sidorna finns instruktioner för hur man intervjuar företagaren, gör frågorna, förbereder sig för att fotografera samt hur man skriver en nyhet på basis av intervjun. För att kunna publicera intervjuerna behöver handledaren ett användarnamn och ett lösenord. De fås från Klubbcentralen (se www.kerhokeskus.fi/into, för handledaren, webbmasterns kontaktuppgifter). Se s. 54.

D. Samarbete med ett företag

Genom samarbete med ett lokalt företag kan klassen samla ihop pengar för t.ex. en klassresa, en biografutfärd eller annan gemensam aktivitet. Samtidigt kan samarbetet med företaget lära grunderna för att arbeta: ansvar för sitt eget arbete, att uppskatta sitt eget arbete samt den sköna känslan efter ett välgjort arbete. Samarbetet kan vara till exempel att posta saker och ting, dela ut reklamer, städa gården, hjälpa med organiseringen osv. Man kan också ordna en gemensam temadag med företaget.

Flera tips om hur man kan samarbeta med företagare samt tips om företagsamhetsuppfostran fås via 4H-förbundet.

4H-ORGANISATIONENS REDSKAP FÖR FÖRETAGSAMHETSUPPFOSTRAN

TOP – Tekemällä Oppii Parhaiten (fritt översatt: Övning ger färdighet)

OBS! Allt TOP-material finns endast att få på finska

4H-organisationen erbjuder sitt material för företagsamhetsuppfostran åt lärare och elever. TOP-företagsamhetsuppfostrans uppgiftsbank är fri och öppen för alla att använda på nätsidan www.4h.fi/top, uppgifterna och materialet är dock endast på finska. Tack vare det omfattande ämnesutbudet går det att använda uppgifterna i olika läroämnen.

4H-TOP-företagsamhetsuppfostran kombinerar de olika praktiska vardagliga sakerna som behövs i livet med företagsamhet samt utvecklingen av arbetslivsförberedningen. Som pedagogisk grund för TOP-projektet har det använts Deweys praktisknära ”learning by doing” –pedagogik och Kolbs empiriska inlärningsmodell.

Tack vare TOP-uppgifternas funktionalitet, tydliga uppbyggnad och den företagsamhet stödande delen för dokumentation är uppgifterna ett utmärkt och lätt användbart redskap som stöd för läroarbetet.

Samarbete är styrka!

I TOP-temat YRITYKSET JA YHTEISTYÖ (fritt översatt: FÖRETAG OCH SAMARBETE) bekantar man sig med sin egen hemtrakts företag och funderar på hur eleverna skulle kunna samarbeta med 4H och företagen.

Att samarbeta med olika företag utökar kunskap och färdigheter, men det erbjuder också möjligheter till att pröva på arbetet under PRAO-tiden eller kanske till och med få ett sommarjobb.

Man kan samarbeta med företagen på flera olika sätt. Ni kan söka upp ett fadderföretag eller sponsor som skulle stöda er grupps verksamhet. I temat bekantar man sig också med underleverantörskap som samarbetsform.

Uppgifter som lämpar sig att utföras i samarbete med företag hittas i TOP-uppgiftsbanken på www.4h.fi/top, klicka på ämnesområdet Töitä ja omaa rahaa och sedan på temat vid namn Yritykset ja yhteistyö.

4H är en politiskt obunden medborgarorganisation vars huvuduppgift är att stöda barns och ungas balanserade utveckling och livskontroll. Finskspråkigt 4H-ungdomsarbete görs i över 360 kommuner.

Handledare! Fråga efter tilläggsinformation om 4H-föreningen i ditt område. Kontaktuppgifterna hittar du på www.4h.fi

eller

Finlands 4H-förbund
Virpi Skippari-Vilminko
Utvecklingschef
09-7512 4250
virpi.skippari-vilminko@4h-liitto.fi

Iver-sidorna

www.kerhokeskus.fi/into

På Iver-sidorna finns spelaktiga uppgifter som stöd till bokens teman. Sidornas uppgifter kan användas som stöd för saker man behandlat tillsammans med barnen eller sedan kan man uppmuntra barnen att gå in på sidorna på deras fritid. Sidornas uppgifter har pedagogiska mål, som det lönar sig för handledaren att uppmärksamma.

Sidorna kan indelas i fyra delar. I *Spel*-delen finns fem uppgifter som har att göra med uppfinningar, problemlösning, företagsamma egenskaper samt företagsam attityd. *Iver-äventyret* är mer omfattande än de andra spelen och kräver både problemlösningsförmåga och envishet. I *Iverbladet* kan man tillsammans med handledaren publicera företagarintervjuer som man själv gjort samt läsa andras. Genom *Handledarens del* kan du hämta information som finns i detta häfte samt publicera intervjuer i Iverbladet.

SPEL: Minnesspelet

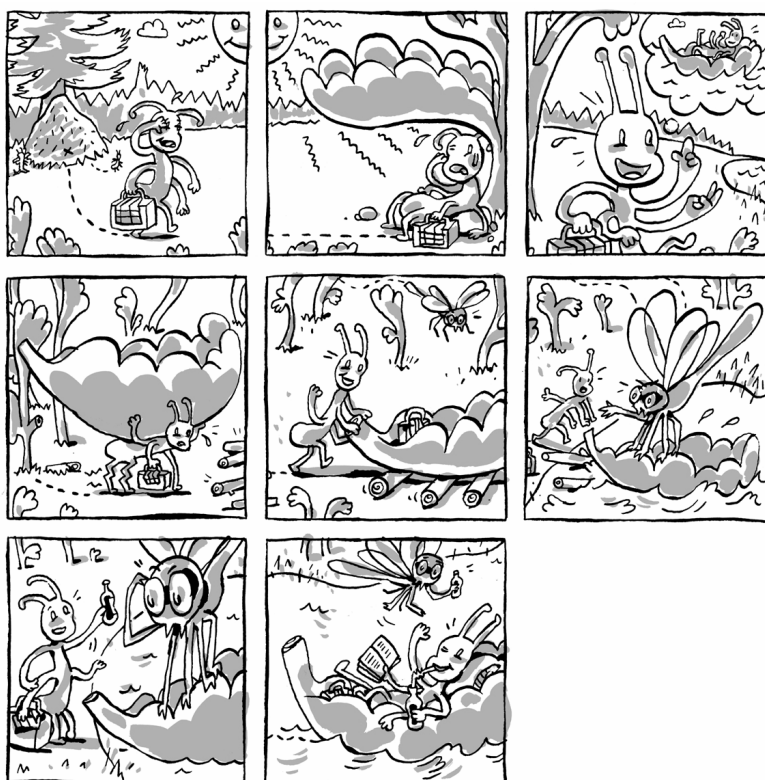
Det finns tre nivåer i minnesspelet. Nivå 1 har 4 x 4 kort. Nivå 2 har 6 x 5 kort. Nivå 3 har 8 x 5 kort. Bilderna som finns på minnesspelets kort är:

- | | |
|-----------------|----------------|
| - Disktorkskåp | - Batteri |
| - Säkerhetsnål | - Spegel |
| - Glödlampa | - Cykel |
| - Kamera | - Telefon |
| - Klocka | - Sax |
| - Skrivmaskin | - Glasögon |
| - Gem | - Termosflaska |
| - Kulspetspenna | - Eld |
| - Lås | - Fiskedrag |
| - Kartongburk | - Blixtlås |

Den faktorn som knyter bilderna samman är att alla kan uppfattas som uppfinningar. Trots att vissa saker inte verkar märkliga nuförtiden så är många föremål och saker snilleblixtar av sin tid och har fört utvecklingen framåt. Uppgiftens idé är att få barnen att förstå att en uppfinning inte alltid behöver vara någonting tekniskt invecklat. En enkel lösning på ett praktiskt problem kan vara tillräckligt för att det skall bli en uppfinning

Tips: Sök upp information om de uppfinningar som finns i minnesspelet som ni vill veta mer om. Vem kan anses vara uppfinnaren/uppfinnarna? Hur såg uppfinningen ut till först? Hurudan inverkan hade uppfinningen på sin samtid? Hur har uppfinningen utvecklats? Har något företag gjort någon viss uppfinning extra känd? Vilka av uppfinningarna är inhemska?

SPEL: Pusslet



I pusslet är den tecknade seriens rutor i oordning. Idén med uppgiften är att lägga bitarna i rätt ordning. Man flyttar rutorna med att klicka på rutan man vill flytta. Det går endast att flytta en bit åt gången, en ruta åt gången och det går endast att flytta den våg- eller lodrätt.

Det finns två nivåer i spelet. I nivå 1 är bildrutorna märkta med en nummer i övre hörnet som indikerar rutornas rätta ordning. I nivå 2 finns dessa siffror inte, man måste reda ut rutornas ordning på basis av den tecknade seriens handling. Spelet är rätt så utmanande och förutsätter att man är envis nog att pröva om och om igen tills man hittar på ett sätt att få rutorna i rätt ordning. När man lagt rutorna i rätt ordning byter serien från att ha varit svart/vit till färg.

Den tecknade seriens handling: Det lönar sig att fästa barnens uppmärksamhet vid handlingen. I den första bildrutan ser man Myran Ivar avsluta en tung dag på arbetet. I den andra rutan ser man Ivar lägga sig till vila under ett löv. (*En värdig vila efter hårt arbete.*) Det är dock för varmt under lövet. I den tredje rutan får Ivar en snilleblix. Han använder lövet som en simmadrass på vattnet. (*En kreativ lösning, ett alternativt sätt att göra något.*) I den fjärde rutan är lövet dock för tungt för Ivar och därför får han en snilleblix till. I den femte rutan rullar Ivar lövet i vattnet med hjälp av käppar. (*En uppfinning för ett praktiskt problem.*) I den sjätte bilden landar en trollslända på lövet, just när Ivar fått lövet skuffat i vattnet. Ivar blir harmsen. I den sjunde rutan erbjuder Ivar trollsländan en byteshandel: En läsk i utbyte mot simmadrassen? I den åttonde bilden går trollsländan med på byteshandeln och båda är nöjda. (*Samarbets- och förhandlingsförmåga.*)

Tips: Behandla den tecknade serien under bildkonstlektionen och rita till exempel av den. Gör egen illustration för samma handling eller gör helt nya tecknade serier i vilka det behandlas kreativitet, uppfinningar och samarbete.

SPEL: Ordspelet

I ordspelet är det meningen att bokstav för bokstav bilda egenskapsord och ordspråk som har med företagsamhet att göra. Det finns 15 ord eller ordspråk i en uppgift. När man börjar uppgiften har man två minuter på sig. För varje bokstav som man gissar rätt får man fem extra sekunder och för varje fel gissning förlorar man 10 sekunder.

I uppgiften kan barnen frestas att bara slumpmässigt gissa bokstäver och inte tänka efter vad det är för ord eller ordspråk som formas. I uppgiften kan man dock klara av desto fler ord och ordspråk ju hårdare man tänker efter. Uppgiften fungerar bra om man gör den i par, för då uppmuntrar paret varandra att tänka efter.

Behandla också i förväg de egenskaper och ordspråk som förekommer i Ordspelet. Fundera på i hurdana situationer någon viss egenskap framkommer. Diskutera om hur var och en uppfattar ordspråken och vad det menas med dem.

Att gå vilse är ett sätt att lära sig hitta rätt.

Arbete har en bitter rot och en söt frukt.

Ingen är smed från födseln.

Flygande fågel får något, sittande får inget.

En nolla är inget värd, men sätter man en stark siffra framför, blir den värdefull.

Den, som äger tålamod, äger allt.

Utför ditt arbete helhjärtat och du kommer att lyckas - det är så lite konkurrens.

Övning ger färdighet.

Till det som man kan nå med händerna behöver man ingen stege.

Chanser får man inte, de tar man.

Den enda glädjen i världen är att börja.

Fågeln märker inte att den har vingar förrän den kastar sig ut i luften.

Flit

Anpassningsförmåga

Kreativitet

Ettrighet

Envishet

Våghalsighet

Mod

Raskhet

Artighet

Vänlighet

Omtänksamhet

Hjälpsamhet

SPEL: Iver-testet

I Iver-testet funderar man på sin egen vardagliga företagsamhet. Vid åtta tillfällen finns det tre alternativ att välja mellan. I testet mäts duktighet, initiativ, tolerans för osäkerhet, samarbetsförmåga samt envishet. I slutet får man positiv feedback om sig själv på basis av vad man svarat. Framhäv för barnen att det inte finns någonting som ett "rätt" svar.

Diskutera efter uppgiften varför ett visst sätt att handla är mer önskvärt än ett annat.

Uppgiften:

Besvara testet.

Föreställ dig att du är i situationen som beskrivs i frågan och välj det alternativet som bäst beskriver det du skulle göra.

1. Du har under bildkonstlektionen gjort en teckning som du tycker är väldigt bra. Din klasskamrat berömmar den. Hur förhåller du dig till din klasskamrats beröm?

- A. Du säger att du tycker att teckningen är dålig. Samtidigt hoppas du på att kompiserna skall berömma den ännu mer.
- B. Du tackar din kompis. Men du tror att kompiserna bara gör sig till.
- C. Du blir glad och tackar kompiserna och ber kompiserna visa dig sin egen teckning.

I C-alternativet är aktören uppriktigt stolt över sitt arbete. Andra blir också glada när aktören visar intresse för deras arbeten som i alternativ C.

2. Ni har spelat samma spel flera gånger under rasten. Än en gång föreslår en kompis samma spel. Du skulle dock ha ett förslag om ett nytt spel. Vad gör du?

- A. Du berättar om ditt förslag för de andra. Om de tänker på idén är det bra. Om de ändå vill spela det gamla spelet så går du med på det också.
- B. Du berättar om ditt nya spel och kräver att alla måste spela det.
- C. Du ids inte berätta om ditt eget förslag, eftersom de andra redan börjat spela.

I A-alternativet är aktören initiativtagande. Men aktören uppskattar också andras åsikter.

3. Hemma märker du att skräpkorgen är full. Vad gör du?

- A. Självklart för jag genast skräpet till soptunnan.
- B. Jag för nog ut skräpet, men först vill jag ha en peng för det.
- C. Det lönar sig inte att föra ut skräpet ännu. Det ryms ännu skräp i korgen om man riktigt pressar.

I A-alternativet är aktören initiativrik och gör saken genast istället för att skjuta upp det till imorgon eller för någon annan att göra. Aktören förväntar sig heller inte någon belöning för att sköta små gemensamma saker.

4. Du har påbörjat en ny hobby. Efter att ha varit på träningar två gånger märker du att hobbyn är rätt så svår. Vad gör du?

- A. Du ger upp hobbyn.
- B. Du tänker att du går några gånger ännu på träningar, för att få ordentligt reda på hur hobbyn känns?
- C. Du har bestämt dig för att lära dig något nytt. Det skrämmer dig inte ett dugg att det är svårt i början.

I alternativ C är aktören målmedveten och envis. I alternativ B gör aktören å sin sida inte förhastade beslut.

5. Din kompis har födelsedagsfest. Den enda du känner på festen är födelsedagshjälten. Går du på festen?

- A. Självklart går jag. Det är roligt att lära sig känna nya människor.
- B. Jag skippar festen, eftersom det kan vara tråkigt på den utan egna kompisar på plats.
- C. Jag går på festen, men jag försöker hela tiden hålla mig så nära födelsedagshjälten som möjligt.

I alternativ A är aktören fördomsfri och självsäker.

6. Det ordnas en sprinttävling i skolan. Du är en snabb sprinter. Två andra snabba löpare, som du inte är säker på att vinna, deltar också i tävlingen. Deltar du?

- A. Nej, jag deltar endast om jag är säker på att jag vinner.

- B. Jo, men jag är ganska säker på att jag inte vinner.
- C. Jo, jag har alla chanser att klara mig bra i tävlingen.

I alternativ C litar aktören på sig själv och bryr sig inte fast han/hon skulle förlora. Aktören går dock inte modfärdig in i tävlingen.

7. Du lägger ett stort pussel tillsammans med din kompis. Hur gör ni det?

- A. Jag låter min kompis lägga alla pusselbitar på plats, för han är bättre än jag.
- B. Jag lägger bitarna på plats så snabbt som möjligt, så att kompisens inte hinner lägga de bitar jag tänker lägga.
- C. Jag samarbetar med kompisens och vi funderar tillsammans på var vilken bit skall vara.

I alternativ C förstår aktören betydelsen av samarbete och ger sig till tåls när man arbetar tillsammans.

8. Din kompis visar dig sin läxa i matematik. Då märker du att han gjort läxan bättre än du. Vad gör du?

- A. Jag berömmar kompisens matematikkunskaper och frågar om jag skulle kunna få några goda råd.
- B. Jag blir avundsjuk och tänker aldrig mera diskutera läxor med honom/henne.
- C. Det känns som om jag inte kan matematik överhuvudtaget. Jag berömmar kompisens.

I alternativ A blir aktören inte deppig, fast han/hon inte heller är bäst och aktören kan uppskatta den andres kunskaper och färdigheter.

Uppgiftens feedback alternativ:

Utmärkt! Du gjorde väldigt bra ifrån dig i Iver-testet! Du kan uppskatta dig själv och andra. Du är också initiativtagande och bestämd i vad du än gör. Det saknas inte heller experimentlystnad hos dig heller. Med hjälp av din raskhet får du säkert flera olika goda erfarenheter och nya vänner.

Grattis! Du klarade dig bra i Iver-testet. Det är viktigt att vara rask och initiativtagande. Man vet inte alltid vad det är som väntar runt hörnet, men din uppmärksamhet för dig på flera olika äventyr. Samarbete är också viktigt, för du lär dig massor av dina vänner.

Ivrighet är en bra sak. Men alltid då och då måste man lugna ner sig lite och ge kompisarna en chans. Det är dock viktigt att kunna hålla sina åsikter och uppskatta sitt eget arbete. Man kan endast lyckas om man inte är rädd för att förlora. Det lönar sig alltid att försöka!

SPEL: Berättelsen

I Berättelse-uppgiften saknas det vissa ord från berättelsen. I ordrymden, i vilken det finns både rätt och fel ord, skall man plocka ut de rätta orden och lägga dem på rätt plats i berättelsen. De rätta orden passar både grammatikaliskt och innehållsmässigt. Uppgiften är indelad i tre delar. Man kommer från en del till en annan först när man har lagt ut rätt ord på deras rätta platser. Orden som är skrivna med fet text är de som saknas i uppgiften. Uppgiften kräver att eleven kan uppfatta berättelsens helhet och därför kan den vara svår för yngre eller språkligt sämre elever.

Drömmen om ett eget café

Skribenten är Marianne Puisto från Anna Tapios skola i Aitoo

Del 1

Jag skulle kunna bilda ett litet varmhjärtat **café** som skulle erbjuda olika läckerheter gjorda av **finländska** bär. Caféet skulle inte använda sig av mer än en bråkdel av **bärskördarna**, men det skulle öka det allmänna intresset för de inhemska jordgubbarna och blåbären. Innan jag börjar med caféet måste jag dock gå slut **skolan**, **studera** ämnet och branschen samt bege mig ut i bärskogen på jakt efter bär. Det borde dock inte vara något problem, ty jag har finländsk **sisu** och **råg** i ryggen. Jag ser mig själv traska i sumpmarkerna med hjortron glimtande i ögonen.

Fel ord: gym musikhandel mjölkbar grekiska australiensiska
kinesiska höskördarna vattnet
solen filmen boken syna
kolla styrka målmedvetenhet vilja
sylt vete bröd

Del 2

Av **bärskörden** skulle jag sedan tillreda kakor, **pajer**, geléer, sylt, saft, bakelser, godis samt olika läckerheter av kvarg, allt enligt **hemliga** recept. Deras **läckerhet** skulle jag sedan testa med hjälp av mina vänners smaknerver, förhoppningsvis med positiva resultat. Namnet på caféet skulle bli...
Hmm... Blåbär, Bär... Bärskogen! Mitt **företag** skulle bli Bärskogen!

Fel ord: frukt boll steker ugnslådor
stulna öppna funna delikatess
gourmet firma handel bank

Del 3

Den ljuva doften av blåbärspaj ute på gatan skulle locka kunder till den **kundvänliga** Bärskogen, där varenda en som stiger in blir behandlad i god kundvänlig anda. Kunden är nummer ett, enligt **serviceyrkets** anda, det är ju för kunderna som caféet överhuvudtaget finns till. Man tycker ju att alla skulle gilla diskussioner **ansikte** mot ansikte och **vänlig** betjäning i en tid när man kan göra nästan allt via internet.

Fel ord: dyra mörka läraryrket chaufförsyrket
vårdyrket hand fot mage uppriktig slö

Iver-äventyret

Teemu Ruohonen, JoppeMaaailma

Iver-äventyret är ett för Iver-sidorna gjort minispel i äkta 1980-90-talens spelklassikers anda. Målet i spelet är att leda Myran Ivar genom spelvärlden ända in i Uppfinnarnas klubb. För att bli medlem i klubben måste spelaren hitta alla kodnycklar till klubbens dörrkod. För att avancera i spelet måste spelaren lösa olika uppgifter och se upp för idétjuvarna som försöker fördröja resan. Efter att man klarat äventyret och kommit in genom dörren blir spelaren medlem av Uppfinnarnas klubb tillsammans med Myran Ivar.

Spelets mål

Spelet är gjort för att stöda Iver –för företagsamhet! –läromaterialets målsättningar. I planeringen har man satsat mycket på att göra spelet funktionellt och trevligt att spela. Förutom detta representerar det även ett perspektiv på företagsamhetsuppfostran.

Kreativitet och påhittighet är centrala begrepp i materialet och därför behandlas de även i spelets innehåll. Det krävs påhittighet och problemlösningsförmåga för att spela spelet. Lösningarna är praktiska och de går att lösa med lite bondförnuft. Man måste t.ex. fundera ut hur man skall reparera en söndrig brygga. Det lyckas ju såklart med hjälp av verktyget. Alla problem kanske inte löser sig genast. Det kan hända att man måste kämpa lite för att klara av dem: man måste bekanta sig med spelvärlden och pröva olika funktioner. Man har strävat efter att göra spelet lätt att förstå, men inte för lätt att klara av och lösa uppgifterna.

Iver-äventyret strävar efter att representera ett ur barnens perspektiv inträffande företagsamt uttryck: möda och envist provande för att nå ett mål. Det kan definitivt ses som ett av företagsamhetsuppfostrans viktigaste mål. Det var inte meningen att få in alla perspektiv som betonar företagsamhet i ett spel. Till exempel har man lämnat näringslivets väldigt trångsynta perspektiv nästan helt utan uppmärksamhet. Å andra sidan är det inte ens en väsentlig del av barnens liv. Dock kan spelaren i spelet handla med att byta ut kornen han/hon samlat emot olika föremål. Samtidigt måste spelaren dock tänka på vad han/hon behöver, för kornen räcker inte till allt. Dessutom behöver spelaren korn för att försvara sig emot idétjuvarna.

Spelets spelarkrets är en brokig skara. Med spelare av olika skicklighet på att spela och använda en dator. Man har strävat efter att göra Iver-äventyret relativt neutralt både i fråga om stilen och till svårighetsgraden. Vi hoppas att det inte är för svårt för nybörjare, men inte heller för lätt för erfarna dataspelare. Spelet uppfyller sin funktion om det erbjuder en trevlig och underhållande stund för så många som möjligt. Vi tror att spelets mål angående innehållet nås om man fördjupar sig i spelet. Den estimerade tiden för att klara av spelet är 15-30 minuter.

Basinformation om spelet

Det krävs inga speciella kunskaper för att spela spelet. De flesta barnen har spelat i alla fall något spel, så spelens allmänna struktur borde vara bekant. Att röra sig omkring i spelet är simpelt och spelet har planerats så att man klarar av användningen av tilläggsrörelserna med endast få knappar. Man kan läsa spelinstruktionerna på nätsidorna i samband med spelet.

Det går inte nödvändigtvis att lösa alla problem i ett huj. Det kan hända att man måste röra sig av och an i spelvärlden och försöka sig på olika lösningar på problemen. Någon gång måste man bara

pröva sig fram och finna en lösning på det viset. Om problemet inte löser sig genast kan det vara bra att fundera på den mest naturliga lösningen och pröva den.

Det finns flera olika funktioner i spelet:

1. Spelaren måste finna sin väg till målet genom spelplanerna (12st)
2. Samtidigt skall spelaren samla fem kodnycklar som behövs för att öppna klubbporten. Det hör en bokstav till varje kodnyckel och vid dörren skall man bilda dörrkoden. Kodordet är alltid ett ord på fem bokstäver som beskriver företagsamhet.
3. För att avancera i spelet måste spelaren lösa olika praktiska problem. Sådana problem är till exempel reparandet av bryggan för att kunna gå till ön på vilken det finns en kodnyckel.
4. Spelaren skall se upp för idétjuvarna som finns i spelet. De är fienderna i spelet, de försöker stjäla idéer av andra. För att bli medlem i klubben måste sökanden vara påhittig och idérik. Idémätaren som finns i spelrutans nedre kant mäter spelarens prestation, den föreställer spelarens uppfinningsrikedom. När spelaren krockar med en idétjuv sjunker idémätarens nivå. När idémätaren når noll är spelet slut. Spelaren kan försvara sig emot idétjuvarna med att kasta korn på dem, då paralyseras de för en stund.
5. Man kan samla två olika sorters korn i spelet. Med de små kornen kan man försvara sig emot idétjuvarna och idka byteshandel. Kornen behövs för att bl.a. betala brotullar och köpa föremål i butiken. Spelaren måste fundera på om han/hon skall använda kornen för att köpa föremål eller kasta dem på idétjuvarna. De större kornen är kunskapskorn för de innehåller kunskap. Det går att läsa olika infosnuttar om uppfinningar och uppfinningsrikedom ur dem. På det viset ökar de spelarens kunskaper och därmed stiger idémätarens nivå. Det finns också en frågesport i spelet, när man skall besvara frågorna i den har man nytta av kunskapen som finns i kunskapskornen.

Speltips

En bra uppgift eller ett bra spel fungerar bäst när det inte är för lätt eller för svårt. Den viktigaste spelinstruktionen är att uppmuntra till att försöka, pröva på olika lösningar och därmed avancera i spelet ända till den sista lösningen. Det är bra om läraren själv bekantar sig med spelet och därmed kan instruera elever som behöver hjälp med det. I varje fall får eleverna nog tips av sina klasskamrater som spelar spelet. Naturligtvis är glädjen för att ha lyckats större om man nått framgången med möda.

För att lätta på lärarens arbetsbörda är här några väsentliga uppgifter som måste göras för att klara av spelet:

1. kodnyckeln (kodnyckeln på ön). För att komma till ön måste spelaren reparera bryggan. För att kunna göra detta behöver spelaren verktyget och material. Verktyget finns på planen bredvid torget. För att komma till torget måste spelaren betala en brotull. Till detta behövs små korn. Efter att spelaren skaffat verktyget kan han/hon reparera bryggan som leder till spelplanen höger om torget genom att använda verktyget (mellanslag). Spelaren kan också gå via den andra bron, men då måste spelaren betala en ny brotull. Materialet som behövs för att reparera bron som leder till ön är ett löv som hittas på spelplanen ovanför "ö-planet". Lövet fås från trädsymbolen genom att använda verktyget (mellanslag). Lövet kommer inte fram någonstans förrän spelaren går till den söndriga bron och reparerar den med verktyget (mellanslag). Då blir lövet en ny del av bron och vägen till ön är öppen.

2. kodnyckeln (på torget vid fontänen). Spelaren kommer till fontänen genom att gå via den planen som är på torgets vänstra sida. Efter att ha gått därifrån till den andra planen hittar man vägen till fontänen via avloppet som finns i den spelplanen.

3. kodnyckeln (i biblioteket). Kodnyckeln fås då man vet svaren på alla frågor i frågesporten. Det finns åtta kunskapskorn på olika ställen i spelet, dessa innehåller svaren på alla frågorna.

4. kodnyckeln (hos smeden). Smeden lovar att smida dig en kodnyckel om du hämtar honom idébenet som han behöver för att kunna smida. Idébenet hittas under stenen som blockerar vägen framåt. Stenen måste söndras med verktyget (mellanslag). Man kan försöka söndra alla stenar, men endast den riktiga går sönder.

5. kodnyckeln (under jorden bakom en dörr). Man får kodnyckeln med att söndra dörren bit för bit med verktyget (mellanslag).

Det finns otaliga avlopp i spelet. Dessa bildar hemliga rutter till andra spelplaner. I vissa fall måste man använda ett avlopp för att avancera, i andra fall måste man se upp för dem, för man kan också falla bakåt på grund av dem. Dessa rutter får man reda på endast genom att pröva sig fram. Ett kunskapskorn hittas endast genom att använda avloppsrutten som börjar på planen som ligger under torget.

I den underjordiska delen är elgeneratorn sönder. Därför behöver spelaren en ficklampa, som man kan köpa i butiken. Man använder lampan med L-knappen (tänd och släck). Under jorden skall spelaren reparera generatorn med hjälp av verktyget (mellanslag). Om lampans ström tar slut, släcks ljuset och spelplanen blir mörk. Om detta sker faller spelaren troligen i avloppet och hamnar tillbaka till den förra spelplanen. Spelaren måste då köpa sig en ny ficklampa och pröva på nytt. Man kommer tillbaka till torget via avloppet som finns vid den spelplanen som har röda idétjuvar.

När spelaren nått dörren till Uppfinnarnas klubb kommer han/hon att bli frågad om kodordet. Dörrkoderna är ord som har med företagsamhet att göra. Det finns tre alternativa kodord i spelet, de frågas slumpmässigt. Orden är: PRÖVA, IVRIG, ENVIS.

Om spelet känns svårt och spelaren inte vet vad man skall göra i spelet är den bästa hjälpen att läsa igenom spelinstruktionerna och försöka på nytt.

Iverbladet

Iverbladet är den delen av Iver-sidorna där grupperna kan publicera deras företagarintervjuer. Man kan också läsa andras företagarintervjuer i Iverbladet. Med hjälp av Iverbladet kan man öva sig att intervjua, förbereda sig för en intervju, fotografera och skriva en artikel. Allt detta i samband med att man bekantar sig med en företagare och hans/hennes jobb. Man kan också alternativt intervjua en uppfinnare.

I samband med Iverbladet får man också råd för hur man skall förbereda sig inför en intervju och vad man skall lägga märke till när man intervjuar. I instruktionerna berättas också hur man skall skriva en artikel och vad man skall beakta när man skriver.

För att kunna publicera intervjuerna måste handledaren skaffa användarnamnet och lösenordet till Iverbladet från Klubbcentralen. *Du kan beställa dessa genom att gå till Iver-sidornas del för handledaren och välja länken "Materialbeställning"*. Publiceringen av artiklarna i Iverbladet sker via handledarens del och det sker på samma sätt som man bifogar en fil till ett e-postmeddelande.