

Nr 01



YES -KATALOGEN  
BRA METODER

Hävkraft  
frånEU

2007-2012

YES -centret | [www.yes-keskus.fi](http://www.yes-keskus.fi)



FORTBILDNING  
AV LÄRARE

TJÄNSTER FÖR  
LÄROPLANS-  
UTVECKLING

MATERIAL FÖR  
FÖRETAGSAMHETS-  
FOSTRAN

SAMARBETE  
MELLAN SKOLA  
OCH FÖRETAG

REGIONKONTORS-  
TJÄNSTER FÖR UNG  
FÖRETAGSAMHET

## YES -centret?

YES -centret är ett center som erbjuder skolorna utvecklingsstöd i företagsamhetsfostran, aktivt och deltagande medborgarskap och professionellt kunnande. I YES -centret arbetar en projektchef som har som uppgift att hjälpa skolor, läroinrättningar och företag att hitta goda tillvägagångssätt för att utveckla arbetslivsrelevansen i undervisningen och utbildningen. YES -centret utför praktiskt arbete bland skolor och företag genom att ordna evenemang, tillställningar och skolningar på sitt eget verksamhetsområde.

YES -centrens tjänster är i huvudsak avgiftsfria och siktar till att hjälpa skolor och läroinrättningar att förverkliga arbete inom företagsamhetsfostran.

Ta kontakt med det regionala YES -centret då du snabbt och lätt vill ha rådgivningstjänster. Våra kontaktuppgifter hittar du på vår web-plats.

[www.yes-keskus.fi](http://www.yes-keskus.fi)

Gratulerar till ett ypperligt val! I din hand har du YES -katalogen Bra metoder inom företagsamhetsfostran som presenterar fungerande motorik och FÄRDIGHET i att förverkliga modeller inom företagsamhetsfostran på olika håll i landet. Katalogen innehåller undervisningssessioner och -helheter som man konstaterat vara bra och behändiga att förverkliga.

I den här första katalogen presenteras bl.a. Styrkornas tidsaxel, Fartfylld YES -Diili och en samarbetsmodell i samband med ett flexibelt undervisningsförsök. Varje exempel uppmuntrar till att modigt prova på metoder inom företagsamhetsfostran och att hitta utvecklingsmöjligheter med hjälp av en nyfiken och fördomsfri attityd. För att underlätta ditt arbete har vi i slutet av katalogmodellerna samlat steg som befrämjar förverkligandet.

På katalogens sidor kan du också bekanta dig med aktuella expertsynvinklar. I den här katalogen har chefen för utbildningsändamåden, Olli Luukkainen på OAJ fattat gäst-pennan ur expertsynvinkel och sitt inlägg ur samarbetspartssynvinkel har Elena Ruskovaara från Villmanstrand tekniska universitet inom projektet Yrittäjyyskasvatuksen Mittaristo (Mätinstrumenten för företagsamhetsfostran) ristat ner.

Företagsamhetsfostran när den är som bäst utgör en genomgående, experimenterande aktivitet där kunskap som man inhämtat i skolan omvandlas till praktik. En aktiverande, delaktiggörande verksamhetskultur stöder elevernas färdigheter i inre företagsamhet, t.ex. ansvarstagande, självinstruerande, färdigheter i växelverkan och förmåga att fatta beslut. Då växer motivationen gentemot det man själv gör genom egna, personliga erfarenheter. Företagsamhetsfostran ger stöd åt och förstärker de företagaraktiga egenskaperna, de framtida arbetslivsfärdigheterna och den nya tidens medborgarfärdigheter.

I en läroinrättning som fungerar företagsamt kan en lärare utnyttja olika delområden av sina styrkor för att utveckla sitt eget arbete. På basen av exempel och erfarenheter blir atmosfären bättre av samarbete kolleger emellan. Samtidigt är det lättare att hitta lösningar på utmaningar i vardagen. Företagsamhetsfostran erbjuder således många olika möjligheter till pedagogisk utveckling samtidigt som välmåendet i arbetet förbättras både ur lärar- och elevsynvinkel.

Vi hoppas att dessa goda, beprövade metoder uppmuntrar dig att förädla kunskapen till FÄRDIGHET och sporrar dig till att pröva på nya saker i din undervisning. Tillsammans skapar vi framtidens stjärnor.

YES -katalogteamet

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

### EXPERTSYNVINKELN

Olli Luukkainen, OAJ .....4

### SAMARBETSPARTENS SYNVINKEL

Elena Ruskovaara, Lappeenranta teknillinen yliopisto .....5

### CASE 1

Ett flexibelt undervisningsförsök utfört i samarbete .....8

### CASE 2

En planerings- och idétävling för ett dataspel .....10

### CASE 3

Bygg en ny apparat .....12

### CASE 4

”Så här gör man hos oss!”  
– presentation av företagsamhetsklassen ..14

### CASE 5

En affärgåva åt skolan .....16

### CASE 6

Vem är jag? – styrkornas tidsaxel .....18

### CASE 7

Hurudant är företagsamt lärande – en lektion i företagsamhet för högstadiet och gymnasiet .....22

### CASE 8

Gymnasiets företagsamhetskurser .....24

### CASE 9

Fartfylld YES -Diili .....26

### CASE 10

Skola på jakt efter inre företagsamhet ...28

**Layout och ombyggnad:**  
Petteri Mero, petteri.mero@me.com  
**Tryck:** Finepress, Turku  
**Översättning:**  
Tom Nyman, laululahetti@gmail.com

## EXPERTSYNVINKEL

Redan i ett par årtionden har man kraftfullt befrämjat företagsamhet med hjälp av metoder inom företagsamhetsfostran. Under årens lopp har man märkbart framskridit i tankesättet att utbildning och därmed förknippad attitydfostran spelar en viktig roll i befrämjandet av företagsamhet. Detta förutsätter ett tätt samarbete mellan företagslivet och skolan/läroinrättningen/daghemmet och bygger på gemensamt uppsatta mål.

Inom finländsk företagsamhetsfostran har vi uppnått en nivå där företagsamhetsfostran är ett allmänt accepterat verksamhetssätt. Också det att man under rubriken företagsamhetsfostran samlar speciellt tankesätt om en företagsam livsinställning är vida godkänt.

Nu håller vi på gå in i ett nytt skede där samarbetsmodeller mellan småbarnsfostran, skolorna, läroinrättningarna och företagen, övrigt arbetsliv, administrationen och hemmen byggs och konstrueras på lokal och regional nivå. Det finns redan goda exempel på detta runtom i Finland. YES -centernätverket utgör en betydande part i att få samarbetet att rota sig.

I framtiden är det viktigt att tyngdpunktsområdet inom företagsamhetsfostran förflyttas till att utveckla regional verksamhet. Detta är ett nödvändigt mellanskede för att verksamhetskulturen ska rota sig. I fortsättningen ska målet vara internationellt samarbete i likhet med den framtida inriktningen av arbetsmarknaden. Dess tid infaller dock först efter nästa valperiod, utan att förglömma pilotprojekt.

*Olli Luukkainen*  
*PeD, chef för utbildningsärenden*  
*OAJ*

## ■ SAMARBETSPARTENS SYNVINKEL

Det tekniska universitetet i Villmanstrand (LUT) har redan i några år fått njuta av ett väldigt gott samarbete med aktörerna vid YES-centren. Samarbetet som tagit sig många former har ömsom utgjort mentalt påkämpande, ömsom sparring i projektadministration, utvecklingsdagar som arrangerats i samarbete eller klargörande av mål i spirituella diskussioner.

Vårt mål är att upprätthålla och livnära väl beprövade samarbetsmodeller också i framtiden. Dessutom står vi inför ett mycket konkret, nytt och intressant skede i samarbetet. Aktörerna i YES-centren får nämligen bland de första möjlighet att testa Mätinstrumenten för företagsamhetsfostran som utvecklats i ESF-projektet Yrittäjyyskasvatuksen mittaristo som koordineras av Villmanstrand tekniska universitet. Produkten som utvecklas i samar-

bete lanseras nationellt år 2011 och kan tas i bruk av lärare inom den grundläggande utbildningen och på andra stadiet. I det nationella spridningsarbetet kommer de regionala YES-centren att spela en viktig roll. Du kommer alltså att höra från oss!

Tack för att vi får svara på utmaningarna inom företagsamhetsfostran också i framtiden!

*Elena Ruskovaara*  
*projektchef*  
*Lappeenrannan teknillinen yliopisto*  
*[www.lut.fi/yrittajyyskasvatus](http://www.lut.fi/yrittajyyskasvatus)*  
*och [www.lut.fi/koke/mittaristo](http://www.lut.fi/koke/mittaristo)*





# CASE 1

**OMRÅDE:** MELLERSTA ÖSTERBOTTEN

**NAMN:** ETT FLEXIBELT UNDERVISNINGSFÖRSÖK  
UTFÖRT I SAMARBETE

**MÅLGRUPP:** GRUNDSKOLANS LÄGRE KLASSER

*“Då vi provade Flexibla inlärningsarrangemang lärde jag mig att göra nära samarbete med andra lärare. Genom att utnyttja att olika lärare uppmärksammade och kunde olika saker kunde vi göra vår undervisning mångsidigare.*

*Vårt arbete i team har stärkt oss som lärare. Genom att göra elevutvärderingen tillsammans som team har säkert lätt till att den blivit tillräckligt individualiserad och betraktat eleven ur flera olika synvinklar.”*

*“Samarbetet med olika aktörer har gjort det möjligt att öppna läroplanen på en helt ny nivå och det har också utvidgat våra lärmiljöer utanför skolans väggar. Läroplanen sågs inte enbart indelad i ämnen, utan temahelheterna integrerades över ämnesgränserna och bildade helheter.”*



## VAD

Lärarna planerar tillsammans med samarbetsparter en temahelhet som bottnar i läroplanen och som är lätt att koppla ihop med ämnen som behandlas i skolan. Elever från tre årskurser jobbar i grupper och studerandet sker delvis i samarbetsparternas utrymnen. Verksamheten kan planeras som ett projekt som sträcker sig t.o.m. över tre år.

## VARFÖR

I enlighet med läroplanen ska man bygga upp studiehelheter. I undervisningen utnyttjar man förutom den expertis som samarbetsparterna innehar också lärarnas styrkor, vilket leder till att det uppstår nya inspirerande lärmiljöer och pedagogiska metoder i klassernas arbete. Uppgifter som kräver aktivitet utvecklar elevernas samarbetsförmåga och gruppbildning och hjälper dem hitta sina styrkor.

## HUR

I undervisningsförsöket sker instuderandet i skolan i åldersintegrerade grupper och dessutom går eleverna en gång i veckan till någon samarbetspart för tre timmar. Klasserna har flera samarbetsparter samtidigt och eleverna går i grupper turvisa veckor runt med en lärare till olika samarbetsparter för att lära sig. T.ex. YES -centret, muséer, församlingen, konservatoriet, naturskolan, dramapedagogikstuderande, en läroinrättning inom social- och hälsovård samt företag i trakten kan fungera som samarbetspart.

Undervisningen kopplas ihop med ett överenskommet tema som integreras i alla läroämnen. Eleverna kan ha som uppgift att fundera över behovet av ett visst företag, dess reklam och målgrupp. Eleverna kan också göra modeller av olika företag och bygga dem konkret och fundera på deras reklamföring. Under undervisningsstunderna kan man använda sig av uppgifter som finns i YES -boxen och YES -kreativitetslådan. I försöket kan man förutom fostran till företagsamhet dessutom inkludera t.ex. en dag "I kulturens spår" under vilken man bekantar sig med hemortens kulturväsende och olika aktörer på kulturens område.

## SÅ HÄR GÅR DU TILLVÄGA

1. Bilda ett lärarteam.
2. Kartlägg varje lärares starka områden.
3. Kom överens om de ämnesområden i läroplanen som ni kan fundera ut lämpliga studiehelheter kring.
4. Gör ett utkast till läsordning, uppmärksamma olika grupper och lärmiljöer.
5. Kom överens om vilka samarbetsparter som lämpar sig för ämnesområdena.
6. Kom tillsammans med samarbetsparterna överens om de saker som ska behandlas och de uppgifter som ska utföras.
7. Fundera på tidsdisponeringen (observera ledigheter och helgdagar).
8. Samla ihop de material som behövs och förbered eleverna på ämnesområdet i förväg.

# CASE 2

**OMRÅDE:** KOTKA-FREDRIKSHAMNSREGIONEN

**NAMN:** EN PLANERINGS- OCH IDÉTÄVLING  
FÖR ETT DATASPEL

**MÅLGRUPP:** ELEVER I GRUNDSKOLANS LÄGRE  
OCH HÖGRE KLASSER

*Planeringstävlingen lyckades väl i de lägre klasserna. I de övre klasserna är det skäl att utse en ansvarig lärare och fundera på vilka lektioner man förverkligar projektet.*

## VAD

Elevgrupperna planerar ett dataspel i samarbete med ett företag i branschen. Deltagarna är indelade i åldersklasser och klassernas bästa idéer belönas.

## VARFÖR

Planeringstävlingen är verksamhet som följer målen för företagsamhetsfostran. I tävlingen kombineras teamarbete, kreativitet och mod att göra innovationer och beslut. Evenemanget utgör samarbete mellan skola och företag när den är som bäst.

## HUR

1. En representant för ett företag som tillverkar dataspel besöker skolan och presenterar företagets verksamhet och produktion.
2. Eleverna entusiasmeras att hitta på idéer och utmanas att planera ett eget dataspel: "Hitta på ett intressant, inspirerande, roligt och medryckande dataspel som ännu inte finns."
3. Bilda elevgrupper enligt åldersklasser:
  - a. klasserna 1–3
  - b. klasserna 4–6
  - c. klasserna 7–9
4. Reservera tillräckligt med tid för planering och förverkligande och uppgör en klar tidtabell.
5. Grupparbetet inleds i de egna klasserna. I grupp samlar man många idéer och väljer ut den bästa. Den här idén börjar man sen gemensamt utveckla.
6. Grupperna skriver ner något om spelet:
  - a. Ett hurudant spel är det? (actionspel, äventyrsspel, strategispel eller ett rollspel, ett spel som anknyter till realvärlden, ett byggnationsspel eller ett problemlösningsspel)
  - b. Till vilken värld anknyter spelet? (idrott, film, fantasivärlden, historia, framtiden, rymden, skogen, havet eller underjorden)
  - c. Vad kan man lära sig genom att spela spelet?
  - d. För vem och för vilken åldersgrupp är spelet menat?
  - e. Vem eller vad är ute på äventyr och agerar i spelet?
  - f. På en hurudan plats i en hurudan omgivning försiggår spelet?
  - g. Vad gör man i spelet? Berätta intrigen i spelet i korthet.
  - h. Varför måste man göra något som man i spelet strävar till?
  - i. Hur kommer man framåt eller utvecklas i spelet?
7. Diskutera i gruppen hur spelet ser ut, hurudan omgivningen i spelet är och hurdana figurer eller saker som ingår i spelet.
8. Illustrera och rita spelet. Rita bilder på omgivningen/miljön, figurerna och händelserna i spelet. Ni kan också pyssla ihop miniatyrmodeller på karaktärer eller händelser i spelet t.ex. i en pafflåda eller på ett stadigt underlag. Man får använda dator som hjälp.
9. Framställ en stor plansch eller datorpresentation om spelet. Presentationen ska innehålla 1–3 sidor text som livas upp med hjälp av bilder och miniatyrmodeller.
10. De första presentationerna hålls i klasserna där gruppernas arbeten presenteras och klassens bästa arbete väljs ut och belönas.
11. Klassernas bästa arbeten ställs ut i skolans allmänna utrymmen.
12. Efter en omröstning väljs de två bästa arbetena i varje åldersklass ut och de går vidare.

## KLIMAX I TÄVLINGEN

De bästa arbetena presenteras i salen för hela skolan och en sakkunnig jury som består av företagare och proffs i branschen. Alla bidrag som deltar i finalen belönas. Den grupp som vinner hela planeringstävlingen får tillfälle att bekanta sig med verksamheten i det företag som producerar dataspel. De får också stifta bekantskap med hur riktiga dataspel planeras och produceras.

# CASE 3

**OMRÅDE:** SYDÖSTERBOTTEN

**NAMN:** BYGG EN NY APPARAT

**MÅLGRUPP:** ÅRSKURS SJU I GRUNDSKOLAN

*Kreativtetsstunden är lätt att förverkliga eftersom man använder bara en lektion för den och inga specialarrangemang krävs för den. Uppgiften är klar och förbättrar samhörighetskänslan.*



## ■ VARFÖR

Uppgiften utvecklar samarbetsförmåga och kreativitet. Under uppgiften övar man sig i färdigheter som förknippas med företagsamhet, t.ex. problemlösning och beslutsfattande. Uppgiften anknyter till lärostoffet i historia och fysik (uppfinningar) i årskurs sju.

## ■ VAD

Laget bygger en ny apparat av olika material enligt det alternativ man valt. Uppgiften genomförs under en lektion (min. 45 minuter).

## ■ HUR

1. Samla återanvändningsmaterial så som tygbitar, burklock, paffmuggar, glasspinnar, kammar, band, papper, massabollar och tomma tygrullar eller använd material som finns i YES -kreativitetslådan.
2. Dela på något roligt sätt in undervisningsgruppen i sex lag. Man kan änd-

ra antalet lag enligt gruppstorleken och förändringen måste göras i samma proportion med antalet namn på apparater.

3. Lagen väljer ut 10 föremål av de material som står till buds. Dessutom har de sax, tejp och lim till sitt förfogande.
4. Lagen lottar ut vilken ny apparat de ska bygga av de föremål de valt ut. Alternativen är:  
1= plitare  
2= spökavskräckare  
3= avslappnare  
4= insomningsklocka  
5= glömskemaskin  
6= grindfördröjare
5. Ge 20 minuter tid för byggandet.
6. Lagen presenterar funktionsprinciperna för sina apparater.
7. Den bästa nya maskinen/de bästa nya maskinerna väljs och lagen belönas.
8. De nya apparaterna fotograferas och man kan förverkliga en utställning i skolan, biblioteket eller på någon annan offentlig plats.

# CASE 4

**OMRÅDE:** SATAKUNDA

**NAMN:** "SÅ HÄR GÖR MAN HOS OSS!"

– PRESENTATION AV FÖRETAGSAMHETSKLASSEN

**MÅLGRUPP:** ELEVERNA I GRUNDSKOLANS  
HÖGRE KLASSER

*"Ungdomarna kunde utmärkt beskriva de kunskaper och färdigheter som de lär sig i företagsamhetsklassen."*



## VAD

Eleverna i företagsamhetsklassen presenterar skolans företagsamhetsfostran och skolans företagsamarbete för internationella gäster.

## VARFÖR

Presentation av företagsamhetsfostran i samband med besök av internationella gäster är ett högst relevant exempel på samarbete mellan skola och företag. Gästerna bekantar sig med företagsamhetsfostran i praktiken och utgående från elevsynvinkel. Eleverna lär sig ta eget initiativ och samarbeta i grupp och får en chans att använda ett främmande språk i en situation med genuin växelverkan.

## HUR

Grupper som bildats av frivilliga förbereder och håller en presentation om företagsamhetsklassen på engelska för internationella grupper. Gruppen består av 3-4 elever som alla har sitt eget tema och sin egen del av anförandet. Förberedelserna med presentationen inleds under ledning av läraren. Presentationen svarar på följande frågor:

1. Hur söker man till företagsamhetsklassen? (ansökningsprocessen)
2. Vad och hur studerar man i företagsamhetsklassen?

3. Hurudan verksamhet har företagsamhetsklassen?

Hela presentationen består av bilder och stödord som fungerar som rubrik till bilderna. Längden på presentationen är ca 25 minuter.

Till slut svarar eleverna på gästernas frågor och ställer egna frågor till gästerna.

## SÅ HÄR GÅR DU TILL VÄGA

1. Kom överens om presentationerna. (Företagen står i direkt kontakt antingen med skolan eller YES -centret. Skolan meddelar YES -centret sitt intresse att ta emot internationella grupper.
2. Frivilliga presentatörer väljs.
3. Presentationerna förbereds.
4. Bilder ur skolans bildarkiv väljs ut. (Ifall det inte finns färdigt, kan eleverna fotografera verksamhet.)
5. Tema för en enskild presentatör väljs.
6. Anförandena förbereds.
7. Förberedande av frågor till internationella gäster.
8. Presentation för en internationell grupp.
9. En responsdiskussion på plats tillsammans med en representant för samarbetsföretaget.
10. En responsdiskussion i skolan.

# CASE 5

**OMRÅDE:** ÖSTRA NYLAND

**NAMN:** EN AFFÄRSGÅVA ÅT SKOLAN

**MÅLGRUPP:** ELEVER I GRUNDSKOLAN,  
FRÄMST DE HÖGRE KLASSERNA

*"Jag provade den här uppgiften under en lektion i bildkonst i en sjätte klass. Det föddes några riktigt bra arbeten av det. Barnen planerade affärsgåvan och kom fram med nyckelringar, collage-tröjor, fodral för mobiltelefoner och mössor. Eleverna var ivriga och det var givande att planera i grupp. De hade svårt att i början enas om en gemensam idé så det stödde bra idén bakom företagsamhet och kooperativitet. De var ivriga att få veta om de faktiskt skulle belönas och ifall det kunde vara möjligt att förverkliga någon av deras idéer"*





## VAD

Eleverna söker idéer och planerar ett utkast till en gåva som kan ges som minne åt gäster som kommer till skolan eller som man kan ge som gåva då man själv besöker någon annan skola eller ett företag. Gåvan kan t.ex. vara ett smycke eller något annat föremål som illustrerar skolan och dess verksamhet. Gåvan kan inte vara stor och den måste kunna tillverkas. Den kan tillverkas av en lokal företagare eller konstnär, men det lönar sig att utreda ifall skolans elever kunde göra den i något läroämne.

## VARFÖR

Skolan behöver en egen, personlig (affärs) gåva som kan ges till samarbetsparter och gäster. Planeringen och tillverkningen av gåvan stöder målena och metoderna inom företagsamhetsfostran då den kombinerar kreativitet, produktifiering, teamarbete och samarbete med företagare.

## SÅ HÄR FÖRVERKLIGAR DU IDÉN

1. Bestäm en tid och ett datum då idétävlingen ska genomföras.
2. Uppgiften presenteras och motiveras för eleverna.

3. En klass eller mindre grupper bildade i klassen skapar en idé till gåvoartikel på ett papper. Tillverkningsmaterialen kan väljas fritt eller så kan de definieras på förhand.
4. Gruppen skriver en motivering på vilket sätt gåvoidén avspeglar skolan och hemorten.
5. Gruppen gör en skiss på ett papper. Skissen kan vidarebearbetas så att man kan göra en produkt med hjälp av den.
6. På papperet skrivs också klassen och planerarnas namn.

De bästa skisserna hängs ut i skolan eller i andra offentliga utrymmen t.ex. i samarbetspartens lokaler.

En jury bestående av lärare, företagare, konstnärer eller andra utomstående väljer ut den bästa gåvoidén. Alternativt kan man ordna en utställning på basen av de idéer som vuxenrådet valt ut och låta eleverna rösta fram en vinnare. Gruppen som utvecklat den bästa idén belönas.

I det fortsatta arbetet och i det möjliga förverkligandet kan man samarbeta med företagare.

# CASE 6

**OMRÅDE:** MELLERSTA NYLAND

**NAMN:** VEM ÄR JAG? – STYRKORNAS TIDSAXEL

**MÅLGRUPP:** ELEVERNA I GRUNDSKOLANS  
HÖGRE KLASSER

## VAD

Eleven undersöker de faktorer som påverkar människans liv och faserna i sitt eget liv med hjälp av olika uppgifter. Med hjälp av koncentrations- och föreställningsövningar lär man sig känna igen olika känslotillstånd och fenomen förknippade med dem. Efter övningarna ritar eleven på ett papper tidsaxeln över sina styrkor och märker ut viktiga händelser, personer och det han/hon lärt sig.

## VARFÖR

Eleven kan under uppgiftens gång fundera över händelser och upplevelser i sitt liv. Han/hon kan hitta sitt livs toppstunder och viktiga människor. Målet är att bygga en grund som eleven kan utgå ifrån då han/hon börjar fundera på sin egen identitet och sina egna styrkor.

## HUR

### 1. Inledning: adjektiv (10 min.)

- Skriv tillsammans med ditt par på post-it-lappar (1 adjektiv/lapp) ner adjektiv som beskriver positiva sidor hos människan eller hennes personlighet.
- Varje par kan hitta på åtminstone 10 adjektiv.
- Från de insamlade lapparna kan var och en välja ut tre lappar som man tycker beskriver en själv.
- Med hjälp av lapparna presenterar vi oss för varandra.

### 2. En föreställningsresa till ett lyckande (10 min.)

Efter en uppvärmning leder handledaren deltagarna ut på en föreställningsresa:

- Sök dig en plats där du kan vara i lugn och ro utan att bli störd eller störa andra (om man vill kan man t.ex. ligga på golvet och blunda).
- Lyssna en stund på ljud omkring dig: vad hörs i det här utrymmet? Hörs det något utanför rummet? Sträva till att stänga ut yttre ljud, men också ljud som hörs i det här utrymmet. Lyssna en stund på din

egen andning. Försök koncentrera dig bara på andningen och att lyssna på den.

- Återvänd i ditt sinne till ett sådant skede i ditt liv då du stått inför en stor utmaning. Du är spänd över om du ska lyckas, och det kittlar i sinnet och magbotten. Är utmaningen en kortvarig prestation i någon tävling eller i skolan eller måhända en situation med någon människa som måste utredas? Har du varit tvungen att förbereda dig för något över en lång tid och träna inför något? Eller har din utmaning varit överraskande och oväntad och du har varit tvungen att kasta dig in i den så där bara? Var utmaningen sådan att du tog dig an den ensam eller tillsammans med någon annan?
- Tänk dig tillbaka till slutmetrarna av den där utmaningen. Adrenalinet har fyllt dina ådror och ditt sinne fylls bara med tanken över att lyckas.
- Du spänner dina krafter eller dina tankar till det yttersta, du koncentrerar dig bara på uppgiften du har framför dig.
- Du utför prestationen. Det kan hända att ett misslyckande varit nära ögat på vägen. Men den här gången lyckas du! Du når ditt mål.
- Titta en stund på det du uppnått. Njut av det: "Jag gjorde det!" Ifall du uppnådde ditt mål tillsammans med andra, tänk på hur ni tillsammans gav utlopp för att ni lyckats. På vilket sätt vill du fira din framgång? För vem vill du berätta om det? Ifall du fick ordna en fest till ära för att du uppnått ditt mål, en hurudan fest skulle du ordna?
- Håll känslan av att ha lyckats i ditt sinne och fundera ut någon annan utmaning eller sak som du borde förverkliga i framtiden. Tänk på din framtida utmaning och tänk dig att du lyckas med det. Låt den här känslan av att lyckas stanna i ditt sinne.
- Återvänd nu till det att du koncentrerar dig på din egen andning. Lyssna en stund på den och lyssna sedan på ljuden i rummet. Så småningom kan du öppna ögonen och sätta dig upp.



### 3. Tidsaxeleln över styrkor (45 min.)

- Deltagarna får ett A3-papper.
- På pappret ska var och en rita en tidsaxel över sitt eget liv. På tidsaxeln ska man skriva in saker, människor och händelser som har inverkat på hurdan jag är nu och vad jag kan och vad jag lärt mig.
- Formen på tidsaxeln är fri - det kan vara en kurva där upp- och nedgångarna syns, eller så kan man göra en serie strip eller skriva en berättelse. Det viktigaste är att alla får göra tidsaxeln i sådan form som känns naturligast för var och en själv.
- Innan man börjar göra tidsaxlarna lönar det sig att komma överens hur de kommer att behandlas. Ifall någon inte vill presentera sin tidsaxel för de andra måste man respektera det.
- Då man funderar vilka saker man ska skriva in på axeln kan man ta hjälp av följande frågor och idéer:
  - \* Vilka saker har du lärt dig under olika skeden i ditt liv (t.ex. lärt dig att cykla, att använda mese, att skala potatis)?
  - \* Vilka glada och viktiga händelser har det funnits i ditt liv?
  - \* Vilka människor i ditt liv har varit sådana att du lärt dig något av dem eller vars erfarenhet eller sätt att handla du uppskattar? Varför?
  - \* Har du i ditt liv råkat ut för sådana problem eller situationer då du lärt dig av dem eller t.o.m. genom att ha misslyckats?
  - \* Hurdana mål tycker du att du redan uppnått i ditt liv? Rita in dessa uppnådda mål på din tidsaxel och beskriv på din tidsaxel den stig som krävts av dig för att uppnå målet.
  - \* Du kan illustrera din tidsaxel eller göra en dikt, målning, skulptur eller något liknande utgående från den.
  - \* (Man kan spela musik i bakgrunden medan man jobbar)

### Utvärdering (10 min.)

- Då tidsaxlarna är klara kan man ställa ut dem i mitten av cirkeln och betrakta utställningen över styrkor.
- Ifall någon inte vill ställa ut sin tidsaxel kan man allmänt diskutera hur man gör en sådan. I sådana fall avgör varje deltagare själv vad man vill berätta om sin egen tidsaxel för de andra.
- Alternativt kan tidsaxlarna presenteras i små grupper.
- Handledaren kan styra diskussionen med hjälp av följande frågor:
  - \* Hur kändes det att göra upp tidsaxeln?
  - \* Vad kändes svårt?
  - \* Hurdana saker kom man lätt på?
  - \* Hurdana händelser i livet har varit mest betydelsefulla?
  - \* Hurdana människor kommer du ihåg och vad har du lärt dig av dem?
  - \* Vad kan man ha för nytta av att betrakta sitt eget liv så här?



# CASE 7

**OMRÅDE:** EGENTLIGA TAVASTLAND

**NAMN:** HURUDANT ÄR FÖRETAGSAMT

LÄRANDE – EN LEKTION I FÖRETAGSAMHET FÖR  
HÖGSTADIET OCH GYMNASIET

**MÅLGRUPP:** ELEVER I GRUNDSKOLANS HÖGRE  
KLASSER OCH GYMNASIET

## VARFÖR

Eleverna kan genom aktivitet öva sig i olika företagarfärdigheter (kreativitet, problemlösningsförmåga, ledarskapsfärdigheter, grupp-arbetsfärdigheter).

## MATERIAL ELLER SAMARBETS-PARTNERS SOM MAN BEHÖVER

- PowerPoint -presentation ("Katt-hund" -presentation som kan beställas gratis från YES -centret)
- Uppgiftsblankett för kontrollerna (kan beställas gratis från YES -centret)
- Rep (längd 15–20 meter)
- Dukar
- Papper och tuscher
- Järntråd och tänger

## VAD

1. Presentera Hund-katt -presentationen för eleverna. Enligt behov kan man an-tingen lägga till eller ta bort YES -dior.
2. Dela in eleverna i fyra grupper efter pre-sentationen. Gruppstorleken är 6–10 elever (dock alltid ett jämnt antal).
3. Grupperna går till respektive företag-samhetskontroll. Det finns fyra kontroller allt som allt och grupperna har 10 minu-ter på sig vid varje kontroll (4x10 min.). Alla gruppmedlemmar bör delta i att ut-föra uppgifterna.
4. Personen som övervakar kontrollen ger varje lag poäng utgående från gruppens prestation. Det lag som fått ihop mest poäng vinner ett pris.
5. Varje grupp får sin egen uppgiftsblan-kett i vilken de samlar de poäng de får av kontrollövervakarna. I blanketten ombes de också hitta på ett namn för sin grupp.

## HUR

### KONTROLL NR. 1: REPUPPGIFTEN

**Material:** Ett rep (15–20 m) och dukarna

**Beskrivning av kontrollen:** Knyt dukarna för ögonen. Genom att hålla i repet ska ni for-ma a) en kvadrat, b) en stjärna. Modell exem-pel i uppgiftsblanketten.

**Poängsättning:** Man kan få max 1 poäng för kvadraten och max 2 poäng för stjärnan.

**Bedömning:** Vid kontroll 1 bedömer man så-väl den slutgiltiga figuren som hela processen.

### KONTROLL NR 2: VRID STÅLTRÅD

**Material:** Ståltråd och tänger, penna och papper

**Beskrivning av kontrollen:** Vrid ståltråden till en bruksprodukt, ge den ett namn och hitta på en slogan.

**Poängsättning:** Man kan få max 2 poäng för uppgiften. Man kan poängsätta uppgifterna 2 och 3 först sedan alla lag har utfört dem. Först då kan man jämföra prestationerna med varandra och poängsätta dem.

**Utvärdering:** Vid kontroll 2 utvärderas hur unik och användbar idén är, men också hurudant dess nyhetsvärde är och hur idén förverkligas.

### KONTROLL NR. 3: ÅTERANVÄNDNING AV MOBILTELEFON

**Material:** Pennor och papper

**Beskrivning av kontrollen:** : Det har skett ett misstag i mobiltelefonfabriken och skal till mobiltelefoner har tillverkats i fel form. Man har hunnit tillverka 25 000 obrukbara skal innan man upptäckt felet. Fundera hur dessa mobiltelefonskal kan användas på annat sätt och planera samtidigt en försäljningsbefräm-jande marknadsföringsidé för dem.

**Poängsättning:** Man kan få max 2 poäng för uppgiften. Man kan poängsätta uppgifterna 2 och 3 först sedan alla lag har utfört dem. Först då kan man jämföra prestationerna med varandra och poängsätta dem.

**Bedömning:** Vid kontroll nr. 3 bedöms hur ny och kreativ idén är.

### KONTROLL NR 4: RITA DITT PAR

**Material:** Papper och tuscher

**Beskrivning av kontrollen:** Sök er ett par, rita av ert par utan att titta på pappret. Efter det här ska ni av ert par fråga 3 saker som de tycker de är bra på och skriv dem under bilden ni ritat. Skriv namnet på ert par på pappret.

**Poängsättning:** Det lag som har utfört upp-giften godkänt får 1 poäng.

**Bedömning:** Vid kontroll nr. 4 får laget 1 po-äng efter att ha klarat uppgiften.

Kontrollövervakarna bedömer skilt uppgif-terna 2 och 3. Efter detta räknar man ihop det totala poängantalet. Det vinnande laget premieras med något litet pris.

# CASE 8

**OMRÅDE:** NORDÖSTRA FINLAND

**MÅLGRUPP:** GYMNASISTER

**NAMN:** GYMNASIETS FÖRETAGSAMHETSKURSER

*Företagsamhetskurserna i gymnasiet bygger i huvudsak på existerande program så det är tryggt att starta dem. I prao -kursen förverkligas frivillig företagsamhet och självständiga studier. Evenemangsföretagsamhet möjliggör att atmosfären och verksamhetskulturen i gymnasiet utvecklas antingen som verksamhet i den egna skolan eller som samarbete med andra aktörer.*





## VAD

Som stöd för temahelheten aktivt medborgarskap och företagsamhet erbjuder man i gymnasiet Företagsamhetskurserna 1 och 2.

## MÅL

Målen för temahelheten aktivt medborgarskap och företagsamhet, studier i element som hör ihop med företagsamhet genom kooperativa studier, learning by doing.

## VARFÖR

Enligt läroplansgrunderna förverkligar man företagsamhetsfostran i alla gymnasier i Finland genom temahelheten aktivt medborgarskap och företagsamhet. Målet är att fostra studerande till deltagande medborgare som bär sitt ansvar och är kritiska. Huvudvikten i förverkligandet av temahelheten bör ligga på praktisk övning och skapande av personliga upplevelser i att delta och påverka.

## HUR

Kurserna byggs upp av följande element:

- Ung Företagsamhet, programmet Ett år som företagare (1½ kurs) *eller*
- Att fungera som lägerhandledare under ett UF 24h -läger (1 kurs) *eller*

- Att delta i ett UF 24h -läger (½ kurs) *eller*
- Att fungera som handledare i Ung Företagsamhet -program som riktar sig till den grundläggande utbildningen (UF 6h -läger och UF 12h -läger, UF Minicamp (½ kurs) *eller*
- Praktisk arbetslivsorientering (½ kurs):  
En kurs i sommarjobb under vilken studerande själv söker ett sommarjobb hos ett företag där han/hon ska bekanta sig med företagarens arbete och företagets verksamhetsidé. Studeranden intervjuar företagaren och gör en rapport ur vilken företagets affärsverksamhetsplan samt uppgifter om personaladministration och ekonomi framgår. Företagaren fungerar som mentor för studeranden då denne bekantar sig med arbetet. På hösten hämtar studeranden rapporten till studiehandledaren. *eller*
- Evenemangsföretagsamhet i det egna gymnasiet (1 kurs)  
Innehållsområden i evenemangsföretagsamhetskursen: innehållet i evenemanget, samarbetsparter och nätverkssamarbete, informering, marknadsföring, finansiering och budget, praktiska arrangemang under/före evenemanget samt gemensam reflektion.

YES -centret ordnar utbildning för lärare i UF -programmen.

# CASE 9

**OMRÅDE:** EGENTLIGA FINLAND

**NAMN:** FARTFYLLD YES -DIILI

**MÅLGRUPP:** GYMNASISTER

## VAD

Under företagsamhetskursen bekantar sig de studerande med företag utgående från uppgifter företagen gett. Studerande bearbetar uppgifterna och företaget ger respons och utvärderar prestationen och belönar gruppen som blir veckovinnare.

## VARFÖR

Företagsamhetskursen omfattar ca 30 lektioner. Omfattningen kan varieras genom att öka eller minska på uppgifterna. Kursen kan förverkligas flexibelt med olika gruppstorlekar (1–20 studerande). En idealisk gruppstorlek är 3–4 personer. Kursen har planerats i veckovisa perioder om två timmar och en uppgift.

De företag som är med ger uppgifterna till studerande som under en vecka bearbetar uppgiften och presenterar den sedan för representanter för företaget som utvärderar resultatet och belönar veckovinnaren.

Här nedan följer uppgifter som kan tillämpas företagsvis. Resultaten från kursen fördjupas då företagen representerar en bred skala av regionens företagsverksamhet. Samarbete med den lokala företagarföreningen och näringslivsväsendet är att rekommendera.

## SÅ HÄR GÅR DU TILLVÄGA

### 1. INFO

Presentation av kursinnehållet, företagen som är med i samarbetet och bedömningskriterierna för uppgifterna.

### 2. UPPGIFTER

#### Idé

Utveckla en ny version av en produkt eller en ny produkt eller tjänst, t.ex. en ny regional turismprodukt som turistbyrån kan ta i bruk.

### Målgrupp

Fundera hur man kunde öka användningen av produkten hos målgruppen eller hitta nya användare.

### Marknadsföring

Planera en ny reklam för företaget/produkten/tjänsten (tidning, radio, tv/trailer).

### Försäljning

Gör upp ett försäljningstal för en utvald målgrupp. Ni kan också förverkliga uppgiften som konkret försäljning, då t.ex. en blomaffär kan ge er i uppgift att sälja rosor på torget, eller så kan man bygga upp en presentationsmonter i affären.

### Redovisning

a) Räkna ut hur priset på en produkt bildas. b) Räkna ut hur mycket man måste sälja av en ny produkt då man vet hur stor täckningen är och målet är att få en helhetstäckning på 5000 euro i månaden. c) Räkna ut vad det kostar att delta i en mässa.

### Ledarskap

a) Planera en rekreations- och motivationsdag som kan förverkligas för företagets personal. b) Skriv en guide för PRAO-elever. c) Tillbringa en skuggdag med verkställande direktören.

### Produktion

Montera ihop en av samarbetspartens produkter utan instruktioner (t.ex. en möbel).

### Ekologi

Tuna en ny produkt som kan kommersialiseras. Använd er av saker ni hittar på återvinningscentralen eller av skrot som slängts bort i en industrianläggning.

### 3. AVSLUTNING SOM PRICKEN PÅ I

I slutet av kursen håller man en gemensam avslutning, t.ex. en business lunch.

# CASE 10

**OMRÅDE:** NORDÖSTRA FINLAND

**NAMN:** SKOLA PÅ JAKT EFTER INRE  
FÖRETAGSAMHET

**MÅLGRUPP:** LÄROINRÄTTNINGENS HELA  
PERSONAL OCH REPRESENTANTER FÖR  
ELEVKÅREN, T.EX. ELEVKÅRSSTYRELSEN.

*Lärarna och eleverna kan tillsammans  
spinna vidare kring temat genom att  
förverkliga en föräldrakväll i klassen och  
således använda detta som ett verktyg  
med vilket man kristalliserar skolans inre  
företagsamhet, verksamhetskultur samt  
den gemensamma missionen och visionen.*

## VAD

Under den här tre timmar långa uppgiften söker skolans personal inre företagsamhet. Man angriper företagsamhetsfostran via de begrepp som Paula Kyrö (1998) definierat. Enligt henne kan företagsamhet indelas i tre delområden:

**Yttre företagsamhet:** Att traditionellt grunda, äga och driva ett företag.

**Inre företagsamhet:** Organisationens kollektiva, företagarmässiga verksamhets sätt. Egenskaper är t.ex. individens initiativrikedom, kreativitet, risktagningsförmåga, ansvarstagande och teamarbete i den egna arbetsgemenskapen.

**Frivillig företagsamhet:** Individens sätt att tänka och agera företagarmässigt i t.ex. lärande, interaktion med andra och samarbete.

## VARFÖR

I läroplanerna för den grundläggande utbildningen och gymnasiet ligger tyngdpunkten på frivillig och inre företagsamhet. I yrkesstudierna betonas företagsamhet i och med de nya läroplanerna. Den inre företagsamheten, organisationens kollektiva, företagsamma verksamhets sätt skapar en fast grund för den frivilliga företagsamheten och därigenom också den yttre företagsamheten.

Ett grundläggande antagande är att personalens starka inre företagsamhet också syns i elevernas vardag. En aktiv, deltagande vuxen kan på ett övertygande sätt skapa en lärmiljö där eleverna utvecklas och blir självstyrande, initiativrika, målmedvetna, samarbetskunniga och deltagande medborgare.

Sökandet efter skolans inre företagsamhet stöder skolvardagen på många sätt. Arbets sättet ger samtidigt en modell för hur läraren i sitt eget arbete kan utveckla de färdigheter som de lärande behöver i sitt deltagande. Vidare kan läraren stöda självstyrande, initiativrikedom, målmedvetenhet, samarbetsförmåga och förmåga att ta ansvar som medlem av

ett arbetssamfund. Samtidigt blir begreppen som förknippas med företagsamhet bekanta, vilket i sin tur befrämjar uppfattningen om att företagsamhetsfostran är inskrivet som en temahelhet i skolans verksamhetskultur. Under tre timmar lyckas man hitta en vägskylt som anger riktningen till vägen för utvecklingen av den inre företagsamheten. Det är ett viktigt skede att inleda resan under vilken man skapar en grund för fruktbart samarbete och befrämjande av aktörernas frivilliga företagsamhet för flera år framåt.

## HUR

Då planerna uppgjorts har man utnyttjat olika innehåll i Ung Företagsamhet rf:s studieprogram, programmet Lions-Quest och Yrityny-guiden jämte en rad olika arbets sätt som konstaterats fungera och som från olika källor på vägen fastnat i håven.

## SÅ HÄR GÅR DU TILL VÄGA

Utbildningen består av sju kontroller. Innehållet och instruktionerna till dem får du på YES-centret i din egen region:

1. Morgonen öppnas
2. Klockan får oss att slappna av
3. Vad då för företagsamhetsfostran och varför?
4. Innehåll och innebörd i begreppen
5. Den Omöjliga Uppgiften
6. Processen för utvecklingspunkterna i skolan
7. Rösta med fötterna

### Vad behövs?

- ett tillräckligt rymligt klassrum som möjliggör teamarbete
- en klassrumstavla
- en dator och en dataprojektor
- flap-tavla och tuscher
- pennor, klottpapper
- saxar
- målartejp
- små pris (pennor, slockestickor, pepparkakor, häften eller annat liknande)





