

VEJLEDNING TIL VIRKSOMHED

HAVETS SKATTE

UNDERVISNINGSFORLØB TIL 2.-4. KLASSE

1	En lærer kontakter dig Se side 3	30 min.
2	Forbered oplæg og rundvisning Se side 3	1½ time
3	Besøg af klasse * Se side 2	1 time og 50 min.
4	Svar på afslutningsmail	15 min.

Hvorfor åben virksomhed?

Åben Virksomhed arbejder på at øge børn og unges interesse for naturvidenskab og teknologi ved at vise dem, hvordan det, som de lærer i skolen, hver dag bruges i verden omkring dem. Det er netop det, som I bidrager til, når I har sagt ja til at vise jeres virksomhed frem. At skabe interesse for havets dyr og havet og gøre det meningsfuldt for eleverne er en forudsætning for, at få flere børn og unge til at overveje at tage en uddannelse inden for fiskeindustrien. Og hvem ved – måske er nogle af de elever, som I får på besøg, fremtidige medarbejdere hos jer?

DA Åben Virksomhed har udviklet undervisningsforløbet Havets Skatte i samarbejde med fiskeindustrien og en faglærer til faget natur/teknologi til 2.-4. klasse, som virksomhedsbesøget er en del af. Klassen har undervisning om fisk, bløddyr og krebsdyr, før de kommer på besøg.

Ved besøget er eleverne dækket af henholdsvis undervisningsmiljøloven og arbejdsmiljøloven (uddybet på side 4).

Hvad er mit samlede ressourceforbrug?

I kommer til at bruge ca. 2 timer og 50 min. på at deltage inkl. forberedelse og feedback. Ressourceforbruget er udspecificeret på forsidefiguren ”Sådan gør du”.

TAK, FORDI I VIL VÆRE MED. VELKOMMEN!

Besøg af skolen

Samlet 1 timer og 50 minutter

Overskrift	Hvad?	Tidsforbrug
Ankomst	Modtagelse som aftalt.	15 minutter
Intro	<p>Du fortæller om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Virksomheden • Dig selv, og hvad du laver på virksomheden, samt hvad du godt kan lide ved dit arbejde • Hvilket dyr klassen skal høre om/se/røre/smage i dag, og er det en fisk, et bløddyr eller krebsdyr? 	15 minutter
Rundvisning	<p>Du viser eleverne rundt. Vis kun de dele af virksomheden, som er relevant for at forstå, hvordan I producerer jeres produkter. Hvis der er dele af produktionsområdet, som eleverne ikke kan få adgang til, kan du med fordel forklare, hvad der sker i den del af produktionen.</p> <p>Fortæl om produktets ”rejse” fra hav til bord:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvor og hvordan bliver produktet fisket/ fanget/ høstet? • Hvad sker der med fangsten fra den kommer ind på fabrikken, til den sendes ud af fabrikken igen? • Hvor sendes det færdige produkt hen? <p>Når klassen er tilbage på skolen efter besøget, skal eleverne lave tegneserier om fisken/ krebsdyret/bløddyrets rejse fra hav til bord, ud fra hvad de ser og hører på besøget.</p> <p>Giv eleverne mulighed for at stille spørgsmål undervejs. Klassen kan også have nogle spørgsmål med, som de har forberedt i fællesskab.</p>	20 minutter
Aktivitet	<p>Her skal eleverne have mulighed for at undersøge et af de dyr, som I arbejder med.</p> <p>I bestemmer selv, hvad I vil vise, og hvad der er muligt at gøre for virksomheden. Her er eksempler på, hvad der kan være lærerigt for eleverne at opleve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filetering • Dissekering • Se, røre og lugte • Smage på færdige produkter <p>Planlæg aktiviteten, og hvordan den skal gennemføres. Tal gerne med læreren om planen inden besøget.</p>	30 minutter
Afrunding og afgang	<ul style="list-style-type: none"> • Du spørger, om eleverne har spørgsmål og besvarer disse. • Du siger tak for besøget og sender dem afsted. 	15 minutter
Buffer	Der er indsat en buffer på 15 minutter.	15 minutter

Gode råd til det gode besøg

Forventningsafstem med læreren inden besøget:

- Aftal de praktiske ting med læreren først: Dato, antal elever, hvor I skal mødes osv.
- Tal med læreren om, hvad du vil vise klassen og bekræft programmet, som beskrevet på forrige side. Fortæl om hvilket dyr/produkt du gerne vil vise og hvordan.
- Fortæl evt. om regler på virksomheden.

Oplæg om dig selv og virksomheden:

- Når du fortæller om dig selv og din uddannelsesvej, er det spændende for eleverne at høre om, hvilke overvejelser og udfordringer du har mødt på din vej hertil.
- Det er ikke sikkert, at eleverne kender en med dit job. Så forklar om din rolle i virksomheden, hvordan en "normal arbejdsdag" ser ud, og hvilken uddannelsesvej du har taget for at bestride dit job.
- Hold oplægget i et hverdagssprog, så eleverne kan forstå det. Du kan evt. tale med læreren om niveauet og aftale, at læreren hjælper med at "oversætte", hvis noget er for svært.
- Giv klar besked, når der er regler i forhold til sikkerhed, fotografering m.v., som de skal overholde under besøget.
- Eleverne har glædet sig til besøget og er nysgerrige. Gør det klart, hvordan du gerne vil have, at de skal bidrage undervejs, og ros dem, når de deltager. Nogle elever er ikke opmærksomme på uskrevne regler, så fortæl gerne, at "man ikke løber eller skubber i produktionen", "man piller ikke ved maskinerne eller produkterne", "vi bliver sammen, medmindre I får andet at vide" osv.

[HER KAN DU SE VIDEOER OM ÅBEN VIRKSOMHED](#)

Arbejds miljø, overenskomster, forsikringer og lignende

Forløbet er fagligt tilpasset til elever og kan derfor gennemføres uden at være i strid med de regler, der regulerer børns ophold på virksomheder og deltagelse i undervisning.

Det er læreren, der har ansvaret for børnene, men du skal hjælpe læreren med dette, ved at I sammen sikrer, at rundturen foregår på en sikker måde.

På besøget gælder følgende:

- Der skal ikke indhentes en børneattest på de medarbejdere, der deltager i besøget.
- Ved besøget er eleverne dækket af henholdsvis undervisningsmiljøloven og arbejdsmiljølovens udvidede område.
- Jeres medarbejdere er dækket af de sædvanlige regler og forsikringer, der gælder på arbejdspladsen.
- Alle eleverne er forsikret af Undervisningsministeriet under statens erstatningsordning.

Læs evt. mere i vejledningen fra Børne- og Undervisningsministeriet, Beskæftigelsesministeriet, Arbejdstilsynet og Dansk Center for undervisningsmiljø her: [Åben Skole - Virksomhedsbesøget](#).

Hvis du har spørgsmål eller feedback, er du altid velkommen til at kontakte [DA Åben Virksomhed](#).

WWW.AABENVIRKSOMHED.DK