

HVORFOR BLEV ONKEL EMIL EGENTLIG FYSIOTERAPEUT?

Snart er du færdig med 1. år i gymnasiet og om et par år bliver du HTX-student. Så skal man finde ud af, hvad der så skal ske. Der er oceaner af muligheder her i landet – og heldigvis for det – men nogle mennesker har en følelse af, at det gælder om at ramme rigtigt første gang, og at fremtiden i øvrigt er temmelig afhængig af, hvilket karaktergennemsnit man får ved studentereksamen.

Karaktergennemsnittet er skam vigtigt – det gælder om at lære noget og suge til sig af de tilbud, gymnasiet kommer med – men der er også mange andre ting, der får betydning for, om man får et godt arbejdsliv og bliver glad og tilfreds. Hvad kunne det fx være for nogen ting?

- Om man er kreativ og har blik for nye måder at løse problemer på
- Om man havner et sted hvor de værdier, man selv har, passer til jobbet
- Om man er god til at netværke og samarbejde med andre
- Om man passer på sig selv og har et godt helbred
- Om man er i stand til at opsøge heldet og gribe de muligheder, der dukker op
- Om man har næse for forretninger
- Om man kan rejse sig igen efter en nedtur ("hvor mange tæsk man kan tage")
- Om man er fræk og tør gå til kanten

Det handler denne opgave om at belyse. Men opgaven handler også om at sætte gang i nogle tanker om, hvad der egentlig karakteriserer et godt arbejdsliv for forskellige mennesker.

OPGAVEBESKRIVELSE:

Du skal lave et interview med en person, du kender. Det skal helst ikke være mor eller far. Deres historier kender du formentlig ret godt allerede. Hellere en ældre fætter eller kusine eller måske en onkel eller tante eller bedsteforælder. Det kan også være en nabo eller en anden person, du kender. Måske er den mærkelige periode, vi befinder os i netop nu, hvor hele Danmark er i undtagelsestilstand på grund af corona-virus, en god chance for at få nogle gode samtaler.

Som skabelon for dit interview kan du evt. benytte Martins interview med "B" (se bilag). Du må gerne lave dit interview over telefonen. Det er en god idé at optage interviewet: så glider samtalen mere frit og du slipper for at skrive ned undervejs.

- 1) Få interviewpersonen til at tale lidt om deres arbejdsliv. Hvilke jobs har vedkommende haft og i hvilken grad har interviewpersonens arbejdsliv været planlagt fra starten? Fik interviewpersonen lov til at bestemme uddannelse og job selv?
- 2) Synes personen, der manglede noget i uddannelsen? Var der noget, de ikke lærte, som de burde have lært under uddannelsen, og som de har måttet lære selv bagefter?
- 3) Hvad synes jeres interviewperson er (eller var: hvis nu du interviewer en person, der ikke arbejder længere) det bedste, ved deres job? Og hvorfor? Og hvad er eller var det værste?
- 4) Hvad er det for nogle personlige egenskaber, jeres interviewpersoner har, der har bragt dem derhen, hvor de er i dag. Er de fx målrettede eller stædige eller kreative eller gode til at lytte

eller netværke? Og omvendt: hvilke personlige egenskaber volder jeres interviewpersoner mest besvær? Det kan være, at onkel Emil fx har problemer med at modtage kritik (her er det vigtigt, at man interviewer en person, man kender godt, og som vil svare ærligt).

- 5) Stil jeres interviewperson spørgsmålet: "Hvis nu du skulle give dig selv som 17-årig et godt råd mht. uddannelse og job i dag, hvilket råd skulle det så være?"

Dine spørgsmål til interviewpersonen og dennes svar skriver du ned. Det bør ikke fylde mere end 3 sider.

Afslutningsvis laver du et refleksionsafsnit på max 2 sider, hvor du forholder dig til følgende:

A: Var der noget ved interviewpersonens historie, der overraskede dig?

B: Var der noget ved interviewpersonens historie, som du måske vil tænke på, når du selv skal træffe beslutninger om uddannelse og valg af job?

Vigtigt: Send denne opgavebeskrivelse til din interviewperson i god tid, inden du gennemfører interviewet. Så kan interviewpersonen tænke lidt over spørgsmålene i forvejen, sådan at I får nogle gode samtaler.

Også vigtigt: Lad din interviewperson være anonym. I din besvarelse kan du fx skrive, at du har interviewet et "32-årigt kvindeligt familiemedlem".



BILAG:

Martins ("M") interview med "B", et 29-årigt mandligt familiemedlem, er anført nedenfor. B arbejder i en norsk virksomhed, der udvikler computerspil.

Spørgsmål 1)

M: "Det første spørgsmål handler lidt om, hvor planlagt dit arbejdsliv har været fra starten, hvor meget du selv har bestemt osv. Kan du fortælle lidt om det?"

B: "Jeg fik lov til på alle måder at bestemme selv. Det var vældig fint. Jobbet var ikke særlig planlagt, men retningen, jeg gik i, var meget bestemt af det, jeg brugte tid med på hobbyplan. Det var både at spille computerspil og at være kreativ digitalt. Det er to meget forskellige ting. Egentlig skulle jeg ikke have arbejdet med spil – jeg syntes, det virkede lidt barnligt – jeg ville hellere arbejde med film. Men gennem studiet lærte jeg nogle folk at kende, der ville udvikle spil."

M spørger: "Hvis du ikke ville udvikle spil, hvad ville du så have lavet i stedet?"

B "Måske visual effects til film. Jeg kom bare aldrig helt i gang. Men jeg havde måske tænkt mig at lave noget mere kunstnerisk."

M "Men er det ikke kunst, du laver, når du laver spil osv.? Får du ikke forløst din kunstneriske "sult" eller hvad vi nu skal kalde det? "

B "Jo – men mine interesser har også ændret sig en del. Jeg er blevet lidt mere fokuseret på det tekniske i det, vi laver. I dag arbejder jeg mest med programmering, men stadig inden for 3D spil. Jeg gør komplekse ting meget hurtigere. Det kræver viden om hvordan tingene fungerer og er opbygget."

M "OK: så du er inde og pille ved, hvordan jeres spil fungerer?"

B "Ja".

M "Bare så jeg forstår det: handler det om at gøre spillet hurtigere eller om at speede jeres udviklingsprocesser op? "

B "Begge dele, egentlig. Men det handler også om at det i det hele taget skal lade sig gøre at lave fx nogle helt specielle former for visuel finish."

M "Jeg vil gerne bore lidt mere i det med det kunstneriske: er det noget, du har lidt ved siden af jobbet, eller får du tilfredsstillet dine kunstneriske sider i jobbet?"

B "Jeg laver lidt småting ved siden af jobbet, så det ligger stadig i mig, at jeg gerne vil lave noget kunstnerisk. Jeg kunne måske tænke mig at videreføre den digitale skaberlyst ved at lave noget rumligt."

M "Det er jo meget interessant, det her, for er du kunstner, når du er kreativ i dit job som spiludvikler?. Kunst har jo sådan et lidt højstemt præg over sig."

Spørgsmål 2)

M "Nu vil jeg spørge dig om du synes, at der måske var noget, der manglede i din uddannelse. Er der noget, du i bakspejlet synes, at du burde have lært mere om i dit studie?"

B "Der er meget, vi kunne have lært. Det vi lærte mindst om var, hvordan det er at arbejde sammen med andre. Kommunikation, konflikthåndtering, samarbejde. Det var det vanskeligste at integrere i vores job. Der var selvfølgelig også en masse teknisk, vi kunne have lært. Jeg ville have ønsket mig at studiet havde brugt mere tid på at få banket ind i vores hoveder, hvordan det er at arbejde i en kreativ virksomhed.

M "Havde I ikke projekter med gruppearbejde og efterfølgende evaluering og den slags?"

B "Jo – vi lavede lidt af hvert – men der var ikke meget invitation til refleksion. Det har jeg savnet efterfølgende. I firmaet kastede vi os som det allerførste ud i et 3-årigt projekt om spiludvikling. Vi var meget fokuserede på løsning af specifikke arbejdsopgaver og kunne måske have haft mere fokus på håndtering af forskellige faser i et projekt.

M "Skulle man have gjort lidt mere ud af det under uddannelsen?"

B "Svært at sige, men det ville have været godt med lidt mere. Men uddannelsen er vældigt bred, så måske kunne uddannelsen have været lidt mere specifik og konkret i forhold til for eksempel spiludvikling."

M "Det er interessant for mig. Sådan noget med projektledelse og styring af ressourcer og tid osv. er noget, vi gør en del ud af på HTX. Det er svært for mange men også meget lærerigt."

B "Der sker en vældig hurtig udvikling. Viden om specifikke tekniske løsninger forældes utroligt hurtigt. Fokus bør derfor være på det miljø, man skal arbejde i, snarere end et bestemt program."

Spørgsmål 3)

M "Hvad laver du egentlig lige nu?"

B "Jeg er technical artist i et spiludviklingsfirma. Det er en titel, der har mange roller: man løser problemer, der opstår, og man er bindeled imellem programmører og kunstnere. Vi har forsøgt at holde en flad struktur i firmaet – jeg er ikke chef – men jeg er involveret i de fleste beslutninger, der tages i firmaet."

M "Hvad er så det bedste ved dit nuværende job?"

B "Det bedste er, at det er vældig varieret og kreativt. Vi skal hele tiden finde på løsninger på nye ting. Spil er et ungt medium og vi er med til at finde ud af, hvad der i det hele taget er kan lade sig gøre. Det er meget innovativt. Vi behøver ikke at kopiere noget, andre har lavet. Jeg kan godt lide, at det er muligt at arbejde på mange forskellige planer: overordnet design den ene dag og småbitte detaljer den anden dag. Jeg kan godt lide de skift – når bare de ikke sker for hurtigt."

M "Det værste – hvad er det så?"

B "Det er det modsatte. Det er svært at planlægge og forudsige, hvordan ting kommer til at gå. Men man er nødt til at få noget erfaring og det kan man kun få på en måde. Men det er den mest almindelige frustration/udfordring: det er svært at vide, hvor lang tid tager. En anden ulempe er manglen på fysisk aktivitet. Men det er en bagatel: jobbet er jo fedt."

M "Gør I så noget ved den manglende motion"

B "Ikke meget. Jeg går til arbejdet. Og vi strækker ud på kontoret om morgenen"

Spørgsmål 4)

M "Er der et eller andet, du har haft gavn af som personlig egenskab?"

B "Jeg har fået jobbet pga. personlig interesse. Og jeg har været dygtig. Det er en speciel form for kreativitet. Jeg er ikke "blanket" kreativ (dvs. at jeg er ikke kreativ i alle sammenhænge). Jeg er ganske stædig, når det handler om at få gennemført noget. Så er jeg meget detaljeorienteret."

M "Du giver ikke op så let?"

B "Nej".

M "Har du nogle personlige egenskaber, der volder dig besvær?"

B "Ja – en blanding af perfektionisme og stædighed. Nogen gange skal man bare lade tingene ligge. Men så graver jeg mig i stedet nogen gange ned i problemerne for at få dem løst?"

M "Giver det så dig personligt problemer? Eller er det et problem for teamet?"

B "Begge dele. Jeg vil ikke stoppe de andre. Derfor er det vigtigt at kommunikere med de andre, så man undgår at komme til at sidde i sin egen verden. På den anden side: jeg ville aldrig være nået dertil hvor jeg er, hvis ikke jeg havde dykket ned i alle mulige problemer undervejs".

Spørgsmål 5)

M "Har du et godt råd til dig selv som 17-årig? Nu er du 29 år."

B "Kom hurtigst muligt i kontakt med nogen, der laver det, du har lyst til. Spørg helt konkret hvad der er vigtigt i det job, du har lyst til at få. Tal med nogen, så du kan fokusere på det, der er vigtigt i dine studier. De færreste mennesker vil sige nej til en student, der har nogle spørgsmål. Man skal ikke være bange for at tage kontakt til nogen. Derudover: fortsæt med at pushe og fokusere på det, man er interesseret i. Det, der har styret min retning og som har været nyttigt, har været det, jeg lavede før studiet. Man skal være interesseret i sit job: så vil der ofte vise sig muligheder. Man skal ikke være bange for at satse på det, man synes om, og som man er interesseret i.

M "Er du også i spiludviklingsbranchen om 10 år?"

B "Måske er det ikke spil til den tid. Men noget med digital kreativitet er det helt sikkert."

M "Måske skal du udvide grænserne for, hvad man forstår ved et spil?"

B "Det er muligt. Mange anser spil for at være tidsspilde."