

E'kollo!

Ledarhandbok



Innehåll

Vad är Elkollo?

Rollen som ledare på Elkollo

Vad ska du göra

Tips på gruppuppgifter

Viktigt med paus

Power Tattoo

Utvärdering



Elkollo är ett initiativ framtaget av ECY, Elbranschens centrala yrkesnämnd med medel från ETU, Elteknikbranschens utveckling i Sverige AB med syfte att öka medvetenhet om möjligheter med el och energi.



Hejsan!

Först av allt vill vi säga tack! Tack för att du engagerar dig som ledare under Elkollo. Du har en viktig roll som förebild och lärare för deltagarna.

Vi hoppas att du kommer tycka det är både kul och givande att jobba som ledare på Elkollo.

/ Elkollogänget







Vad är Elkollo?

Elkollo är en lovkoncept där barn mellan cirka 9-12 år får prova på att experimentera med el och teknik. Det kan vara att lära sig grunderna om el och hur man kopplar ett batteri till en lampa och får den att lysa, till att göra ett elpiano av bananer (!?!) och enklare programmering av egna spel.

Deltagarna arbetar med en "Så här gör du"-bok med instruktioner till olika övningar. Lite som en kokbok med recept på experiment, vilka ingredienser (material) som behövs och hur du gör. Som med alla kokböcker kan man justera receptet lite så det blir så som man själv vill ha det.

Denna bok blir det som deltagarna jobbar med, antingen en och en eller i små grupper, och som du som ledare stöttar och hjälper till med att genomföra.

Elkollo har fokus på att det ska vara roligt. Detta är inte en vanlig skolvecka där man måste genomföra de uppgifter som finns i kokboken, det är därför viktigt att du som ledare lyssnar på vad deltagarna vill göra.

Unga barn behöver många pausar och röra på sig. Därför finns det med både pingisrack, bollar, gatukritor m.m. för att göra något roligt mellan övningarna.

Dagarna på ett Elkollo håller ungefär samma struktur, med lite olika innehåll beroende på hur er arrangör väljer att lägga upp det hela. Antal dagar, längd på dagar m.m. är lite olika från gång till gång.

Rollen som ledare på Elkollo

Till att börja med är det superkul att vara ledare på Elkollo. Du kommer få handleda barn som är i full fart med att skapa och lära sig. Du kommer få jobba tillsammans med kollegor som alla gör sitt bästa för att just ert Elkollo så ska bli så bra som möjligt.

Som ledare är du både en förebild och en trygg punkt för barnen. Ditt ansvar är att bidra till en rolig, kreativ och säker miljö där barnen känner sig inkluderade och kan utvecklas.

Att tänka på som ledare

- Var en **förebild**, barnen ser upp till dig! Ditt beteende påverkar hur de agerar. Visa respekt, vänlighet och agera med goda värderingar.
- Skapa **trygghet**, barnen ska känna sig säkra, både fysiskt och känslomässigt. Lyssna på deras frågor och funderingar, och var närvarande.
- Främja **inkludering**, uppmuntra samarbete och laganda så att alla känner sig delaktiga.
- Visa **entusiasm**, din energi smittar! Om du är engagerad, blir barnen det också.
- Skapa en **positiv atmosfär**, ett skratt eller ett uppmuntrande ord kan göra stor skillnad.
- Uppmuntra och **beröm**, positiv förstärkning är effektivare än kritik. Lyft fram det barnen gör bra och beröm deras insatser.
- Lär **känna** barnen, visa intresse för deras personligheter, intressen och styrkor.
- Ha **tålamod**, barn i denna ålder kan vara sprudlande, men ibland också utmanande. Bemöt dem med lugn och förståelse.
- Lös konflikter på ett **tryggt** sätt, hjälp barnen att förstå varandra och hitta lösningar tillsammans.



- Håll **säkerheten** i fokus, oavsett om det handlar om experiment eller lekar, se till att alla följer säkerhetsföreskrifter.
- **Flexibilitet**, ibland går inte saker som planerat, var med på att anpassa dig.

Reflektionsfrågor

Här kommer några reflektionsfrågor som vara till hjälp att förbereda dig på hur du är som ledare.

- Vilka egenskaper tycker jag är viktiga hos en bra ledare? Hur kan jag sträva efter att ha dem?
- Hur bör jag agera om jag märker att ett barn känner sig utanför eller har det svårt?
- Hur kan jag uppmuntra kreativitet och nyfikenhet hos barnen?
- Vad hoppas jag kunna bidra med till barnens upplevelse på kollo?

- Det var en helt ny upplevelse att få ta på sig "lärarrollen" som var både en utmaning men framförallt jättebelönande. Det var svårt att försöka göra alla barn nöjda och glada men känslan när man hjälpt någon är jättebra.



Vad ska du göra?

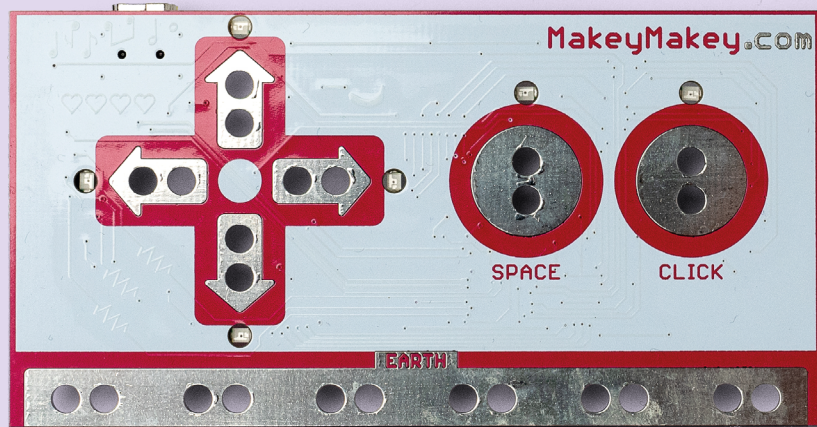
Så vad ska du göra som ledare då? Jo, som stöd för deltagarna och dig som ledare finns en "Så här gör du"-bok. Den påminner om en kokbok med recept, fast inte på kakor utan elexperiment. Boken blir er gemensamma guide för vad ni gör på Elkollot. Boken är indelad i fyra kapitel.

Kapitel ett handlar om grunderna inom el. Detta är för att deltagarna ska få samma grund att stå på för resten av Elkollot. De lär sig vad en krets är och får prova på att skapa en krets av varandra med hjälp av en så kallad Kretsboll. Här är det du som ledare som får hålla genomgång och guida i experiment.

Kapitel två bygger på ett koncept som heter "Scrappy Circuits" där barnen får bygga enkla elkomponenter av ett LED-värmeljus. Värmeljuset plockas isär och delarna används en och en tillsammans med enkla material som wellpapp, aluminiumfolie, gem och

påsnitar, för att bygga brickor. Varje bricka har sin funktion som t.ex. batteri, LED-lampa, störmbrytare. Din roll som ledare i Scrappy Circuits-övningarna är att introducera konceptet kort och sedan guida dem i deras eget arbete. De får gärna jobba tillsammans två och två om de vill.

Kapitel tre handlar om Makey Makey. Det är ett litet kretskort som kopplas till en dator. Kortet ser ut som en spelkontroll med styrpilar och två knappar. Istället för knappar finns det hål med kopplingsyta runt om där man fäster krokodilsladdar. När det sluts en krets mellan knappytorna och jorden så är det som att man tryckt på den knappen på tangentbordet. Det är nu det roliga börjar. Man kan koppla nästan vad som helst till kortet och få det att fungera som en knapp. T.ex. bananer, bakelser eller kompisar. Din roll som ledare i kapitel tre är att introducera Makey Makey och sedan stötta deltagarna i deras arbete. Även här kan de med



fördel arbeta tillsammans två och två, det beror också på lite hur många datorer som finns tillgängliga.

Kapitel fyra handlar om programmering i Scratch. Det är ett enkelt programmeringsspråk som kan kopplas med Makey Makey. Scratch har ett enkelt gränssnitt och man klickar och drar olika funktionsblock för att skapa ett spel, program eller animation. Det

finns en kort introduktion till Scratch i "Så här gör du"-boken men det bästa är att i programmet finns detHandledning/Tutorials som är pedagogiska och enkla att följa för barnen. Din roll som ledare är att introducera Scratch kort och att stötta dem i deras egna arbete. Förmodligen kommer deltagarna fram till kapitel fyra lite olika fort vilket kan göra att du får köra introduktionen flera gånger för små grupper/individer.

Tips på gruppuppgifter

Ibland går tiden fort och uppgifterna i "Så här gör du"-boken kanske inte räcker för alla dagar och deltagare. Då är det bra att kunna göra en gemensam uppgift. Det får deltagarna att arbeta tillsammans mot något kul. Här följer några tips på uppgifter ni kan göra tillsammans, antingen alla deltagare eller de som känner att de vill vara med. Viktigt är att försöka minimera tävlingsmoment och att alla känner sig inkluderade i det hela.

Bygg tillsammans

Hur coolt vore det inte att ha en helt egen stad ni byggt tillsammans? Där det finns hus som lyser, gatlampor, kanske bilar och tåg som kan röra sig? Ja ni kan ju hitta på nästan vad som helst på ett tema. Det kan också vara något annat än en stad, till exempel ett zoo, ett rymdskepp eller ett nöjesfält.

Bygg ett flipperspel

Nusnackarvi... ett flipperspel som ni byggt tillsammans där lampor blinkar, och saker rör sig. Använder ni en metallkula (dank) som leder ström kan den användas för att sluta en krets. Man kan också använda aluminiumfolie för att få till enklare strömbrytare som en kula kan åka över. Hur snyggt kan ni bygga det?

Flygflotilj

Med i materialet till Elkollo finns det en cool sak. Det är ett kit för att sätta motor på pappersflygplan! Så deltagarna kan vika sina egna pappersflygplan, dekorera dem, sen monterar ni motorn på planet. Sen kopplar du en mobil via bluetooth och laddar hem appen så kan man styra planet med mobilen.

Quiz

Dela in deltagarna i några grupper, cirka 5 deltagare i varje, enklas är om det är max fyra grupper, då funkar nämlig. Se gärna till så varje grupp kan ha någon ledare med. Varje lag ska nu bygga en buzzerknapp som kopplas in i en dator via Makey Makey.

Fråga barnen

Ni kan också fråga deltagarna om det är något de skulle vilja bygga tillsammans, många gånger har de själva svaren på vad de vill göra och bli engagerade i.



Viktigt med paus

Barn i åldern 9-12 behöver rast ofta. Förutom förmiddagsfika, lunch och eftermiddagsfika kan det behövas några kortare pausar här och där. Då kan det vara bra att röra på sig, hämta lite frisk luft och leka. Så här kommer förslag på några roliga lekar att leka alla tillsammans eller några åt gången. Du har säkert fröslag på andra lekar som också passar bra. Se bara till så det blir inkluderande, rättvist och att barnen turas om på ett sjysst sätt under lekarna.

Par-jage

Ställ alla i en stor ring, parvis. Det ska vara två över. En som blir den som börjar jaga och en som jagas. Den som jagas ska ställa sig jämte en person i ringen, då måste personen på andra sidan springa iväg till ett annat par utan att bli tagen av den som jagar. Det får inte vara paret närmast. Blir man tagen så får man jaga.



Rundpingis

Har ni inte rack så det räcker? Kanske tillverka egna? Har ni inget bord? Kan ni dra ihop några vanliga bord och bygga ett eget nät av t.ex. wellpapp?

Evolutionsleken

Alla är vi en del av evolutionen. Från början var vi bara en amöba. Leken går ut på att varje deltagare försöker bli en mer och mer "avancerad" varelse tills man tillslut blir människa. Alla går runt häller om buller och visar vilket evolutionsstadie man är genom särskilda ljud och rörelser. När man träffar någon med samma varelse som en själv kör man en omgång sten-sax-påse. Vinnaren får "uppgraderas" till en ny varelse, medan förloraren åker tillbaka ett steg i evolutionen. Alla startar som en amöba, vilket är så lågt man kan komma, så förlorar en amöba så förblir den en amöba tills den vinner en match. Man kan välja vilka djur man vill, och komma på andra ljud och rörelser. Viktigt är

att de är skilda från varandra så man lätt ser/hör vad de andra är.

Gå igenom de olika lätena och ordningen på djuren innan leken börjar. Bryt leken när antingen den första har blivit människa eller ett visst antal.

Amöba – mässar "amöba amöba amöba" medan den för en simliknande rörelse framför bröstet, men med handflatorna inåt istället för utåt.

Fisk – säger "blubb blubb blubb" medan den med båda händerna ihop framför sig gör vågrika rörelser.

Groda – säger "kvack kvack kvack" medan den gör grodhopp.

Albatross – gör swosh-liknande ljud med armarna utsträckta åt sidorna. Låtsas som att den glider på vinden och höjer ena armen medan den sänker den andra.

Katt – säger "mjau" och "slickar" sig på handen och putsar huvudet med handryggen.

Människa – har vunnit leken och går runt och hejar på de andra deltagarna.





Fruktsallad

En person utses till ledare. Han eller hon kan till exempel säga "alla som har röda byxor byter plats!". Då ska de som har röda byxor på sig byta plats med någon annan som också har det. Så kan ledaren fortsätta genom att säga olika saker, till exempel "alla som tycker om potatismos byter plats". Ledaren kan också fördela namn på olika frukter till deltagarna och sedan ropa "alla bananer byter plats", "alla persikor byter plats" och så vidare. I fruktsalladen gynnas alla av att hjälpas åt och är därför en bra samarbetsövning för barn.

Här kommer vi!

Deltagarna ställer sig på rad bredvid varandra. En person utses till udde och ställer sig mittemot. Utan att udden hör bestämmer deltagarna vad de ska härma, till exempel ett djur, ett yrke eller en kändis. När det är klart går de i samlad grupp fram mot udden och säger i taktfast glad talkör: "Här kommer vi, här kommer vi, här kommer vi" – tills att de kommit nästan ända fram till udden.

Udden sträcker fram sin hand som ett stopptecken och säger i bestämd ton: "Stopp! Inte ett steg förrän ni visar vilka ni är!" Deltagarna kliar sig som apor, muar som kor, syr som skräddare eller sjunger som Magnus Uggle. När udden gissar rätt får udden jaga och ta fatt så många deltagare den kan, vilka då blir medhjälpare. Leken upprepas tills alla är tagna. Detta är en mycket rolig samarbetsövning för barn!

Sardinburken

Den här leken är som kurragömma fast tvärtom. Alla räknar till 100 utom en som springer och gömmer sig. Därefter börjar alla leta. Den som hittar den gömde säger ingenting utan försöker obemärkt gömma sig på samma ställe (ligg tätt, tätt bredvid varandra). Det blir trångt som i en sardinburk. Den som hittar gömstället först får gömma sig nästa gång. Denna samarbetsövning för barn är kul när barnen ska gömma sig på samma ställe, men samtidigt undvika att göra för mycket oväsen.

Tunnelboll

Deltagarna delas upp i två lag. I varje lag ställer sig deltagarna bredbent bakom varandra på en halvmeters avstånd. På en given signal rullar den förste i ledet bollen i tunneln mellan benen till den sista. Denne tar bollen och springer fram till första plats och rullar iväg bollen i tunneln. Så fortsätter leken tills den sista i ledet kommit och ställt sig längst fram. Det lag som blir först har vunnit. Om bollen rullar ut på sin väg genom tunneln hämtas den in och fortsätter där den rullar ut. Tunnelboll är en samarbetsövning för barn som är både spännande och intensiv

Sol och is

En elev utses till "is" och ska "ta" de andra. När någon blir tagen fryser denne till is och står med armarna rakt ut. Klasskamraterna kan smälta isen genom att vara en "sol" som kryper under armen eller båda armarna och den frusna blir då fri igen. Här kan alla elever vara med åke som "is" och "sol".

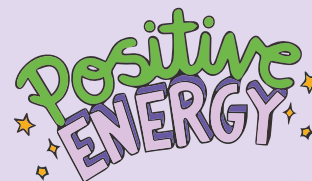
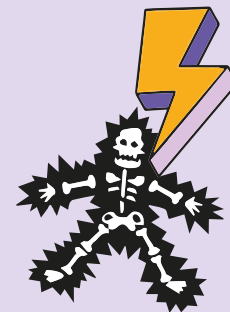
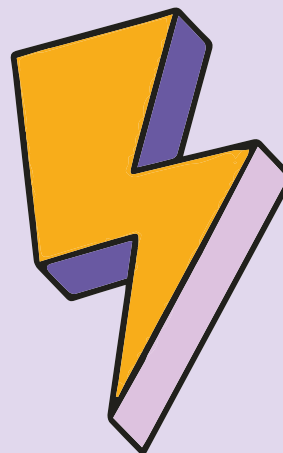
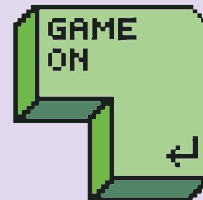
Power Tattoo

Alla vill ju såklart ha en tatuering med elmotiv!
Meeeen.... kanske inte en som sitter för evigt?

Vi har tagit fram vattentatueringar med ett gäng fina
motiv koppling till el, energi och power.

Det är enkelt att utföra, klipp ut den tatuering som
önskas, dra bort plastfilmen och placera på huden. Blöt
pappret ordentligt och tryck/gnugga fast under några
sekunder. Sedan drar man försiktigt bort pappret och
då ska tatueringen sitta kvar på huden.

Tatueringarna sitter rätt bra och kan vara lite svåra
att tvätta bort men efter cirka en vecka brukar de ha
lossnat av sig själva.



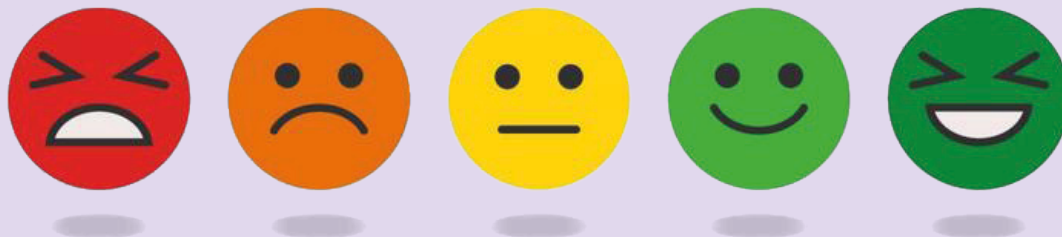
PC
TATTOO



Utvärdering

Vi vill såklart höra hur det var för dig att vara ledare på ett Elkollo. Så efter ert Elkollo kommer du få svara på några frågor så vi kan lära oss av dina erfarenheter och bli bättre till nästa Elkollo. Du kommer få en länk på epost där du fyller i och skickar in.

Vi skickar utvärderingsformulär även till deltagare, arrangörer och vårdnadshavare för att höra hur de tycker att det var.



Elkollo!

välkommen på

Utvärdering Ledare Elkollo

Vi vill gärna bli bättre!

För att göra nästa omgång av Elkollo ännu bättre vill vi såklart få till oss vad du tycker och tänker.

karloskarankarberg@gmail.com [Byt konto](#)

 Inte delad



Vad tycker du om att vara ledare på Elkollo?

Ditt svar

Vad har du lärt dig?

Ditt svar

Vad har varit roligast?

Ditt svar

Vad har varit kluriga...



ECY
Elbranschens
centrala yrkesnämnd

Elkollo är ett initiativ framtaget av ECY, Elbranschens centrala yrkesnämnd med medel från ETU, Elteknikbranschens utveckling i Sverige AB med syfte att öka medvetenhet om möjligheter med el och energi.