

# INTRÄDESPROV TILL SPRÅKKONSULTUTBILDNINGEN



**LUNDS**  
UNIVERSITET

Provet består av tre delar: Ordförståelse, textbearbetning och referat. Det första och det andra delprovet besvaras i detta häfte, men referatet ska skrivas på lösblad. Var noga med att skriva namn och personnummer på varje sida i detta häfte och på varje sida i referatet. Observera att alla oläsliga ord och meningar betraktas som fel – skriv tydligt!

Namn: \_\_\_\_\_

Hemadress: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

E-postadress:

Personnummer (10 siffror): \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Obs: Läs instruktionerna noga!**

Personnummer: \_\_\_\_\_

## Delprov 1: Ordförståelse

Sätt ett kryss vid det svarsalternativ som bäst motsvarar det angivna ordet.

### 1 varsla

- a tacka nej
- b skada
- c åtala
- d meddela i förväg
- e lova

### 2 ambivalent

- a skygg och rädd
- b felaktig och slarvig
- c arbetsam och flitig
- d misstänksam och elak
- e osäker och kluven

### 3 yrkande

- a krav, begäran
- b summering, slutsats
- c dom, utslag
- d anklagande, åtal
- e arbete, profession

### 4 komplement

- a dekoration
- b samförstånd
- c tillägg
- d sammanfattning
- e ordbok

### 5 fluktuera

- a förekomma
- b förstöra
- c blomstra
- d variera
- e plana ut

### 6 hierarki

- a lagstiftning
- b rangordning
- c orättvisa
- d ålder
- e ämbete

### 7 emellertid

- a mellan
- b på den tiden
- c tillfällig
- d dock
- e av den anledningen

### 8 informellt

- a upplysande och givande
- b naturligt och otvunget
- c engagerat och viljestarkt
- d preliminärt och ofärdigt
- e temporärt och tillfälligt

### 9 kapitulera

- a ge upp
- b motbevisa
- c avrätta
- d avslå
- e återberätta

### 10 assimilation

- a jämförelse mellan olika idéströmningar
- b sammanslutning av flera företag
- c strävan att uppnå något positivt
- d hemlighållande av uppgifter
- e omvandling till större likhet med omgivningen

### 11 upphäva

- a utöka
- b avskaffa
- c bekräfta
- d avskeda
- e säga emot

### 12 korrigerera

- a mäta
- b hemlighålla
- c bekräfta genom att skriva på
- d sätta ut datum
- e rätta

Personnummer: \_\_\_\_\_

**13 logoped**

- \_\_\_ a lagkunnig
- \_\_\_ b fotvårdsspecialist
- \_\_\_ c specialist på ögonsjukdomar
- \_\_\_ d cykel
- \_\_\_ e specialist på tal- och röstfel

**14 dubier**

- \_\_\_ a tvivel
- \_\_\_ b uträkningar
- \_\_\_ c slutsatser
- \_\_\_ d anklagelser
- \_\_\_ e åsikter

**15 ratificera**

- \_\_\_ a undanta
- \_\_\_ b godkänna
- \_\_\_ c förkasta
- \_\_\_ d synliggöra
- \_\_\_ e omarbета

**16 relativt**

- \_\_\_ a absolut
- \_\_\_ b betydelselöst
- \_\_\_ c ganska
- \_\_\_ d betydelsefullt
- \_\_\_ e likgiltigt

**17 kompromiss**

- \_\_\_ a medelväg
- \_\_\_ b förbud
- \_\_\_ c lagförslag
- \_\_\_ d löfte
- \_\_\_ e förtal

**18 raljant**

- \_\_\_ a föredömligt kortfattad
- \_\_\_ b rakryggad och modig
- \_\_\_ c relevant och träffande
- \_\_\_ d välklädd och snobbig
- \_\_\_ e ironiskt skämtsam

**19 ordinarie**

- \_\_\_ a korrekt
- \_\_\_ b obegriplig
- \_\_\_ c stadigvarande
- \_\_\_ d tillfällig
- \_\_\_ e unik

**20 resignerat**

- \_\_\_ a uppgivet
- \_\_\_ b lugnt
- \_\_\_ c bestämt
- \_\_\_ d elegant
- \_\_\_ e kunnigt

**21 rannsaka**

- \_\_\_ a granska
- \_\_\_ b hämnas
- \_\_\_ c förhandla
- \_\_\_ d benåda
- \_\_\_ e ångra

**22 distinkt**

- \_\_\_ a vingligt
- \_\_\_ b dämpat
- \_\_\_ c tydligt
- \_\_\_ d förnämt
- \_\_\_ e starkt

**23 kartell**

- \_\_\_ a bolagsstyrelse
- \_\_\_ b tillstånd att bedriva handel
- \_\_\_ c konkurrensutsatt bransch
- \_\_\_ d flera företag som samarbetar
- \_\_\_ e fackföreningsrörelse

**24 skrupler**

- \_\_\_ a kritik
- \_\_\_ b undantag
- \_\_\_ c argument
- \_\_\_ d samvetsbetänkligheter
- \_\_\_ e utslag

**25 restriktioner**

- \_\_\_ a anvisningar
- \_\_\_ b begränsningar
- \_\_\_ c passregler
- \_\_\_ d beställningar
- \_\_\_ e bestämmelser

**26 mandat**

- \_\_\_ a omröstning
- \_\_\_ b partigrupp
- \_\_\_ c utskott
- \_\_\_ d valberedning
- \_\_\_ e platser i riksdagen

Personnummer: \_\_\_\_\_

**27 manuellt**

- \_\_\_ a utan stöd
- \_\_\_ b kraftfullt
- \_\_\_ c ändlöst
- \_\_\_ d manligt
- \_\_\_ e för hand

**28 recidiv**

- \_\_\_ a återfall
- \_\_\_ b nerv
- \_\_\_ c oåterkallelig
- \_\_\_ d besvär
- \_\_\_ e smärtsam

**29 komma på obestånd**

- \_\_\_ a vara diskriminerad
- \_\_\_ b få dålig ekonomi
- \_\_\_ c bli ovänner
- \_\_\_ d inte vara vid sina sinnens fulla bruk
- \_\_\_ e hamna i fängelse

**30 transaktion**

- \_\_\_ a radiosändning
- \_\_\_ b frakt av varor
- \_\_\_ c affärsuppgörelse
- \_\_\_ d blodtillförsel
- \_\_\_ e omvandling

**31 vederhäftig**

- \_\_\_ a motsägelsefull och svårtolkad
- \_\_\_ b aggressiv och hämndlysten
- \_\_\_ c sund och hälsosam
- \_\_\_ d pålitlig och saklig
- \_\_\_ e kaxig och påstridig

**32 infiltrera**

- \_\_\_ a förstöra
- \_\_\_ b stänga om sig
- \_\_\_ c gå samman
- \_\_\_ d nästla sig in
- \_\_\_ e smutskasta

**33 fatal**

- \_\_\_ a ödesdiger
- \_\_\_ b felaktig
- \_\_\_ c obegriplig
- \_\_\_ d småaktig
- \_\_\_ e ondskefull

**34 avmått**

- \_\_\_ a petig och pedantisk
- \_\_\_ b exakt och symmetrisk
- \_\_\_ c ironisk och elak
- \_\_\_ d genomarbetad och avslutad
- \_\_\_ e stel och kylig

**35 preliminär**

- \_\_\_ a okritisk
- \_\_\_ b förberedande
- \_\_\_ c grundlös
- \_\_\_ d dålig
- \_\_\_ e sammanfattande

**36 latent**

- \_\_\_ a sagolikt
- \_\_\_ b återkommande
- \_\_\_ c katastrofalt
- \_\_\_ d lindrigt
- \_\_\_ e dolt

**37 statisk**

- \_\_\_ a rörlig
- \_\_\_ b konservativ
- \_\_\_ c stillastående
- \_\_\_ d medgörlig
- \_\_\_ e ofrånkomlig

**38 legitim**

- \_\_\_ a personlig
- \_\_\_ b vidsynt
- \_\_\_ c laglig
- \_\_\_ d skicklig
- \_\_\_ e besläktad

**39 vanmäktig**

- \_\_\_ a rättslös
- \_\_\_ b oberättigad
- \_\_\_ c besvärlig
- \_\_\_ d maktlös
- \_\_\_ e enväldig

## **Delprov 2: Textbearbetning**

I detta delprov gäller det att hitta fel i nedanstående text, ge rättningsförslag och därefter kommentera rättningarna. Ringa in och numrera felen i texten nedan och skriv sedan på följande sidor ett förslag till ändring och förklara varför ändringen behöver göras. Antalet fel anges inte exakt, men ligger någonstans mellan 10 och 15. Felen är av sådan art som tas upp i *Svenska skrivregler*, *Svenskt språkbruk* och *Språkriktighetsboken*. I de flesta fall är det otvivelaktigt fel, men i enstaka fall kan det handla om något som är mindre önskvärt ur begriplighetssynpunkt (även om det inte är grammatiskt fel). Även om du inte hittar de rätta termerna för att beskriva varför något är fel vill vi att du ska försöka förklara så gott du kan varför du markerar det. Kan du terminologin ska du förstås använda den, men det är inget krav.

*Vi bedömer i första hand:*

*– förmåga att upptäcka och korrigera språkliga brister*

*Vi noterar också:*

*– förmåga att reflektera över och förklara språkliga brister och rättningar*

### **Texten:**

#### **Skansens historia**

Skansen är världens äldsta friluftsmuseum, grundat 1891 av Artur Hazelius. Hans motto var "Känn dig själv". För Hazelius betydde dessa ord att bara genom att känna till vår historia kan vi verkligen känna oss själva.

Namnet Skansen kommer troligen från den militära skans som prins Karl-Johan lät uppföra åt prins Oskar på 1810-talet när Artur Hazelius fick överta marken kallades området redan för Skansen.

Artur Hazelius var spårkorskare, lärare och folkbildare. Under sina resor runt om i Sverige insåg han att det gamla bondesamhället höll på att försvinna. Det byggdes fabriker och sågverk, jordbruket mekaniserades och det drogs järnvägar kors eller tvärs genom landet. Många människor flyttade från landsbygden till städerna.

Personnummer: \_\_\_\_\_

Syftet med Skansen var att visa hur människor bott och verkat i olika delar av Sverige under äldre tid. Hazelius ville visa byggnader, växter och djur från hela Sverige – från norr till söder.

### **Ett levande museum**

På våren 1891 fick Hazelius köpa en bit mark uppe på Skansenberget och redan på hösten samma år öppnades Skansen för allmänheten. Här uppförde man och inreddes byggnader från olika delar av Sverige. Till att börja med befolkades husen av dockor i naturlig storlek, klädd i folkdräkt, men de ersattes snart av levande "kullor" i tidstypiska kläder.

Hazelius ville att Skansen skulle vara ett levande museum, där spinnrockarna snurrade och vävstolarna dunkade i stugorna. Naturligtvis skulle det också finnas djur. Husdjur ingick i livet i det gamla bonde samhället, och vilda nordiska djur, som levde i skogarna och på fjällen var också en del av tillvaron. Hazelius tog emot en del djur i gåva och några av dessa var exotiska djur. Att visa exotiska djur stämde inte överens med ambitionen att visa ett Sverige i miniatyr, men Hazelius ansåg att publiken nog gärna skulle betala för att se dem exotiska djuren, så de fick stanna.

Under årens lopp har cirka 150 kulturhistoriska byggnader flyttats hit från nästan hela Sverige har man hämtat dem. Tonvikten ligger på hus från 1700- och 1800-talen, men det finns hus från 1400-talets slut till tiden omkring 1930. Äldst är det norska Vastveitloftet från 1300-talet, hitflyttat 1901 under unionstiden med Norge och det senaste tillskottet är Järnhandlarens hus som är en kopia på ett hus som fortfarande står på plats i Hudiksvall, som öppnades till allmänheten 2005.

### **Hazelius tankar lever vidare – i hela världen**

Inträdesprov till Språkkonsultutbildningen, Lunds universitet (antagning till ht 2013)

Personnummer: \_\_\_\_\_

År 1892 flyttade Hazelius in i Gula huset på Skansen och där bodde han till sin död 1901.

Han är begravd på Skansen. Efter Hazelius död har hans tankar och idéer levt vidare på

Skansen. Dessutom har Skansen haft ett stort inflytande på museer av liknande slag i

många länder, främst i Europa och i USA. I flera östeuropeiska länder betyder ordet

*skansen* faktiskt friluftsmuseum.

Nummer	Rättning	Kommentar

Personnummer: \_\_\_\_\_




Personnummer: \_\_\_\_\_


Personnummer: \_\_\_\_\_


## Delprov 3: Referat

Tänk dig att du är it-ansvarig på en kommunal skola för årskurs 4–6. Vid nästa skolkonferens ska du leda en diskussion med föräldrar, lärare och fritidspedagoger om barn och datorspelande. Inför mötet har du i uppgift att *göra ett referat* av bifogade texter. Välj ut den mest relevanta informationen i texterna. Referatet ska fungera som diskussionsunderlag. Observera att det du ska göra är själva referatet, inte diskussionsfrågorna. Referatet ska vända sig till lärare, föräldrar och fritidspedagoger.

Referatet ska vara målgruppsanpassat och omfatta **300–500 ord**. Börja med att läsa de tre bifogade texterna noga. Välj ut den viktigaste informationen och tänk ut en disposition som fungerar för textens syfte och målgrupp. Ditt referat ska vara en sammanhängande, självständig text. Referatet ska återge de viktigaste punkterna på ett kort och koncist sätt.

Skriv referatet på löst papper (som märks med namn och personnummer!). Räkna och skriv ner antalet ord efter referatets slut.

*Vi bedömer:*

- förmåga att ta till sig och välja ut relevant information*
- struktur och disposition*
- mottagaranpassning*
- språklig formuleringsförmåga (korrekthet)*

### **Texter:**

1. Sammanfattning av våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen. Sidan 12.
2. Medierådets statistik kring spelande. Från <http://www.statensmedierad.se/Kunskap/Datorspel/Spel-spelar-roll-Du-spelar-roll/Statistik-om-spelande/> Sidan 16.
3. Medierådets "Sju frågor om spel". Till föräldrar och andra vuxna i barns närhet. Sidan 17.

## Statens medieråd

### **Sammanfattning av *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011***

Detta är en kort sammanfattning av resultaten från Statens medieråds kartläggning *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011*.

Forskningsöversikten avser endast studier om våldsamma spel och aggressivt beteende. Därför berörs inte undersökningar om våld i andra medier (tv, dvd etc.) eller andra effekter av spelande (beroende, fetma, förslitningsskador etc.).

Den fullständiga rapporten finns tillgänglig för nedladdning på [www.statensmedierad.se](http://www.statensmedierad.se).

Statens medieråd har genom sökningar i forskningsdatabaser samlat in studier om våldsamma datorspels (i fortsättningen: "VS") effekter på aggression som publicerats i internationella forskningstidskrifter under perioden 2000–2011. Litteratursökningarna resulterade i 161 artiklar som sammanlagt innehöll 106 unika empiriska studier. Resterande 55 artiklar bestod av s.k. metastudier, forskningsöversikter, vetenskapliga debattartiklar, metodkritik eller kommentarer till andra artiklar.

#### **Undersökningsmetoder**

Studierna kan delas in i tre metodområden: laboratoriestudier, tvärsnittsstudier och longitudinella studier.

#### **Laboratoriestudier**

71 st. (67 %) av de totalt 106 undersökningarna är laboratoriestudier. Sådana studier genomförs i en kontrollerad miljö, ett laboratorium, där man låter försökspersoner spela datorspel och sedan mäter deras aggression. I regel delar man in försökspersonerna i två eller flera grupper, där en grupp får spela VS och övriga spela icke våldsamma spel ("IVS") eller göra något helt annat. En tydlig majoritet av laboratoriestudierna redovisar resultat som pekar på att VS ökar aggressionen hos spelarna. Studierna lider emellertid av så påtagliga metodologiska och vetenskapsteoretiska brister att deras relevans allvarligt kan ifrågasättas.

En av förutsättningarna för att kunna konstatera aggressionsökning till följd av VS är att man mäter aggression på samma sätt både före och efter spelet, något som endast 7 % (5 st.) av studierna har gjort.

Personnummer: \_\_\_\_\_

Fysisk aggression i bemärkelsen faktiskt våld mot människor eller djur kan inte studeras i laboratoriet eftersom det är forskningsetiskt oacceptabelt att försöka provocera fram faktiska våldshandlingar. Därför använder man sig i laboratoriestudier av andra mått på aggression: beteenden som antas likna fysisk aggression t.ex. aggressiva tankar, attityder, känslor och associationer eller fysiologiska mätmetoder. Samtliga mått har vaga eller obefintliga kopplingar till verkligt fysiskt våld.

En laboratoriestudie sker i en artificiell miljö, där normala sociala normer och regler är satta ur spel och själva försökssituationen är designad för att minimera inflytandet från andra faktorer än dem man avser studera. Laborariemiljön skiljer sig i så hög grad från den sociala vardagsverkligheten att sådana studier kritiserats för att helt sakna *ekologisk validitet* – dvs. att observationerna från laboratoriet inte kan generaliseras till att gälla också utanför laborariemiljön.

Laboratorieundersökningar kan endast mäta effekterna av VS i direkt anslutning till spelandet. Studier av hur länge de olika aggressionseffekter som uppmätts i laboratorier kvarstår visar att de försvinner efter 4–30 minuter. Utifrån laboratoriestudier går det inte att uttala sig om hur VS påverkar spelarna på längre sikt.

#### **Tvårsnittsstudier**

De 23 (22 % av samtliga studier) tvårsnittsstudier som ingår i materialet är alla enkätundersökningar. Enkätfrågorna gäller respondenternas datorspelande och aggressivt beteende i deras vardagsmiljö. Eftersom en tvårsnittsstudie endast samlar in data vid ett enda tillfälle går det inte att uttala sig om de statistiska samband man finner är kausala (orsak-verkan) eller ej. Ungefär lika många undersökningar rapporterar ett samband mellan VS-aggression som att sambandet saknas.

De studier som inte finner sådana samband har generellt mer utförliga data om respondenternas bakgrund. Det visar sig att vad som initialt framstår som samband mellan VS och aggression vid noggrannare analyser kan förklaras av spelarnas psykiska tillstånd och/eller familjeförhållanden. Faktorer som låg självkänsla, generella psykiska problem och våld inom familjen orsakar – enligt dessa studier – både en benägenhet att spela VS och högre aggressionsnivåer hos respondenterna.

#### **Longitudinella studier**

Longitudinella studier (11 % av samtliga studier) är vanligen enkätundersökningar med upprepade datainsamlingar. Genom upprepade mättillfällen kan man uttala sig om förändringar över tid, vilket är centralt för att kunna kartlägga orsak-verkansamband. 12 sådana studier ingår i materialet. Av dessa studier uppvisade 11 st. samband mellan VS och aggression. Endast tre studier inbegrep relevanta bakgrundsdata om familjeförhållanden och psykiskt välbefinnande. I två av dessa studier kunde dessa bakgrundsfaktorer förklara både preferenser för VS och aggressivt beteende.

Personnummer: \_\_\_\_\_

### Slutsatser

Det finns en omfattande mängd forskning som visar på ett statistiskt samband mellan VS och aggression. Mycket av denna uppmätta aggression rör endast mentala processer och inte våldsamt beteende. Vidare finns det inga belägg för att VS *orsakar* aggressivt beteende.

En stor del av forskningen om VS och aggression lider av allvarliga metodologiska brister och ger ett otillräckligt underlag för att kunna bevisa eller vederlägga ett kausalt förhållande. De tre allvarligaste invändningarna kan sammanfattas på följande sätt:

1. **Hur har man mätt och använt begreppet aggression?**

I många studier har man mätt aggression genom attityder, tankar, känslor, associationer eller beteenden vars koppling till reellt fysiskt våld är oklar eller saknar empiriskt stöd.

2. **Reagerar människor så här i normala sociala miljöer?**

Att en person reagerar på ett givet sätt i en laboratoriemiljö innebär inte att de reagerar likadant i en vardagsmiljö. Hur beteenden, tankar, associationer etc. som iakttas i laboratoriet förhåller sig till verkligt beteende är inte klarlagt i forskningen.

3. **Finns det andra orsaker till aggression och spelpreferenser?**

De undersökningar som har mest omfattande bakgrundsdata visar att både benägenhet att spela VS och personlig aggression beror på andra faktorer som problematiska familjeförhållanden, psykisk ohälsa och beteendeproblem. Följaktligen kan benägenhet att spela VS endast ses som ett (relativt svagt) symptom på personlig aggressivitet.

Det finns dock ett statistiskt samband mellan aggression och VS. I de studier som ingår i denna översikt kan fyra försök till förklaringar av detta samband urskiljas.

1. **VS orsakar våldsamt beteende.** Detta påstående är vanligt i den befintliga forskningen, men har sin grund i allvarliga metodologiska brister och kan därför inte anses bevisat.
2. **VS orsakar våldsamt beteende hos personer med särskilda personlighetsdrag.** Denna hypotes är alltför dåligt utforskad för att kunna uttala sig om med säkerhet. Studier som undersökt personer med psykologiska problem når resultat som kan tolkas som stöd för såväl denna hypotes som för hypoteserna 3 och 4.
3. **Aggressiva personer söker sig till VS.** Här vänder man på kausaliteten: personlig aggression ses som orsak och preferenser för VS som verkan. Stödet för denna hypotes är omfattande i den befintliga forskningen.
4. **Bakomliggande faktorer påverkar både aggression och VS-preferenser.** Denna hypotes stöds av samtliga studier som studerat bakomliggande faktorer som psykiska beteendeproblem och familjesocial interaktion.

Resultaten i denna rapport överensstämmer med många andra forskningsöversikter. Under 2000-talet har åtta liknande forskningsöversikter publicerats av statliga institutioner eller

Personnummer: \_\_\_\_\_

ideella forskningsorganisationer. Sju av dem nådde samma slutsatser som föreliggande rapport. Bland avsändarna finns Statens folkhälsoinstitut, norska institutet för forskning om uppväxt, välfärd och åldrande (NOVA), australiska justitiedepartementet och det brittiska utbildnings- och kulturdepartementet. Den i medierna spridda föreställningen att forskningen har bevisat att VS föder verkligt våld är inte förankrad i forskningen i sin helhet utan i ett selektivt urval av studier.

Att forskningen hittills inte lyckats leda hypotesen att våldsamma datorspel gör spelarna mer våldsbenägna i bevis betyder inte att en sådan effekt inte kan existera. Om en sådan påverkans effekt finns, så är den dock synnerligen svag i förhållande till de andra faktorer som man vet påverkar uppkomsten av våldsamt beteende hos barn och unga. Detta ska inte tas som intäkt för att man kan låta barn spela vilka spel som helst. Vissa spel är inte till för barn – lika lite som vissa filmer, böcker eller konstverk är det.

När Statens medieråd beslutar om åldersgränser på biografier är dessa inte baserade på överväganden om hur mycket våld filmerna innehåller. Istället bedömer man, med en formulering från FN:s barnkonvention, om de kan skada barns välbefinnande. Samma resonemang skulle kunna tillämpas på datorspel: en ensidig fokusering på våldet i spelen gör att vi glömmar andra innehållsliga frågor. Kan vissa spel – eller filmer, litteratur eller teaterföreställningar – skapa oro, förvirring, skräck eller ångest? Om vi vuxna slutar med att lägga all energi på förekomsten av våld i datorspel kan vi istället börja ställa oss frågor som forskningen aldrig kommer att kunna besvara: vilka värderingar, normer och ideologier vill vi vidarebefordra till våra barn?

