

KICKSTART PROGRAMME - En drejebog

Det anbefales, at denne drejebog gennemlæses forinden opstart på et nyt forløb.

DREJEBOGEN

Et værktøj	<ul style="list-style-type: none"> - Hvad skal planlægges inden undervisningen? - Hvilke materialer er der til rådighed? (både for lærer og elev) - Hvad kan/skal udleveres til eleverne for at skabe gode rammer for ud- og gennemførelse af forløbet?
------------	--

DREJEBOGENS OPBYGNING

Blåt:	Kort introduktion af, hvad Kickstart Programme går ud på og hvem det er tiltænkt.
Lyseblåt:	Tjekliste , som kan være nyttig, når opgaver skal uddeligeres og/eller der er brug for overblik over processen.
Gult:	Hvilke emner og læringsmål arbejdes, der ud fra? Hvilke materialer er til rådighed? Hvem er ansvarlig for udviklingen af forløbet?
Grønt:	Overblik over det praktiske til finalen ; hvad der er brug for på dagen samt det der skal bestilles/aftales/klargøres forinden.
Orange:	Evaluering af forløbet. - Refleksioner over forløbet

INTRODUKTION - Kickstart Programme

Hvem?	Grundforløb (både GF1 og GF2) EUD hovedforløb EUX hovedforløb
Hvad?	Kickstart Programme er et undervisningsforløb i innovation og iværksætteri , der tager afsæt i erhvervsuddannelsernes faglighed og <u>henvender sig til elever på EUD og EUX.</u>
Hensigt	Forløbet har til hensigt at udvide elevernes horisont og give dem indsigt i, hvad der skal til for at starte egen virksomhed; <u>hvordan kommer man fra idé til virksomhed?</u>
Undervisningsdelen	Undervisningsdelen afholdes på klassen og undervejs <i>brainstormer lærere og elever idéer</i> til realiserbare og innovative (samt bæredygtige) virksomheder. Idéerne skal være konkrete; det kan være et produkt, en service eller et koncept.
Udviklingsdelen	Når de bedste virksomhedsidéer er udvalgt, <u>fordeles eleverne i teams á 3-5 personer</u> - fortrinsvis parret med idéer, de selv brænder for. Der er ingen aldersgrænse - det anbefales at de med større livserfaring fordeles på holdende, så konkurrencen synes mere fair.
Krav til finalen ★	I hvert team udvikles en virksomhed og afslutningsvis præsenteres den i en finale for dommere , som bedømmer det bedste grundlag for at starte en given, selvstændig virksomhed. Det er et krav, at hvert team til finalen skal udstille en prototype og markedsføringsmateriale. - Lidt ligesom i 'Løvens Hule'. Under præsentationen ved finalen skal eleverne bl.a. kunne svare på, <i>hvem der er kunder og</i>

En konkurrence	<p>konkurrenter, hvordan virksomheden etableres, økonomi, ressourcer, kunne give en personlig afklaring samt samfundsmæssig sammenhæng.</p> <p>For at give eleverne blod på tanden, lægger Kickstart Programme op til at køre forløbet som en konkurrence med udsigt til en finale med vurdering og anerkendelse af (gerne eksterne) dommere, som har kendskab og/eller <u>erfaring med innovation og iværksætteri</u>.</p>
Formål	<p>Formålet med forløbet er at styrke elevernes kompetencer til at arbejde med innovation og iværksætteri samt skabe deres egen succes – som innovativ medarbejder, leder eller selvstændig.</p> <p>Forløbet vil endvidere give eleverne lejlighed til at reflektere over en række af de spørgsmål og emner, som man berører, når man træder ind i et arbejdsliv.</p>
Materiale	<p>Fonden for Entreprenørskab har udviklet et kompendie 'Kickstart Programme - undervisningsmateriale' specifikt til Kickstart Programme.</p> <p>Materialet <u>indeholder en lærervejledning/intro til læreren</u> om formålet med forløbet.</p> <p>Ved at gennemgå alle kapitlerne kommer man hele vejen fra idé til virksomhed, hvilket vil give eleverne et godt afsæt til at udvikle deres realiserbare virksomhed.</p> <p>Det er ikke et krav, at man skal benytte ovennævnte materiale. Man må gerne bruge eget undervisningsmateriale, som udmunder i samme formål som tidligere beskrevet.</p>
Tidsrammen	<p>Bruges materialet 'Kickstart Programme - undervisningsmateriale' vil forløbet forventes at tage sammenlagt 24 timer +/-.</p> <p>Ud fra det undervisningsmateriale er der udarbejdet en rammeplan ('Kickstart Programme - Overordnet rammeplan'), som danner et overblik over antallet af kapitler, emner, tidsramme og materialer, der skal bruges pr. kapitel. Ligeledes er der en oversigt over forberedelsen til selve finalen.</p>
Tjekliste ★	<p>Tjeklisten (se skabelon) er et værktøj til at skabe overblik over forberedelserne til finalen. Der er indsat de felter, der typisk bruges, men det er muligt at tilføje ekstra ved behov.</p> <p><u>Del tjeklisten mellem de deltagende undervisere.</u></p> <p>Her er det muligt at uddeligere ansvarsområder og sætte deadlines.</p>

MATERIALER - Forberedelse

De 4 emner	<p>I Kickstart Programme arbejdes der indenfor følgende områder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produkt, service og koncept - Kunder og konkurrenter - Etablering, økonomi og ressourcer - Personlig afklaring og samfundsmæssig sammenhæng <p>Hvert team skal afdække disse områder i deres markedsføringsmateriale, som <u>præsenteres for dommerne ved finalen</u>.</p>
Pixibog	<p>Pixibogen er et godt og overskueligt redskab for eleverne, når de skal til at forberede sig til forløbet og finalen. I Pixibog_Kickstart Programme findes en kort forklaring af hvert af de fire emner ovenfor samt "Du lærer at..."-bokse, som danner et overblik over, hvad eleverne vil/skal lære herindenfor.</p>

Læringsmål	<p>Materialet <i>Kickstart Programme - undervisningsmateriale</i> arbejder med følgende 4 overordnede læringsmål (se også øverst s. 2):</p> <p>1) Eleverne opnår viden om, hvilke discipliner iværksætteri typisk omfatter.</p> <p>2) Eleverne kan identificere områderne i en fagrelevant forretningsmodel, fx Business Model Canvas.</p> <p>3) Eleverne kan bruge egne idéer/forslag som grundlag for levedygtigt iværksætteri.</p> <p>4) Eleverne opnår viden om muligheder og begrænsninger i de tilstedeværende ressourcer i forbindelse med arbejdet med iværksætteri.</p>
Bæredygtighed	<p>På TECHCOLLEGE arbejdes der med FNs verdensmål. Derfor tillægges dette forløb et krav om at arbejdet med iværksætteri vinkles ind i en bæredygtig dagsorden. Undervisningsmaterialet <i>Kickstart Programme - undervisningsmateriale</i> kommer med bud på, hvordan man kan arbejde med andre fagmål (s. 5).</p> <p>Forbered også eleverne på, at det er spørgsmålene i bedømmelseskriterierne, som dommerne vil stille dem til konkurrencen.</p>
Undervisningsmateriale	<p>Fonden for Iværksætteri har udviklet et undervisningsmateriale, som man kan vælge at bruge/køre efter eller blive inspireret af (se PDF-filen <i>Kickstart Programme - undervisningsmateriale</i>).</p>
Rammeplan	<p>Til ovenstående materiale er der udarbejdet en <i>Kickstart Programme - Overordnet rammeplan</i>, som danner et billede af, hvor langt tid materialet forventes at tage at gå igennem, hvilke emner der gennemgås samt hvilke materialer, der implementeres. Dette for at simplificere planlægningen af undervisningsforløbet.</p>
Pixibog	<p>Man kan med fordel også bruge pixibogen <i>Pixibog_Kickstart Programme</i> samt udlevere denne til eleverne for at give dem et overblik over, hvad forløbet indeholder.</p>
Eget materiale	<p>Ønsker man som underviser(e) ikke at bruge ovennævnte materiale, men udarbejde sit eget, er dette også en mulighed.</p> <p>Det foreslås, at der i samarbejde med de deltagende undervisere udvikles og planlægges læringsaktiviteter, der har fokus på iværksætteri og innovation samt undervisningsmateriale, der tager afsæt i læringsmålene. Her kan man med fordel bruge bedømmelseskriterierne og/eller "Du lærer at..."-boksene i pixibogen som udgangspunkt for læringsmålene.</p>
Prisuddelinger	<p>Udover finalepræmien arbejdes der henimod at give to priser:</p> <p>1) Bæredygtighed: Hvilket hold har bedst indtænkt bæredygtighed i deres produkt/virksomhed? Bæredygtighedsmodellen: balance mellem klima, økonomi og social; https://emu.dk/grundskole/sundheds-og-seksualundervisning-og-familiekundskab/maddannelse-i-praksis/hvad-er?b=t5-t32-t3631</p> <p>2) Samarbejde: Det hold, der har samarbejdet bedst / hvis samarbejdet har</p>

	foregået i en demokratisk proces, hvor der er givet plads til, at alle har haft "en stemme" jf. Læring med vilje; https://techcollege.dk/om-techcollege/paedagogisk-laeringskultur/
Pædagogisk X	En konsulent fra Pædagogisk X kan være en mulig spiller at inddrage i opstartsfasen. Denne mulighed blev benyttet under pilotforløbet. <i>OBS: Lav en aftale i god tid.</i>
Kommunikation/ marketing	Forløbet har fokus på entreprenørskab, innovation og bæredygtighed. Gør evt. Kommunikationsafdelingen opmærksom på afholdelsen af forløbet samt den kommende finale ; få lavet et skriv til intranettet/hjemmesiden/Facebook og få taget billeder før/under/efter. De deltagende elever vil reagere positivt på, at der fra skolens side (som også går meget op i temaerne) viser interesse for deres arbejde og resultater.

DET PRAKTISKE - Finalen

Hvor foregår eventet?	Snak med eleverne om, hvad de synes. Find evt. et område / lokale på egen adresse, hvor eleverne føler en tilknytning til stedet. - For nogle elever kan meget opmærksomhed fra fx skolens andre elever være en stor hæmsko for at kunne præstere godt. <i>Derfor kan det være en fordel at holde finalen et kendt (og trygt) sted.</i>
Hvem deltager?	- Dommerne (erhvervs- eller organisationsfolk), som skal bedømme eleverne - Faglærerne , der har været med undervises i undervisnings- og udviklingsforløbet - Alt efter stemningen på holdet, <i>kunne der inviteres andre hold</i> fra samme uddannelsesområde. - Evt. forældre, virksomheder, lærepladskonsulent, Marketing , Pædagogisk X
Udstyr (til eleverne)	Hvert team skal udstille deres prototype og markedsføringsmateriale på hver sin stand. Eleverne sørger selv for stande, sætte op og de materialer, de har brug for. OBS: Afdeling skal selv stå/betale for materialer (fonden stiller ikke flere midler til rådighed) Alle stande skal have tildelt et nummer eller et virksomhedsnavn , så dommerne kan identificere, hvilken stand de bedømmer.
Skabeloner	Udskriv navneskilte (se evt. skabelon) til alle elever, hvor de tilføjer deres eget navn og navnet på deres udviklede virksomhed/koncept/produkt samt standnumre (se skabelon). Spørg evt. Kommunikation, om de kan hjælpe med udskrift af navneskilte og keyhangers. På pilotforløbet lavede man hul med en hullemaskine øverst på skiltet og satte en keyhanger i.
Bedømmelseskemaer	Print skemaerne med standnumre/navne , så <u>hver dommer har et skema til hvert af de hold, de skal bedømme.</u> Der er 4 bedømmelseskriterier, som hvert hold skal bedømmes ud fra. Derfor skal holdene hver have besøg af min. 4 forskellige dommere .
Sammentællingsskema	Der er udarbejdet to slags sammentællingsark - til samme formål. <u>Vælg dét, du foretrækker / som giver bedst mening for dig;</u>

	<ul style="list-style-type: none"> - Pointskema til sammentælling - Sammentællingsark_point
Dommere	<p>Dommerne kan "rekrutteres" både internt og eksternt. (Brug evt. skabelon)</p> <p><u>Det anbefales at:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hovedparten er eksterne, så eleverne får en oplevelse af at møde og få feedback fra andre end deres undervisere. - dommerne har indsigt i det emne, de skal bedømme elever i (se de fire emner ovenfor og evt. beskrivelser fra pixibogen). <p>Det vurderes, at hver dommer kan bedømme ca. 4 hold i timen inkl. pauser.</p>
Præmier og diplomer	<p>Det er op til arrangøren(e), hvilke præmier og hvad der uddeles til vinderne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalevindere - Vindere af bæredygtighedspris - Vindere af samarbejdspris <p>Udlevér gerne et diplom i forbindelse med den enkelte pris (se skabelon).</p> <p>OBS: Afdelingen skal selv finansiere præmier (Fonden for Entreprenørskab stiller ikke flere midler til rådighed end dem, der blev brugt på pilotprojektet).</p>
Antal:	<p>Antallet af præmiegaver skal for alle 3 udnævnelser være à samme antal, som det største, deltagende hold.</p> <p><u>Forklaring:</u> Hvis holdene er blandede på 3-5 elever, hvoraf kun én gruppe består 5 elever, skal der være:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 finalepræmier - 5 bæredygtighedspriser - 5 samarbejdspriser <p>da man på forhånd ikke ved, hvilket hold der vil vinde hvad og om finalevinderne også for udnævnt én eller flere andre priser (bæredygtigheds- og/eller samarbejdsprisen). Dermed kan det være en idé at have forskellige slags præmier (indhold).</p>
Til dommerne:	<p>Hav gerne en "tak for hjælpen"-gave (fx vin) til alle dommerne, som tog tid ud af deres travle hverdag for at støtte op om eventet og jeres elevers arbejde.</p>
Udnævnelse af vinderne	<p>Finalevinderne -og præmien udnævnes/udleveres af dommerne.</p> <p>Bæredygtigsprisen og samarbejdsprisen:</p> <p>Da det er underviserne, der har fulgt eleverne og deres arbejde, giver det bedst mening, at det er dem, der udnævner vinderne af henholdsvis bæredygtigheds- og samarbejdsprisen.</p> <p>OBS: De tre forskellige priser/præmier kan godt gives til ét og samme hold ligesom det kan være tre forskellige hold. Det er op til underviserne at vurdere, om fx finalevinderne også vinder én af eller begge priser.</p>

EVALUERING - Refleksioner over forløbet

Evaluering	<p>Førstkommende hverdag efter finalen evalueres forløbet på klassen.</p> <p>Fx <i>Hvad fik eleverne ud af forløbet? Hvad synes de om at arbejde med innovation og entreprenørskab? Osv.</i></p>
-------------------	--