

Underviser introduktion til Undervisningsforløbet

Idé & IT

Før du går i gang med undervisningsforløbet

Dette undervisningsmateriale er udviklet i et samarbejde mellem SDU, Microsoft Danmark og FFE-YE's Start Up Programme.

Formålet med dette undervisningsmateriale er at introducere eleven eller den studerende til et forløb, der går fra idé til handling via entreprenante processer og teorier. En del af processen er at en app, der understøtter den konkrete idé eller som en selvstændig idé.

Undervisningsforløbet er udviklet, så der er fokus på processen og ikke det at vinde pitch-konkurrencen, der er i den sidste del af undervisningsforløbet. Et redskab for dig som underviser til at opnå feedback til grupperne. Således at det bliver anskueliggjort for grupperne, at de har opnået nye kompetencer og færdigheder.

Som underviser kan du give grupperne feedback ved at tale med dem løbende og stille dem følgende tre spørgsmål:

1. Hvor er I på vej hen i relation til dette projekt?
2. Hvordan oplever I det går?
3. Hvad er det næste I skal?

I din dialog med gruppen vil det være formålstjenligt, at du sørger for, at I også kommer omkring følgende 4 niveauer:

1. Hvor godt har de forstået det næste de skal, og hvordan gik den forrige?
2. Er de med på, hvad der kræves af den næste opgave i relation til processen?
3. Hvordan går det med at skrive dagbog? – Dette element understøtter deres egen selv-evaluering.
4. Hvad har de lært frem til nu, og hvad vil de gerne være bedre til?

Forløbet er opbygget over fem elementer:

1. Team & Idé

I denne del af forløbet skal du som underviser inddele elever/studerende i grupper af 3-4 personer. De skal arbejde i grupperne gennem hele forløbet. Det første, du skal, er at introducere dem til målet med undervisningsforløbet, så de ved, hvad de skal.

Efterfølgende skal du forklare, at det er væsentligt at have klarhed over gruppens kompetencer og faglighed. Herpå introducerer du dem til værksættesten på Startvaekst.dk. Gruppen udfylder ressourcearket "guide til din profil", som du kan hente på hjemmesiden.

Nu er gruppen klar til at gå videre til næste trin under Team & idé, idéudvikling.

Før du og eleverne/de studerende kan begynde at udvikle nye idéer, skal du som underviser have defineret en ramme. Det kan være (1) et overordnet tema, som f.eks. madspild, (2) en ekstern opdragsgiver der stiller en opgave eller (3) et tema fra dit område, som du selv har defineret.

Herpå introducerer du de studerende til idégenereringsprocessen "Trigger session", som du kan hente som ressourceark på hjemmesiden.

Næste idégeneringsøvelse er Brainwriting. Du kan også blot stoppe her, og grupperne kan samle de idéer op, de har fået indtil nu på ressourcearket, der kan hentes på hjemmesiden.

Alt efter hvor lang tid har du har brugt på denne del af det samlede undervisningsforløb, er det vigtigt, at gruppen skriver den dagbog, du finder som det sidste element under Team & Idé. Det er vigtigt, at du gør det klart for gruppen, at dagbogen indgår i den samlede bedømmelse af dem. Det vil være en god idé at hjælpe dem igennem de første par dage, hvor de skriver i den. Dagbogen kan med fordel indeholde billeder, det gør det nemmere at huske de situationer, der har været løbende og frem til nu.

2. Validering

Grupperne har nu en lang liste af forskellige idéer. Det næste, de skal, er at udvælge den af idéerne, som de vil arbejde videre med. Her skal de anvende det ressourceark, der kan hentes under menupunktet Idéudvælgelse på hjemmesiden.

Når gruppen har fundet frem til tre idéer, som det er muligt at arbejde videre med via pointarket, herefter er det tid til at indvie andre i udvælgelsen i den næste øvelse, Validering.

Eleverne eller de studerende forklarer de tre idéer til en af de andre grupper, og lad dem bedømme idéerne hver især med det samme pointark, som gruppen netop selv har bedømt med.

Nu har gruppen deres egen bedømmelse af tre idéer samt en anden gruppes vurdering, og på denne baggrund skal de udvælge, hvilken idé de vil arbejde videre med.

Den valgte ide skal de nu definere og endvidere formulere ideens Value proposition på baggrund af, samt ideens USP og skrive et tweet på max. 300 anslag.

Husk at gruppen skal skrive dagbog fra dag til dag.

3. Microsoft

Med dette undervisningsforløb kan dine studerende/elever nu tilføje deres forretningsidé en ekstra dimension, eller de kan udvikle den forretningsidé, de har i form af en app. Lad dine studerende følge anvisningen i modulet og lad dem udvikle deres egen app.

4. Business

Det er vigtigt, at dine studerende/elever på nuværende tidspunkt har været igennem de øvrige step i undervisningsforløbet, og at de samtidig har klarlagt, hvem i teamet der har hvilke kompetencer, og at de endvidere er indstillet på at samarbejde og dele viden med hinanden.

Husk der skal skrive dagbog løbende.

Hvis dine studerende/elever ikke på nuværende tidspunkt har udviklet en idé og en tilhørende app, må de tilbage til idégenereringsprocessen og arbejde forfra. Det vil ikke give nogen dybere mening at arbejde videre herfra med en løs idé. Det er din opgave som underviser at hjælpe gruppen frem til en bæredygtig idé, så deres læring og entreprenante kompetencer øges.

Dette element i undervisningsforløbet indeholder i alt fire elementer, som dine studerende/elever kan arbejde med for at styrke Idéen. De tre elementer, (1) Business Model Canvas, (2) Lean Start Up og (3) Bright Loops, har til formål at skabe et bæredygtigt koncept, de kan arbejde videre med under det fjerde element, Project Canvas.

Business Model Canvas

Hent skabelonen fra undervisningsforløbet og lad dine studerende arbejde sig vej igennem de forskellige elementer. De har tidligere arbejdet med det centrale element,

Value Proposition. Det er væsentligt, at teamet arbejder sammen om denne del af undervisningsforløbet, og at de har gensidig forståelse for alle elementerne i modellen.

Lean Start Up

Hent artiklen fra undervisningsforløbet og lad teamet vælge en eller flere af metoderne, hvor de kan teste deres idé på omverden. Det er vigtigt, at de ikke bare tester, men også har den videnskabsteoretiske del omkring dataindsamling med. Studerende/elever har tendens til at springe denne del over, men med et godt undersøgelsesdesign opnås de bedste resultater.

Bright Loops

<http://brightloops.org> er et online værktøj, der kan give sparring og feedback til dine studerende/elever. Lad dem se introduktionsvideoen på forsiden og lad dem da efterfølgende arbejde med værktøjet.

Her kan de forskellige teams også give sparring til hinanden.

Det kan næsten ikke siges nok, hvor vigtigt det er at skrive dagbog. I denne del af undervisningsforløbet er der mange aktiviteter i gang.

Project Canvas

Er et projektstyringsværktøj, som er hurtigt at komme i gang med for dine studerende/elever. Det er vigtigt, at de har gjort sig tanker om, hvor de vil hen, og hvilke opgaver og delopgaver de gerne vil arbejde med, før de går i gang med dette værktøj. Se videoen og lad dem arbejde med det på egen hånd. Følg op på dem løbende i form af feedback.

5. Pitch

E-bog kommer i 2014