

DEN ERHVERVSFAGLIGE VEJ TIL SUCCES

EU-SOCIALFONDSPROJEKT



EU Socialfondsprojektet "Den erhvervsfaglige vej til Succes"

Forløbsbeskrivelse af Hackathon på EUC Nord

DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Socialfond
Vi investerer i din fremtid

TECHCOLLEGE



Aalborg Handelsskole



erhvervsskolerne • aars
- kompetencer til en fremtid med succes



euc nordvest
Center for Uddannelse og Erhverv



TRADIUM



EUC NORD

Frederikshavn Handelsskole



SOSU
NORD
LEVENDE UDDANNELSE

EU-SOCIALFONDSPROJEKT

AMU Nordjylland

DEN ERHVERVSFAGLIGE VEJ TIL SUCCES

EU-SOCIALFONDSPROJEKT



Forløbets indhold (iflg. ansøgningen)

Forløbet skal sikre, at eleverne inddrages i at skabe ideer og fremkomme med forslag, der kan udvikle og styrke lærings- og skolemiljø. Forløbene skal derfor skabe ideer, som vi efterfølgende kan bruge for at udvikle vores skolemiljø.

Forløbslængde

Forløbet afvikles over 1 dag fra kl. 8.30 til kl. 14.30.

Forløbs- og formålsbeskrivelse

Målgruppen er de nyopstartede GF2-elever. Formålet er, at eleverne skal komme med deres egne innovative ideer, der kan styrke det sociale miljø på GF2. Det hele skal gerne munde ud i nye spændende fællesarealer og aktiviteter. Dette vil skabe et fysisk miljø, eleverne gerne vil opholde sig i, og et stærkt socialt fællesskab. På denne måde sigter aktiviteten mod at øge elevernes trivsel og sikre fastholdelse.

Derudover er formålet at give eleverne en række innovative kompetencer inden for iværksætteri og entreprenørskab, som de kan bruge i deres videre uddannelsesforløb og arbejdsliv. Der vil blive lagt vægt på kreative øvelser, der skærper elevernes innovative kompetencer. Eleverne vil også få værktøjer til fremlæggelse, skriftlig såvel som mundtlig, træning i at modtage og bearbejde konstruktiv kritik og en øget kompetence i at præstere under pres, til en given deadline. Eleverne vil på dagen stifte bekendtskab med 4 faser: idégenerering, idéudvikling, prototype/facilitering og til sidst pitch.

Der vil blive lagt vægt på, at elevernes ide er realiserbar inden for en overskuelig fremtid og inden for det økonomiske råderum, skolen har til rådighed.

Forløbsopbygning og modulbeskrivelse af det samlede forløb

Temarammen og udfordringen for dagen er: "Hvordan kan vi styrke det sociale miljø på GF2?"

Dagen styres og faciliteres af Thomas Overgaard, erhvervsplaymaker i Aalborg Kommune.

Indhold

Introduktion – Idégenerering – Idéudvikling – Realitytjek – Prototype – Pitch

DEN ERHVERVSFAGLIGE VEJ TIL SUCCES

EU-SOCIALFONDSPROJEKT



Program

Introduktion

Dagen sættes i gang med en åbningstale, hvor eleverne bydes velkommen. Herudover vil der følge en gennemgang af aktiviteterne for dagen. Herefter fremlægges problemstillingen for eleverne. Eleverne bliver efterfølgende delt i grupper (de er lavet på forhånd med ca. 2-4 elever pr. gruppe)

Idégenerering

Eleverne får nu mulighed for at arbejde med brainstorming, således de kan generere en række idéer til den fremlagte problemstilling. Eleverne foretager herefter en sortering i disse idéer og vælger den eller de, som de helst vil arbejde videre med. Herefter bliver eleverne samlet og introduceret til et analogt værktøj, som de kan anvende til at styre udviklingen af deres idé. Der er tale om et visuelt værktøj, der gør det let anvendeligt og samtidig danner grobund for yderligere kreativitet.

Idéudvikling / Prototype

Eleverne arbejder videre med deres idé, hvor vi nu stiller skarpt på en egentlig løsning og en evt. prototype. Her kan eleverne arbejde med blandt andet papir, pap og andre kreative materialer. Der vil muligvis være mulighed for at udarbejde prototyper i værkstederne.

Realitytjek

Eleverne har nu mulighed for at afprøve deres idé, altså få et realitytjek. Realitytjekkerne er lærere fra EUC Nord. Eleverne kan trykprøve ideen hos lærerne, der sidder klar med svar på deres spørgsmål.

Pitch

Her vil der være fokus på det at præsentere ens idé (pitch). Eleverne arbejder med deres pitch og den generelle præsentation af deres produkt. Hver gruppe skal præsentere deres idé foran dommerne (lærere/ledere på EUC Nord). Efter alle grupper har stået foran dommerne, finder vi frem til 3 udvalgte grupper, der pitcher deres idé foran alle øvrige elever, og der bliver nu udråbt en samlet vinder.

Aktivitetsdage og dato

EUC Nord afholder i 2019 3 forløb over 3 dage: 23., 24. og 25. januar.

DEN ERHVERVSFAGLIGE VEJ TIL SUCCES

EU-SOCIALFONDSPROJEKT



Timer

6 timer

Antal deltagende elever

Alle GF2 elever. I alt deltog 230 elever.

Aktivitetssammenhæng og additionalitet

Additionaliteten opstår på 2 punkter:

- Hackathon-metoden hænger godt sammen med valg af indsats og aktivitet – selve metoden understøtter arbejdet med forbedret skolemiljø. Det at indgå og arbejde sammen med elever fra andre uddannelser, og arbejde sammen med lærerne på andre måder, er i sig selv med til at forbedre oplevelsen af skolen og skolemiljøet.
Aktivitetsens pædagogiske koncept giver lærere og elever en anden måde at arbejde sammen på. Det er anderledes og nyt, at det er eleverne der fører ordet og dem, som er bestemmende og formende ift. skolens aktiviteter. Efterfølgende er det interessant at se, om vi som skole formår at bruge disse inputs, og ikke bare lade dem være ideer.
- Den anden form for additionalitet fremkommer ved, at læreren skal indgå i en anden lærerrolle og en anden kommunikation. De skal facilitere og understøtte og være "bagud" frem for at være foran og målstyrede. Her vil det blive eleverne der sætter målene, lærerne skal blot styre på tid, aktivitet og resultat.