



INSPIRATIONSMATERIALE

IDÉKONKURRENCEN

Et inspirationsmateriale til grundskolen



ISBN 978-87-92167-92-7

Copyright © 2021

Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele af det er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

2. udgave, august 2021

Forlag

Fonden for Entreprenørskab

Orca Press

Ejlskovsgade 3D

DK - 5000 Odense C

E-mail: post@ffe-ye.dk



Fonden for Entreprenørskab er nationalt videncenter og omdrejningspunkt for udvikling af entreprenørskab i undervisningen på alle uddannelsesniveauer, og Fonden er selv med til at skabe og udbrede ny viden og forskning om entreprenørskab i undervisningen. Fonden arbejder aktivt for, at evnen til at være innovativ skal være et grundelement i alle uddannelser fra abc til ph.d., og at innovation og entreprenørskab i højere grad skal integreres i uddannelserne og forankres på uddannelsesinstitutionerne.

INDHOLD

Indledning	1
Fase 1 Indledningsfasen	6
Fase 2 Opdagelses- og idéfasen	9
Fase 3 Undersøgelsesfasen	13
Fase 4 Præsentation og pitch	17
Fase 5 Evaluering	21

INDLEDNING

IDÉKONKURRENCEN

På Danish Entrepreneurship Festival afholder vi hvert år Idékonkurrencen for ca. 2000 unge, hvor formålet er at give alle unge i Danmark mulighed for at teste og afprøve deres nyudviklede idéer uden for uddannelsesrammen. Formålet med Idékonkurrencen er også at skabe et rum, som giver de unge muligheden for på et tidligt stadie i deres entreprenørskabsproces og modtage kvalificeret sparring og rådgivning fra erhvervsfolk og iværksættere fra hele landet.

Idékonkurrencen består af både en skriftlig og en mundtlig del, da der er vigtigt at kunne formidle sin idé på begge måder. Dertil stimulerer og styrker de to formidlingsformer forskellige entreprenørielle og personlige kompetencer. Den skriftlige del foregår inden Danish Entrepreneurship Festival, hvor deltagerne skal uploade en skriftlig idébeskrivelse, og den mundtlige del finder sted til selve Danish Entrepreneurship Festival, hvor deltagerne skal pitche idéen to gange for forskellige dommere. Den samlede score fra både den skriftlige og den mundtlige del afgør, hvem der går videre til finalen.

I Idékonkurrencen belønnes kreativitet, innovative idéer og deres nyhedsværdi. Der fokuseres på idéhøjden, hvor nyskabende opdagelser sættes i forhold til eksisterende idéer og produkter. Idékonkurrencen belønner særligt værdiskabende idéer.

- I Idékonkurrencen vægtes nyhedsværdi højt.
- I Idékonkurrencen vægtes realiserbarhed af den nyskabende idé højt.
- I Idékonkurrencen vægtes evnen til at formidle idéen.

I Idékonkurrencen bliver deltagerne bedømt på deres refleksioner over:

- Hvordan og for hvem skaber den nyskabende idé værdi?
- Hvordan vil idéen kunne realiseres og i hvilken kontekst?
- Mulige samarbejdspartnere og netværk?

Det er ikke et krav i Idékonkurrencen:

- At have testet og afprøvet sin idé.
- At have udviklet en forretningsplan.

Læs mere om Idékonkurrencen på Danish Entrepreneurship Festivals hjemmeside, danishentrepreneurshipfestival.fe-ye.dk, hvor du også tilmelder dig og dine elever.

OM MATERIALET

Materialet til Idékonkurrencen er opdelt i fem faser: den indledende fase, opdagelses- og idéfasen, undersøgelsesfasen, præsentation og pitch og til sidst evaluering. Faserne er fleksible alt efter tilgængelige ressourcer, tid og ambitioner. Materialet kan anvendes som et uafhængigt undervisningsforløb, men kan også anvendes som et indledende og forberedende forløb til entreprenørskabsforløbet Next Level.

Deltagere i Idékonkurrencen kan anvende materialet i udarbejdelsen af den skriftlige idébeskrivelse og det mundtlige pitch. Den skriftlige idébeskrivelse skal følge den obligatoriske skabelon – den finder du her: danishentrepreneurshipfestival.fe-ye.dk/71168 – og skal uploades online, hvor en dommer læser den igennem og giver point. Det mundtlige pitch fremføres to gange foran dommere til Danish Entrepreneurship Award, hvor deltagerne vil modtage feedback på deres idé. Dommerne udfylder et bedømmelseskema med point, og den gruppe fra hver af de fire kategori med den højeste samlede score går videre til finalen. De fire grupper skal pitche deres idé på en scene foran dommere og publikum. Dommerpanelet finder dernæst vinderen af Idékonkurrencen som præmieres med 10.000 kr. til klassekassen.

Materialet henvender sig til elever i grundskolens 7-10. klasse. Det henvender sig både til skoler, der kan prioritere en måneds projektforsøg til forløbet, skoler der har to ugentlige timers valgfag – og alt derimellem. I faserne er der både forslag til aktiviteter og spørgsmål, der kan ses som inspiration til læreren, og som er ikke obligatoriske. Udvælg aktiviteter og spørgsmål, der har relevans for din klasse og for jeres specifikke forløb.

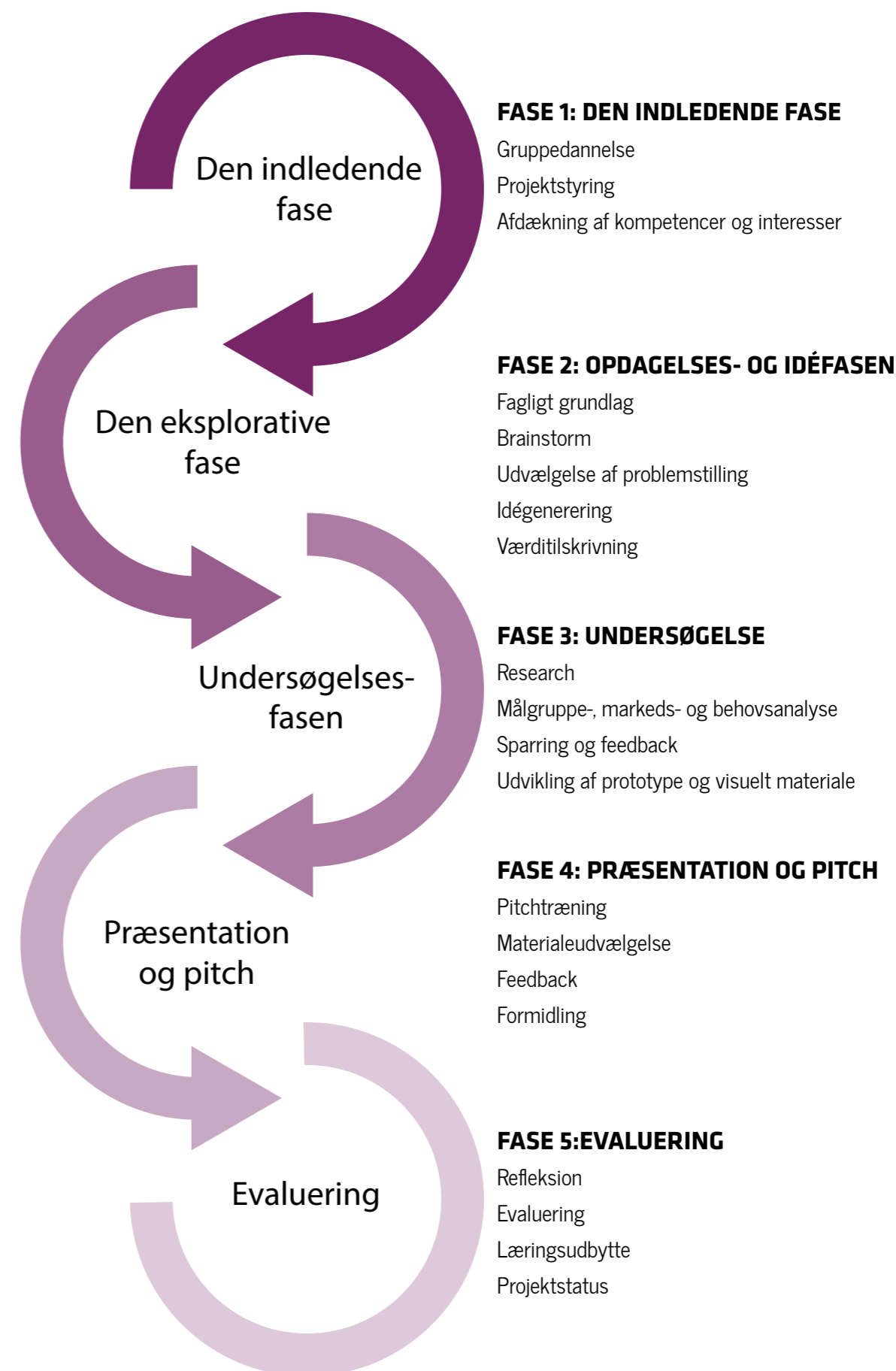
OM BEDØMMELSESKRITERIERNE

Den skriftlige idébeskrivelse bedømmes på syv kriterier med et max antal mulige point på 300. Kriterierne er idé, værdiskabelse, målgruppe, realiserbarhed, samarbejdspartnere og skriftlig formidling.

Det mundtlige pitch bedømmes på syv kriterier med et max antal mulige point på 250 pr. pitch. Kriterierne er idé, værdiskabelse, målgruppe, realiserbarhed, samarbejdspartnere, pitch og bæredygtighed.

Det kan være en god idé at udlevere bedømmelseskriterierne til eleverne og eventuelt gennemgå dem på klassen. Eleverne har til tider forskellige forståelser af kriterierne, så en fælles gennemgang vil som regel være til gavn for klassen. Bedømmelseskriterierne fortæller eleverne præcis, hvad de bedømmes på, og i hvor høj grad de bedømmes på det (vægtning). Det kan være hensigtsmæssigt at anvende bedømmelseskriterierne som et løbende pejlemærke, eleverne kan referere tilbage til gennem processen. Bedømmelseskriterierne findes sidst i materialet.

FASER





TAKSONOMI

Entreprenørskabsundervisning defineres som: "Indhold, metoder og aktiviteter, der understøtter udvikling af motivation, kompetence og erfaring, som gør det muligt at iværksætte, lede og deltage i værdiskabende processer." (FFE-YE, 2013)

Det overordnede formål for Fonden for Entreprenørskab er udbredelsen af entreprenørskabsundervisning på alle uddannelsesniveauer. Fondens egen forskning og effektmålinger ligesom anden international forskning viser bl.a., at entreprenørskabsundervisning har en positiv effekt på lysten til at blive iværksætter, det øger tiltroen til egne entreprenørielle evner og påvirker elevernes og studerendes entreprenørielle adfærd i og uden for skole og studier (Effektmåling af entreprenørskabsundervisning i Danmark, FFE-YE 2014).

Derudover viser forskning om læring og pædagogik, at undervisning, der skaber engagement og studiemotivation typisk fokuserer på autentiske og praktisk rettede opgaver, som udfordrer elevernes kreativitet og problemløsningsevner, samt omfatter gruppearbejde og giver plads til forskellige talenter (Newman, 1991). Varieret undervisning, der fordrer ejerskabs- og ansvarsfølelse, fremmer elevernes engagement og involvering i egen læring.

Fonden for Entreprenørskab søger at udvikle programmer, der er en syntese af ovenstående. Idékonkurrencen på Danish Entrepreneurship Festival er et kortere forløb, der inddrager elevernes kreativitet og interesser og giver dem ejerskab over egne projekter – fra idé til resultat. Konkurrenceelementet fungerer ikke blot som en motivationsfaktor, men er også en måde at engagere det lokale erhvervsliv i undervisningen og dermed gøre forløbet mere autentisk, virkelighedsnært og konkret for eleverne.

Efter Idékonkurrencen opfordres eleverne til at arbejde videre med deres idéer – eller med nye – i entreprenørskabsforløbet Next Level for 7. – 10. klasser, der ligesom Danish Entrepreneurship Festival er arrangeret af Fonden for Entreprenørskab.

FASE 1 INDLEDNINGSFASEN

I Indledningsfasen klargøres eleverne til det efterfølgende forløb. En god proces handler om at komme godt fra start, hvilket især gælder for den kreative proces. Den adskiller sig nemlig fra andre processer, da den er dynamisk, hvor hverken du eller eleverne kender resultatet på forhånd. Det er derfor en god idé at gøre sig nogle erfaringer med den kreative proces, inden forløbet starter. Derfor opfordres der til, at der afsættes tid til opvarmingsøvelser, som fordrer elevernes samarbejdsevner og kreative tænkning. På den måde bliver eleverne bekendt med processen, inden den rigtige proces starter. Formålet med øvelserne er at ændre deltagernes mentale og fysiske indstilling, så det bliver lettere for dem at anvende deres viden i den kreative proces.

INSPIRATION TIL AKTIVITETER I FASE 1

KOM GODT I GANG

Det er en god idé at lave nogle opstartsøvelser, før den næste fase påbegyndes.
Øvelserne kan føre eleverne ind i et kreativt og innovativt mindset.

GRUPPEDANNELSE

Står eleverne selv for inddelingen, eller indeles de i grupper af læreren?

GRUPPEMØDE

Grupperne kan have gavn af et gruppemøde allerede på dette stadie, hvor de f.eks. diskuterer og/eller kortlægger gruppens kompetencer, styrker, svagheder, rollefordeling og ambitioner.

Grundarbejdet i denne fase kan spare tid og frustrationer senere i processen.

FORSLAG TIL ØVELSER

KOM GODT I GANG

Dagen i dag	Navneord mødes
Hossa	Papirfly
Radiobilen	Ægget
Planlæg ferie	Tårn

GRUPPEDANNELSE

- Personlighedsmix
- Kompetencemix
- Interessemix

FØR DU GÅR VIDERE

Inspiration til spørgsmål til grupperne

- Hvilke kompetencer har jeg?
- Hvilke kompetencer har gruppens medlemmer?
- Hvilke erfaringer har jeg?
- Hvilke erfaringer har gruppens medlemmer?
- Hvilke muligheder har gruppen i sit netværk?
- Hvem kender vi?

FASE 2 OPDAGELSE- OG IDÉFASEN

Denne fase handler om at gå på opdagelse, være nysgerrig på samfundet og få sat elevernes faglige viden i spil.

Det er en god idé at køre et fælles fagligt forløb eller lade eleverne lave en faglig undersøgelse af mulige underemner på egen hånd. Overvej gerne, om I har gennemgået et fagligt forløb tidligere, som I kan lade dette projekt skrives ind i, eventuelt efter en kort genopfriskning.

Når eleverne er fagligt godt klædt på, kan de gå i gang med at udforske problemstillinger. Det kan de gøre ved f.eks. at brainstorme, lave øvelser, gå på opdagelse i nærmiljøet, eller researche på internettet. Man kan vælge en overordnet, fælles problemstilling, som alle grupper arbejder med, da det giver dig styring på fagligheden. Et fagligt forløb kan hurtigt føles spildt, hvis mange grupper arbejder med problemstillinger, der ikke har relevans i forhold til det faglige forløb. Derudover vil det ofte være interessant at se meget forskelligartede løsninger på én overordnet problemstilling. Omvendt er fordelene ved at lade de enkelte grupper vælge deres problemstilling frit, at de i højere grad kan vælge at arbejde med noget, der stemmer overens med gruppemedlemmernes kompetencer, erfaringer og interesser, hvilket kan give dem større ejerskab over idéerne.

Når der er valgt den problemstilling, der skal arbejdes videre med, skal grupperne i gang med at idégenerere på løsninger. Her er det en god idé at starte med nogle idégenereringsøvelser og få åbnet op for den divergente tankegang. I starten er det vigtigt at eleverne prioriterer kvantitet over kvalitet. Eleverne skal ukritisk generere så mange idéer som muligt, og skrive dem på et stykke papir eller post-its. Når grupperne er ved at løbe tør for idéer, kan de begynde med det kritiske sorteringsarbejde. De skal nu gennemgå idéerne og udvælge de bedste.

Eleverne skal kortlægge idéernes sociale, økonomiske, kulturelle og faglige værdi, og vurdere idéens realiserbarhed. De skal bruge deres faglige viden og den viden, de har tilegnet sig i opdagelsesfasen. Grupperne bør overveje, om det kan skabe værdi at kombinere idéer eller bygge videre på hinandens idéer. Dernæst skal de diskutere muligheder og udfordringer og udvælge den idé, de synes, er bedst, og som er den idé, de skal arbejde videre med.

Gruppen skal kunne argumentere for det nyskabende ved idéen og for, hvordan deres idé adskiller sig fra noget allerede eksisterende.

INSPIRATION TIL AKTIVITETER I FASE 2

FAGLIGT FORLØB

Gennemgå eller genopfrisk et fagligt forløb, så eleverne er klædt godt på.

VALG AF PROBLEMSTILLING

Må grupperne frit vælge deres problemstilling, eller skal de arbejde under en overordnet, fælles problemstilling? Lad eleverne udforske problemstillingerne f.eks. ved hjælp af øvelserne.

IDÉGENERERING OG UDVÆLGELSE AF IDÉ

Kom med idéer til, hvordan den valgte problemstilling kan løses, og vælg den bedste idé. Kom gerne med rigtig mange idéer, før I begynder at sortere og vælge fra – jo flere, jo bedre!

UDFORSK JERES EGNE OG GRUPPENS NETVÆRK I RELATION TIL PROBLEMSTILLINGEN OG JERES IDÉ

Find ud af, hvem I kender, der kan hjælpe jer med at udvikle jeres idé. Er der nogen, der ved noget lige præcis om det område, som jeres idé ligger inden for?

DISKUTÉR HVILKE FAG I KAN BRUGE I ARBEJDET MED IDÉEN, OG HVORDAN.

Hvad har I lært i forskellige fag, som I kan bruge til at udvikle og arbejde med jeres idé?

FORSLAG TIL ØVELSER

UDFORSKNING OG UNDERSØGELSE

Lokalsamfundet Nyt syn på samfundet
Ti veje til en god idé Mit hverdagsproblem

IDÉGENERERING

Brainstorm For og imod
Den værste idé Send din idé videre
Tanker på kryds og tværs med billeder Skaber din idé værdi
Tanker på kryds og tværs med ord Netværk

FØR DU GÅR VIDERE

Inspiration til spørgsmål til grupperne

- Hvorfor har vi valgt netop denne problemstilling og idé?
- Hvordan og for hvem skaber idéen værdi og gør en forskel?
- I hvor høj grad er idéen nyskabende og original?
- Hvad kræver det at gøre idéen til virkelighed – tid, penge, viden, materialer? Kan den realiseres?
- Hvem i vores netværk kan hjælpe os i arbejdet med idéen? Hvordan kan de det?

FASE 3 UNDERSØGELSESFASEN

I denne fase skal grupperne arbejde videre på deres idé. I videreudviklingen af deres idé kan de anvende de resultater, de fik i opdagelses- og idéfasen, og undersøge både eksisterende og ny viden.

For at skabe innovative og nyttige løsninger kræver det, at man kender målgruppen, deres virkelighed og de behov og udfordringer, de har. Derfor er en af grundstenene for at arbejde videre med en idé at forstå den verden, der omgiver problemet. Det er en god idé at strukturere arbejdet ud fra bedømmelseskriterierne.

IDÉ

Grupperne bør kunne forklare kort og præcist, hvad deres idé går ud på, og hvordan den hjælper med at den problemstilling, de har arbejdet med. Det er også en rigtig god idé at undersøge, hvad der findes, som minder om deres idé, så de kan forklare, hvordan den adskiller sig fra det, der allerede findes. Grupperne bør desuden tænke over, hvordan deres idé tager udgangspunkt i deres faglighed og viden. Grupperne bliver i høj grad vurderet på, hvor nyskabende og original deres idé er, og på hvor gode de er til at forklare, hvad det nye ved deres idé er.

MÅLGRUPPE OG VÆRDISKABELSE

Grupperne bør undersøge målgruppens behov. Hvilket behov er det præcist deres idé dækker, og hvordan? Grupperne skal kunne forklare, hvorfor de har valgt deres målgruppe og lave eller finde undersøgelser og viden, der understøtter deres argumentation. Det vil være en god idé at benytte elevernes nuværende og potentielle netværk i forbindelse med, at de skal ud og skabe ny viden.

Grupperne bliver i høj grad bedømt på, hvor værdiskabende deres idé er, så det er vigtigt, at de er grundige i deres undersøgelse og argumentation af målgruppens behov og idéens værdi, og at de har viden, der understøtter det. Værdien kan være social, kulturel og/eller økonomisk.

PROTOTYPE

Teamet kan vælge at udvikle en prototype, som visualiserer deres idé. Prototyper handler om at gøre idéen mere konkret og håndgribelig, og teamet kan komme rigtig langt med gængse kreative materialer. Prototypen skal i denne sammenhæng forstås bredt, så det kan f.eks. være en fysisk model, en 3D-tegning, en planche eller andet, der er med til at afprøve og udvikle forskellige aspekter af idéen. Det er ikke et krav i Idékonkurrencen at have en prototype, men det kan være en hjælp for gruppen i deres udviklingsproces.

REALISERBARHED OG SAMARBEJDSPARTNERE

Det er en god idé, at grupperne undersøger, hvad der skal til for at gøre deres idé til virkelighed. Hvad vil det f.eks. koste at afholde et event, producere et produkt, kode en hjemmeside? Kan man tjene penge på idéen? Hvilken viden mangler gruppen, og hvilke samarbejdspartnere vil være en god idé at få kontakt til? Eleverne kan f.eks. bruge mindmaps til at skabe et overblik over deres nuværende viden om idéen, og hvad de mangler viden om.

Samarbejdspartnere og/eller kontakt til ens netværk er gavnligt for udviklingen af ens idé. En samarbejdspartner kan både være en partner, der bidrager med penge, men også en der bidrager med viden, sparring og feedback, indsigt i en specifik branche og erfaring med målgruppen. Det er især en god idé, at gruppen forsøger at få feedback på deres idé fra deres netværk eller en eventuel samarbejdspartner.

INSPIRATION TIL AKTIVITETER I FASE 3

UNDERSØG IDÉEN OG MARKEDET

Hvad findes der, som minder om jeres idé? Hvordan er jeres forskellig fra konkurrenterne? Hvad kan I ændre, så jeres idé er anderledes og ny? Gå på internettet og find al den viden, I skal bruge for at vise, at jeres idé ikke findes i forvejen.

UNDERSØG MÅLGRUPPEN

Hvad ved I om målgruppen, og hvad vil I gerne vide? Det er en god idé at lave en spørgeskemaundersøgelse eller finde andre undersøgelser, der giver jer den viden, som I har brug for. Brug internettet til at finde ud af mere om jeres målgruppe.

FÅ SPARRING OG FEEDBACK

Spørg nogen, f.eks. målgruppen eller jeres netværk, hvad de synes om jeres idé. Tænk gerne over, om der er noget helt bestemt, I gerne vil have svar på, så I får noget at arbejde videre med. Tal også gerne med eksperter inden for området, der kan give jer specialviden.

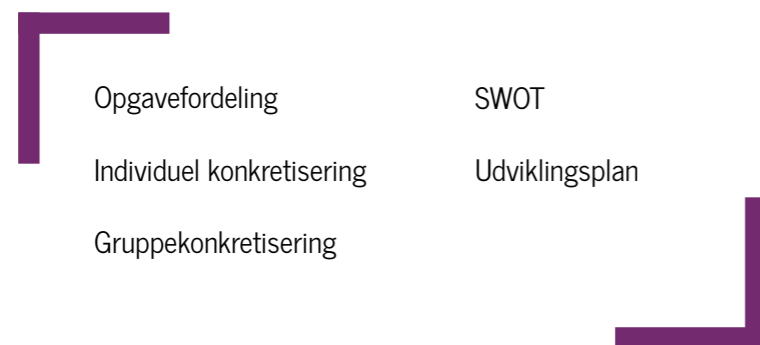
VISUALISER OG KONKRETISER JERES IDÉ

Ved at lave en model, en 3D-tegning, en planche eller andet, der konkretiserer jeres idé, kan I få synliggjort nye udfordringer eller muligheder ved idéen, som I først ser, når I visualiserer, former, tegner eller bygger jeres idé. Hvad giver det af idéer til ændringer?

UDVIKLING FRA IDÉ TIL VIRKELIGHED

Hvis det ikke er muligt inden for rammerne af undervisningsforløbet at gøre idéen til virkelig, så er det en god idé at overveje, hvad der skal til – materialer, viden, penge, eksperter, andet?

FORSLAG TIL ØVELSER



FØR DU GÅR VIDERE

Inspiration til spørgsmål til grupperne

- Hvem er vores konkurrenter, og hvordan adskiller vi os fra dem?
- Hvordan vil vi skabe opmærksomhed omkring idéen og nå målgruppen?
- Hvad har vi fundet ud af ved at lave en prototype?
- Kan idéen gøres til virkelighed? Hvordan kan vi gøre idéen mere realiserbar?
- Hvilke indtægter og udgifter vil der være ved idéen? Er idéen økonomisk bæredygtig?

FASE 4 PRÆSENTATION OG PITCH

Grupperne skal nu finde ud af, hvordan de vil præsentere deres idé for andre. Det vigtigste er her, at eleverne kan forklare kort og præcist, hvilken problemstilling de vil løse, hvad deres idé går ud på, og hvad værdien i idéen er. Eleverne skal først udarbejde deres skriftlige idébeskrivelse og bagefter forberede deres pitch. Det er en god idé, at eleverne reflekterer over hele processen og alle deres resultater og vurderer, hvad der er vigtigt for både den skriftlige og den mundtlige præsentation.

Det er en god idé, at grupper gennemgår bedømmelseskriterierne. Hvad forventer dommerne af gruppen?

SKRIFTLIG IDÉBESKRIVELSE

Inden selve idékonkurrencen skal gruppen uploade den skriftlige idébeskrivelse for at vise, at de kort og præcist, kun ved hjælp af ord, kan forklare deres idé. Idébeskrivelsen må kun fylde én side (2400 tegn), og uploades på Danish Entrepreneurship Festivals hjemmeside, danishentrepreneurshipfestival.fe-ye.dk, når grupperne er tilmeldt konkurrencen.

Gruppen skal sørge for at lave en gennemarbejdet og fyldestgørende idébeskrivelse, der forklarer hvad problemet er, hvordan de løser det, og hvorfor de har valgt netop denne problemstilling og løsning. Der bør lægges vægt på, hvordan og for hvem gruppens idé skaber værdi, og hvorfor de har valgt netop denne målgruppe. De skal forklare, hvad der skal til for at realisere idéen, og vise, at de har undersøgt idéens realiserbarhed. Hvis de har haft kontakt med nogle i eller uden for deres netværk, skal de fortælle, hvorfor og hvordan de har eller kan bidrage til deres idé.

Det er en god idé at få andre til at læse idébeskrivelsen igennem, meget gerne nogen som ikke har hørt gruppens idé før. Der lægges vægt på den skriftlige formidling, og på hvordan gruppen vælger at bruge deres begrænsede plads. Det anbefales, at der læses korrektur på idébeskrivelsen, før den sendes afsted.

Den skriftlige idébeskrivelse skal struktureres efter følgende overskrifter:

- Idé
- Værdiskabelse
- Målgruppe
- Realiserbarhed
- Samarbejdspartnere
- Bæredygtighed

MUNDTLIGT PITCH

I idékonkurrencen skal eleverne pitche deres idé to gange. Begge gange har de fire minutter, hvorefter der er fire minutter til, at dommerne kan stille spørgsmål og give feedback til gruppen. Dette vil foregå i et online møderum.

Grupperne skal øve deres pitch. De skal have styr på, hvad de gerne vil fortælle, og hvordan det skal formidles. Hvordan får vi en evt. prototype i spil? Hvilke hjælpemidler er hensigtsmæssige at medbringe til en mundtlig præsentation? Det er en fordel at gøre sig nogle grundige overvejelser om, hvilke hjælpemidler man medbringer, og hvilken værdi det har for præsentationen.

Dernæst gælder det om at øve det grundigt igennem, gerne overfor et publikum. Det er en oplagt mulighed for at få konstruktiv feedback og finde ud af, hvad der fungerer, og hvad der ikke gør. Forstår publikum, hvad idéen

går ud på?

TIPS TIL PRÆSENTATIONSTEKNIK

Opbygning af pitch

Det er en god idé at få eleverne til at tænke over opbygningen af deres pitch, så de får alle de vigtige elementer med. Mange elever starter med at fortælle om idéen, hvilket ikke altid er den mest hensigtsmæssige opbygning. En god tommelfingerregel er, at eleverne starter med at fortælle om det problem, de har fokuseret på, og får opridset fakta og data på problemstillingen. Dernæst kan de fortælle om deres løsning og idé og om, hvordan idéen kan gøres til virkelighed. Det kan være gavnligt at gennemgå evalueringsfasen og dernæst vende tilbage og justere præsentationen.

Selvom indholdet i gruppens pitch naturligvis skal have højeste prioritet processen igennem, er der andre faktorer, der også har stor effekt på dommerens samlede indtryk af gruppens idé. Tale og kropssprog har gennem undersøgelser vist sig at have stor betydning for modtagelsen af et pitch eller en præsentation, og derfor er det en god idé at prioritere begge dele højt.

Tale

Tale omfatter bl.a. ting som toneleje, tempo, pauser, og hvilke ord man lægger tryk på. Det siger sig selv, at man skal tale højt og tydeligt, men det er også vigtigt at have fokus på tempo og variationer i toneleje. Gruppen vil som regel have rigtig meget, de ønsker at fortælle på deres begrænsede tid, men et roligt tempo er i princippet vigtigere. Hvis man taler for hurtigt eller monotont, vil dommeren have svært ved at huske, hvad der fortælles. Derfor er et godt råd at holde pauser i talen og omhyggeligt vælge, hvilke ord man vil lægge særligt tryk på. Det er også en god idé at lade alle i gruppen sige noget, da der på den måde helt naturligt kommer variation og pauser i præsentationen. Det skal naturligvis aftales på forhånd, hvem der siger hvad og hvornår.

Kropssprog

Kropssprog omfatter bl.a. øjenkontakt, udstråling, bevægelse og entusiasme. God øjenkontakt, et afslappet kropssprog og en udstråling, der udtrykker entusiasme omkring idéen, gør præsentationen mere overbevisende for dommerne. Man må gerne bevæge sine hænder, mens man præsenterer, og have et kropssprog, der signalerer, at man tror på sin egen idé.

INSPIRATION TIL AKTIVITETER I FASE 4

- Gennemgang af bedømmelseskriterierne, både skriftlige og mundtlige
- Udarbejdelse af den skriftlige idébeskrivelse
- Gennemlæsning af andre teams idébeskrivelser
- Upload af idébeskrivelsen online
- Udarbejde opbygning af pitch
- Øve pitch for resten af klassen

FØR DU GÅR VIDERE

Inspiration til spørgsmål til grupperne

- Hvilke kriterier bliver vi bedømt på, og hvordan tilpasser vi vores præsentation (både skriftlig og mundtlig) til dem?
- Hvad er vores vigtigste budskab?
- Hvad er det vi sælger og til hvem?
- Hvad gør vi, hvis en af os går i stå i vores pitch?
- Hvilke konkrete ting og materialer skal vi have med til vores pitch, og hvorfor er de nødvendige?
- Hvilke spørgsmål kan dommerne finde på at stille? Har vi svar på dette?

FASE 5 EVALUERING

Evaluering skaber rum for refleksion og læring, som eleverne kan tage videre med sig. Det er en vigtig del af alle entreprenørskabsforløb, og det er en god idé at prioritere evalueringen højt, da det har en indvirkning på elevernes læringsmæssige resultat af forløbet.

Eleverne bør kigge på de resultater, de har opnået, men helt essentielt for evalueringen er den proces, de har været igennem. En grundig refleksion over processen vil gavne eleverne fremadrettet, hvis de senere skal arbejde projektorienteret.

Evalueringen er todelt. Første del omhandler evaluering af gruppens idé, udførelse og feedback fra dommere. Den anden del omhandler evaluering af gruppens samarbejde, processen og elevernes individuelle udvikling.

Et godt råd er at evaluere løbende gennem processen og også at lade evaluering være et afsluttende element af alle faser. Gennemgå også gerne evalueringsspørgsmålene, før I går til Idékonkurrencen på Danish Entrepreneurship Festival.

Efter konkurrencen har eleverne helt sikkert gjort sig nogle nye erfaringer i forhold til det mundtlige pitch. Det kan derfor være gavnligt at gennemgå evalueringsspørgsmålene igen. Derudover vil eleverne have modtaget kvalificeret feedback, som de nu kan reflektere over og inddrage i deres endelige evaluering.

EVALUERING AF IDÉEN

Idéevaluering kan foretages af gruppen i fællesskab. Det er hensigtsmæssigt, at de her reflekterer over og evaluerer på deres idé og den feedback, de har fået. Gode spørgsmål kunne være følgende:

- Hvad var afgørende, da vi valgte vores idé? Hvad var afgørende, da vi sorterede andre idéer fra?
- Hvilken værdi kan vores idé skabe og for hvem?
- Hvordan bidrager vores prototype (hvis gruppen har udviklet en) til idéen?
- Hvilken feedback har vi fået undervejs, og hvordan har vi brugt den?
- Hvad kunne fremtidige muligheder være for arbejdet med idéen?
- Hvilken feedback fik vi fra dommerne, og hvilke justeringer giver det os anledning til at lave?
- Hvilke kriterier scorede vi lavest point i, og hvordan kan vi forbedre det?
- Hvilke fag har vi arbejdet med og hvordan?

INDIVIDUEL OG GRUPPEEVALUERING

Et godt råd er indledningsvist at lade eleverne sidde individuelt og reflektere over processen. Afsæt god tid til denne del af evalueringen. Det fungerer godt at bede dem om at skrive et par stikord ned, som de derefter kan dele med hinanden. Gode spørgsmål kunne være følgende:

- Hvad var dine forventninger til idéen?
- Levede arbejdet med idéen op til dine forventninger?
- Hvad har været det bedste ved processen og hvorfor?
- Hvordan har denne måde at arbejde på fungeret for dig?
- Hvordan var det at skulle fremlægge foran dommere?
- Hvis du skal vælge én ting, som du er mest stolt af ved idéen og forløbet, hvad er det så? Det kunne f.eks. være samarbejdet i gruppen, idéen, fremlæggelsen, din personlige indsats, m.m.
- Hvad har været det sværeste i forløbet og hvorfor?
- Hvad kan du tage med dig videre til næste gang, du skal arbejde projektorienteret?

Efter den individuelle evaluering kan det være en god idé at lave en gruppeevaluering. Eleverne kan evaluere processen i fællesskab i gruppen og vurdere, hvordan samarbejdet har fungeret. Gode spørgsmål kunne være:

- Hvad synes I om resultatet af jeres arbejde?
- Hvordan har samarbejdet i gruppen fungeret?
- Hvordan har arbejdsfordelingen været?
- Hvad har fungeret godt i gruppen? Hvad har fungeret mindre godt?
- Hvad har været særligt udfordrende?
- Hvordan tacklede I udfordringerne? Kunne I have tacklet det anderledes?

EVALUERING FRA LÆREREN

Hvis der er tid, kan du vælge at give eleverne en individuel evaluering. Her kan du komme ind på både den faglige og den personlige progression, eleven har oplevet gennem projektet.

Evalueringen kan afsluttes med en fælles opsamling, hvor eleverne får mulighed for at kommentere helt generelt på forløbet. Her kan de dele deres oplevelse af undervisningsformen og projektet, give indsigt i, hvad der fungerer både godt og mindre godt og reflektere over deres individuelle læringsudbytte. Den fælles opsamling kan fungere som et redskab for videre udvikling, og både den positive og negative kritik kan gavne klassens videre arbejde med projektorienterede forløb.

INSPIRATION TIL AKTIVITETER I FASE 5

- Individuel evaluering FØR Idékonkurrencen
- Gruppeevaluering FØR Idékonkurrencen
- Idéevaluering EFTER Idékonkurrencen og justeringer på baggrund af feedback
- Individuel evaluering EFTER Idékonkurrencen
- Gruppeevaluering EFTER Idékonkurrencen

LÆRINGSBAROMETER

Hvis du har lyst, kan du lade dine elever udfylde læringsbarometeret ud fra, hvor enige de er. Grøn betyder meget enig, gul er hverken eller, og rød er slet ikke enig. Eleverne kan dernæst udvælge 2-3 udsagn, de kunne tænke sig at arbejde videre med.

	Jeg kan beskrive og sammenligne enkle økonomiske, sociale og kulturelle fænomener
	Jeg kan identificere muligheder eller ideer ud fra grundlæggende viden
	Jeg kan bruge og forstå faglige begreber, der knytter sig til emnet vi har arbejdet med
	Jeg øver mig i at udfordre mig selv og blive ved - også når noget er svært
	Jeg øver mig i at prøve mig frem og acceptere, når jeg selv eller andre laver fejl
	Jeg kan vurdere, om en idé giver værdi for andre, og jeg kan undersøge, om ideen er ny
	Jeg tager ansvar for et fælles projekt, og jeg gør mig umage med at skabe et godt produkt og en god proces sammen med andre

Bedømmelseskriterier - skriftlig idébeskrivelse	Point 1-10	Vægtning	Guidelines og gode råd til teamet
Idé I hvor høj grad er idéen nyskabende og original? Det kan være nytænkning af noget eksisterende, eller det kan være noget helt nyt (inkrementel eller radikal innovation)		5	Beskriv, hvad jeres problemstilling er, og hvordan jeres idé hjælper med at løse dette problem. Forklar, hvordan I er kommet på idéen, og hvad det nye ved idéen er. Forklar, hvordan I har undersøgt markedet, og hvordan jeres idé skiller sig ud fra det, der allerede findes. Forklar, hvordan jeres idé tager udgangspunkt i netop jeres faglighed eller viden. Har I allerede udtænkt jeres forretningsmodel, kan den beskrives her.
Værdiskabelse I hvor høj grad skaber idéen værdi? Værdien kan være enten social, kulturel eller økonomisk.		4	Forklar, hvordan og for hvem jeres idé skaber værdi og gør en forskel. Fortæl, hvilken værdi idéen skaber, og om værdien er social, kulturel og/eller økonomisk.
Målgruppe I hvor høj grad er der overensstemmelse mellem idé og målgruppe?		4	Forklar, hvorfor I har valgt netop denne målgruppe, og hvorfor målgruppen har brug for jeres idé. Beskriv, hvilke undersøgelser og viden der understøtter, at jeres idé opfylder et reelt behov hos målgruppen.
Realiserbarhed I hvor høj grad ved teamet, hvad der skal til for at realisere idéen?		3	Beskriv, hvilke ressourcer (f.eks. økonomi, viden, samarbejdspartnere) I skal bruge for at realisere idéen. Hvad vil det f.eks. koste at gøre jeres idé til virkelighed? Forklar, hvordan I har undersøgt eller afprøvet, om idéen kan realiseres.
Samarbejdspartnere I hvor høj grad har teamet haft kontakt til potentielle samarbejdspartnere og relevante netværk og fået sparring på deres idé?		2	Fortæl om jeres netværk og samarbejdspartnere og om, hvordan de har bidraget til udviklingen af jeres idé. Hvem har I talt med, hvilken feedback har I fået, og hvordan har I brugt det? Beskriv, hvilke fremtidige samarbejdspartnere I har brug for at komme i kontakt med.
Skriftlig formidling I hvor høj grad er teamets skriftlige formidling af idéen gennemarbejdet og fyldestgørende? I denne generelle vurdering tages højde for følgende: • Har teamet skabt en levende fortælling om idéen? • Har teamet argumenteret overbevisende for deres valg? • Har teamet brugt det antal tegn, de har til rådighed fornuftigt (2400)? • Har teamet gjort sig umage med formalia – dvs. korrekt stavning, kommasætning osv.		10	Vær opmærksom på, at I kan score op til 100 point ved at lave en levende og gennemarbejdet beskrivelse. Overvej, hvilke virkemidler som f.eks. følelser, sprog, fakta, undersøgelser m.m. der vil gøre jeres idébeskrivelse mere overbevisende. Læs beskrivelsen godt igennem, så I sikrer jer, at I har formuleret jer klart og tydeligt. Få også gerne andre til at læse jeres beskrivelse og spørg, om de forstår, hvad jeres idé går ud på. Overvej, hvordan I bedst muligt bruger alle de 2400 tegn, I har til rådighed. Læs korrektur og udryd stave-, sjuske- og slåfejl.
Bæredygtighed I hvor høj grad reflekterer teamet over ideens mulige bidrag til bæredygtighed og/eller verdensmål?		2	Beskriv, hvordan jeres idé bidrager til bæredygtighed og/eller verdensmål. Har I f.eks. indtænkt enten bæredygtig produktion eller social ansvarlighed i idéen? Hvis ideen ikke arbejder med bæredygtighed eller verdensmål – argumenter for, hvorfor dette ikke er relevant for netop jeres idé.
Samlet max. point		300	

Bedømmelseskriterier – Pitch	Point 1-10	Vægtning	Guidelines og gode råd til teamet
Idé I hvor høj grad er idéen nyskabende og original? Det kan være nytænkning af noget eksisterende, eller det kan være noget helt nyt (inkrementel eller radikal innovation)		5	Beskriv, hvad jeres problemstilling er, og hvordan jeres idé hjælper med at løse dette problem. Forklar, hvordan I er kommet på idéen, og hvad det nye ved idéen er. Forklar, hvordan I har undersøgt markedet, og hvordan jeres idé skiller sig ud fra det, der allerede findes. Forklar, hvordan jeres idé tager udgangspunkt i netop jeres faglighed eller viden. Har I allerede udtænkt jeres forretningsmodel, kan den beskrives her.
Værdiskabelse I hvor høj grad skaber idéen værdi? Værdien kan være enten social, kulturel eller økonomisk.		4	Forklar, hvordan og for hvem jeres idé skaber værdi og gør en forskel. Fortæl, hvilken værdi idéen skaber, og om værdien er social, kulturel og/eller økonomisk.
Målgruppe I hvor høj grad er der overensstemmelse mellem idé og målgruppe?		4	Forklar, hvorfor I har valgt netop denne målgruppe, og hvorfor målgruppen har brug for jeres idé. Beskriv, hvilke undersøgelser og viden der understøtter, at jeres idé opfylder et reelt behov hos målgruppen.
Realiserbarhed I hvor høj grad ved teamet, hvad der skal til for at realisere idéen?		3	Beskriv, hvilke ressourcer (f.eks. økonomi, viden, samarbejdspartnere) I skal bruge for at realisere idéen. Hvad vil det f.eks. koste at gøre jeres idé til virkelighed? Forklar, hvordan I har undersøgt eller afprøvet, om idéen kan realiseres.
Samarbejdspartnere I hvor høj grad har teamet haft kontakt til potentielle samarbejdspartnere og relevante netværk og fået sparring på deres idé?		2	Fortæl om jeres netværk og samarbejdspartnere og om, hvordan de har bidraget til udviklingen af jeres idé. Hvem har I talt med, hvilken feedback har I fået, og hvordan har I brugt det? Beskriv, hvilke fremtidige samarbejdspartnere I har brug for at komme i kontakt med.
Pitch I hvor høj grad er teamets pitch gennemarbejdet, fyldestgørende og overbevisende? I den generelle vurdering af pitchet tages højde for følgende: • I hvor høj grad formår teamet at fange din opmærksomhed? • Har teamet skabt en levende fortælling om idéen? • I hvor høj grad evner teamet at gøre brug af de 4 minutter, de har til rådighed til deres pitch?		5	Vær opmærksom på, at I kan score op til 100 point ved at lave en levende og gennemarbejdet beskrivelse. Overvej, hvilke virkemidler som f.eks. følelser, sprog, fakta, undersøgelser m.m. der vil gøre jeres idébeskrivelse mere overbevisende. Læs beskrivelsen godt igennem, så I sikrer jer, at I har formuleret jer klart og tydeligt. Få også gerne andre til at læse jeres beskrivelse og spørg, om de forstår, hvad jeres idé går ud på. Overvej, hvordan I bedst muligt bruger alle de 2400 tegn, I har til rådighed. Læs korrektur og udryd stave-, sjuske- og slåfejl.
Bæredygtighed I hvor høj grad reflekterer teamet over ideens mulige bidrag til bæredygtighed og/eller verdensmål?		2	Beskriv, hvordan jeres idé bidrager til bæredygtighed og/eller verdensmål. Har I f.eks. indtænkt enten bæredygtig produktion eller social ansvarlighed i idéen? Hvis ideen ikke arbejder med bæredygtighed eller verdensmål – argumenter for, hvorfor dette ikke er relevant for netop jeres idé.
Samlet max. point		250	

VIL I ARBEJDE MERE MED ENTREPRENØRSKAB?

Lad dine elever forsætte arbejdet med deres ideer - eller helt nye ideer - i entreprenørskabsforløbet Next Level.

Next Level er et entreprenørskabsprogram for elever i 7. til 10. klasse. Programmet giver grundskoleelever mulighed for at prøve kræfter med entreprenørskab på en spændende og lærerig måde ved at gå fra idé til handling. Der er flere måder at arbejde med Next Level på, hvor alle leder op til, at eleverne som en del af forløbet deltager i en konkurrence.

Next Level er et fleksibelt forløb, som giver den enkelte klasse mulighed for at tilpasse forløbet efter deres behov og ressourcer. Det betyder, at udgangspunktet for deltagelse kan være alt fra valgfag og tværfagligt projekt til projektopgave. Fælles for alle deltagelsesmuligheder er, at der er fire overordnede kategorier eleverne skal arbejde med deres idé ud fra - de fire kategorier, som også er præsenteret i dette materiale.

Ligesom i Idékonkurrencen skal eleverne selv identificere en problemstilling, som de vil arbejde med. Herudfra skal de selv aktivt planlægge processen fra idé til handling, som til sidst ender med en løsning på deres problem. Løsningen kan være et produkt, begivenhed, service eller noget helt fjerde. Fokus er på, at løsningen skal skabe værdi af enten økonomisk, kulturel eller social art eller alle tre kombineret.

Forløbet afsluttes ved DM i Entrepenørskab, hvor landets 24 bedste Next Level-hold konkurrerer om præmier for i alt 25.000 kr.

Læs mere om Next Level på <https://nextlevel.fe-ye.dk/> eller kontakt programleder Henrik Thise på henrik@ffefonden.dk eller telefon 31230996

GOD ARBEJDSLYST
danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk

Et inspirationsmateriale til brug ved deltagelse i
Idékonkurrencen ved Danish Entrepreneurship Festival

