



Train2Sustain – utveckla kapaciteten att undervisa om hållbar utveckling inom yrkesutbildningen

Läroaktivitet nr. 05

Hållbar SHARK TANK

Projektnummer: 2020-1-FI01-KA202-066632

AKTIVITETENS NAMN	A05 Hållbar SHARK TANK
MÅL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Få ett kritiskt perspektiv som bidrar till hållbarhet. ▪ Hitta kreativa lösningar på miljöproblem ▪ Utveckla hållbara färdigheter i entreprenörskap och affärsverksamhet ▪ Utveckla färdigheter i presentation och argumentation ▪ Att planera och genomföra en hisspitch för en produkt. ▪ Utveckla en hållbar affärsplan ▪ Utveckla marknadsföringsmaterial för en hållbar produkt/tjänst. ▪ Utveckla färdigheter i lagarbete ▪ Utveckla problemlösningsförmåga
BESKRIVNING	<p>Observera: Denna aktivitet kan genomföras i en kombination av olika ämnen, t.ex. entreprenörskap, engelska, modersmål eller annat.</p> <p>1. Förklara aktiviteten för de studerande (genomgång) Studerande måste skapa ett företag med en hållbar och effektiv lösning på en fråga som de tycker är viktig och som är relaterad till ett av målen för hållbar utveckling. De måste förbereda en presentation och en plan som ska presenteras för en jury (som kan vara en annan grupp). Juryn beslutar om de godkänner projektet/idén och om de skulle investera i idén. Visa några exempel på pitchar från tv-programmet "Shark Tank" för de studerande.</p> <p>2. Kör aktiviteten</p> <p>Innovera och få idén Lektioner 1-4 (vardera 45 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Studerande får en idé och försöker ta reda på eventuella problem som de vill lösa. De behöver forska från olika källor och mer om redan existerande lösningar. 2. Studerande försöker skapa nya lösningar eller kombinationer av befintliga lösningar. 3. Studerande utarbetar en affärsplan eller en plan för hur deras idé skulle kunna användas. 4. Studerande förbereder en presentation som ska presenteras och marknadsföras för juryn. <p>Marknadsföra och pitcha idén Lektioner 5-8 (vardera 45 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Studerande repeterar sina presentationer och lär sig mer om hållbara marknadsföringsvärden. 6. ... 7. ...

	<p>8. Studerande presenterar sina presentationer för juryn. Antalet lektioner beror på hur många grupper det finns.</p> <p>Kollegial granskning och återkoppling Lektioner 9-10 (vardera 45 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Återkoppling från kamrater och annan feedback ges. Studerande kontrollerar feedback i sina grupper och gör en självutvärdering. 2. Läraren ger utvärderingen och grupperna jämför sina resultat och lär sig av andras idéer. <p>Slututvärdering Utvärderingen är en kombination av lärarutvärdering, studerandes kamratbedömningar och andra deltagande intressenters feedback (företag, samarbetspartners eller andra personer som är involverade i verksamheten).</p> <p>Läraren utvärderar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affärsplan - Färdigheter <ul style="list-style-type: none"> ○ Lagarbete ○ Entreprenörsförmåga ○ Problemlösningsförmåga ○ Presentationsförmåga ○ Marknadsföringskunskaper - Kunskapsbas <ul style="list-style-type: none"> ○ Hållbarhetsprinciper och värderingar ○ Teknisk kunskap ○ Ämneskunskaper ○ Affärs- och företagarkunskap <p>Andra studerande ger feedback och utvärderar sina kamrater.</p> <p>Gruppen gör en självutvärdering.</p> <p>Andra intressenter ger sin feedback.</p> <p>Läraren sammanställer all feedback och ger det slutliga betyget eller utvärderingen.</p> <p>Anmärkning! Det är viktigt att tillämpa utvärdering i varje steg och fas när det är möjligt eller behövs.</p>
<p>TID FÖR SPEL</p>	<p>Total tid: 10 lektioner (45 minuter vardera) -----</p> <p>Förberedelsetid: 5–15 mins /each lesson Genomgångstid: 5–10 mins / each lesson Tid för aktivitet: 315 min Utvärderingstid: 90 min</p>

<p>INDIVIDUELL eller i GRUPP</p>	<p>Grupp eller individ, rekommenderas som gruppaktivitet</p> <p>Antal grupper: 5-10 Antal studerande per grupp: 2-4 Roller: produktägare och entreprenörer, jurymedlem.</p>
<p>MATERIAL FÖR LÄRARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tillgång till Internet om digitala anteckningsböcker eller plattformar används. ▪ Papper, pennor, tuschpennor etc. om icke-digitala metoder används. ▪ Vägledning om affärsplan baserad på lokal lagstiftning.
<p>MATERIAL FÖR STUDERANDE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tillgång till Internet om digitala anteckningsböcker eller plattformar används. ▪ Papper, pennor, tuschpennor etc. om icke-digitala metoder används. ▪ Vägledning om affärsplan baserad på lokal lagstiftning.
<p>LAYOUT</p>	<p>Varje struktur i klassrummet som stöder grupparbete baserat på antalet deltagare. Läraren är inte begränsad till att enbart använda klassrummet och kan låta de studerande arbeta på olika platser (online, bibliotek, café).</p>