



# **Train2Sustain – udvikling af kapacitet til at undervise i bæredygtighed i erhvervsuddannelse**

Læringsaktivitet nr. 05

## **Bæredygtig SHARK TANK**

Projektnummer: 2020-1-FI01-KA202-066632

<b>AKTIVITETENS NAVN</b>	A05 <b>Bæredygtig SHARK TANK</b>
<b>MÅL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Få et kritisk perspektiv, der bidrager til bæredygtighed</li> <li>▪ Find kreative løsninger på miljøproblemer</li> <li>▪ Udvikle bæredygtige iværksætter- og forretningsfærdigheder</li> <li>▪ Udvikle præsentations- og argumentationsfærdigheder</li> <li>▪ Planlæg og gennemfør en elevatortale af et produkt</li> <li>▪ Udvikle en bæredygtig forretningsplan</li> <li>▪ Udvikle markedsføringsmateriale til et bæredygtigt produkt/service</li> <li>▪ Udvikle teamwork færdigheder</li> <li>▪ Udvikle problemløsning færdigheder</li> </ul>
<b>BESKRIVELSE:</b> <hr/>	<p>Bemærk: Denne aktivitet kan udføres i en kombination af forskellige, såsom iværksætteri, engelsk, modersmål eller andet.</p> <p><b>1. Forklar aktiviteten for eleverne (briefing)</b>        Studerende skal skabe en virksomhed med en bæredygtig effektiv løsning på ethvert problem, de føler er vigtigt, og relateret til et af målene for bæredygtig udvikling (verdensmål). De skal forberede en præsentation og en plan, der skal præsenteres for en jury (som kunne være en anden gruppe). Juryen beslutter, om de godkender projektet/ideen, og om de vil investere i den idé.        Vis nogle eksempler på pitches fra tv-showet "Shark Tank" til eleverne.</p> <p><b>2. Kør aktiviteten</b></p> <p><b>Forny og få ideen</b>        Lektioner 1-4 (hver 45 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eleverne får en idé og prøver at finde ud af mulige problemer, de vil løse. De har brug for forskning fra forskellige kilder og mere om allerede eksisterende løsninger.</li> <li>2. Studerende forsøger at innovere nye løsninger eller kombinationer af nuværende løsninger.</li> <li>3. Studerende udarbejder en forretningsplan eller en plan for, hvordan deres idé kan bruges.</li> <li>4. Studerende forbereder en præsentation, der skal præsenteres og markedsføres til juryen.</li> </ol> <p><b>Markedsfør og pitch ideen</b>        Lektioner 5-8 (hver 45 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Studerende øver deres præsentationer og lærer mere om bæredygtige marketingværdier.</li> <li>6. ...</li> <li>7. ...</li> <li>8. Studerende præsenterer deres præsentationer for juryen. Lektionerne afhænger af, hvor mange grupper der er.</li> </ol>

	<p><b>Peer review og feedback</b> Lektioner 9-10 (hver 45 min)</p> <p>9. Peer feedback og anden feedback gives. Studerende tjekker deres feedback i deres grupper og foretager en selvevaluering.</p> <p>10. Læreren giver evalueringen, og grupperne sammenligner deres resultater og lærer af andres ideer.</p> <p><b>Slutevalueringen</b> Evaluering er en kombination af lærerevaluering, studerendes peer reviews og andre deltagende (virksomheder, samarbejdspartnere eller andre personer, der er involveret i aktiviteten) interessenters feedback.</p> <p>Lærer evaluerer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forretningsplan</li> <li>- Færdigheder <ul style="list-style-type: none"> <li>o Gruppearbejde</li> <li>o Iværksætterfærdigheder</li> <li>o Problemløsningsfærdigheder</li> <li>o Præsentationsfærdigheder</li> <li>o Marketingsfærdigheder</li> </ul> </li> <li>- Vidensbase <ul style="list-style-type: none"> <li>o Bæredygtighed principper og værdier</li> <li>o Teknisk viden</li> <li>o Faglig viden</li> <li>o Erhvervs- og iværksætterviden</li> </ul> </li> </ul> <p>Andre studerende giver deres peer feedback og evaluering.</p> <p>Gruppen evaluerer sig selv.</p> <p>Andre interessenter giver deres feedback.</p> <p>Læreren kombinerer al feedback sammen og giver den endelige karakter eller evaluering.</p> <p>Bemærkning! Det er vigtigt at anvende evaluering på hvert trin og fase, når det er muligt eller nødvendigt.</p>
<b>TID TIL AT SPILLE</b>	<p><b>Samlet tid:</b> 10 lektioner (45 minutter hver) -----</p> <p><b>Forberedelsestid:</b> 5-15 minutter / hver lektion <b>Briefing tid:</b> 5-10 minutter / hver lektion <b>Aktivitetstid:</b> 315 min <b>Evalueringstid:</b> 90 min</p>
<b>INDIVIDUEL ELLER GRUPPE</b>	<p>Gruppe eller individuel, anbefaler at være gruppeaktivitet</p>

	<p>Antal grupper: 5-10          Antal studerende pr. gruppe: 2-4          Roller: produktejere og iværksættere, jurymedlem</p>
<b>MATERIALE TIL LÆRER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Internetadgang, hvis der anvendes digitale notesbøger eller platformer</li> <li>▪ Papirer, kuglepenne, tusch osv., hvis der anvendes ikke-digitale metoder</li> <li>▪ Vejledning i forretningsplan baseret på lokal lovgivning</li> </ul>
<b>MATERIALE TIL STUDERENDE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Internetadgang, hvis der anvendes digitale notesbøger eller platformer</li> <li>▪ Papirer, kuglepenne, tusch osv., hvis der anvendes ikke-digitale metoder</li> <li>▪ Vejledning i forretningsplan baseret på lokal lovgivning</li> </ul>
<b>LAYOUT</b>	<p>Enhver struktur af klasseværelset understøtter gruppearbejde baseret på antal deltagere. Læreren er heller ikke begrænset til kun at bruge klasseværelset og kan lade eleverne arbejde forskellige steder (online, bibliotek, café).</p>