

GUIDE TIL AFVIKLING AF

PEARL
OF
COPENHAGEN

EUD/EUX



COPENHAGEN SKILLS



INDHOLDSFORTEGNELSE

Vigtigt

Overblik giver ro

1. Indledning, formål og rammer
2. Aktiviteter under brobygningsdagene
 - 2.1. Fælles præsentation
3. Rolle og ansvar
 - 3.1. Hvad er erhvervsskolens ansvar?
 - 3.2. Hvad er projektledelsens ansvar?
4. Pearl of Copenhagen - Formål
 - 4.1. Læringsmål
 - 4.2. Pearl of Copenhagen – grundfortælling fra introduktionsvideo
5. Forberedelse til brobygningsdage med Hands & brains-aktiviteter
 - 5.1. Sådan forbereder du din værtsrolle
 - 5.2. Sådan forbereder du grundskolelæreren
6. Forberedelse til afviklingen af Pearl of Copenhagen
 - 6.1. Klargøring og opsætning af lokale
 - 6.2. Klargøring og opsætning af powerpoint præsentation
7. Evaluering
8. Spillenes varighed
 - 8.1. Pearl of Copenhagen - Opvarmning
 - 8.2. Pearl of Copenhagen - Brætspil
9. Afviklingen af Pearl of Copenhagen
 - 9.1. Din rolle som vært
 - 9.2. Grundskolelærerens rolle
 - 9.3. Pauser
10. Hvordan gennemføres Pearl of Copenhagen i praksis?
 - 10.1. Pearl of Copenhagen - Opvarmning
 - 10.2. Pearl of Copenhagen - Brætspil
11. Hvordan afsluttes brætspillet - Pearl of Copenhagen?



VIGTIGT

Når du om lidt skal i gang med at planlægge introdagene og forberede dig til et spændende og lærerigt forløb til/for de unge, er der en række informationer som du får brug for. Disse informationer har vi samlet i denne guideline. Har du spørgsmål, er du altid velkommen til at kontakte projektlederen. Både denne guideline, den fælles PP-præsentation og en række andre vigtige dokumenter og film finder du på www.copenhagenskills.dk under Gå til samarbejdspartnere - Hands & Brains.

OVERBLIK GIVER RO

Denne guideline er udarbejdet til samarbejdspartnere på erhvervsuddannelserne, der skal programlægge og facilitere de to brobygningsdage med Hands & Brains aktiviteter. Alle spørgsmål til dokumentet kan rettes til projektlederen:

Helle Vivi Pedersen, projektleder for Hands & Brains

Email: hvpe@nextkbh.dk

Mobil: +45 23 30 02 08

1. INDLEDNING, FORMÅL OG RAMMER

Formålet med projektet, Hands & Brains er at skabe overblik og sammenhæng i de mange vejledningstilbud til udskoling, der handler om EUD og EUX. Det gør vi i en samlet indsats på tværs af erhvervsskoler og folkeskoler i Region Hovedstaden.

Konceptet for de to brobygningsdage er udarbejdet af en projektgruppe bestående af repræsentanter fra erhvervsskolerne, folkeskoler og Hands & Brains projektledelsen.

De to brobygningsdage er sammenhængende dage, der afvikles for én klasse af gangen. Varighed begge dage er 4-5 lektioner i tidsrummet 09.00-14.30.

2. AKTIVITETER UNDER BROBYGNINGSDAGENE

Under brobygningsdagene skal eleverne deltage i et læringsspil, hvor de skal være med til at hjælpe unge mennesker gennem en uddannelse og ud i spændende jobs på Krydstogtskibet Pearl of Copenhagen.

Gennem spillet oplever eleverne nødvendigheden af faglært arbejdskraft. Spillet repræsenterer alle fire hovedområder og kræver, at der både tænkes strategisk, kreativt og i samarbejde.

Eleverne vil også komme til at arbejde praksisnært med enkelte elementer fra spillet. Det er op til den enkelte erhvervsskole at tilrettelægge et forløb, som er særligt for deres uddannelser.

2.1. FÆLLES PRÆSENTATION

Indhold og italesættelse af brobygningsdagene sker ud fra en fælles PP-præsentation, hvor både film og instruktioner er integreret.

PP-præsentationen skal gøre det nemt for dig at italesætte aktiviteterne på brobygningsdagene, men hensigten er også at sikre, at vi via den fælles indsats - og brobygningsforløb på mange forskellige matrikler - når ud til de unge med de samme



budskaber.

Det er derfor obligatorisk at bruge PP-præsentationen. Den kan altid findes i seneste version på www.copenhagenskills.dk under: Gå til samarbejdspartnere - Hands & Brains

3. ROLLER OG ANSVAR

3.1. HVAD ER ERHVERVSSKOLENS ANSVAR?

Det er den enkelte erhvervsskole, der har det overordnede ansvar for at tilrettelægge halvanden dag af de to brobygningssdage og sikre lærerbemanding, lokaler, IT etc.

Første halvdel af 1. brobygningssdag er tilrettelagt med henblik på en fælles dag på tværs af alle skoler. Derfor er det obligatorisk at anvende den fælles PP-præsentation og afvikle Hands & Brains opvarmningsspillet, samt spillet Pearl of Copenhagen. Næste halvdel vil gå med de to læringsspil - hvorefter eleverne skal ud i værkstederne på erhvervsskolerne.

Når eleverne kommer ud i værkstederne, er der stort spillerum for den enkelte skole. Det er helt op til denne at finde ud af, hvad der skal arbejdes med, så længe opgaverne har relevans til rammefortællingen, som er Krydstogtskibet.

3.2. HVAD ER PROJEKTLEDELSENS ANSVAR?

Projektlederen for Hands & Brains har ansvar for materiale, undervisning, facilitetring og evaluering:

- Fysisk materiale (fx roll-ups) sendes til skolerne forud for opstart
- PP-præsentation, velkomstbrev, Guidelines (denne) findes altid i opdateret version på site
- Workshop og train-the-trainer dag afholdes
- Platformen, www.copenhagenskills.dk under: Gå til samarbejdspartnere - Hands & Brains opdateres løbende med den nyeste information

4. PEARL OF COPENHAGEN - FORMÅL

Omdrejningspunktet for de to brobygningssdage er Krydstogtskibet, Pearl of Copenhagen.

Når en underviser iscenesætter små daglige praksisser gennem spil, kalder vi det gamification. Fordelene ved denne form for læring er, at læringsspillet giver mulighed for at aktivere eleverne og skabe socialt samvær. Eleverne får mulighed for at arbejde med udfordringer og problemstillinger, for derefter at udarbejde løsninger i fællesskab.

Dette læringsspil er simuleret i rammen om et krydstogtskib, som de unge kan forholde sig til. Gennem spillet - kombineret med praktiske opgaver er eleverne med til at lære om de mange forskellige erhvervsfaglige uddannelser og jobfunktioner, som en stor arbejdsplads har behov for - heriblandt et krydstogtskib. De unge oplever på en sjov, lærerig og involverende måde nødvendigheden af faglært arbejdskraft, da Pearl of Copenhagen – herunder spillet og de praktiske opgaver, repræsenterer de fire hovedområder inden for erhvervsuddannelserne:



- Teknologi, byggeri og transport
- Omsorg, sundhed og pædagogik
- Kontor, handel og forretning
- Fødevarer, jordbrug og oplevelser

I spillet bliver eleverne delt ind i hold, dette med hensigt på, at eleverne skal tænke kreativt, praktisk og arbejde sammen i teamwork.

Fordi eleverne deltager i spillet og udøver de praktiske opgaver, samt oplever, afprøver og reflekterer over interessante valgmuligheder inden for erhvervsuddannelserne, husker de bedre indholdet.

4.1. LÆRINGSMÅL

Eleverne skal gennem projektet Hands & Brains opnå viden, som kan hjælpe dem med at træffe karrierevalg ud fra egne ønsker og forudsætninger. Yderligere skal eleverne opnå forståelse for betydningen af "Livslang læring", samt alsidig viden om uddannelses- og erhvervs muligheder - herunder EUX, som en attraktiv uddannelse på lige fod med STX. Derudover kommer eleverne ud på værkstederne og prøver kræfter med konkrete EUD og EUX fag sammen med faglærere på erhvervsskolerne.

Eleverne skal opnå viden og færdigheder, der kan forberede dem på uddannelses- og erhvervsvalg og forstå valget som en proces, der både inddrager den enkeltes ønsker og forudsætninger og de uddannelses- og erhvervs mæssige muligheder.

4.2. PEARL OF COPENHAGEN – GRUNDFORTÆLLING FRA INTRODUKTIONSVIDEO

Pearl of Copenhagen er et moderne krydstogtskib fyldt med serveringsteder, butikker og underholdning.

Skibet byder på mange faciliteter, hvor der både er mulighed for afslapning og aktiviteter. Dagen kan blandt andet bruges på dækket, hvor du har mulighed for at slappe af ved poolen eller deltage i de mange vandaktiviteter, som finder sted i løbet af dagen.

Du kan også gå en tur ned langs skibet og lade dig friste af de mange butikker. Aftenen kan blandt andet bruges på de mange forskellige restauranter, hvor du finder specialiteter fra hele verdenen, samt prøve lykken på skibets kasino eller hygge dig med en film i skibets biograf.

Skibets mange faciliteter får dagene til søs til at flyve afsted.

Pearl of Copenhagen er en stor arbejdsplads, som kræver mange medarbejdere. Medarbejderne skal have skills, og dermed kunne bruge både hoved og hænder.

I skal nu hjælpe en masse unge mennesker igennem forskellige EUX- og EUD-uddannelser, som alle hører ind under erhvervsuddannelsernes 4 hovedområder:

- Kontor, handel- og forretningsservice
- Teknologi, byggeri og transport
- Fødevarer, jordbrug og oplevelser
- Omsorg, sundhed og pædagogik



I samarbejde med faglærerne fra erhvervsskolerne, skal eleverne også ud på værkstederne, hvor de skal prøve kræfterne af med konkrete EUX- og EUD-fag.

Nogle af jer kommer til at arbejde med opgaver inden for tjener- og servicefaget, idet mange spisesteder skal bemannes og gæster skal have serveret lækker mad. Andre kommer til at arbejde med opgaver, som skibets sundhedspersonale og pædagogiske assistenter må håndtere, når skibet er på vandet og bølgerne går højt. Der vil også være opgaver, hvor der skal produceres merchandise, som skibets mange souvenirbutikker skal sælge.

Samtidig er det vigtigt at vide, hvad man skal sælge og hvem man skal sælge til, samt lave spændende arrangementer for gæsterne – og naturligvis at have styr på omkostninger og priser, så økonomien ikke kæntrer. Opgaver, som nogle af jer også kommer til at arbejde med.

Sidst men ikke mindst, vil nogle af jer komme til at kigge på skibets rute – bl.a. opmåling af sømil og hastighed, og samtidig få hænderne snavset, når I dykker ned i maskinrummet og kigger på skibets motor. God fornøjelse!

5. FORBEREDELSE TIL BROBYGNINGSDAGE MED HANDS & BRAINS-AKTIVITETER

5.1. SÅDAN FORBEREDER DU DIN VÆRTSROLLE

- Gennemlæs reglerne til Pearl Of Copenhagen
- Opvarmningsspil
- Pearl of Copenhagen - brætspil
- Vær sikker på, du forstår spillet og reglerne
- Undersøg, at I har alle spillets materialer

5.2. SÅDAN FORBEREDER DU GRUNDSKOLELÆREREN

Det er dit ansvar som vært, at informere grundskolelæreren om indhold på dagen.

Inden ankomst på dagen skal grundskolelæreren have følgende at vide:

- Sørge for at have inddelt eleverne i maksimalt 4 hold af 4-8 elever - alt efter, hvor mange elever, der er i klassen til opvarmningsspillet
- Sørge for at have inddelt eleverne i 4 hold af 1-2 personer til Pearl of Copenhagen spillet
- Sørge for at hvert hold består af både piger og drenge (så vidt som muligt). Altså ingen rene pige eller drengehold
- Sørge for, at der er både fagligt stærke og mindre stærke elever på alle hold
- Forberede eleverne på, at de skal være engageret og deltagende
- Skal holde styr på eleverne før og under aktiviteterne



6. FORBEREDELSE TIL SELVE AFVIKLINGEN AF PEARL OF COPENHAGEN

6.1. KLARGØRING OG OPSÆTNING AF LOKALE

- Book et lokale som kan rumme 4 borde med 8 stole om hvert bord, samt op til 30 elever
- Placer Pearl of Copenhagen roll up'en hvor den kan ses. Fx oppe ved tavlen/projektoren, hvor den obligatoriske powerpoint præsentation vises
- Ved hvert bord tildeles et opvarmningsspil og brætspillet, Pearl of Copenhagen.
- Print to eksemplarer af spillereglerne – ét til dig og ét til grundskolelæreren
- Sørg for at der er en projektor i lokalet
- Sørg for at der er lyd i lokalet, idet powerpoint præsentationen indeholder videoer.
- Skab en god stemning, ved at spille musik inden times begyndelse.

6.2. KLARGØRING OG OPSÆTNING AF POWER POINT PRÆSENTATION

- Gør powerpoint klar til visning
- Tjek om lyden virker
- tjek links til videoerne i forbindelse med power point præsentationen.
- Sørg for at alle elever kan se præsentationen

7. EVALUERING - KAHOOT

- Sørg for at du kan logge ind på Kahoot
- Du skal gennemfører en evaluering med eleverne på den sidste dag, når de har været (i)gennem alle aktiviteterne.
- Det er obligatorisk at du anvender den fælles Kahoot, når du skal evaluere. Dog må du meget gerne gå i dybden med spørgsmålene, hvis det giver mening.
- Til sidst kan du lave en mundtlig evaluering, hvor eleverne får mulighed for at give ris og ros i forbindelse med de to brobygningsdage.

8. SPILLENES VARIGHED

8.1. PEARL OF COPENHAGEN - OPVARMNING

Selve spillet har en varighed på ca. 30 min. Varigheden afhænger af, hvor mange gange du læser beskrivelserne op for eleverne, samt hvor lang tid eleverne har til at placere kortene. Hvis det er en klasse, som har svært ved spillet, så giv dem lidt ekstra tid.

8.2. PEARL OF COPENHAGEN - BRÆTSPIL

Selve spillet varer ca. 45 min. (ekskl. regel gennemgang og optælling af point).



9. UNDER AFVIKLINGEN AF PEARL OF COPENHAGEN

9.1. DIN ROLLE SOM VÆRT

- Byd eleverne og grundskolelæreren velkommen
- Fortæl om dagens program ud fra powerpoint præsentation
- Afspil videoen om Pearl of Copenhagen
- Ager som dommer under spillet sammen med en grundskolelærer
- Gå rundt mellem grupperne under spillet
- Er spillet for udfordrende, er det selvfølgelig tilladt at hjælpe.

9.2. GRUNDSKOLELÆRERENS ROLLE

- Sørg for at grundskolelæreren er engageret
- Grundskolelæreren skal sørge for at eleverne er engageret
- Grundskolelæreren er ansvarlig for at eleverne deltager på dagen

9.3. PAUSER

- Husk at holde pauser i løbet af dagen.
- Vurder selv, hvor mange pauser der er behov for.
- Eleverne skal have 30 min. spisepause undervejs

10. HVORDAN GENNEMFØRES PEARL OF COPENHAGEN I PRAKSIS

10.1. OPVARMNINGSSPIL

- Gamemasteren (erhvervsskolelæreren) uddeler et sæt opvarmningskort til hvert hold
- Kortene blandes af en af holdets deltagere
- Kortene fordeles mellem deltagerne på holdet. Kortene må gerne vises til de andre på holdet og kan med fordel lægges ud på bordet.
- Gamemasteren læser nu højt fra spillets "How to-manual"
- Hold ca. 20-30 sek. pause mellem hver beskrivelse
- Når du er færdig med at læse de 25 beskrivelser - beder du holdene om at vende kortene og læse teksten, der kommer til syne på bagsiden af kortene.

10.2. BRÆTSPIL

- Læg de tre spilleplader ud på bordet, som vist på tegningen
- Del opgaverne op i to bunker. De farvede opgaver og de grå opgaver skal lægges hver for sig. Bland hver bunke og læg dem ved siden af spillebrættet med bagsiden opad. Træk fire opgaver fra hver bunke og læg dem ud på pladserne til højre for hver bunke
- Læg en pointbrik i hver farve på startfeltet på pointtavlen
- Del klodserne op efter farve og giv en bunke til hvert hold
- Sæt alle personer på startfeltet af uddannelserne
- Holdet med den elev, der sidst har været ude at sejle, starter spillet og der roteres med uret



11. HVORDAN AFSLUTTES BRÆTSPILLET

- PEARL OF COPENHAGEN

- Vinderne er det hold, som har flest point, når spillet er slut
- Det er helt op til erhvervsskolen selv, om de ønsker at uddele præmie til vinderen af Pearl of Copenhagen
- Dagen afsluttes med den obligatoriske evaluering og et stort "tak for i dag"



PEARL OF COPENHAGEN