

## Indholdsfortegnelse

Vigtigt .....	2
Overblik giver ro .....	3
1. Indledning, formål og rammer .....	4
2. Aktiviteter under 2. og 3. Introdag .....	5
Fælles præsentation.....	6
Materiale .....	6
Velkomstmil .....	6
3. Roller og ansvar .....	7
Hvad er erhvervsskolens ansvar? .....	7
Hvad er projektledelsens ansvar? .....	7
4. Copenhagen Loud Festival - Formål .....	8
Læringsmål .....	8
Copenhagen Loud Festival – GRUNDFORTÆLLING FRA INSTRUKTIONSFILM.....	9
1. Forberedelse til 2. Introdag med Copenhagen Loud Festival .....	10
2. Forberedelse til selve afviklingen af Copenhagen Loud Festival.....	11
Scoreboard og pointgivning .....	11
3. Afviklingen af Copenhagen Loud Festival .....	13
5. De 11 opgaver – materialelister .....	14
A. Fødevarer, jordbrug og oplevelser – <i>Catering Crew</i> .....	14
1. Catering (Spaghetti Bolognese + Blinis).....	14
2. Juicebar .....	14
3. Morgentræning .....	14
B. Kontor, handel og forretningsservice – <i>Management Crew</i> .....	14
1. Musikprogram .....	14
2. Risikostyring .....	14
3. Festivalpladsen.....	14
C. Omsorg, sundhed og pædagogik – <i>Camp Crew</i> .....	15
4. Aktiviteter for ældre .....	15
5. Specielle venner .....	15
6. Morgentræning .....	15
D. Teknologi, byggeri og transport.....	15

1. Festivalstole og –borde .....	15
2. Dåsepresser .....	15
3. Informationsplakat .....	15
QR-kode .....	16

## Vigtigt

Når du om lidt skal i gang med at planlægge introdagene, inddrage kolleger og forberede et spændende og lærerigt forløb for de unge, er der en række informationer du har brug for. Disse informationer har vi samlet i denne guideline. Har du spørgsmål, er du altid velkommen til at kontakte projektledelsen.

Både denne guideline, opgavekatalog, den fælles PP-præsentation og en række andre vigtige dokumenter finder du på [www.copenhagenskills.dk](http://www.copenhagenskills.dk) under *Gå til samarbejdspartnere*.



## Overblik giver ro

Denne guideline er udarbejdet til samarbejdspartnere på erhvervsuddannelserne, der skal programlægge og afvikle 2. og 3. introdag. Alle spørgsmål til dokumentet kan rettes til projektledelsen:

**Camilla Berth Mortensen**, administrativ medarbejder, [cbm@nextkbh.dk](mailto:cbm@nextkbh.dk)

Mobil: 20 78 62 79

**Gitte With**, projektleder, erhvervsskolerne, [gwi@nextkbh.dk](mailto:gwi@nextkbh.dk)

Mobil: 21 46 54 79

**Jannie Gade**, projektleder, Region Hovedstaden, [jannie.gade.nielsen.01@regionh.dk](mailto:jannie.gade.nielsen.01@regionh.dk)

Mobil: 26 10 68 59

**Sofie Gadeberg**, kommunikationskonsulent, Region Hovedstaden,

[sofie.gadeberg@regionh.dk](mailto:sofie.gadeberg@regionh.dk)

Mobil: 29 66 05 04

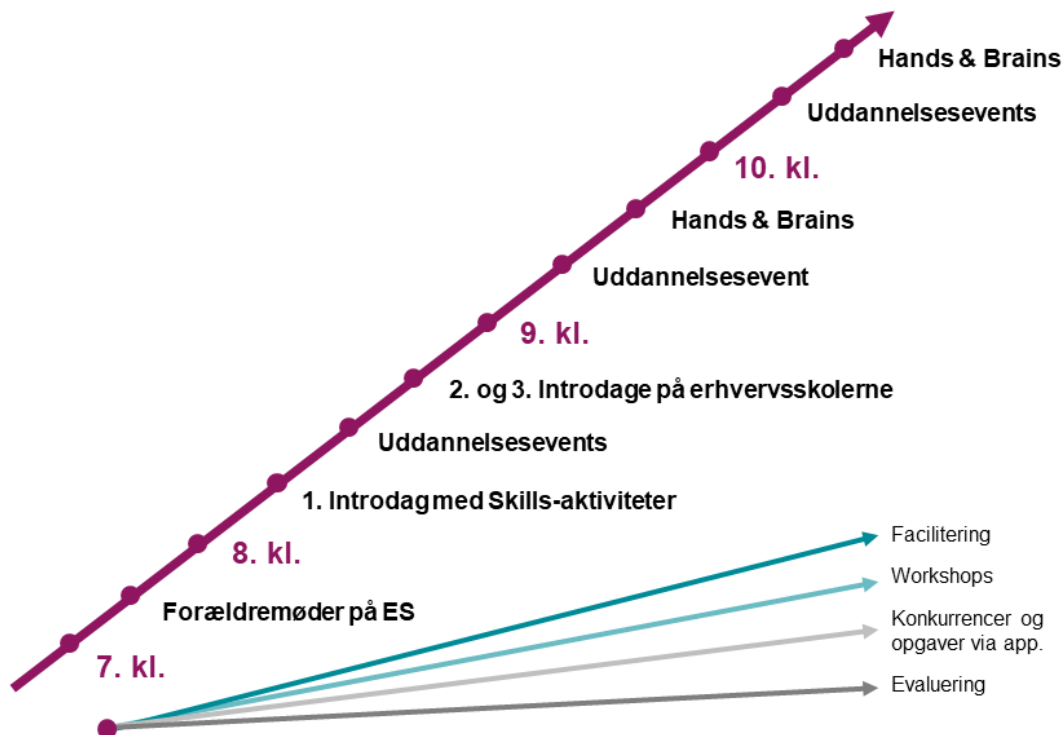
## 1. Indledning, formål og rammer

Formålet med Copenhagen Skills er at skabe overblik og sammenhæng i de mange vejledningstilbud til udkolingen, der handler om eud. Det gør vi i en samlet indsats på tværs af erhvervsskoler, UU-centre og Region.

Konceptet for 2. og 3. introdag er udarbejdet af en projektgruppe bestående af repræsentanter fra erhvervsskolerne, UU-centrene og Copenhagen Skills projektledelse. Indhold er tilrettelagt, så det lever op til UVM's fagmål for Uddannelse og job.

**2. og 3. introdag er to sammenhængende dage, på hver 4-5 lektioner i tidsrummet 09.00-14.30. Forløbsperioden er uge 3-25.**

Dagene bygger videre på den viden, eleverne fik under 1. Introdag med Skills-aktiviteter og fra uddannelsesevents i enten Bella Center eller FrederiksborgCentret. Se figur herunder.



## 2. Aktiviteter under 2. og 3. Introdag

På 2. introdag skal eleverne deltage i et oplevelsesbaseret læringsspil, hvor de er medarrangører af en fiktiv musikfestival kaldet Copenhagen Loud Festival.

Gennem praktiske opgaver er eleverne med til at skabe en festival og opleve nødvendigheden af faglært arbejdskraft. Opgaverne repræsenterer alle fire hovedområder og kræver, at der både tænkes kreativt, praktisk og i samarbejde.

På 3. Introdag præsenterer den enkelte erhvervsskole det, der er særligt for deres uddannelser. Én af opgaverne fra 2. introdag foldes ud i praksis, så eleverne til slut står med et færdigt produkt. Eleverne introduceres også for GF1 og GF2, for karrieremuligheder med en erhvervsuddannelse og for det sociale liv på skolerne.

For at sikre, at eleverne får så meget ud af introdagene som muligt, skal de forberede sig hjemmefra, og følge op - præcis på samme måde, som de gør før og efter 1. Introdag med Skills-aktiviteter.

### DET SAMLEDE FORLØB FOR 2. OG 3. INTRODAG SER DERFOR SÅLEDES UD:

FØR	2. introdag	3. introdag	Efter
<p>Download CPH Skills app</p> <p>Quiz: Hvad ved du om eud 2?</p> <p>Inddel klasse i hold</p>	<p>Video: Kort og godt om erhvervsuddannelser nr. 1</p> <p>Copenhagen Loud Festival – med udgangspunkt i fælles katalog</p>	<p>Copenhagen Loud Festival – hvor den enkelte skole tager udgangspunkt i egne fag/værksteder</p> <p>Introduktion til eud 1 og GF2</p> <p>Video: Kort og godt om erhvervsuddannelser nr. 2</p>	<p>Evaluér dagene på app'en</p> <p>Quiz: Hvad ved du om eud 2?</p>

## Fælles præsentation

Indhold og italesættelse af 2. Introdag sker ud fra en fælles PP-præsentation, hvor både film, illustrationer og instruktioner er integreret.

PP-præsentationen skal gøre det nemt for dig at italesætte aktiviteterne på introdagene, men hensigten er også for at sikre, at vi via den fælles indsats - og introdage på mere end 18 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](http://www.copenhagenskills.dk) under *Gå til samarbejdspartnere*

## Materiale

Omdrejningspunktet for begge dage er Copenhagen Loud Festival, som er udviklet specielt til 2. og 3. Introdag. Konceptet beskrives udførligt i de kommende afsnit.

En ny infomercial Kort og Godt om erhvervsuddannelser nr. 2 er også udviklet til dagene. Den handler om, hvad der sker, når man er begyndt på en erhvervsuddannelse med fokus på afklaring, identitet, forståelse af uddannelsesopbygning og det sociale liv.

Materiale om GF 1 & GF 2 er også nyt og er forankret i PP-præsentationen ligesom film.

## Velkomstmil

Husk at det er dit ansvar at få sendt velkomstmil ud til de grundskoler, der skal på 2. og 3. introdag på din skole. I velkomstmilen bliver både elever og lærere introduceret til konceptet. Det er helt afgørende for deres udbytte af dagene, at de er forberedte – og det er betydeligt nemmere for dig som arrangør!

Tal med jeres administration om denne opgave og følg op på, om brevene bliver sendt ud.

Det er vigtigt, at alle mails sendes til alle de kontakter, som er blevet oplyst ved tilmeldingen. Det kan f.eks. være lærer, skolens kontor, UU-vejleder eller udskolingskoordinatorer. Udfyld skabelon til Velkomstmil som ligger på [www.copenhagenskills.dk](http://www.copenhagenskills.dk) under *Gå til samarbejdspartnere*.

## 3. Roller og ansvar

### Hvad er erhvervsskolens ansvar?

Det er den enkelte erhvervsskole, der har det overordnede ansvar for at tilrettelægge 2. og 3. Introdag og for at sikre lærerbemanding, lokaler, It etc.

**2. Introdag** 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 Copenhagen Loud Festival-aktiviteten. De seks opgaver kan den enkelte skole selv udvælge i kataloget.

På **3. Introdag** er der stort spillerum for den enkelte skole, når aktiviteter fra dagen før rulles ud som en fysisk aktivitet. Hvis ikke al indhold fra den fælles PP-præsentation er afviklet på 2. Introdag, skal det præsenteres her.

### Hvad er projektledelsens ansvar?

Projektledelsen under Copenhagen Skills har ansvar for materiale, undervisning, facilitering og evaluering

- Fysisk materiale (fx roll-ups) sendes til skolerne forud for opstart i januar 2019
- PP-præsentation, velkomstmil, Guidelines (denne) findes altid i opdateret version på site
- Workshop afholdes
- Facilitering i forberedelsesprocessen kan bestilles
- Alle platforme, herunder [www.copenhagenskills.dk](http://www.copenhagenskills.dk), app, Facebook og Instagram opdateres med information
- Fælles pressearbejde i forbindelse med lancering
- Alle skoler evalueres individuelt og tilbagemelding gives



## 4. Copenhagen Loud Festival - Formål

**Omdrejningspunktet for 2. og 3. introdag er Copenhagen Loud Festival.**

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 problemstillinger og skal træffe valg, som de skal blive enige om i fællesskab. Der er altid klare og relevante læringsmål med et oplevelsesbaseret læringsspil.

Dette læringsspil er simuleret i rammen om en festival, som de unge kan forholde sig til. Gennem praktiske opgaver og øvelser er eleverne med til at skabe festivalen på en sjov, lærerig og involverende måde, og opleve nødvendigheden af faglært arbejdskraft, da Copenhagen Loud Festival – herunder opgaverne, repræsenterer de fire hovedområder inden for erhvervsuddannelserne:

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

Eleverne møder opgaver, der kræver, at de skal tænke kreativt, praktisk og i teamwork. Fordi eleverne, som deltagere i spillet oplever, afprøver og reflekterer over interessante valgmuligheder inden for erhvervsuddannelserne, husker de bedre indholdet.

### Læringsmål

Eleverne skal gennem projektet Copenhagen Skills opnå viden, som kan hjælpe dem med at træffe karrierevalg ud fra egne ønsker og forudsætninger, forståelse for betydningen af livslang læring samt alsidig viden om uddannelses- og erhvervs muligheder.

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.



## **Copenhagen Loud Festival – GRUNDFORTÆLLING FRA INSTRUKTIONSFILM**

*Musikfestivalen Loud er en årlig begivenhed, som alle musikinteresserede ser frem til. Festivalen så dagens lys i 2012 i Valbyparken, da fem unge iværksættere fik den geniale idé at skabe deres egen legeplads med god musik, god stemning og glade mennesker!*

*I dag er festivalen en af Danmarks største med over 30.000 besøgende hvert år.*

*Det kræver stor forberedelse at arrangere en festival. Der skal ansættes unge mennesker til de mange opgaver. Unge, der har skills og som er gode til at bruge både hoved og hænder.*

*Derfor har formanden for festivalen i år spurgt erhvervsskolerne om hjælp til at finde talenterne.*

*Og de unge, der er brug for. Det er jer!*

*I skal nu i gang med opbygningen af Copenhagen Loud Festival, og det er jeres talenter der nu skal i spil.*

*Vi skal bruge:*

- *Kreative håndværkere, der kan bygge og konstruere*
- *Serviceminded sundhedspersonale, der skaber gode og trygge rammer for de besøgende*
- *Kokke - og kantinepersonale, der laver top-lækker mad til alle de sultne festivalgæster*
- *Og ikke mindst talstærke unge, der har styr på økonomi og markedsføring*

De opgaver, I skal arbejde med nu, hører ind under erhvervsuddannelsernes hovedområder:

- *Kontor, handel og forretningservice – Management Crew*
- *Teknologi, byggeri og transport – Stage Crew*
- *Fødevarer, jordbrug og oplevelser – Catering Crew*
- *Omsorg, sundhed og pædagogik – Camp Crew*

*I opbygningen af festivalen skal I prøve kræfter med alle fire områder. I arbejder sammen i hold og kæmper om titlen som bedste Crew. God fornøjelse!*

## 1. Forberedelse til 2. Introdag med Copenhagen Loud Festival

Sådan forbereder du din værtsrolle

- Kig de 11 opgaver igennem (se opgavekatalog)
- Udvælg 6 opgaver
- Hvert hovedområde skal være repræsenteret
- Gennemlæs de 6 udvalgte opgaver
- Vær sikker på, at du forstår de udvalgte opgaver
- Undersøg om I har materialerne til opgaverne
- Laminér om muligt opgaverne, så holder de længere

Sådan forbereder du dig på rollen som dommer

- Du skal være dommer under spillet
- De 6 grupper gives point ud fra de retteark, som hører til opgaverne (se opgavekatalog)
- Sæt dig godt ind i vejledningen af opgaverne samt løsning (se opgavekatalog)
- Der gives fra 1-4 point for kvaliteten i hver opgaveløsning
- Der kan gives 1 til 2 point for kreativitet, samarbejde eller motivation – det er op til dig

Du kan give ekstra point på baggrund af:

- Kreativitet
- Samarbejde
- Hjælper gruppen hinanden?
- Hvordan fungerer de som gruppe?
- Motivation
- Får de motiveret hinanden til at nå fælles i mål?

Sådan forbereder du grundskolelæreren

Inden 2. Introdag er det dit ansvar, som vært, at informere grundskolelæreren om indhold og rolle på dagen. Husk at få velkomtbrevet ud!

Inden ankomst på dagen skal grundskolelæreren have følgende at vide:

- Inddel eleverne i 6 grupper af 4-6 elever i hver gruppe
- Alle hold har et navn
- Informér om rollen som meddommer
- Hold styr på eleverne før og under aktiviteterne på dagene
- Sikrer elevernes engagement og deltagelse

## 2. Forberedelse til selve afviklingen af Copenhagen Loud Festival

### Klargøring og opsætning af lokale

- Book et lokale, som kan rumme 7 borde og op til 30 elever
- Placer stolerækker til eleverne ved projektoren
- Der skal kunne stå 4-6 elever om hvert bord
- Placer 4 af bordene i hvert hjørne af lokalet
- Placer de resterende 3, hvor det passer bedst
- Der skal være luft mellem bordene
- 6 af bordene skal placeres sammen med en af de udleverede roll-ups, som repræsenterer en opgave
- Ingen stole ved bordene (eleverne står op under øvelserne)
- Der placeres en opgave på hvert af de 6 borde
- Det ene bord fungerer som dommerbord
- Placer retteark til opgaverne på dommerbordet
- Print to eksemplarer – ét til dig og ét til grundskolelæreren
- Sørg for, at der er projektor i lokalet
- Sørg for, at der er lyd i lokalet

### Klargøring og opsætning af PP- præsentation

- Gør PowerPoint klar til visning
- Tjek at lyden virker
- Placer stole så eleverne har front mod lærred
- Eleverne sidder ned ved indledende PP-præsentation og gennemgang af dagens program

### Spillet varighed

- Selve spillet varer ca. 3 timer
- Eleverne har 25 min. til hver øvelse
- 5 min. til pointgivning og rotation
- Afsæt 30 min. til spisepause undervejs

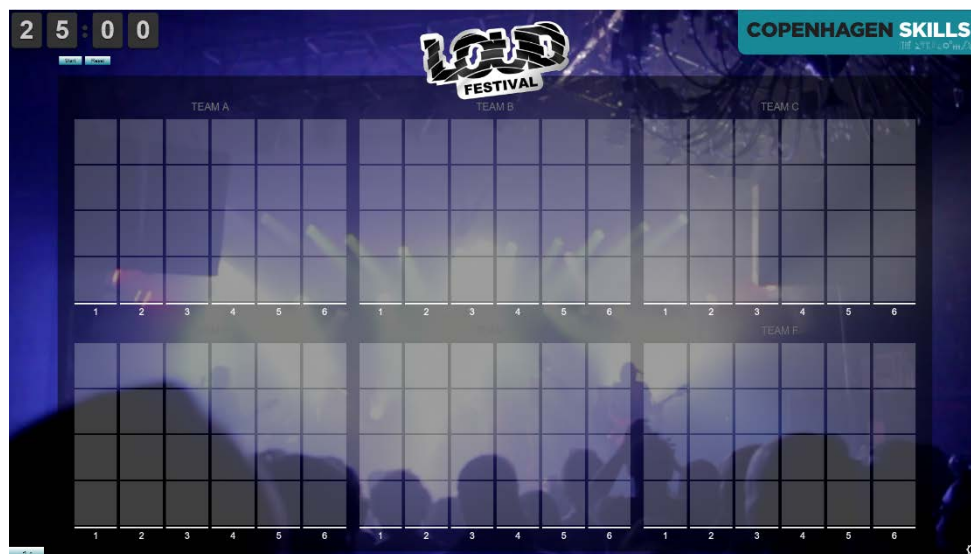
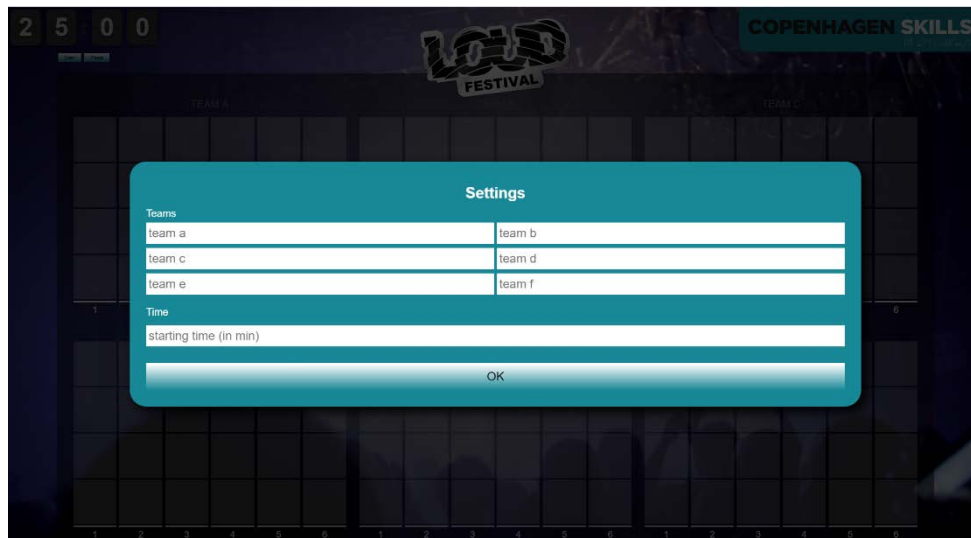
### Scoreboard og pointgivning

- Scoreboardet findes som link på PP-præsentationen
- Gruppernes teamnavne noteres på scoreboardet, hvor der står Team A, Team B osv. inden spillet sættes i gang
- Eleverne kan holde øje med egne og andre gruppers point
- Efter hver opgave gives der point på baggrund af retteark
- Du skal opdatere scoreboardet efter hver øvelse
- Point markeres ved at holde musen over en af kolonnerne (se billede nederst på næste side)
- Hver gruppe vil have lodrette kolonner svarende til antal opgaver, som er i spil
- Under hver kolonne står der: 1,2,3,4 osv.

# COPENHAGEN SKILLS



- Hvis Team A har løst opgave 1 – markér da det firkantede felt under Team A – kolonne 1 fra 1-4 point (markér felter med musen)



Der er lagt musik ind i scoreboardet, som kan tændes og slukkes. Musikken kan være tændt, når eleverne træder ind i lokalet for at skruer lidt op for festivalstemningen. Når der gives instruktioner, slukkes der for musikken.

*Hvis du oplever tekniske problemer med scoreboardet, som findes online, kan du alternativt gemme zip-filen på din PC.*

*Du henter den i Gå til samarbejdspartnere under 2. og 3. introdag. Klik på zip-filen som hedder Scoreboard zip. Vælg 'gem som' og gem den på skrivebordet. Find filen på skrivebordet og højreklik på ikonet. Vælg 'Udpak alle' og klik 'pak ud'. Nu skal du klikke*

ind på 'Final\_scoreboard'. og dernæst åbne HTML-dokumentet 'Loud\_scoreboard'. Når du åbner den, vises scoreboardet i din browser.

## Holdinddeling

Hvis grundskolelæreren ikke har fået inddelt klassen på forhånd, få grundskolelæreren til at gøre det som det første.

## 3. Afviklingen af Copenhagen Loud Festival

Din rolle som vært

- Du byder eleverne velkommen
- Du byder grundskolelæreren velkommen - og inddrager vedkommende som meddommer
- Du præsenterer dagens program ud fra PP-præsentation
- Du afspiller film om Copenhagen Loud Festival
- Du sætter scoreboardet på og lader musikken spille
- Du noterer teamnavne på scoreboardet
- Du går rundt mellem grupperne under spillet
- Det er OK at hjælpe lidt, hvis en gruppe er gået helt i stå

## Pauser

- Sæt pauser ind i løbet af dagen
- Eleverne skal have spisepause undervejs

## Hvordan gennemføres Copenhagen Loud Festival i praksis?

- Team A starter ved opgave 1, Team B ved opgave 2, Team C ved opgave 3 osv.
- Hver gruppe udvælger en leder, som er ansvarlig for at præsentere gruppens løsning af opgaven.
- Det må ikke være samme person, som præsenterer alle løsningsforslag
- Hver gruppe har 25 min. ved hver øvelse
- Alle grupper begynder på samme tid
- Alle grupper skal igennem alle opgaver
- Er en gruppe færdig før tid – skal denne vente ved bordet
- Nedtællingsur på scoreboardet holder tiden
- Ved endt opgave går lederen op til dommerbordet og præsenterer gruppens løsningsforslag
- Der gives point og lederen vender tilbage til gruppen
- Der roteres til næste opgave med uret

## Hvordan afsluttes Copenhagen Loud Festival?

- Vinderne er den gruppe, som har flest point, når alle grupper har været igennem alle opgaver
- Vi opfordrer til at udnævne og præmiere dagens vindere på dagen – det er festligt!
- Husk, at I selv skal sørge for præmier

## 5. De 11 opgaver – materialelister

### A. Fødevarer, jordbrug og oplevelser – *Catering Crew*

#### 1. **Catering (Spaghetti Bolognese + Blinis)**

- 13 kort med ingredienser
- 13 kort med mængder
- Skriveredskaber

#### 2. **Juicebar**

- Ark med juiceopskrifter
- Ark med regneopgaver
- Ark med bestillinger
- Kort med juiceingredienser

#### 3. **Morgentræning**

- Muskeloversigt
- Kort med øvelser
- Whiteboardmarker
- Papir og skriveredskaber
- Køkkenrulle eller lign.

### B. Kontor, handel og forretningsservice – *Management Crew*

#### 1. **Musikprogram**

- 100 kort med kunstnere
- Lommeregner – evt. smartphone
- Papir (millimeterpapir) og skriveredskaber

#### 2. **Risikostyring**

- Lommeregner – evt. smartphone
- Papir og skriveredskaber

#### 3. **Festivalpladsen**

- Områdekort
- Brikker med boder, telte og andre elementer
- Whiteboardmarker
- Køkkenrulle eller lign.

## C. Omsorg, sundhed og pædagogik – Camp Crew

### 1. Aktiviteter for ældre

- Papir og tegneredskaber
- Gerne farver

### 2. Specielle venner

- Papir og tegneredskaber
- Gerne farver

### 3. Morgentræning

- Muskeloversigt
- Kort med øvelser
- Whiteboardmarker
- Papir og skriveredskaber
- Køkkenrulle eller lign.

## D. Teknologi, byggeri og transport

### 1. Festivalstole og –borde

- 1 stk. festivalstol
- Papir og tegneredskaber
- Lommeregner – evt. smartphone
- Tommestok og Lineal
- Model af bord i størrelsesforholdet 1:5
- Millimeterpapir
- Passer
- Saks

### 2. Dåsepresser

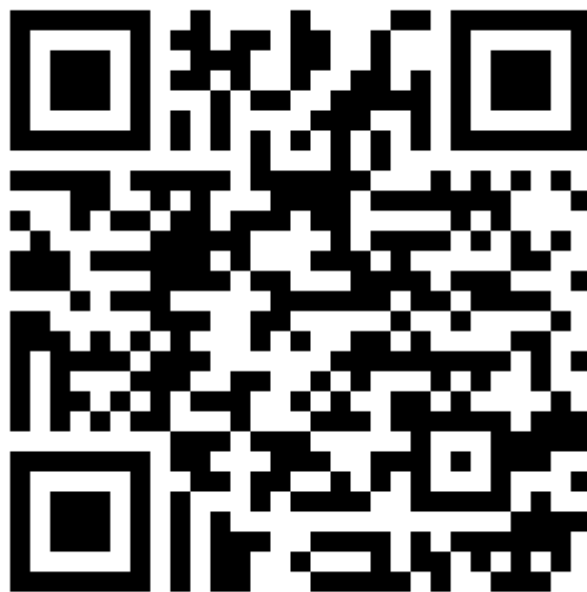
- Dåsepresser
- A3 papir
- Tegneredskaber
- Lineal / målebånd

### 3. Informationsplakat

- A3 papir
- Tegneredskaber inkl. farver
- Lineal
- Sakse
- Farver



QR-kode



**QR-kode til evaluering i app  
Lad eleverne scanne inden  
sidste introdag afsluttes**