

Til Erhvervsskolerne



GUIDELINES TIL 2. og 3. INTRODAG MED SKILLS- AKTIVITETER

INDHOLDSFORTEGNELSE

Vigtigt	3
Overblik giver ro	4
1. Indledning, formål og rammer	5
2. Aktiviteter under 2. og 3. introdag	5
Fælles præsentation	6
Velkomstmil	7
3. Roller og ansvar	7
Hvad er erhvervsskolens ansvar?	7
Hvad er projektledelsens ansvar?	7
4. Copenhagen Loud Festival - Formål	8
Læringsmål	8
Forberedelse til 2. introdag med Copenhagen Loud Festival	8
Forberedelse til selve afviklingen af Copenhagen Loud Festival	9
Scoreboard og pointgivning	10
Afviklingen af Copenhagen Loud Festival	11
Copenhagen Loud Festival – Manus til instruktionsfilm	13

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.

Bemærk:

I alt materiale nedtoner vi "valgperspektivet" en smule og ligesom på 1. introdag, integrerer vi mere læring og refleksion, i tråd med det, der kaldes karrierelæring. Kort fortalt; hvis elever skal kunne træffe (uddannelses)valg, er det en forudsætning, af de kender sig selv, samt deres styrker og præferencer m.m.

Fokus er derfor at gøre eleverne klogere på egne skills på 2. og 3. introdag. Med hjælp fra vejledere, har projektgruppen defineret seks skills, som vi alle besidder i mere eller mindre grad. Projektgruppen har udviklet en kort film, der forklarer de seks skills. Denne er integreret i PP.

Eleverne skal desuden igennem en refleksionsøvelse efter hver opgave.

Alt materiale du skal bruge som vært for introdagene finder du her:

<https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialside/>



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:

Anthony Ansel-Henry, projektchef, Copenhagen Skills, arah@tec.dk

Mobil: 27 22 94 23

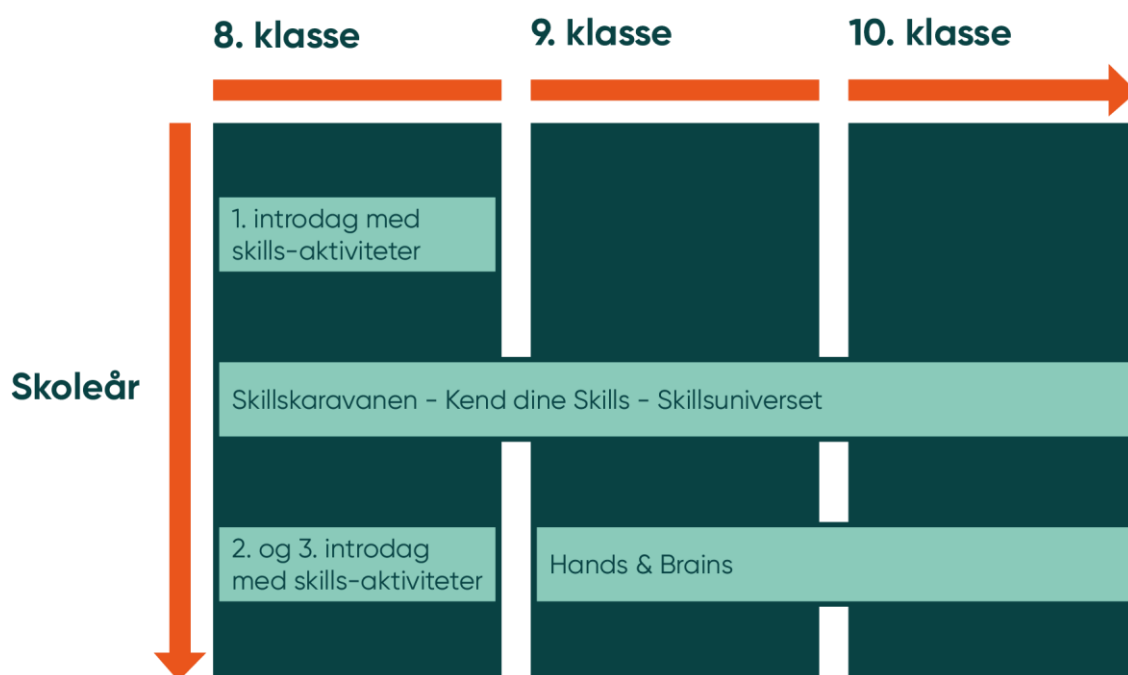
1. Indledning, formål og rammer

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/Kommunale Ungeindsatser 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 2-25.

Dagene bygger videre på den viden, eleverne fik under 1. introdag tidligere på skoleåret. I figuren ses Copenhagen Skills' hovedaktiviteter i udkolingen. Bemærk introdagene er de eneste obligatoriske aktiviteter.



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, samtidig med at de bliver klogere på deres

egne skills. 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, skal de forberede sig hjemmefra, og følge op - præcis på samme måde, som de gør før og efter 1. introdag med skills-aktiviteter. I den velkomstmål sender ud til klasselæreren, er et link til vores hjemmeside, hvor de finder disse øvelser (se afsnit "Velkomstmål").

Det samlede forløb for 2.-3. introdag	
Før	Udforsk - Video: Kend dine Skills - Billedequiz: Kendtes Skills Klassen skal inddes i hold
2. intro-dag	Copenhagen Loud Festival med udgangspunkt i fælles katalog.
3. intro-dag	Copenhagen Loud Festival - Den enkelte skole tager udgangspunkt i egne fag/værksteder. - Introduktion til eud, GF1 og GF2 - Video: Kort og godt om erhvervsuddannelser nr. 2 - Video: Karrierevej - Erhvervsuddannelse med eux
Efter	Scan QR: Evaluér dagene

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 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. Hver erhvervsskole er velkommen til at tilføje egne slides og tone det ud fra skolens profil. Du kan altid finde seneste PP-version på vores hjemmeside: <https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialside/>

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. Denne sendes ud primo december og igen 3 uger før klassen skal på 2. og 3. introdag. 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! I velkomstmilen er der et link til den side på hjemmesiden, hvor de kan forberede sig forud for dagen.

Tal med jeres administration om denne opgave og følg op på, om velkomstmails 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 her: <https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialside/>

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.

- I november modtager I på erhvervsskolerne en mail fra projektledelsen angående fysiske materialer til brug på 2. – 3. introdag. Her kan I vende tilbage, hvis I mangler materialer vi skal have bestilt og sendt til jer inden opstart januar 2022.

- PP-præsentation, velkomstmail, Guidelines (denne) findes altid i opdateret version her: <https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialieside/>
- Facilitering i forberedelsesprocessen kan bestilles
- 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 samarbejde. Når eleverne afprøver og reflekterer over forskellige valgmuligheder inden for erhvervsuddannelserne, husker de bedre indholdet.

Læringsmål

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 erhvervsmæssige muligheder.

Forberedelse til 2. introdag med Copenhagen Loud Festival

Sådan forbereder du din værtsrolle:

- Der findes 11 forskellige opgaver, hvoraf du skal udvælge 6. Du finder opgavekataloget hvori der også er en materialeliste her: <https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialieside/>

- Udvælg 6 opgaver og print samt laminér om muligt opgaverne, så holder de længere. Print og laminér også gerne QR-koden som skal bruges til evaluering (QR-koderne findes bagerst i denne Guideline)
- 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

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 fx:

Kreativitet, samarbejde, motivation – og 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 derfor at få velkomstbrevet ud!

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
- 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 og tilsvarende QR-kode til evaluering (findes bagerst i denne Guideline)
- Det ene bord fungerer som dommerbord

- Placer retteark til opgaverne på dommerbordet. Print to eksemplarer – ét til dig og ét til grundskolelæreren

Klargøring og opsætning af PP- præsentation

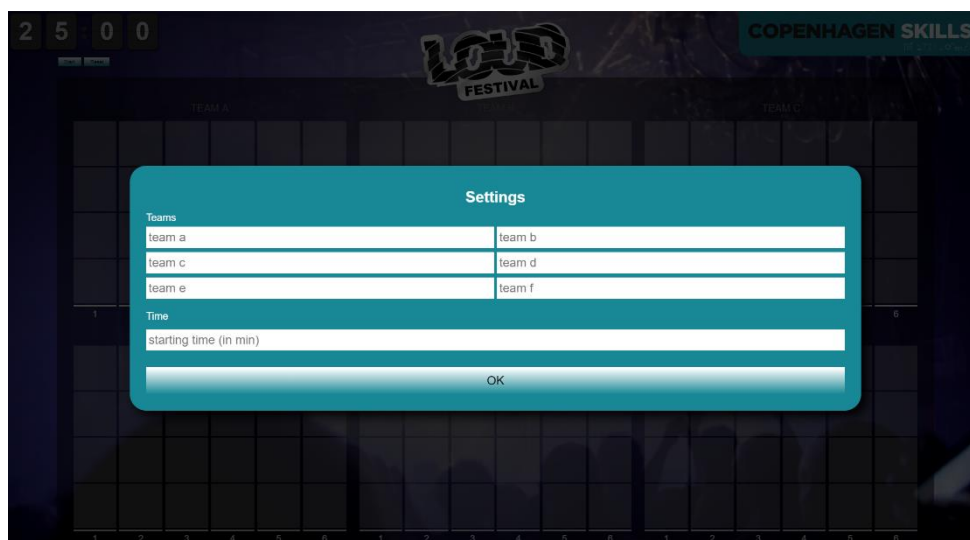
- Sørg for, at der er projektor i lokalet
- Gør PowerPoint klar til visning
- Tjek at lyden virker (Skulle du være så uheldig, at lyden går under afspilning, kan du finde manuskript til Loud-filmen på side 13 og læse det højt)

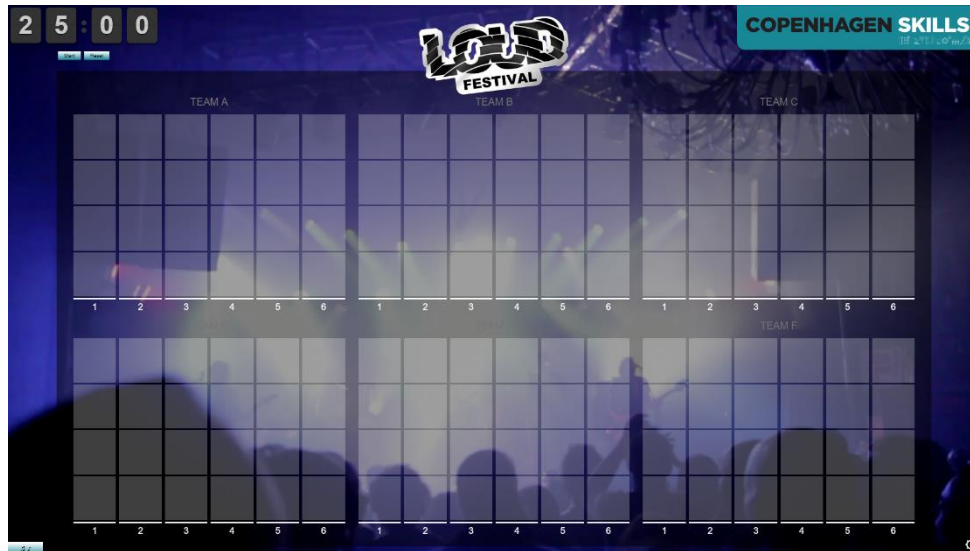
Spillets varighed

- 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
- 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.
- 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 skrue lidt op for festivalstemningen. Når der gives instruktioner, slukkes der for musikken.

Hvis du oplever problemer med at åbne scoreboardet via PP-præsentationen, er der også link til scoreboardet her på materialesiden:

<https://copenhagenskills.dk/erhvervsskole/introdage/materialeside/>

Holdinddeling

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

Afviklingen af Copenhagen Loud Festival

Din rolle som vært

- Byd elever og grundskolelærer velkommen - og inddrag læreren som meddommer
- Præsenter dagens program ud fra PP-præsentation
- Afspil film om Copenhagen Loud Festival
- Du sætter scoreboardet på og lader musikken spille
- Noter teamnavne på scoreboardet
- Gå gerne rundt mellem grupperne under spillet og hjælpe lidt til, 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
- Mind eleverne om at scanne QR-koden efter hver opgave
- 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

Copenhagen Loud Festival – Manus til 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 forretningsservice – 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!

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

