

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

Kort om konteksten for modulet

(For alle studerende eller et specifikt semester/modul, sammenhæng med fagområdet, andre fagområder, udvalgte kvalitetskriterier som afsæt for det didaktiske design/ format, andet)

Formålet med Entreprenørskab i uddannelserne er at hjælpe midtjyske studerende med at udleve deres iværksætterdrømme. En virkeliggørelse af dette kræver, at de studerende har handlekompetencer til enten at arbejde som iværksætter inden for etablerede virksomhedsrammer eller til at starte deres egen virksomhed. Både som entre- og intrapreneur skal man kunne "sælge" sine ideer og koncepter, f.eks. ved at kunne pitche/præsentere virksomhedside og koncepter. Simulering som didaktisk metode sætter de studerendes kompetencer til at handle og præsentere sig selv, deres virksomheder og ideer i centrum. Bandura's teori om self efficacy er det teoretiske fundament for modulet.

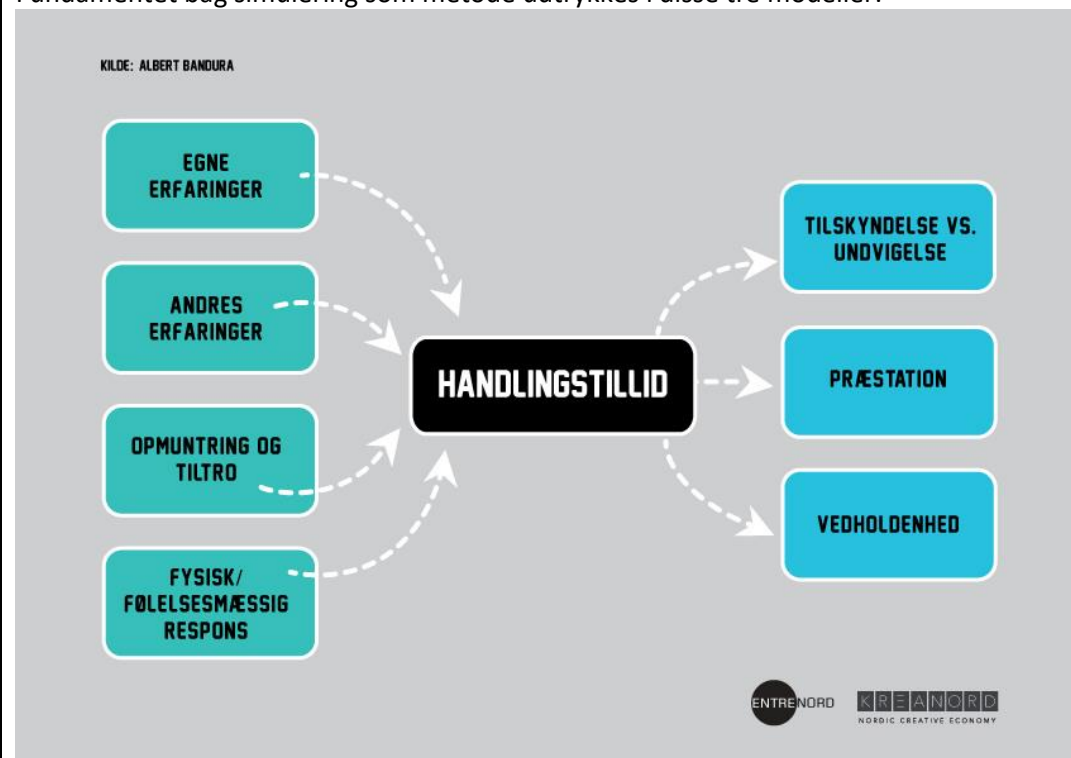
Gennem simulering får de studerende mulighed for at afprøve den tillærte viden i praksis, i denne model pitchtræning, med hurtig feedback på deres arbejde i et trygt simuleringsmiljø. Overordnet styrker det de studerendes mestringsevner, kompetencer og self-efficacy som kommende iværksættere.

Ved at sætte fokus på handling og kompetencer, er det målet at tilføre den traditionelle undervisning en udpræget grad af aktiv læring, som er med til at styrke den enkelte studerendes opmærksomhed på læringens aktive/handlingsorienterede dimension, og hermed på egne styrker og svagheder ift. handlekompetencer, hvilket ofte er svært at indarbejde i mere traditionel undervisning. Samtidigt kan denne form for undervisning flytte de studerendes fokus på produkt og (eksamens)performance, til handling og trial-and-error, fordi simulationen skaber et trygt læringsrum, som samtidig lægger op til, at de prøver sig frem, på baggrund af den opbyggede viden, som de har fra den øvrige undervisning og den konkrete workshop. Dermed øges sandsynligheden for handling, dvs. sandsynligheden for, at ideer bliver til start ups.

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

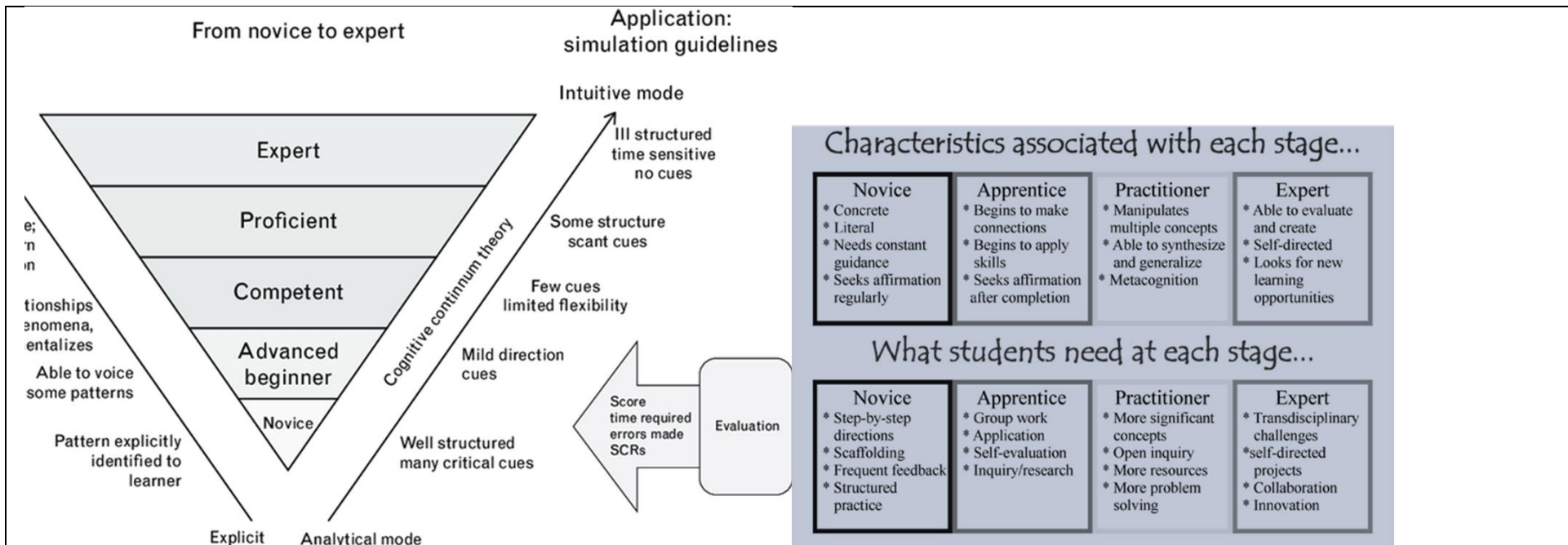
Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

Fundamentet bag simulering som metode udtrykkes i disse tre modeller:



Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--



På baggrund af ovenstående fundament er simuleringsprojektet "Pitch Perfect" – en to dages workshop med pitching – og præsentationsfærdigheder" opbygget, konceptualiseret og implementeret i november 2018 på professionsbacheloruddannelsen i Innovation og entrepreneurship på Erhvervsakademi Aarhus. Modulet består af 2 dages workshop a 20 timer (7 timers træning samt forberedelse inden pr. dag). Modulet er afprøvet på 4 hold og styret igennem af 8 facilitatorer = undervisere samt 9 medfacilitatorer = tidligere studerende samt studerende på 3. semester. Indholdet bestod af et kort indholdsoplæg/fælles workshop samt rækker af forberedelse af pitch samt pitch i hold/plenum + afsluttende finale pitch med eksterne dommere fra Connect Danmark.

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

MODULETS KOMPETENCEMÅL, der arbejdes med i dette modul:

Overordnede læringsmål på både kort og langt sigt.

Kortsigtet:

Øget motivation via aktiv, fleksibel og differentieret læring (fordi de studerende selv påvirker forløbet og udfaldet)

Dybdelæring via aktiv læring og motivation

Løbende refleksion over egen og andres læring, styrker og svagheder og især progression via modularitet og feedback

Langsigtet:

Praksissimulering vil vise, at der er værdi i at handle og dermed på sigt styrke troen på egne handlingskompetencer.

Øget bevidsthed om og fokus på forbindelsen mellem videnstilegnelse og handlekompetencer hos den enkelte studerende

Læringsmål for pitchwork shoppen:

De studerende får kompetencer i:

- Pitch-teknik, individuelt og i grupper
- Relevant og gennemslagskraftig fremtoning, kropssprog, retorik og stemmeføring, med henblik på bedre pitch og præsentationsevner
- Konstruktion, sammensætningen og opbygning af relevant og to the point indhold i pitch og præsentationer, herunder evne til at fange publikum, time pitchet
- optimalt, sælge ideen overbevisende og ramme modtageren.
- De studerendes kompetencer og samlede udbytte optimeres med pitch workshoppens fokus på gentagelser med frekvent, løbende feedback. og team-samarbejdet omkring opbygning af teamets pitch understøtter den enkeltes studerendes mod til at overskride deres komfort zone/grænser.

EVALUERINGSRESULTATER

Hovedpunkter fra tidligere evalueringer af modulet, der er medtænkt:

Pitch træning er afviklet på en anden af EAAAs bacheloruddannelser, hvor evalueringen herfra er ind tænkt i pitch workshoppen, blandt timing, feedback fra medfacilitatorer (ældre/tidligere studerende), oplæg ved skuespiller etc. Desuden er evalueringen fra et gamification inspirationsbesøg i Gdansk samt flere gamificerede forløb på EAAA medtaget, bl.a. i form af konkurrence og finale for eksterne dommere.

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

KRITERIER

Kriterier for gennemførelse af modulet:

Pitch workshopen var et co-curriculært forløb, der fandt sted over to dage, begge dage fra 13 til 20, og indeholdt ligeledes kaffe, kage og aftensmad, hvorfor de studerende skulle tilmelde sig forløbet. Et ret stort antal lokaler samt forplejning samt deltagelse af medfacilitatorer og ekstern skuespiller vurderes som væsentlige kriterier for gennemførelse af modulet.

MODULETS RELATION TIL PRAKSIS/ PRAKTIK - hvornår og hvordan?

Modulet spiller ind i praksis på bacheloruddannelsen i innovation og entrepreneurship, idet det blandt andet fremgår i studieordningen for PBA-IE: "at de studerende skal agere med nysgerrighed, kreativitet, handlekraft og kritisk tænkning". Det er desuden en præmis på uddannelsen, at de studerende arbejder med at ideudvikle, konceptualisere, præsentere og i muligt omfang opstarter en virksomhed. Pitch og præsentation er derfor en integreret del af uddannelsen i forskellige obligatoriske aktiviteter samt eksamen. Ligeledes deltager en del af de studerende i FFEs RM og DM, hvor pitch er en central del af det produkt, der skal leveres.

Spørgsmålet om, hvordan vi uddanner til handlekraft, er i modulet besvaret gennem pitch workshopen, der opøver de studerendes kompetencer og færdigheder inden for intuition, at manøvrere i kaos, håndtere det uventede etc.

VEJLEDNING & FEEDBACK - hvornår og hvordan?

Vores feedback og anbefalinger ift. gennemførelse af modulet er:

Modulet afvikles som en workshop over 2 dage, enten i slutningen af 1. semester (efterår) eller medio 2. semester (forår) som optakt til RM og DM i Entrepreneurship samt som led i beslutningen om eventuel praktik i egen virksomhed. I den forbindelse skal der pitches for potentielle investorer og/eller samarbejdspartnere etc.

Modulet skal betragtes som co-curriculært og motiverende ift. studiet og opstart af egen virksomhed.

Modulet skemalægges så vidt muligt, sådan at det er en integreret del af aktiviteterne på uddannelsen og tænkes ind som et supplement til uddannelsens curriculum.

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

Derudover er anbefalingerne, at der skal være et stort antal tilgængelige lokaler, hvilket kan være en udfordring. Ligeledes gør en ekstern skuespiller en MEGET stor forskel (nedbryder barrierer, åbner for det kropslige arbejde og etablerer en platform for nærhed). Med-facilitatorer (ældre el. tidligere studerende) fungerer optimalt og bidrager til læring i øjenhøjde.

Desuden at jo mere interaktion og nær feedback, des bedre, dvs., der skal være et ret stort antal undervisere til at give feedback, gerne kombineret med eksterne dommere eller facilitatorer. Det er væsentligt, at de studerende oplever progression (egen og andres jf. social spejling), da det motiverer til mere træning og engagement.

Afslutningsvist så kunne en 3. dag løfte forløbet yderligere, så der blev mere tid til at øve mellem de enkelte pitchrunder.

EVALUERING

Studerendes evaluering af arbejdsformer, indhold, arbejdsbelastning, mv. – hvornår og hvordan?

Pitch-workshoppen blev evalueret af de deltagende studerende kvantitativt gennem et spørgeskema i Survey xact med 57 spørgsmål, der, bortset fra ét kommentar-spørgsmål, var lukkede, 5-punkts Likert-skalaspørgsmål, hvor 5 er bedst/højest.

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--



Overordnet viste evalueringen en stor tilfredshed med forløbet, en høj grad af selvopfattet læring blandt de deltagende studerende samt en høj vurdering af relevans og en positiv vurdering af deres eget mod til at pitche i fremtiden.

DREJEBOG FOR MODULET:

Beskrivelse af hvordan modulet undervisning og undervisningen er struktureret. Vedhæft evt. powerpoint.



Bedømmelseskriterie PEERFEEDBACK-RUB PEERFEEDBACK_RUB FEEDBACK-RUBRIC 1 FEEDBACKSKABELONFEEDBACKSKABELONFEEDBACKSKABELONFEEDBACKSKABELON PICTHMARATON - r - final pitch.docx RIC TIL PITCH 4 - TIL SRICK TIL PITCH 3- TIL - TIL PITCH 2 - TIL STLPITCH 4 - TIL UNDER\PITCH 3 - TIL UNDER\PITCH 2 - TIL UNDER\PITCH 1 - TIL UNDER\DETALJERET PROGRA



PLAN FOR PITCHMARATON TIL 5

Projekt entreprenørskab i uddannelserne

Udd. institution: Erhvervsakademi Aarhus	Modul: Simulation som iværksætterfremmende action læringsgreb	Udarbejdet af: Anna Karina Kjeldsen Gitte Buje Susanne Østergaard Olsen
---	---	--

Udvikling af dette modul er støttet af:

DEN EUROPÆISKE UNION



Den Europæiske Socialfond

Vi investerer i din fremtid

midt
regionmidtjylland