




VELKOMMEN TIL

MOOW CODE

DREJEBOG FOR MOOW- AKTIVITETER



Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der kommer til udtryk, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken Den Europæiske Union eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE
Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0. For at
se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

2022 – 2024 MOOW PLAYBOOK

TABELLER INDHOLD

1. Introduktion til EntreComp
2. Introduktion til Moow Playbook
3. Kort over empati
4. Beslutningstræer
5. Kort over kunderejser
6. Iværksættertræk og casestudie
7. 9 prikker-udfordring
8. Pitch dæk
9. Udforskning af kreativitet
10. Oplev digital kreativitet
11. Følelsesmæssig dagbog
12. Genkendelse af følelser
13. Mindfulness-baseret træning til at håndtere stress
14. Mindfulness-baseret mobil-app
15. 'Hvad nu hvis'-idémetoden
16. Low-fidelity-prototype
17. Rammen for krogen
18. Online-quiz
19. Se video online
20. Rollespil og optagelse (online)
21. Korte præsentationer
22. 365 Brainwiting



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TABELLER INDHOLD

- 23. Kreativ historiefortælling
- 24. Nye mennesker, nye ideer
- 25. 100 nuancer af grå
- 26. Analyse af forbrugertrends
- 27. Det skøre opfindelsesspil
- 28. Kursusintroduktioner
- 29. Brainstorming (fase for divergent tænkning)
- 30. De Bono-hatte
- 31. Kano-metodologi
- 32. Systematisk litteraturgennemgang
- 33. Forretningsmodel-lærred
- 34. Kort om iværksætter-mindset
- 35. MashUp-innovation
- 36. Team-hukommelsesspil
- 37. Mind mapping
- 38. Mini-workshop om designtænkning
- 39. Mini-workshop om forretningsmodeller



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.




MOOW CODE

**DIN GUIDE TIL
MOOW CODE**

01

INTRODUKTION TIL ENTRECOMP

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.



Hvad er EntreComp?

Vi lever i et samfund i hastig forandring, hvor det er vigtigt, at alle har evnen til at udnytte muligheder og ideer, til at arbejde sammen med andre, til at styre dynamiske karrierer og forme fremtiden til fælles bedste.

For at nå disse mål har vi brug for mennesker, teams og organisationer med en **iværksættertankegang** i alle aspekter af livet.

Europa-Kommissionen har udviklet EntreComp: **den europæiske ramme for iværksætterkompetencer** som en referenceramme til at forklare, hvad der menes med en iværksættertankegang.

EntreComp tilbyder en omfattende beskrivelse af den viden, de færdigheder og de holdninger, som folk har brug for for at være iværksættere og skabe økonomisk, kulturel eller social værdi for andre.

EntreComp er en **fælles referenceramme**, der identificerer **15 kompetencer** inden for **tre nøgleområder**, som beskriver, hvad det vil sige at være iværksætter.

Iværksætterkompetencer (1)



1.1. At spotte muligheder	Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi	Identificer og udnyt muligheder for at skabe værdi ved at udforske det sociale, kulturelle og økonomiske landskab. Identificer behov og udfordringer, der skal opfyldes Etablere nye forbindelser og samle spredte elementer i landskabet for at skabe muligheder for at skabe værdi
1.2. Kreativitet	Udvikle kreative og målrettede ideer	Udvikle flere ideer og muligheder for at skabe værdi, herunder bedre løsninger på eksisterende og nye udfordringer Udforsk og eksperimenter med innovative tilgange Kombiner viden og ressourcer for at opnå værdifulde effekter
1.3. Vision	Arbejd hen imod din fremtidsvision	Forestil dig fremtiden Udvikl en vision for at gøre ideer til handling Visualiser fremtidsscenarier for at hjælpe med at styre indsats og handling
1.4. Værdsættelse af ideer	Få mest muligt ud af ideer og muligheder	Bedømme, hvad værdi er i sociale, kulturelle og økonomiske termer Anerkende en idéns potentiale for at skabe værdi og identificere passende måder at få mest muligt ud af den på.
1.5. Etisk og bæredygtig tænkning	Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger	Vurdere konsekvenserne af ideer, der skaber værdi, og effekten af iværksætterhandlinger på målgruppen, markedet, samfundet og miljøet. Reflektere over, hvor bæredygtige de langsigtede sociale, kulturelle og økonomiske mål er, og den valgte fremgangsmåde. Handle ansvarligt

Iværksætterkompetencer (2)



2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy	Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig	Reflektere over dine behov, forhåbninger og ønsker på kort, mellemlang og lang sigt - Identificere og vurdere dine individuelle og gruppens styrker og svagheder - Tro på din evne til at påvirke begivenhedernes gang på trods af usikkerhed, tilbageslag og midlertidige fiaskoer
2.2. Motivation og udholdenhed	Hold fokus og giv ikke op	Vær fast besluttet på at omsætte ideer til handling og tilfredsstille dit behov for at opnå noget Vær forberedt på at være tålmodig og blive ved med at forsøge at nå dine langsigtede individuelle eller gruppemål Vær modstandsdygtig under pres, modgang og midlertidig fiasko
2.3. Mobilisering af ressourcer	Saml og administrer de ressourcer, du har brug for	Få og administrer de materielle, ikke-materielle og digitale ressourcer, der er nødvendige for at omsætte ideer til handling Få mest muligt ud af begrænsede ressourcer Få og styr på de kompetencer, der er brug for i alle faser, herunder tekniske, juridiske, skattemæssige og digitale kompetencer.
2.4. Finansiell og økonomisk forståelse	Udvikle finansiell og økonomisk knowhow	Estimer omkostningerne ved at gøre en idé til en værdiskabende aktivitet Planlægge, gennemføre og evaluere økonomiske beslutninger over tid Administrer finansiering for at sikre, at din værdiskabende aktivitet kan holde på lang sigt
2.5. Mobilisering af andre	Inspirere, begejstre og få andre med på vognen	Inspirere og begejstre relevante interessenter Få den nødvendige støtte til at opnå værdifulde resultater Demonstrere effektiv kommunikation, overtalelse, forhandling og lederskab

Iværksætterkompetencer



3.1. At tage initiativ	Gå efter det	Igangsæt processer, der skaber værdi Tag udfordringer op Handle og arbejde selvstændigt for at nå mål, holde fast i intentioner og udføre planlagte opgaver
3.2. Planlægning og ledelse	Prioritere, organisere og følge op	Sæt mål på lang, mellemlang og kort sigt Definér prioriteter og handlingsplaner Tilpas dig til uforudsete ændringer
3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko	Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko	Træffe beslutninger, når resultatet af beslutningen er usikkert, når den tilgængelige information er ufuldstændig eller tvetydig, eller når der er risiko for utilsigtede resultater. I den værdiskabende proces skal man inkludere strukturerede måder at teste ideer og prototyper på fra de tidlige stadier for at reducere risikoen for at fejle. Håndter hurtigt skiftende situationer hurtigt og fleksibelt
3.4 At arbejde sammen med andre	Hold sammen, samarbejd og netværk	Arbejde sammen og samarbejde med andre om at udvikle ideer og omsætte dem til handling Netværk Løse konflikter og møde konkurrencen positivt, når det er nødvendigt
3.5 Læring gennem erfaring	Lær ved at gøre	Brug ethvert initiativ til værdiskabelse som en læringsmulighed Lær sammen med andre, herunder fagfæller og mentorer Reflektere og lære af både succes og fiasko (din egen og andres)



Forståelse af EntreComp

EntreComp er en ramme med 15 iværksætterkompetencer, der er yderligere opdelt i tråde, som beskriver, hvad den enkelte kompetence egentlig betyder i praksis.

Disse er klart defineret gennem læringsresultater - hvad en elev ved, forstår og kan gøre. Læringsresultaterne er kortlagt på tværs af 8 forskellige progressionsniveauer, fra nybegynder til ekspert.

Der er **5 vigtige byggesten** til at forstå **EntreComp**:

- ✓ definition,
- ✓ områder,
- ✓ kompetencer,
- ✓ tråde
- ✓ og progressionsniveauer.

EntreComp-trin

1. Definition

EntreComp defines entrepreneurship as:

The capacity to act upon opportunities and ideas, and transform them into value for others. The value that is created can be financial, cultural or social.

2. Areas

EntreComp identifies 3 competence areas:



3. Competences



Competences per area
IDEAS & OPPORTUNITIES

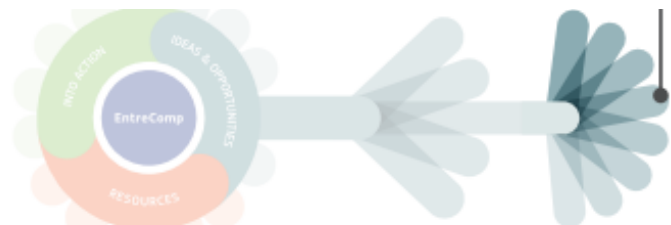


Competences per area
RESOURCES

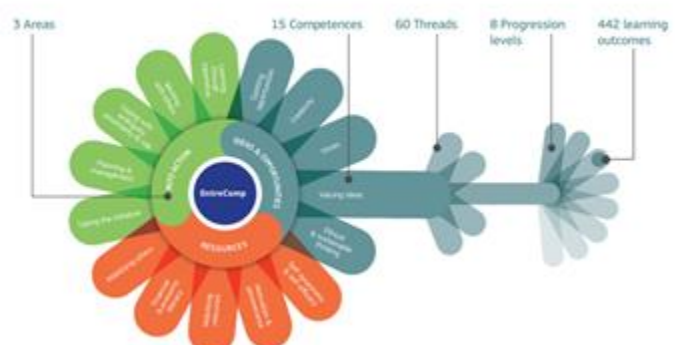


Competences per area
INTO ACTION

5. Progression levels



Summary



4. Threads





Brug af EntreComp

EntreComp er en gratis, fleksibel referenceramme, der kan tilpasses til at understøtte udviklingen og forståelsen af iværksætterkompetencer i enhver sammenhæng.

EntreComp har potentiale til at blive **brugt på en række forskellige måder**, herunder:

- støtte politik og praksis for at udvikle iværksætterkompetencer
- vurdering af iværksætterfærdigheder
- støtte uddannelse af undervisere og lærere til at formidle iværksætterkompetencer
- at designe programmer og læringsmuligheder
- at anerkende og certificere færdigheder

EntreComp kan bruges på **tværs af sektorer og være en vigtig støtte til samarbejde og udviklingsarbejde** for undervisere, trænere, arbejdsgivere, faglige organisationer og politiske beslutningstagere.



EntreComp i aktion

EntreComp kan bruges af forskellige aktører og er relevant for dem, der er interesserede i og arbejder med formel uddannelse, ikke-formel læring og inklusionsaktiviteter samt i organisationer og virksomheder af alle størrelser:

education and training, you may use EntreComp to:

- tailor entrepreneurial learning outcomes to a specific context
- create new or enhance existing teaching and learning activities to develop entrepreneurial competences
- design assessment of entrepreneurial learning

young people outside of formal education, you may use EntreComp to:

- design activities that provide practical entrepreneurial experiences
- help young people understand how entrepreneurial they are
- recognise your own entrepreneurial competences

start-ups and entrepreneurs, you may use EntreComp to:


- understand how existing activities contribute to entrepreneurial competences
- help entrepreneurs map their own entrepreneurial competences
- design new training to support business creation or business growth mapped to EntreComp competences

recruiting and managing human resources, you may use EntreComp to:

- help define job-specific competency requirements
- plan organisational learning and development strategies and activities
- build entrepreneurial teams

02

INTRODUKTION TIL MOOW PLAYBOOK

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

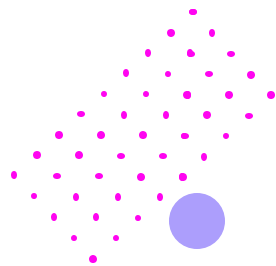
MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>




Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.



02

INTRODUKTION TIL MOOW PLAYBOOK



Playbook of MOOW Activities er det andet element i MOOW Framework og indeholder 37 modelaktiviteter (øvelser, drills, spil, opgaver), der er klar til brug under MOOW Bootcamps. De foreslåede aktiviteter dækker en række overførbare iværksætterfærdigheder med fokus på produktideer og prototyper. Hver aktivitet ledsages af støttemateriale (scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, billeder).





KØREPLAN FOR DIARYBOOK Trin 1

Først skal du fokusere på:

- ✓ Få øje på muligheder: Identificer og udnyt muligheder ved at udforske det sociale, kulturelle og økonomiske landskab.
- ✓ Kreativitet: Udvikle flere ideer til at skabe værdi, herunder bedre løsninger på eksisterende og nye udfordringer.
- ✓ Vision: Forestil dig fremtiden. Udvikl en vision for at gøre ideer til handling.
- ✓ Værdsættelse af ideer: Vurder, hvad værdi er i sociale, kulturelle og økonomiske termer.
- ✓ Etisk og bæredygtig tænkning: Vurder konsekvenserne af ideer, der skaber værdi.



KØREPLAN FOR DIARYBOOK Trin 2

For det andet skal du fokusere på:

- ✓ Selvbevidsthed og selv-effektivitet: Reflekter over dine behov, ambitioner og ønsker på kort, mellemlang og lang sigt.
- ✓ Tilskyndelse til kreativ tænkning og forskellige fortolkninger blandt gruppens medlemmer
- ✓ Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for.
- ✓ Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med.
- ✓ Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med.



KØREPLAN FOR DIARYBOOK Trin 3

Og sidst, men ikke mindst:

- ✓ Tag initiativet: Gå efter det.
- ✓ Planlægning og ledelse: Prioritering, organisering og opfølgning.
- ✓ Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko.
- ✓ At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk.
- ✓ Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre.

Matrix med Iværksætterfærdigheder


øvelser

	Iværksætterfærdigheder														
Øvelser	1.1.	1.2.	1.3.	1.4.	1.5.	2.1.	2.2.	2.3.	2.4.	2.5.	3.1.	3.2.	3.3.	3.4.	3.5.
Kort over empati	x	x													
Beslutningstræer												x	x		
Kort over kunderejsen	x	x			x										
Iværksættertræk og casestudie			x			x								x	
9 prikker-udfordring		x												x	
Pitch skrivebord								x		x					
Udforskning af kreativitet		x													
Oplev digital kreativitet	x	x												x	
Følelsesmæssig dagbog		x				x	x								
Genkendelse af følelser	x				x										
Mindfulness-baseret træning til at håndtere stress						x									
Mindfulness-baseret mobil-app			x			x	x								
"Hvad nu hvis"-idémetoden	x		x												
Prototype med lav troværdighed									x	x	x	x	x	x	x
Krogmodellen Canva	x		x	x	x					x					
Online-quiz		x		x					x						
Se video online	x								x						x
Rollespil og optagelse						x									
Korte præsentationer		x		x					x	x					x
635 Hjerneskrivning		x	x	x										x	
Kreativ historiefortælling		x													
Nye mennesker, nye ideer		x					x								
100 nuancer af grå	x			x	x										
Analyse af forbrugertrends	x			x	x										
Det skøre opfindelsesspil	x	x													
Introduktion til kurset										x				x	
Brainstorming	x	x	x			x									
De Bono-hatte				x	x		x	x		x	x		x	x	x
Kano-metodologi	x			x								x	x		x
Systematisk litteraturgennemgang	x		x	x	x		x	x					x		
Forretningsmodel-lærred	x		x	x	x			x	x	x		x	x	x	x
Kort om iværksætter-mindset	x	x				x	x	x					x		
Mash-up-innovation	x	x													
Huskespil for hold						x				x				x	x
Mind-mapping			x		x					x				x	
Mini-workshop om designtænkning	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x
Forretningsmodel Mini Workshop			x	x	x					x	x	x	x	x	x



03

Kort over empati

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Kort over empati

Beskrivelse: Empatikort gør det muligt for folk at tænke dybere over deres forretningsidé og fremskynde kompetencerne til at få øje på muligheder. Empatikort kan bruges, når du har behov for at fordybe dig i en brugers miljø. De kan f.eks. være nyttige, når:

- dykke ned i kundesegmenterne i et forretningsmodelkanvas,
- uddybning af brugerpersonaer, der indfanger adfærd, når man interviewer en kunde,
- eller opbygge "brugeren" i en brugerhistorie.

Deltagerne vil se en forklarende video på nedenstående link og vil blive introduceret til skabelonen via nedenstående link.

Deltagerne inddeles i flere grupper. I hvert hold bliver der udpeget en person til at lede.

Saml dit team, og bed dem om at medbringe eventuelle personaer, data eller indsigter om målet for dit empatikort.

Holdene får online (eller trykte) skabeloner til empatikort (<https://miro.com/templates/empathy-map/>).

Hver person skal skrive sine tanker på kortet. Ideelt set skal alle tilføje mindst én tanke eller observation til hvert afsnit.

Start med afsnittet MÅL ved at definere, HVEM der skal være genstand for empatikortet og et mål: noget, de skal GØRE. Dette bør formuleres i form af observerbar adfærd. Når de har afklaret målet, arbejder de sig med uret rundt på kortet på siden nedenfor, indtil de har dækket Se, Sige, Gøre og Høre.

Når holdene har været hele vejen rundt om kortet fra 1 til 6, fokuserer de på, hvad der foregår inde i deres hoved ved nummer 7. Det store hoved i midten er et af de vigtigste aspekter af kortets design. Hele ideen er at forestille sig, hvordan det er at være inde i en andens hoved.

Kort mål

- At visualisere holdninger og adfærd i et empatikort;
- At hjælpe teams med at opnå en dyb forståelse af slutbrugerne;
- At afsløre eventuelle huller i eksisterende brugerdata.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

- Adgang til internettet,
- Tablet, mobiltelefon,
- Skabeloner til empatikort, trykte eller online.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1 Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi.

1.2 Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer.

Varighed: 90 minutter.



Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


[tps://miro.com/templates/empathy-map/](https://miro.com/templates/empathy-map/)

<https://gamestorming.com/wp-content/uploads/2017/07/Empathy-Map-Canvas-006.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=Qz7EwknryFE>

04

Beslutningstræer

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.



04

Beslutningstræer

Beskrivelse:

Beslutningstagning er en færdighed, der er nødvendig for at klare udfordringer. Det bringer dig fremad, og det at bevæge sig fremad og handle er nøglen til at overvinde udfordringer. Beslutningstræer er fremragende værktøjer til at hjælpe dig med at vælge mellem flere handlingsmuligheder.

Deltagerne kan få flere oplysninger via nedenstående links.

Kort mål:

At hjælpe deltagerne med at vælge mellem flere handlingsmuligheder.

At opstille muligheder og undersøge de mulige resultater af at vælge disse muligheder.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.



04

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Adgang til internet, tablet, mobiltelefon.

Varighed: 80 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3 Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko.


Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

<https://www.mindtools.com/dectree.html>

https://www.youtube.com/watch?v=4D_tyoJUIqo

05

Kort over kunderejser

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

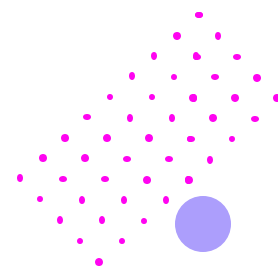
Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Kort over kunderejser

Beskrivelse:

Et kunderejsekort er en visuel repræsentation af kunderejsen. Det hjælper dig med at fortælle historien om dine kunders oplevelser med dit brand på tværs af alle berøringspunkter. Kortlægning af kunderejsen er en forudsætning for at skabe en fælles forståelse af, hvad dine kunder tænker, føler og kæmper med, når de interagerer med dit brand. Et kort over kunderejsen kan hjælpe dine teams med at samarbejde om at løse kendte problemer, identificere nye smertepunkter for brugerne og fjerne barrierer for dine kunders (og dermed din virksomheds) succes. Denne øvelse vil gøre det muligt for dig og dit team at udvikle et produkt/en service/en virksomhed, der præcist opfylder din målgruppes behov gennem en bedre forståelse af, hvordan kunderne reagerer.

Se videoen på YouTube (Link #2) Deltagerne er inddelt i 4 grupper, og læs mere om en kunderejse på Link #1.



Deltagerne bliver bedt om at tænke på en berømt international virksomhed/forretning og arbejde på at skabe dens kunderejse fra deres perspektiv. I gruppen tager hver person 1 eller 2 sektioner ud af 8 og arbejder på det.

Opgave: Lav et kort over kunderejsen

1. Sæt klare mål for kortet.
2. Lav en profil af dine personaer, og definer deres mål.
3. Fremhæv dine målkundepersonaer.
4. Lav en liste over alle berøringspunkter.
5. Identificer de elementer, du vil have vist på dit kort.
6. Find ud af, hvilke ressourcer du har, og hvilke du får brug for.
7. Tag selv på kunderejse.
8. Foretag de nødvendige ændringer.

Kort mål

- At visualisere hurtigt, hvordan forskellige stadier af kundereaktioner, når de interagerer med et produkt eller en tjeneste
- At forbedre sin virksomhed på en omkostnings- og tidseffektiv måde.

05

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Adgang til internet, tablet, mobiltelefon.

Varighed: 120 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1 Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi.

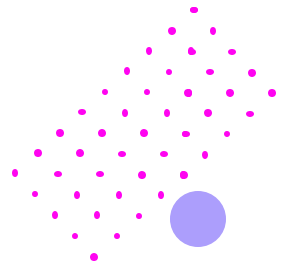
1.2 Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer.

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


<https://blog.hubspot.com/service/customer-journey-map>

<https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wlkk>



06

▼ Iværksættertræk og casestudie

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Iværksættertræk og casestudie

Beskrivelse:

Selv om der ikke er nogen fast profil for en iværksætter; de kan være unge eller gamle, mænd eller kvinder, og de kommer fra alle mulige baggrunde, viser forskning, at iværksættere har visse kvaliteter og egenskaber til fælles. At have iværksætteregegenskaber kan øge chancerne for forretningsmæssig succes. Mens nogle egenskaber er iboende, f.eks. hårdtarbejdende, kan andre udvikles, f.eks. motivation.

Deltagerne udforsker de 10 fælles træk ved en iværksætter via [dette link](#).

Deltagerne skriver 3 egenskaber ned ud af de 10 og forklarer skriftligt, hvordan de kan hjælpe med at drive en virksomhed.

Grupperne diskuterer disse mennesker, deres succeshistorie og den rolle, som modstandskraft, afvisning og fiasko spiller på deres vej, og besvarer spørgsmålene:

- Hvad er de største udfordringer, som denne person har stået over for?
- Hvad har han/hun opnået?
- Hvad er årsagerne til hans/hendes succes?
- Hvad kan vi lære af denne persons historie?

De diskuterer også deres personlige erfaringer med hensyn til disse aspekter.

Kort mål

At overveje sine egne styrker, svagheder og typer af egenskaber

- At identificere udviklingsområder
- At udforske sine interessante og rigtige forretningsområder
- At diskutere et casestudie

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen

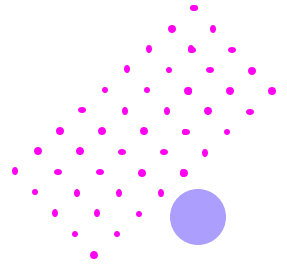
.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Adgang til internet, tablet eller mobiltelefon.

Varighed: 120 min.



Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision.

2.1 Selvbevidsthed og selv-effektivitet: Reflekter over dine behov, ambitioner og ønsker på kort, mellemlang og lang sigt.

3.4 Samarbejde med andre Hold sammen, samarbejd og netværk

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

<https://startupnation.com/start-your-business/successfulentrepreneurs-traits/https://www.business.com/articles/never-giving-up-9-entrepreneurs-and-millionaires-who-failed-at-least-once/>

07

9 prikker-udfordring

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

9 prikker-udfordring

Beskrivelse:

Dette er en individuel aktivitet, som har til formål at udvikle problemløsningsteknikker.

Vis deltagerne ni prikker arrangeret i et sæt af tre rækker [i dette link](#).

Udfordring: Tegn fire lige linjer, som går gennem midten af alle prikkerne, uden at tage blyanten af papiret. De skal starte fra en hvilken som helst position og tegne linjerne efter hinanden uden at tage blyanten af siden. Hver linje starter, hvor den sidste linje slutter.

Når den tildelte tid er gået, viser deltagerne deres løsninger til gruppen.

15 minutters gennemgang: Bed deltagerne om at tænke tilbage på, hvordan de løste puslespillet. Løste de det ved at prøve sig frem, eller gennemtænkte de en strategi?

Bed dem om at bruge 30 sekunder på at tænke over, hvordan de løste det, og hvilke ændringer i deres tankeproces der skulle til for at nå dertil.

Den hyppigste vanskelighed, folk har med dette puslespil, er, at de forsøger at tegne alle linjer inden for prikkerne, og de ønsker ikke i første omgang at tegne linjer uden for dem, fordi:

- Der er ikke noget uden for sættet af prikker at knytte sig til. Der er ingen prikker at forbinde en linje med uden for puslespillet, så de antager, at der findes en grænse.
- Det antages, at det er uden for problemets rækkevidde, selvom problemdefinitionen ikke siger, at man ikke må gøre det.
- Du er så tæt på at gøre det, at du bliver ved med at prøve på samme måde, men hårdere.

Det kan man lære af dette puslespil:

- Se ud over den nuværende definition af problemet.
- Analyser definitionen for at finde ud af, hvad der er tilladt, og hvad der ikke er.
- Er der overhovedet nogen reelle regler for problemet? (gælder især for menneskerelaterede problemer - der er kun opfattelser, ikke fysiske regler)
- Se efter andre definitioner af problemer.
- Accepter ikke andres definitioner af problemer. De kan enten være forkerte eller forudindtagede.
- Hvis en problemdefinition er forkert, vil ingen løsninger kunne løse det virkelige problem.

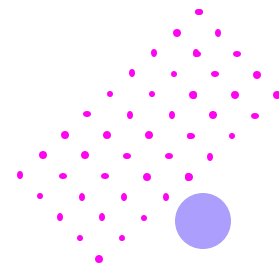
Kort mål

At øge forståelsen af problemløsningsprocessen og støtte udviklingen af problemløsningsfærdigheder

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Det smukke ved dette puslespil med ni prikker er, at du bogstaveligt talt skal "tænke ud af boksen" for at



Investigate the boundaries

- What are the boundaries which the solution must fit into?
- Are the boundaries your own perceptions or reality?
- What are the possibilities if you push the boundaries?
- What are the benefits of small boundary changes?

Hard work is not the solution

- Repeating the same wrong process again and again with more vigor does not work.
- You can be very close to a solution while not getting any closer to it.
- Thought is the solution; physical hard work will not work.

Solution

The picture below will show you a solution to this problem.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Adgang til internet, telefon eller tablet.

Varighed: 20 - 30 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.2 Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer.

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk.

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

<https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>



MANGEFACETTER

SYNERGISTISK FORMAT AF



DIGITAL OG SAMSKABELSE


**INDEN FOR
VIDEREGÅENDE
UDDANNELSE**



Klik for at skrive

08

Pitch dæk

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Pitch dæk

Beskrivelse:

Et pitch deck er en kort præsentation, ofte lavet i PowerPoint, Canva eller Prezi, som bruges til at give dit publikum et hurtigt overblik over din forretningsplan. Du vil normalt bruge dit pitch deck under personlige eller online møder med potentielle investorer, kunder, partnere og medstiftere.

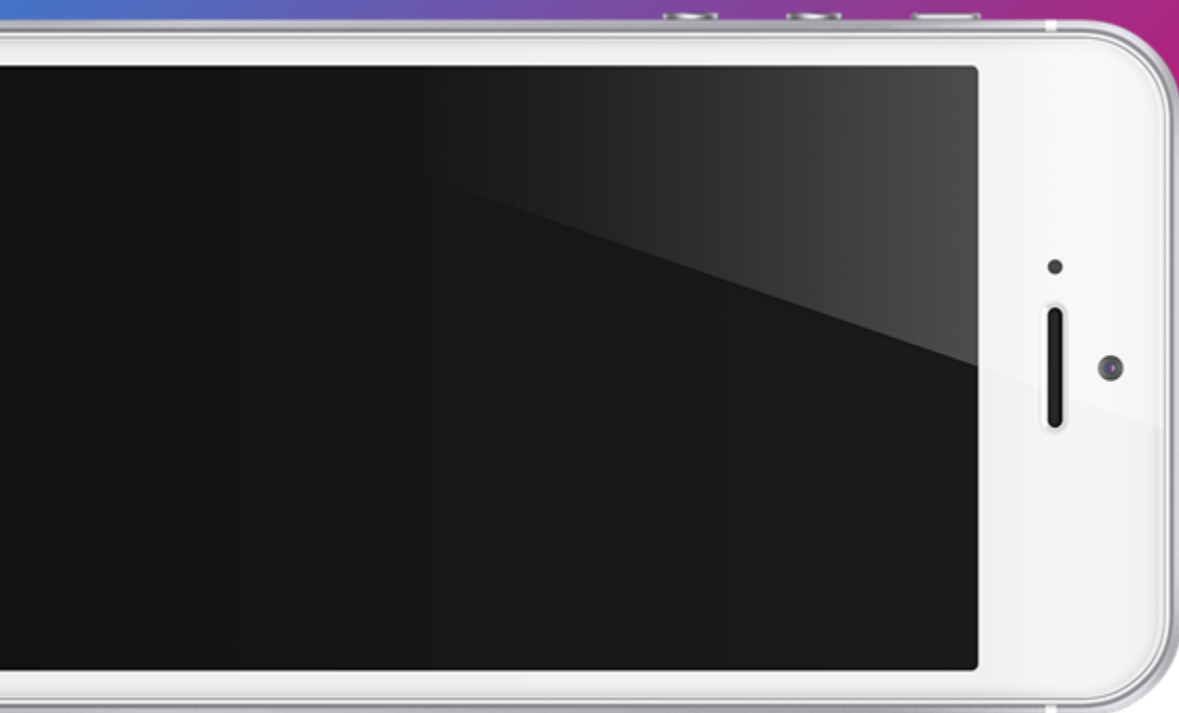
Folk bruger Pitch Deck til at præsentere, hvem de er, hvad deres idé handler om, hvorfor den er relevant, og hvem den hjælper, til at forklare, hvordan deres virksomhed gør det, og hvorfor den er bæredygtig, og hvorfor den betaler sig. At starte med historiefortælling er en god måde at gøre det på.

I denne øvelse bliver deltagerne bedt om at tænke på en idé, de har, og "sælge" den til investorerne. Investorerne er alle de andre deltagere.

Pitch dæk

Opgave:

1. Åbn en gratis Canva-konto.
2. Undersøg, hvordan man pitcher, her er et [godt eksempel](#).
3. Brug [Canva-skabelonen](#) Link til at skabe din maksimalt 5 minutter lange præsentation.
4. Forklar din idé i din præsentation for at engagere folk følelsesmæssigt:
5. Forbered dig på at gøre et godt førstehåndsindtryk:
Førstehåndsindtrykket er stærkt. Tro på det.
6. Vis menneskene bag din idé: Fokuser på en vigtig, relevant præstation for hver person i et team, som identificerer den pågældende person som en vinder.



Kort mål

For at lære, hvordan du giver dit publikum et hurtigt overblik over din projektidé eller forretningsplan.

At lære **at** bruge dit pitch deck under møder ansigt til ansigt eller online med potentielle investorer, kunder, partnere og medstiftere.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Adgang til internettet, bærbar computer, tablet eller mobiltelefon, en gratis Canva-konto.

Varighed: 90 - 120 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.3 Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for.

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


<https://visme.co/blog/what-is-a-pitch-deck/>

<https://www.youtube.com/watch?v=P2LwuF7zn9c>

www.shorturl.at/bdftJ

09

Udforskning af kreativitet

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Udforskning af kreativitet

Beskrivelse: Udvikling af en app med kreativitetsbaseret indhold og om brugen af kreativitet som problemløsningsfærdigheder og håndtering af uventede og stressende løsninger. Udviklingen er baseret på teorien om Little-c-kreativitet, som fokuserer på brugen af kreativitet i hverdagen. Appen tilbyder øvelser, hvor der foreslås situationer i hverdagen, som giver udfordringer og spørgsmål, der kan løses med kreativitet. Appen tilbyder en læringssti og styrker evnen til at identificere løsninger.

Kort mål:

At udvikle kreative færdigheder.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - slides med præsentation og forklaring; app.

Til f2f-session - enhed, internetforbindelse.

Udforskning af kreativitet

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - ingen.

Varighed: 1-2 timer.

Specifikke færdigheder, der adresseres:

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Den udviklede app





DIN GUIDE TIL

MOOW CODE

10

Oplev digital kreativitet

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

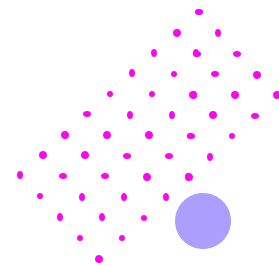
Oplev digital kreativitet

Beskrivelse:

Brug af et seriøst spil udviklet i det europæiske Docent-projekt til vurdering og forbedring af digital kreativitet. DoCENT Serious Game (DSG)² er opbygget som et rollespil, der giver lærere mulighed for at teste og træne sig selv i et sikkert miljø for at lære de bedste strategier til anvendelse af digital kreativitet i skolen. Konteksten er klasseværelset, hvor deltagerne prøver at bruge digitale værktøjer, og læreren indtager rollen som facilitator for at fremkalde anvendelsen af disse teknologier på en kreativ måde. Det udviklede Serious Game foreslår scenarier for læreren inden for tre hovedområder, nemlig 1) kodningsaktiviteter for børn (f.eks. Scratch), 2) håndgribelige brugergrænseflader, 3) STEM-anvendelse med digital; understøtter nye grænser for anvendelse, der er en nyhed for lærere. Spillet kan downloades fra projektets hjemmeside, som er tilgængelig for Microsoft. (DoCENT-projektet (Digital Creativity ENhanced in Teacher education) er medfinansieret af EU's Erasmus+-program under indkaldelsen Key Activity 2 - Strategic Partnership og løber mellem oktober 2017 og september 2019).

Kort mål:

Til forbedring af digital kreativitet



Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - slides med præsentation og forklaring; serious games.

Til f2f-session - enhed, internetforbindelse

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter, adgangskode.

Til f2f-session - ingen.

Varighed: 1-2 timer

Specifikke færdigheder, der adresseres:

1.1. At spotte muligheder

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

3.4 At arbejde sammen med andre


Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Scenarier for seriøse spil.



11

▼ Følelsesmæssig dagbog

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Følelsesmæssig dagbog

Beskrivelse: Denne form for dagbog er et meget anvendt værktøj, som selv i sin enkelhed hjælper med at øge ens følelsesmæssige kompetence i form af større bevidsthed om ens følelser, genkendelse og udtryk, skelnen mellem følelser og tanker og håndtering af følelser, især negative. Når den enkelte oplever noget, skal han eller hun registrere den følte følelse, den oplevede situation og den tanke, der er forbundet med den, i dagbogen. Udvikling af en app inspireret af dette værktøj.

Kort mål:

At øge sin følelsesmæssige kompetence.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner:

Til onlinesession - slides med præsentation og forklaring.

Til f2f-session - printet dagbogsskabelon.

Følelsesmæssig dagbog

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 1-2 timer.

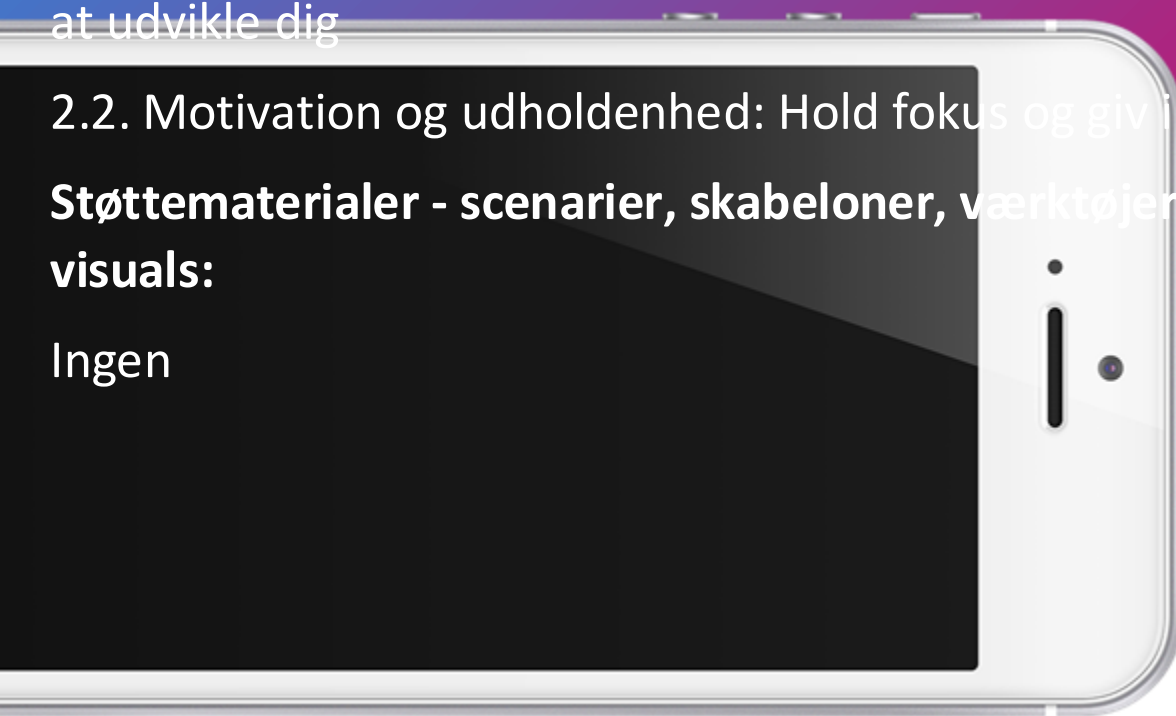
Specifikke færdigheder, der behandles:

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

2.2. Motivation og udholdenhed: Hold fokus og giv ikke op


Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, visuals:

Ingen



12

Genkendelse af følelser

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.



Genkendelse af følelser

Beskrivelse:

På baggrund af tidligere erfaringer med udvikling af seriøse spil (se EU-projektet Docent) kan de bruges til at forbedre den følelsesmæssige kompetence. De scenarier, der skabes i serious games, vil gengive sociale situationer for at træne evnen til at genkende hinandens følelser og regulere sine egne, idet sidstnævnte er en grundlæggende forudsætning for at kunne fungere godt socialt.

Kort mål:

At forbedre den følelsesmæssige kompetence.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - præsentationsvideo og seriøse spilplatforme.

Til f2f-session - enhed og internetforbindelse.



Genkendelse af følelser

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse, adgangskode.

Til f2f-session - ingen.

Varighed: 1-2 timer.

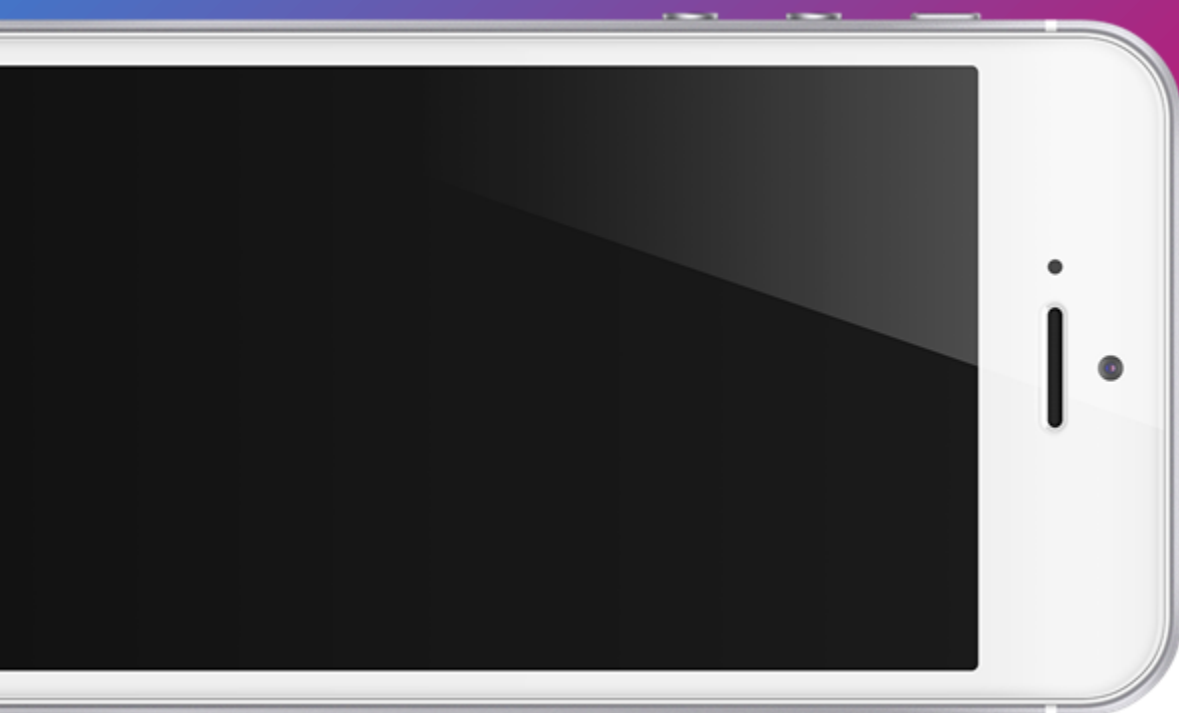
Specifikke færdigheder, der adresseres:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Seriøse platformspil.



13

Mindfulness-baseret træning til at håndtere stress

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Mindfulness-baseret træning til at håndtere stress

Beskrivelse: En webplatform, hvor det er muligt at få adgang til live-sessioner i et mindfulness-baseret program med mulighed for at dele erfaringer, meninger og problemer med andre mennesker, der tilhører universitetsfællesskabet. Mindfulness-instruktørens rolle er ikke kun at undervise i mindfulness-færdigheder til at håndtere stress og følelser, men også at holde dette rum fri for aspekter, der kan compromittere en indbydende og støttende atmosfære. Færdigheder relateret til håndtering af stress og følelser kan også integreres (se f.eks. <https://dialecticalbehaviortherapy.com>). Det kunne også integreres med personlige sessioner, hvor deltagerne kan dele, hvad de lærer og deres erfaringer, og som er åbne for alle deltagere og selvadministrerede som en selvregulerende gruppeoplevelse.

Kort mål:

At fremme de studerendes evne til at håndtere stress gennem mindfulness-øvelser i online-sessioner og at dele deres erfaringer og opbygge et fællesskab af mindfulness-lærlinge i personlige sessioner.

Nødvendig viden (hvis nogen):

Der er ikke behov for nogen forudgående viden om emnet.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Handouts til uddeling til deltagerne, pc og en stabil internetforbindelse. Desuden skal underviseren have erfaring som mindfulness-instruktør.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

En enhed, der kan oprette forbindelse til internettet for at deltage i programmets sessioner.

Til f2f-sessioner er der ikke behov for specifikt materiale, da de kan opfattes som en åben gruppe, hvor deltagerne kan dele deres følelser og tanker om at lære mindfulness og dens indvirkning på håndteringen af stress.

Varighed: 8 ugentlige sessioner af 2 timers varighed hver + ugentlige selvadministrerede grupper lavet af deltagerne (valgfrit for hver elev).

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

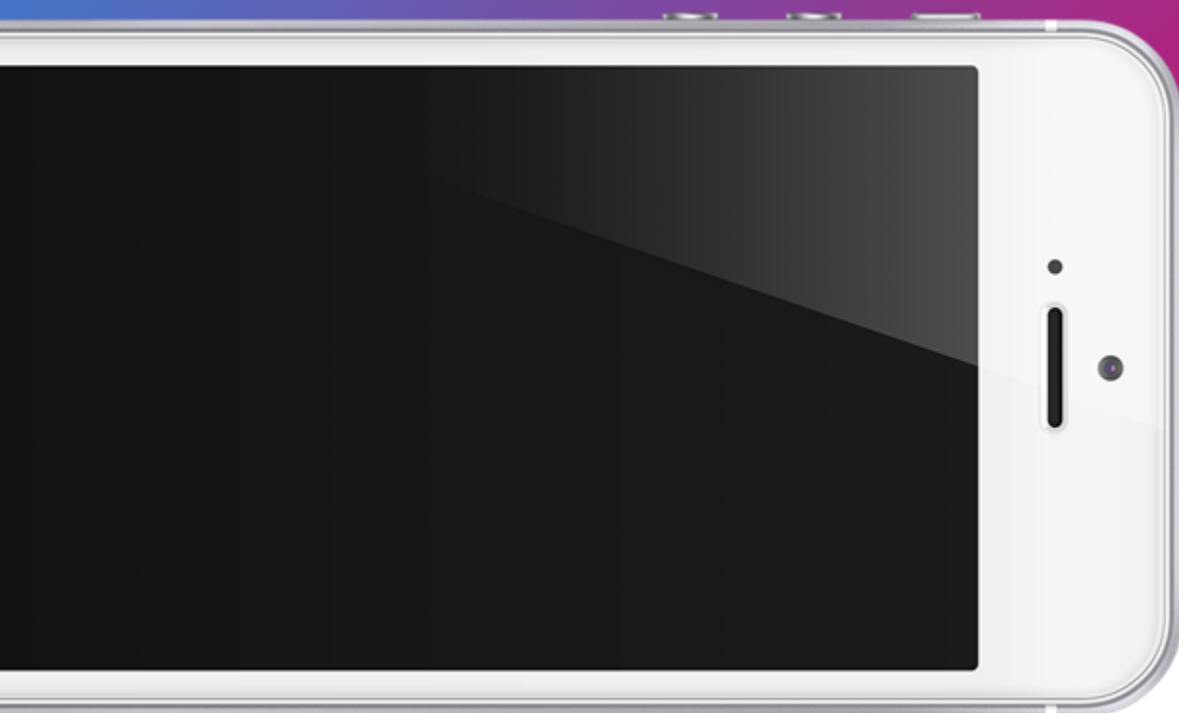
Mindfulness-baseret træning til at håndtere stress

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Handouts udarbejdet af underviseren, som skal distribueres online.


Spørgeskemaer, der skal udleveres i begyndelsen og slutningen af interventionen (FFMQ, MAAS og DERS).

En onlinemødetjeneste til at lave gruppesessioner online (f.eks. Zoom, Google Meet).



14

Mindfulness-baseret mobil-app

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

Mindfulness-baseret mobil-app

Beskrivelse: Udvikling af en app med mindfulness-baseret indhold og CBT-protokoller til følelsesmæssig regulering. Appen indeholder både lyd- og videoguede mindfulness-øvelser, afslapningsøvelser og korte kognitive omstrukturingsøvelser til at håndtere milde symptomer på angst og depression. Der er også psykoedukativt indhold om stress, angst, depression og mindfulness. Appen er en enkel og omkostningseffektiv måde altid at få hjælp til at håndtere stress og svære følelser. Appen kan også nemt integreres med korte ugentlige online-rådgivningssessioner og to personlige sessioner i begyndelsen og slutningen af interventionen.

Kort mål:

At udvikle og styrke de studerendes evne til at håndtere stressede situationer, angst og milde stresssymptomer gennem mindfulness- og CBT-øvelser.

Nødvendig viden (hvis nogen):

Der er ikke behov for nogen forudgående viden om emnet.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner:

Til session i appen - En smartphone eller tablet med Android- eller iOS-system og internetforbindelse.

For personlige sessioner - Under mødet er det kun nødvendigt med slides og en kort præsentation for at introducere sessionen, og et kort spørgeskema om bevidsthed og stresshåndtering for at evaluere før og efter interventionen.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til sessioner i appen - enhed og internetforbindelse.

Til f2f-session - For at have appen installeret på enheden, mens der udføres demonstrationer og vejledning af øvelser.

Varighed: 4 ugers brug af appen + ugentlige korte rådgivningssessioner efter anmodning fra deltagerne + 2 timers møde i begyndelsen og i slutningen af forløbet.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

2.2. Motivation og udholdenhed: Hold fokus og giv ikke op

Støttematerialer -
scenarier, skabeloner,
værktøjer, studiehjælp,
visuals:

Den mobile app til
smartphone/tablet, der skal
udvikles specifikt til
projektet.


Handouts forberedt til den
første personlige session.

Spørgeskema til brug i
begyndelsen og slutningen
af interventionen (FFMQ,
MAAS og DERS).



15

'Hvad nu hvis'-idémetoden

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

'Hvad nu hvis'-idémetoden

Beskrivelse:

Deltagerne besvarer åbne spørgsmål inden for et bestemt tidsrum. Holdene arbejder sammen om hurtigt at generere en mængde ideer, som derefter kan grupperes og prioriteres.

Til højre for dette panel er der en enkel proces i fire trin, som du og dit team kan følge. Metoden kræver, at du stiller spørgsmål. Der er ikke noget pres for at komme med ideer. Ved at stille en række interessante spørgsmål vil ideerne komme op til overfladen.

Til at begynde med er det vigtigt, at du har en åben og nysgerrig tankegang. Herfra er de bedste spørgsmål ofte specifikke overvejelser, der kan inspirere til en banebrydende tanke. Nogle gange kan et stort filosofisk spørgsmål også åbne op for noget. De eneste "hvad nu hvis"-spørgsmål, du skal undgå, er dem, der skaber negative resultater (de har en tendens til at resultere i blindgyder), eller dem, der handler om ting, som du ikke har kontrol over.

Kort mål:

Denne teknik er designet til at hjælpe teams med at bryde gennem kreative blokeringer og generere banebrydende ideer. Den gør det muligt for teams at generere en stor mængde ideer, som derefter kan destilleres og prioriteres.

15

Nødvendig viden (hvis nogen):

Grundlæggende viden om det studerede fænomen.

Nødvendigt materiale til

oplægsholder/træner: Online business canvas-skabelon - Miro.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 60 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

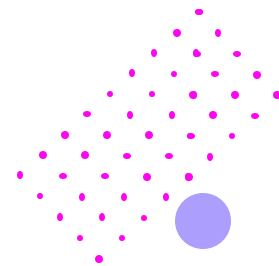
1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

skabelon:


https://miro.com/app/board/uXjVPN5qxlA=

Billeder:



16

Low-fidelity- prototype

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Low-fidelity prototype

Beskrivelse:

Low-fidelity prototypen bruges til at skabe en tidlig vision for et produkt eller en service. Den hjælper teams med at undersøge funktionaliteten af deres produkt eller service. Den giver både designere og ikke-designere mulighed for at deltage i design- og idéprocessen. I stedet for at producere sammenkædede interaktive skærme fokuserer Low-Fidelity Prototype Template på indsigt i brugernes behov, designerens vision og tilpasning af interessenterne mål.

Kort mål:

Giver teams mulighed for hurtigt og billigt at teste ideer, så de kan validere deres hypoteser og forbedre løsningerne. Low-fidelity prototyper gør det muligt at teste ideer hurtigt og billigt, hvilket gør dem nyttige i de tidlige divergerende faser af designprocessen.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/træner: Online business canvas-skabelon - Miro.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.1. At tage initiativ: Gå efter det

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


Studiehjælpemidler, der skal læses før sessionen:

<https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use>

skabelon: <https://miro.com/templates/low-fidelity-wireframes/>

17

Krogmodellen Canva

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Krogmodellen Canva

Beskrivelse:

Denne øvelse er baseret på ideen om, at en service eller et produkt kan blive en vane for en bruger. Hook Canvas er baseret på fire hovedkomponenter: udløser for en handling, aktivitet, belønning og investering.

Kort mål: forstå, hvad brugerne ser, føler eller tænker på; hvilke handlinger brugerne skal foretage sig, hvordan de skal belønnes, og hvordan man kan forbedre produktet/serviceen gennem efterfølgende investeringer.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser: skabelon, studiehjælpemidler.

Nødvendigt materiale til deltager/elev: skabelon, studiehjælpemidler.

Varighed: 2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

templates:

<https://app.mural.co/t/uekatowice0422/m/uekatowice0422/1666547555261/a20ff84b7e2987d1e81af6fa901b537adb5fc44d?sender=u89c93eb653abe255ed451977>

Studiehjælpemidler:


<https://www.alexandercowan.com/the-hook-framework/>

visuelt:

<https://www.coursera.org/lecture/uva-darden-agile-analytics/designing-user-habits-the-hook-framework-zHuoN?redirectTo=%2Flearn%2Fuva-darden-agile-analytics%3Faction%3Denroll>

18

Online-quiz

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

Online-quiz

Beskrivelse:

Et sæt spørgsmål til eleverne, som stilles på den digitale platform som Mentimeter eller Kahoot.

Det kan bruges som en konkurrence eller en hurtig undersøgelse for at diskutere resultaterne senere. For at oprette et spørgeskema og vise dets resultater kan en lærer også bruge Google Forms eller MS Forms.

Quizzen kan f.eks. køres som en opsummering af undervisningen eller i begyndelsen af undervisningen for at stimulere eleverne til at arbejde med emnet.

Kort mål:

At inddrage eleverne i undervisningen for at få deres mening om et bestemt emne eller for at beslutte, hvilken løsning der er bedst.

Nødvendig viden (hvis nogen): Ingen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser: Adgang til platformen, f.eks. Mentimeter, Kahoot, Google Forms, MS Forms eller lignende.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: et link og en kode til at få adgang til quizzen.

Varighed: op til 15 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

værktøj: www.mentimeter.com,

værktøj: www.kahoot.it,

tutorials:

<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

<https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo>

<https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo>

https://www.youtube.com/watch?v=5d_QYhloWLg

19

Se video online

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Se video online

Beskrivelse:

Eleverne ser udvalgte videoer på platforme som Youtube eller lignende (Ted.com).

Videoer kan bruges til at vise eksempler på situationer, begivenheder osv. Når eleverne har set dem, kan de diskutere og besvare spørgsmål.

Kort mål:

For at få inspiration, for at henvise til særlige eksempler, for at opleve situationen.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: intet.

Varighed: op til 20 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

- 1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi
- 2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow
- 3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Film at se: <https://ed.ted.com/>, <https://www.ted.com/>

Vejledninger:

<https://web.asu.edu/newblog/benefits-using-youtube-your-online-education>

<https://alanspicer.com/can-i-use-youtube-videos-in-my-online-course/>

<https://waterbearlearning.com/tips-for-using-videos-in-elearning/>

<https://elearningindustry.com/tips-for-engaging-effective-elearning-videos>



EN

MANGEFACETTERET


SYNERGISTISK FORMAT AF

**DIGITAL OG SAMSKABELSE
INDEN FOR**

VIDEREGÅENDE

20

Rollespil og optagelse (online)

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Rollespil og optagelse (online)

Beskrivelse:

Eleverne spiller roller i henhold til scenariet. Scenen optages og afspilles. Efter at have set den kan eleverne diskutere den, dele deres følelser, meninger osv.

For at optage scenen kan en lærer bruge platformen Google Meet, ZOOM eller MS Teams.

Kort mål:

At praktisere metoder og teknikker, som man har lært i undervisningen, og at præsentere analyseresultater og problemløsninger.

Nødvendig viden (hvis nogen): hvordan man optager scenen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: adgang til program til at optage eller muligheder for at optage på platforme som MS Teams, Google Meet, Zoom osv.

Varighed: 30 minutter til 1 time.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Værktøj: <https://charactersheetonline.com/>

Værktøj og skabeloner: <https://www.canva.com>

Vejledninger:

<https://www.youtube.com/watch?v=ztCYENO1ydA>

<https://www.youtube.com/watch?v=kF4qKbVFR0s>




UDDANNELSE ER DET
STÆRKESTE VÅBEN,
DU KAN BRUGE TIL
AT ÆNDRE VERDEN.

Nelson Mandela

21

Korte præsentationer

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE
Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

Korte præsentationer

Beskrivelse:

Studerende forbereder præsentationer for at dele dem med deres kammerater og/eller lærere. Det kan forberedes med brug af Canva eller Genially.

Der er også mulighed for at optage diasshowet og dele det på sociale medier.

Kort mål:

At forberede og præsentere resultater af gruppearbejde.

Nødvendig viden (hvis nogen): viden om applikationer til at lave præsentationer, f.eks. MS PowerPoint, Google Slides, Canva.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: intet.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: intet.

Varighed: 1 - 2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals - skabeloner tilgængelige i applikationer.

Værktøj og skabeloner:

<https://www.canva.com/designschool/tutorials/>

<https://www.visme.co/presentation-maker/>

<https://pitch.com/presentations>

<https://www.adobe.com/express/create/presentation>

<https://genial.ly/create/presentations/>

Tutorials og studiehjælp:

<https://www.youtube.com/watch?v=LOS5WB75gkY>

<https://www.youtube.com/watch?v=ADJAcyTq1us>


<https://www.youtube.com/watch?v=V8eLdbKXGzk>

<https://blog.hubspot.com/sales/elevator-pitch-examples>

<https://asana.com/resources/elevator-pitch-examples>

22

365 Brainwriting

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Beskrivelse:

Seks deltagere skriver hver tre løsningsforslag til opgaven på den virtuelle tavle/skabelon. Efter fem minutter begynder de studerende at arbejde på et nyt problem. Hver deltager følger de allerede opstillede forslag og tilføjer nye ideer (videreudvikling af forslagene). Hver deltager skriver en yderligere løsning til hver grundidé. Dette trin gentages, indtil hver deltager har behandlet hvert problem én gang. Den femte gang kommer papiret tilbage til den oprindelige forfatter. De genererede ideer og løsningsforslag analyseres og evalueres. De bedste af dem bearbejdes i løbet af projektet.

Kort mål:

At generere ideer til et bestemt problem med støtte fra andre.

Nødvendig viden (hvis nogen): 365 regler for hjerneskrivning

Nødvendigt materiale til oplægsholder/træner: spørgsmål til brainstorm-sessionen.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: intet.

Varighed: op til 40 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

- 1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer
- 1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision
- 1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder
- 3.4. At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

visuelt:

<https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU>

Studiehjælpemidler:


<https://www.mindtools.com/ak3qj17/brainwriting>

skabeloner:

<https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=Brainwriting&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/4ae57583-eb82-4ccb-a51d-f307708d942b.xml>

23

Kreativ historiefortælling

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Kreativ historiefortælling

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i små grupper. Derefter bliver hver af grupperne bedt om at identificere tre ord (navneord) uden at kende de følgende dele af øvelsen. Derefter præsenteres grupperne for et dias med billeder. Målet for hver gruppe er at skabe tre helt forskellige historier baseret på det samme sæt billeder og med henvisning til tidligere valgte ord. Konklusionerne fra øvelsen bør danne grundlag for en fælles diskussion.

Kort mål:

At generere ideer og opmuntre til kreativ tænkning og vise en række resultater (f.eks. historier), der stammer fra den samme opgave.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser: et dias med et sæt billeder:



Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: ca. 1 time.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer


3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

Støttematerialer

<https://www.youtube.com/watch?v=YXZamW4-Ysk>

24

Nye mennesker, nye ideer

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

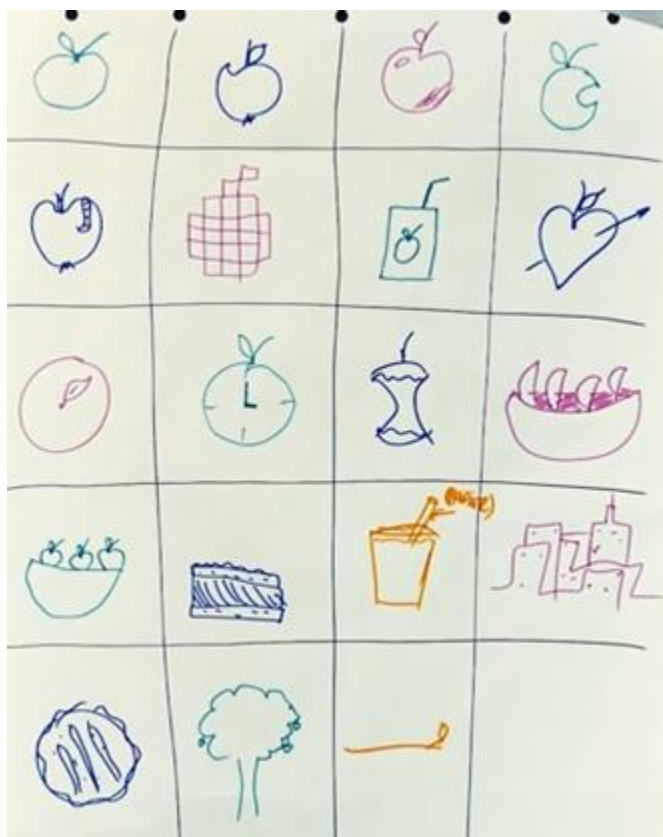
Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

Nye mennesker, nye ideer

Beskrivelse:

Den første person i gruppen tegner et billede, og hver efterfølgende person i gruppen skal følge op ved at tegne det samme, men i en anden form. Derefter analyseres resultatet af gruppernes øvelse i fællesskab for at diskutere emnet kreativitet. Opgaven kan gennemføres ved hjælp af Mural eller Google Jamboard.

Eksempel: et æble



Hver gruppe kan have et forskelligt billede (det kan antages, at den første person bestemmer, hvad der skal tegnes), eller alle grupper kan have det samme hovedord.

Kort mål:

At udvikle kreativ tænkning og en bred vifte af fortolkninger blandt gruppens medlemmer.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser: eksempel ovenfor.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: ca. 1 time.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

Støttematerialer:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIIty4yY>

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

25

100 nuancer af grå

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

100 nuancer af grå

Beskrivelse:

Eleverne bliver bedt om at finde så mange anvendelser som muligt til et emne, der er angivet af en underviser. Hver gruppe udvikler sit eget sæt af anvendelser til dette specifikke emne. Underviseren kan give det samme emne til alle grupper, eller hver gruppe kan få et andet emne til overvejelse. Ideerne kan være ens, men bør ikke gentages. Gruppernes arbejdstid er begrænset: den kan være 10 minutter, 12 minutter eller 15 minutter. Konklusionerne fra øvelsen skal danne grundlag for en fælles diskussion.

Kort mål:

At generere ideer og opmuntre til kreativ tænkning og udvikle kreativ tænkning.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser:

Eksempler på ting, som eleverne skal finde så mange anvendelsesmuligheder for som muligt: et ark papir, en kontorklemme, en kuglepen, en tom kasse.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 40 minutter - 1 time.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

- 1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer
- 2.2. Motivation og udholdenhed: Hold fokus og giv ikke op


Støttematerialer:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIIty4yY>

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

26

Analyse af forbrugertrends

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Analyse af forbrugertrends

Beskrivelse:

Denne aktivitet hjælper deltagerne med at indsamle og analysere viden om forbrugertrends og omdanne dem til innovations- og forretningsmuligheder. Ved at notere tendenser kan deltagerne finde ud af, hvordan de bedst kan udnytte dem i deres forbrugervendte forretningsprodukter og -tjenester. Opgaven kan gennemføres ved hjælp af Mural.

Kort mål:

Formålet med analysen af forbrugertrends er at forstå forbrugernes behov, motivation, valg og beslutninger. Ved at vide, hvordan forbrugerne opfører sig, kan deltagerne skabe effektive marketingkampagner.

Nødvendig viden (hvis nogen): grundlæggende viden om aktuelle tendenser.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner: skabelon til online forbrugertrends:

Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 60 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

Støttematerialer:

skabelon:


<https://www.mural.co/templates/consumer-tends-canvas>

Det visuelle:

[2022 Trend Report Webinar - 2022 Trends, Opportunities & Consumer Insights - YouTube](#)

27

Det skøre opfindelsesspil

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Det skøre opfindelsesspil

Beskrivelse:

Denne aktivitet inspirerer til kreativitet gennem leg og nysgerrighed. Overvej to forskellige almindelige genstande, og kombiner dem så til et helt nyt produkt. Iværksættere kan bruge leg og deres nysgerrighed over for verden omkring dem til at udforske og innovere produkter og tjenester. At skabe noget nyt, der ikke findes, kræver brug af fantasi.

Kort mål:

Denne teknik er designet til at hjælpe teams med at bryde gennem kreative blokeringer og generere banebrydende ideer. Den gør det muligt for teams at generere en stor mængde ideer, som derefter kan destilleres og prioriteres.

Nødvendig viden (hvis nogen): grundlæggende viden om det studerede fænomen.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser: et dias med et sæt billeder:



Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 60 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

Støttematerialer:


Billeder: <https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM>

<https://www.youtube.com/watch?v=yjYrxcGSWX4>

<https://www.youtube.com/watch?v=g-YScywp6AU>

28

Introduktion til kurser

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Introduktion til kurser

Beskrivelse:

Kurset er dedikeret til at gøre deltagerne fortrolige med MURAL-værktøjet ved hjælp af en virtuel museumsplan. Med dette værktøj kan læreren skabe et intimt udstillingsrum, hvor eleverne (og han selv) kan lære deres kommende klassekammerater at kende og dele deres forventninger til kurset. Denne skabelon vil ikke kun hjælpe med at uddybe forbindelserne mellem de studerende, den skaber også et artefakt, som læreren kan henvise til og reflektere over, når han bevæger sig fremad gennem kurset. Processen med at udfylde museet asynkront giver eleverne mulighed for at lære det grundlæggende i MURAL og sætte dem i stand til at få succes, når de begynder at samarbejde visuelt som en del af deres kursus.

Kort mål:

Formålet med kurset er (1) at komme i gang med MURAL og gøre læring mere samarbejdsorienteret, inkluderende og interessant, (2) at udarbejde en fælles vision for kurset.

Nødvendig viden (hvis nogen): ingen .

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser:
skabelon til introduktion til onlinekursus.

Nødvendigt materiale for deltager/elev: enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Varighed: 30 minutter

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

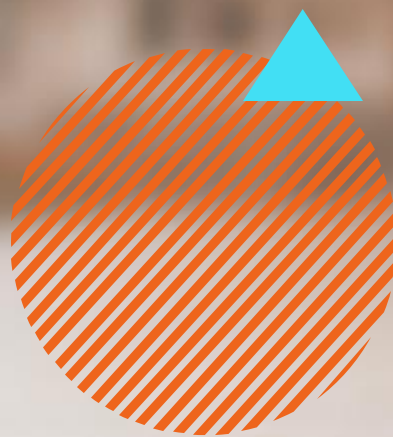
Støttematerialer:

Skabelon: <https://www.mural.co/templates/course-introductions>




UDDANNELSE ER DET
STÆRKESTE VÅBEN,
DU KAN BRUGE TIL
AT ÆNDRE VERDEN.

Nelson Mandela



29

Brainstorming (fase med divergent tænkning)

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Brainstorming (fase med divergent tænkning)

Beskrivelse:

Den gør det muligt for folk at komme med tanker og ideer, også de skøre. Målet med denne fase (divergent tænkning) er at komme med **så mange ideer som muligt**. I løbet af denne session er det vigtigt at undgå kritik og vurdering af ideer. For at opnå det maksimale potentiale i divergent tænkning foreslås det at sætte et mål for brainstorming (divergent tænkning) (f.eks. mindst 30 forskellige idéer afhængigt af den afsatte tid) og at skrive idéerne ned. I slutningen af denne session kan deltagerne **vælge en eller flere ideer eller en kombination af ideer til videre udforskning** (konvergent tænkning, f.eks. vurdering af ideer ved hjælp af de Bono-hatte). Til illustrationsformål kan idéerne opsummeres ved hjælp af mindmapping. For mere avancerede resultater kan man anvende brainwriting - hver gruppedeltager giver sine idéer videre til den næste person, som så tilføjer og uddyber disse idéer.

Brainstorming er en universel teknik, der gør det muligt at finde svar på de stillede spørgsmål eller løsninger på de stillede problemer. Det kan også hjælpe med at opregne de forskellige mulige årsager til noget. Så det er meget vigtigt at formulere spørgsmålet og/eller beskrive problemet så klart som muligt for at indsamle så relevante svar som muligt. Det kan gøres helt alene eller i grupper på 5-7 personer. Deltagerne får udleveret en tilpasset version af denne beskrivelse af teknikken.

Kort mål

- At generere så mange ideer som muligt.
- At vælge en eller flere ideer eller en kombination af ideer til videre udforskning (vurdering).

Nødvendig viden (hvis nogen): et åbent sind; isbryder, hvis deltagerne er sammen for første gang.

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser: tilpasset version af beskrivelsen af teknikken.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

- Gruppefacilitator anbefales (så gruppen følger reglerne);
- Afhængigt af det stillede spørgsmål, adgang til internettet og en enhed;
- Papir og pen eller udstyr til at skrive ideerne ned;
- Delt dokument (Google Drive eller andre platforme) til at dele og vælge idéer.

Varighed: 30-45 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1 Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi.

1.2 Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer.

1.3 Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision.

2.1 Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig.

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

<https://www.wrike.com/blog/techniques-effective-brainstorming/>

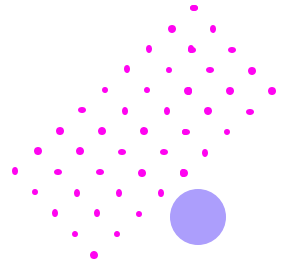
https://www.youtube.com/watch?v=R4M_X5xP4BY

skabelon: <https://miro.com/guides/online-brainstorming/how-to-brainstorm>

skabelon: <https://ideascale.com/blog/twelve-free-brainstorming-tools-for-2020/>


visuel:

<https://www.youtube.com/watch?v=hwPEozfZzdk>



30

De Bono-hatte

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

De Bono-hatte

Beskrivelse:

Det er et værktøj til kritisk tænkning, der blev introduceret af De Bono, og som gør det muligt at udforske og evaluere ideer. Metoden er baseret på en metafor med seks hatte, der repræsenterer forskellige menneskelige tænketyper (forskellige roller). Teamet bruger disse hatte (roller) til at håndtere situationer baseret på sekventielle tanker i stedet for kaotiske diskussioner:

- Den hvide hat efterlyser kendte eller nødvendige oplysninger (fakta, argumenter, logik).
- Den gule hat symboliserer lysstyrke og optimisme. Under denne hat udforsker deltagerne kun det positive og søger efter værdi og fordele.
- Den sorte hat (leder efter problemer og risici, potentielle vanskeligheder) - sandsynligvis den mest magtfulde hat; dog et problem, hvis den bruges for meget; opdager vanskeligheder, hvor tingene kan gå galt, hvorfor noget måske ikke fungerer, i sagens natur en handlingshat med den hensigt at påpege risikoproblemer med henblik på at overvinde dem.

- Den røde hat symboliserer følelser, fornemmelser og intuition. Når deltagerne bruger denne hat, udtrykker de kun følelser og fornemmelser og deler frygt, hvad de kan lide, hvad de ikke kan lide, hvad de elsker og hvad de hader.
- Den grønne hat fokuserer på kreativitet; muligheder, alternativer og nye ideer. Det er en mulighed for at udtrykke nye koncepter og nye opfattelser.
- Den blå hat bruges til at styre/koordinere tænkeprocessen (regler, herunder tid).

Der er forskellige måder at anvende metoden på - f.eks. kan hver deltager have forskellige hatte på, eller alle deltagerne kan have den samme hat på samtidig og derefter tage den næste hat på. Under alle omstændigheder bør der altid være en ejer af den blå hat, som sørger for, at reglerne overholdes.

Kort mål

- At udforske og evaluere genererede ideer.
- For at finde den bedste idé skal du kombinere koncepter og forstå, hvilken yderligere forskning der skal udføres.

Påkrævet viden (hvis nogen): et åbent sind; vellykket erfaring med rollespil er obligatorisk (eller bør erhverves før ansøgningen).

Nødvendigt materiale til oplægsholder/underviser:
tilpasset version af beskrivelsen af teknikken.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

- Erfaren gruppefacilitator (Den blå hat);
- Afhængigt af det stillede spørgsmål, adgang til internettet og en enhed;
- Papir og pen eller udstyr til at nedskrive og opsummere informationerne;
- Delt dokument (Google Drive eller andre platforme) til at dele og vælge idéer.

Varighed: 15-60 minutter (afhængigt af den valgte tilgang og ideernes kompleksitet).

Specifikke iværksætterfærdigheder:

Den omhandler følgende Entrecomp-iværksætterkompetencer:

1.4 Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder.

1.5 Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger.

2.2 Motivation og udholdenhed: Hold fokus, og giv ikke op.

2.3 Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for.

2.5 Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med.

3.1 At tage initiativ: Gå efter det.

3.3 Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko.

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk.

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre.

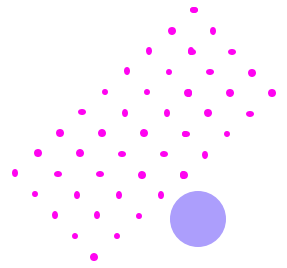
Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

https://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm

<https://www.youtube.com/watch?v=rZ3bqcjivVI>


<https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/>

<https://www.designorate.com/the-six-hats-of-critical-thinking-and-how-to-use-them/>



31

Kano-metodologi

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Kano-metoden

Beskrivelse:

Det er et værktøj til at prioritere faktorer og især kundebehov. Før værktøjet tages i brug, skal der gøres nogle få antagelser om, hvad der kunne være de mulige kundebehov, og der er behov for at forstå, hvilke af dem der kan betragtes som de vigtigste, hvilke der faktisk ikke er vigtige, og hvilke der endda er omvendt (opfyldelse af dem gør faktisk kunderne utilfredse).

Kano-modellens metodologi foreskriver, at forskningsaspekterne formuleres i to grupper - funktionelle og dysfunktionelle. Den funktionelle er en positivt formuleret antagelse, dvs. at det givne aspekt gælder, mens den dysfunktionelle er en negativt formuleret antagelse, dvs. at det givne aspekt ikke gælder. Der er forskellige muligheder for svar, men følgende formuleringer foreslås:

- 1) Jeg kan lide det
- 2) Jeg forventer det
- 3) Jeg er neutral
- 4) Jeg kan tolerere det
- 5) Jeg kan slet ikke lide det

Vigtigheden (kategorien) af et givet aspekt kan bestemmes i henhold til en modificeret evalueringsmatrix i Kano-metoden.

Answers		Dysfunctional form of the question				
		1. I like it very much	2. I expect it	3. I am neutral	4. I can tolerate it	5. I do not like it at all
Functional form of the question	1. I like it very much	Q	A	A	A	P
	2. I expect it	R _A	Q	I	I	M
	3. I am neutral	R _A	I	I	I	M
	4. I can tolerate it	R _A	I	I	Q	M
	5. I do not like it at all	R _P	R _M	R _M	R _M	Q

Følgende betegnelser er brugt i tabellen:

- M (must-be) - hvis dette kriterium er opfyldt, stiger respondenternes tilfredshed ikke, mens offentlighedens utilfredshed stiger, hvis kriteriet ikke er opfyldt. Dette menes at være en såkaldt hygiejnefaktor, som er nødvendig at have til stede.
- P (performance) - hvis dette kriterium er opfyldt, stiger respondenternes tilfredshed proportionalt, og hvis det ikke er tilfældet, stiger utilfredsheden proportionalt. Dette menes at være både en hygiejnefaktor og en attraktiv faktor.
- A (attraktiv) - et kriterium, som ikke forventes at blive opfyldt som standard (spændingsfaktor). Hvis dette kriterium opfyldes, stiger respondentens tilfredshed, mens utilfredsheden dog ikke stiger, hvis det ikke opfyldes. Dette menes at være et vigtigt aspekt, men det får først betydning, når must-be- og performance-kriterierne er opfyldt.
- R (omvendt) - kriteriet er proportionalt omvendt - dets opfyldelse medfører et fald i respondenternes tilfredshed.
- I (ligeglad) - respondenterne mener, at kriteriet er relativt uvigtigt.
- Q (tvivlsom) - svarene fra respondenterne vedrørende det givne kriterium var modstridende.

Det anbefales ikke at teste mere end 5-10 faktorer på én gang, fordi det kan være ret frustrerende for respondenterne at give svar. Derfor er det vigtigt at vælge de kundebehov, der er mindst tydelige i forhold til kategorien (f.eks. giver det ingen mening at teste vigtigheden af gratis wi-fi i kaffebaren blandt de lokale i et land, hvor mobilnetværksinfrastrukturen er udviklet og udbredt, selv om det kan være et vigtigt behov for udlændinge). Respondenternes segment(er) skal også vælges omhyggeligt, ellers vil der være modstridende svar, og det vil ikke give en klar forståelse af kategorien.

Kort mål

At teste antagelserne og kategorisere faktorerne (f.eks. kundebehov).

Nødvendig viden (hvis nogen): erfaring med at lave interviews og især med at bruge Kano-spørgeskemaet er at foretrække.



Nødvendigt materiale for deltager/elev:

- Der er brug for en erfaren facilitator;
- Adgang ansigt til ansigt til potentielle respondenter, der har de samme karakteristika (mindst 12, men helst 30-40 personer pr. segment);
- Adgang til internettet og en enhed;
- Papir og pen eller udstyr til at skrive oplysningerne ned;
- Fælles dokument (Google Drive eller andre platforme) til deling af oplysninger og resultater.

Varighed: 30-60 minutter til at formulere spørgsmål, mindst et par timer til at indsamle svar (interviews) og en time til at fortolke resultaterne.



Specifikke iværksætterfærdigheder:

Den omhandler følgende Entrecomp-iværksætterkompetencer:

1.1 Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi.

1.4 Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder.

3.2 Planlægning og ledelse: Prioritering, organisering og opfølgning.

3.3 Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko.

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre.

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_97.htm

<https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/research/kano-analysis/?rid=ip&prevsite=en&newsite=uk&geo=LV&geomatch=uk>

https://www.researchgate.net/publication/240462191_The_Kano_Model_How_to_Delight_Your_Customers

32

Systematisk litteraturgennemgang

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlige for dem.

Systematisk litteraturgennemgang

Beskrivelse:

Litteraturgennemgang er et omfattende resumé af tidligere forskning om et emne. Generelt kan det være en fuld undersøgelse eller en del af den, den giver et indblik i eksisterende viden, den gør det muligt at opdage, hvad der allerede er udforsket, beskrevet og forklaret (undgå at genopfinde den dybe tallerken) og tilskynder til at generere nye ideer.

En systematisk litteraturgennemgang følger en klart defineret protokol eller plan, hvor inklusions- og eksklusionskriterierne er klart angivet, før gennemgangen udføres. Det er en omfattende, gennemsigtig søgning i en eller flere databaser og grå litteratur, som kan gentages og reproduceres af andre forskere (grænserne for litteratursøgningen er tydeligt angivet).

Det indebærer planlægning af en velgennemtænkt søgestrategi, der har et specifikt fokus eller besvarer et defineret spørgsmål (f.eks. hvilken indvirkning har internt F&U-arbejde på erhvervelsen af ny viden og teknologi i produktionsvirksomhederne?) Gennemgangen identificerer den type information, der er søgt, kritiseret og rapporteret inden for

Det er en god idé at foretage nogle indledende søgninger, før du går i gang med din systematiske tilgang. Det vil hjælpe med at identificere nøgleforfattere og nøgleord (herunder synonymer, f.eks. ud over tilegnelse af ny viden og teknologi kan teknologioverførsel, videnoverførsel, tilegnelse af viden og tilegnelse af teknologi også bruges). Hvis de foreløbige artikler ikke dukker op, når du foretager din endelige søgning, skal du måske genoverveje din endelige søgestrategi. I forbindelse med MOOW er det nok at søge efter videnskabelige artikler ved hjælp af Google Scholar-databasen. Facilitatoren skal dog være fortrolig med metoden og have udført og faciliteret systematiske gennemgangsprocesser før for effektivt at kunne hjælpe deltagerne.

Kort mål

- At forstå, hvad der allerede er fundet om et emne.
- At opsummere eksisterende viden og generere nye ideer og hypoteser.

Påkrævet viden (hvis nogen): forståelse af det emne, der skal udforskes; evne til at indsamle, analysere og syntetisere information; erfaring med at læse og analysere dokumenter, helst videnskabelige artikler.

Nødvendigt materiale for oplægsholder/underviser: tilpasset version af beskrivelsen af teknikken; Booth et al. (2021). Systematic Approaches to a Successful Literature Review, 3. udg.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

- Erfaren facilitator;
- Adgang til internettet og en enhed;
- Enhed og Office-software til at nedskrive og opsummere oplysningerne;
- Fælles dokument (Google Drive eller andre platforme) til at dele information.

Varighed: En kort litteraturgennemgang for erfarne forskere kan tage fra 60-90 minutter og op til et par dage.

For begyndere kan det tage fra 4 x 60 minutter med facilitatorens hjælp og op til et par måneder.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

Den omhandler følgende Entrecomp-iværksætterkompetencer:

1.1 Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi.

1.3 Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision.

1.4 Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder.

1.5 Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger.

2.2 Motivation og udholdenhed: Hold fokus og giv ikke op.

2.3 Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for.

3.3 Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko.

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

<https://libguides.csu.edu.au/review/Systematic>


<https://libguides.umn.edu/systematicreviews>

<https://libraryguides.griffith.edu.au/systematic-literature-reviews-for-education/writing-your-systematic-review>

<https://www.youtube.com/watch?v=WUErib-fXV0>

33

Forretningsmodel- lærred

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Forretningsmodel-lærred

Beskrivelse:

Business Model Canvas er en strategisk ledelsesskabelon, der bruges til at udvikle nye forretningsmodeller og dokumentere eksisterende. Det er et visuelt diagram med elementer, der beskriver en virksomheds eller et produkts værditilbud, infrastruktur, kunder og økonomi, og som hjælper virksomheder med at tilpasse deres aktiviteter ved at illustrere potentielle afvejninger. For at introducere de studerende til de 9 komponenter i BMC får de et sæt forretningsmodelhypoteser og bliver bedt om at placere hver enkelt i den relevante boks i BMC.

Kort mål

Evne til at udtænke, beskrive, evaluere og diskutere en forretningsmodel ved hjælp af Business Model Canvas.

Nødvendig viden (hvis nogen):

Personas (anbefales). Markedsdimensioner, markedsadfærd, budgetter (anbefales).

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - Online business canvas-skabelon - f.eks. skabeloner på Miro, Mural.

Til f2f-sessionen - trykte udgaver af business canvas-skabelonen, en til hver elev; tuscher, post-its, andet materiale, der fremmer kreativiteten. Valgfrit - storyboarding-firkanter.

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 4 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

2.3. Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for

2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Videoer, der skal ses før sessionen:

<https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>


Skabeloner, værktøjer:

<https://miro.com/templates/business-model-canvas/>

<https://canvanizer.com/new/business-model-canvas>

34

▼ Kort om iværksætter- mindset

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE
Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Kort om iværksætter-mindset

Beskrivelse:

Entrepreneurial Mindset Cards er 24 kort med iværksættertankegang, som hjælper eleverne med at opbygge iværksætterfærdigheder. Eleverne kan engagere sig i en af de 4 foreslåede måder at spille spillet på, herunder:

Spil 1: Hver elev får 1 kort (trykt eller via kortgeneratoren). Eleverne skiftes til at læse mindset-definitionen og svare på spørgsmålet på kortet.

Spil 2: Hver elev får 2 kort og forklarer, hvordan mindsettet på en eller anden måde hænger sammen. (Hvis de to kort begge har den samme tankegang, så byt et kort!)

Spil 3: Giv hele bunken til 1 elev eller til en gruppe af elever. Få dem til at arrangere og derefter forklare, hvordan de opfatter sammenhængen mellem mindsettene.

Spil 4: Hver elev får 1 kort. Et kort placeres derefter i midten. Hver spiller skal forklare, hvordan deres mindset-kort på en eller anden måde er forbundet med mindset-kortet i midten.

Kort mål:

At inspirere til iværksætterkreativitet gennem leg og nysgerrighed. Det vil hjælpe dig med at tænke på hverdagsgenstande på kreative nye måder.

Nødvendig viden (hvis nogen): Ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - tilfældig kortgenerator.

Til f2f-session - trykte Mindset-kort, et til hver elev.

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 1 time.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

2.2. Motivation og udholdenhed: Hold fokus og giv ikke op

2.3. Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Videoer, der skal ses før sessionen: "#MindsetMonday: Creativity Denne sjove aktivitet inspirerer til kreativitet gennem leg og nysgerrighed. Den vil hjælpe dig med at tænke på hverdagsgenstande på nye kreative måder."

Fuld video:

<https://t.co/BKjgH9kuk8>


<https://t.co/4kdpfHJ8JI>

Skabeloner, værktøjer:

[Iværksætter-mindset-kort \(og tilfældig kortvælger!\) - VentureLab](#)

35

MashUp-innovation

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

MashUp-innovation

Beskrivelse:

Mash-ups er en samarbejdsbaseret idégenereringsmetode, hvor deltagerne finder frem til innovative koncepter ved at kombinere forskellige elementer. I det første trin brainstormer deltagerne omkring forskellige områder, f.eks. teknologier, menneskelige behov og eksisterende tjenester. I et andet trin kombinerer de hurtigt elementer fra disse områder for at skabe nye, sjove og innovative koncepter. Mash-ups viser, hvor hurtigt og nemt det kan være at finde på innovative idéer.

Kort mål:

At støtte deltagerne i at generere innovative ideer hurtigt og nemt.

Nødvendig viden (hvis nogen): Ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesessioner - Digital Whiteboard-skabelon - f.eks. Google Jamboard og breakout-rum.

Til f2f-sessionen - Sticky Notes, tuscher, A4-papir, flipover-papir.

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 1-2 timer.

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

Specifikke iværksætterfærdigheder:

Evnen til at skabe en mængde ideer på kort tid.

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


Studiehjælp: <https://toolbox.hyperisland.com/mash-up-innovation>

Skabeloner, værktøjer:

https://edu.google.com/intl/ALL_us/jamboard/

36

Huskespil for hold

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Huskespil for hold

Beskrivelse:

Team memory-spillet er et af de online teambuilding-spil og eksterne teamaktiviteter, der er designet til at give sjov og forbedre kommunikationen og samtidig styrke en teamkultur. Hvert teammedlem inviteres til at præsentere sig selv og fortælle en tilfældig ting om sig selv. Efter introduktionen skal spillerne forsøge at huske de tilfældige fakta og matche dem med den rigtige person.

Kort mål:

Nøglen er at opbygge et sammenhængende og interaktivt miljø blandt deltagerne i workshoppen i begyndelsen for at fremme samskabelse.

Nødvendig viden (hvis nogen): Ingen.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse, virtuel mødesoftware, f.eks. Microsoft Teams.

Til f2f-sessioner - ark, et til hver elev, lærer og andre deltagere.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - skal leveres af underviseren.

Varighed: 10 minutter.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

2.1. Selvbevidsthed og self-efficacy: Tro på dig selv og bliv ved med at udvikle dig

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

[Den ultimative liste over online teambuilding-spil og fjernaktiviteter \(teamazing.com\)](#)

37

Mind mapping

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Mind mapping

Beskrivelse:

Mind mapping er en effektiv metode til at generere idéer ved hjælp af associationer. Når man laver et mindmap, starter man normalt midt på siden med det centrale tema/hovedidé, og derfra arbejder man sig udad i alle retninger for at skabe et voksende diagram bestående af nøgleord, sætninger, begreber, fakta og tal. Deltagende grupper kan bruge Mind mapping til at generere, visualisere, organisere, tage noter og træffe beslutninger.

Kort mål:

At organisere ideer og stimulere kreativ tænkning og kreative løsninger på problemer gennem teamwork.

Nødvendig viden (hvis nogen): Flowchart (anbefales).

Nødvendigt materiale til foredragsholder/underviser:

Til onlinesession - Online mind map-skabelon - f.eks. skabeloner på Miro, Mind map Art.

Til f2f-session - A4-papir Flipchart-papir; tuscher (helst i forskellige farver).

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - nogle tuscher og papir.

Varighed: 1-2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.1. At tage initiativ: Gå efter det

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Videoer, der skal ses før sessionen:


<https://www.youtube.com/watch?v=nMZCghZ1hB4>

Skabeloner og værktøjer: [Mind Map Online](#) | [Gratis Mind Mapping-software](#) | [Miro](#)

[Mindmap-kunst](#)

38

Mini-workshop om designtænkning

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE
Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Mini-workshop om designtænkning

Beskrivelse:

Design Thinking er en struktureret tilgang til at planlægge en designstyret strategi og proces. Den giver et overblik over de forskellige elementer i en designproces og er en systemisk teknik til at indsamle input fra et projekt. Det er nyttigt for den interne kommunikation i et projektteam såvel som eksternt i forhold til interessenter. Et designtænkningsslærred bruges til at facilitere idéudvikling. Lærredet indeholder 8 elementer: Mennesker, historiefortælling, udfordringer, vision, effekt, ledelse, problem og løsning. For at introducere de studerende til de 8 komponenter i designtænkningsslærredet får de studerende et sæt projekthypoteser og bliver bedt om at designe en strategi og proces i henhold til de 8 elementer.

Kort mål:

At gøre det muligt for innovative teams at samarbejde visuelt og brainstorme løsninger på deres problemer eller udfordringer.

Nødvendig viden (hvis nogen): Personas (anbefales).

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner:

Til onlinesessioner - Online designtænkningsslærred - f.eks. skabeloner på vægmaleri.

Til f2f-sessionen - trykte uddelinger af Design thinking Canvas, en til hver elev; tuscher, post-its, andet materiale, der fremmer kreativiteten.

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.1. Få øje på muligheder: Brug din fantasi og dine evner til at identificere muligheder for at skabe værdi

1.2. Kreativitet: Udvikle kreative og målrettede ideer

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

2.3. Mobilisering af ressourcer: Saml og administrer de ressourcer, du har brug for

2.4. Finansiell og økonomisk forståelse: Udvikle finansiell og økonomisk knowhow

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.1. At tage initiativ: Gå efter det

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:


Videoer, der skal ses før sessionen: [\(681\) Hvad designtænkning kunne være - YouTube](#)

Skabeloner og værktøjer: [Lærred til designtænkning \(mural.co\)](#)

39

Mini-workshop om forretningsmodelle

r

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

MOOW CODE Resources © 2023 af MOOW CODE Consortium er licenseret under CC BY-NC-SA 4.0.

For at se en kopi af denne licens, besøg
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis EU's eller det nationale agenturs synspunkter. Hverken EU eller det nationale kontor kan holdes ansvarlig for dem.

Mini-workshop om forretningsmodeller

Beskrivelse:

En forretningsmodel beskriver, hvordan en organisation skaber, leverer og indfanger værdi i økonomiske, sociale, kulturelle eller andre sammenhænge. Business Model Canvas bruges til at lette denne idéudvikling ved at tilbyde et visuelt diagram med elementer, der beskriver en virksomheds eller et produkts værditilbud, infrastruktur, kunder og økonomi, hvilket hjælper virksomheder med at tilpasse deres aktiviteter ved at illustrere potentielle afvejninger. For at introducere de studerende til de 9 komponenter i BMC får de studerende et sæt forretningsmodelhypoteser og bliver bedt om at placere hver enkelt i den relevante boks i BMC.

Kort mål:

At udtænke, beskrive, evaluere og diskutere en forretningsmodel ved hjælp af Business Model Canvas.

Nødvendig viden (hvis nogen):

At udtænke, beskrive, evaluere og diskutere en forretningsmodel ved hjælp af Business Model Canvas.

Nødvendigt materiale til foredragsholder/træner:

Til onlinesession - Online business canvas-skabelon - f.eks. skabeloner om Miro, Mural.

Til f2f-sessionen - trykte udgaver af business canvas-skabelonen, en til hver elev; tuscher, post-its, andet materiale, der fremmer kreativiteten. Valgfrit - storyboarding-firkanter.

For begge typer sessioner - slides med præsentation og forklaring.

Nødvendigt materiale for deltager/elev:

Til onlinesession - enhed og internetforbindelse; fysisk eller digital notesbog til at tage noter.

Til f2f-session - pen og papir. Resten vil blive leveret af underviseren.

Varighed: 2 timer.

Specifikke iværksætterfærdigheder:

1.3. Vision: Arbejd hen imod din fremtidsvision

1.4. Værdsættelse af ideer: Få mest muligt ud af ideer og muligheder

1.5. Etisk og bæredygtig tænkning: Vurdere konsekvenserne og indvirkningen af ideer, muligheder og handlinger

2.5. Mobilisering af andre: Inspirere, begejstre og få andre med på vognen

3.1. At tage initiativ: Gå efter det

3.2. Planlægning og ledelse: Prioritere, organisere og følge op

3.3. Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko: Træffe beslutninger, der håndterer usikkerhed, tvetydighed og risiko

3.4 At arbejde sammen med andre: Hold sammen, samarbejd og netværk

3.5 Læring gennem erfaring: Lær ved at gøre

Støttematerialer - scenarier, skabeloner, værktøjer, studiehjælp, visuals:

Videoer, der skal ses før sessionen:

<https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>

Skabeloner, værktøjer:

<https://miro.com/templates/business-model-canvas/>

<https://canvanizer.com/new/business-model-canvas>



MOOW CODE

FØLG VORES

REJSE



www.moowcode.eu

MOOW < CODE >



Co-funded by
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.