

Titel: Kirsebæreventyr - 1

Tema: Personlig udvikling

Fag: Innovation og entreprenørskab

Målgruppe: 7. - 9. klasse



Data om læremidlet: TV-udsendelse - tid 27:31

Dokumentar af Eva Mulvad fra Danish Documentary Production

Denne vejledning lægger op til hvordan man kan arbejde med at sætte fokus på innovation og entreprenørskab samt elevernes fremtid og drømme i undskoling, ud fra en konkret case. Forløbet forventes at tage 3-4 lektioner.



Faglig relevans/kompetenceområder

Innovation og entreprenørskab, I&E, er et af tre tværgående temaer i folkeskolen og fokus er især på proces, idéudvikling og produkt. Inden for I&E er undervisningen især præget af at være eksperimenterende, kreativ og skabende. Eleverne er didaktiske meddesignere, hvilket ofte gør, at fokus er på at skabe projektforsløb med reelle og vedkommende problemstillinger. I&E undervisning er dog langt mere end de store projektforsløb. Her anvendes både hverdagsinnovation og -kreativitet, idetræning, konkrete værktøjer på mange forskellige måder og i alle fag og ikke mindst i den almindelige undervisning, hvor det ofte kommer til udtryk ved at lave vanebrud, være nysgerrig og sætte spot på den enkelte og deres udvikling, personligt og socialt. For I&E handler om at skabe mening og gøre eleverne klar til en verden i forandring, hvor de kan forfølge deres egne drømme.

Forløbet sætter netop fokus på elevernes drømme og muligheder, og på hvordan vi skaber plads til dem og gør os klar til den rejse, når man ønsker at skabe sin egen virksomhed.

Forløbet er bygget op, så eleverne både arbejder med den konkrete case og iværksætternes drømme, visioner, sejre og udfordringer, samt hvilke drømme eleverne selv har, for derigennem at arbejde med og udvikle deres personlige, sociale og faglige kompetencer indenfor I&E.

I&E - Personlige ressourcer:

- Mod og vilje til at udfordre sig selv og andre
- Tage initiativer selvstændigt og sammen med andre
- Forandringsvilje i forhold til eksisterende opfattelser og vaner
- Accept og læring af egne og andres fejl og misforståelser

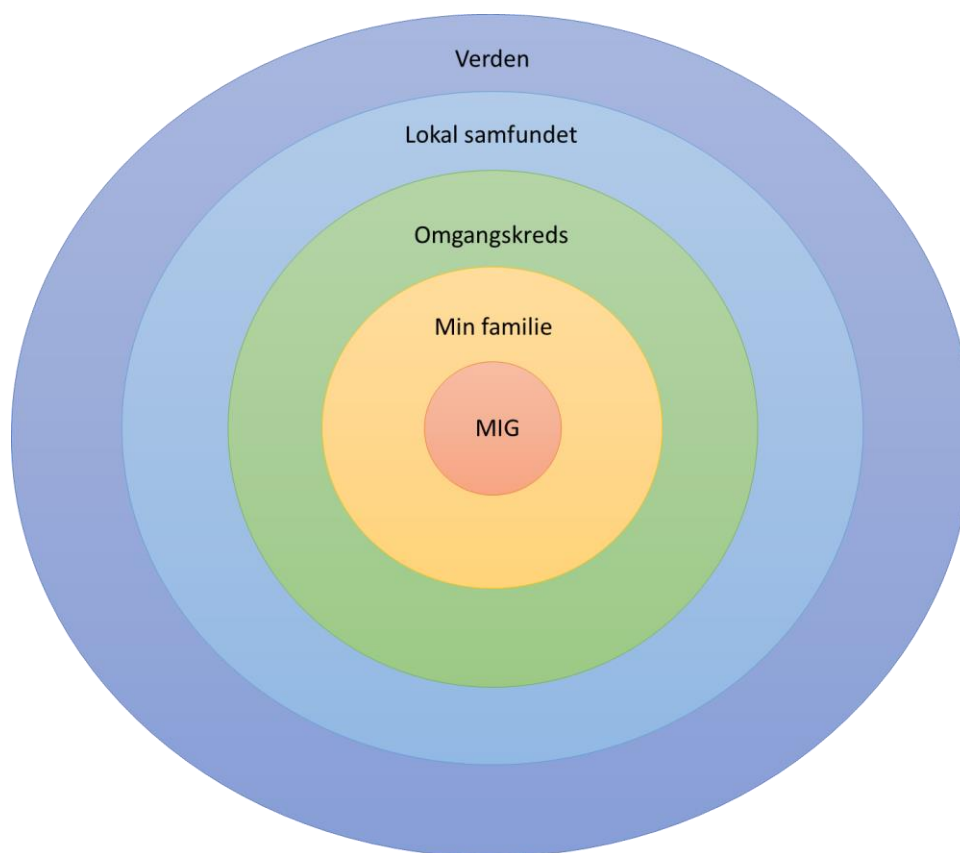
Ideer til undervisningen

Aktivering af forforståelse

I et Kirsebærentyr - 1 følger du Frederiksdal Kirsebærvin fra starten, med alle dets udfordringer og succeser og indtil produktionen er klar til at indtage det store verdensmarked. Altså et skoleeksempel på, hvordan drømme bliver til virkelighed og med de mange følelser det medfører, samt hvor mange kompetencer det kræver, her både personlige, sociale og faglige.

Start med at snakke om hvad eleverne kender til I&E, iværksætteri og det at skabe sin egen virksomhed – fx at være selvstændig. Formodentlig kender de nogle som er selvstændige enten i deres familie eller omgangskreds. Derefter breddes det ud til lokalområdet og til sidst verden.

Lad dem lave 5 cirkler, hvor de i hver udfylder både dem de kender, der er selvstændige og hvilke virksomheder de kender og synes godt om:



Eleverne må gerne arbejde sammen om de 2 yderste cirkler.

Efterfølgende snakker eleverne sammen og fortæller om det de har skrevet ned. Kommer der nye til under samtalen, skriver de også dem ned. I den yderste cirkel kan eleverne både skrive de virksomheder ned de kender, men prøv at lade dem fokusere på virksomheder eller iværksættere som de synes er spændende, har et godt formål, har skabt noget virkelig stort osv.

Til sidst skal de prøve at sætte et par ord, beskrivelser, områder og drømme til cirklen MIG. Her handler det altså om dem selv og hvor de godt kunne tænke sig at drømme mod.

Introduktion til dokumentaren

Casen tager udgangspunkt i dokumentaren KIRSEBÆREVENTYRET, som omhandler historien om tre danske iværksættere, der satser stort, da de beslutter sig for at starte produktionen af en kirsebærvin efter helt nye standarder. Filmen er delt i 2 afsnit, hvor del 1 viser, hvordan de begiver sig ud på et utraditionelt vineventyr, hvor de henter inspiration fra franske vingårde, danske råvarer og forsøger at producere stort til det kinesiske marked.

Se dokumentaren – del 1

Eleverne skal ikke lave en analyse af dokumentaren (men det kan man naturligvis sagtens), hverken af indhold, opbygning, virkemidler, osv. Men derimod dykke ned i iværksætternes:

- Følelser
- Drømme
- Skabertrang
- Succeser
- Konflikter og uenigheder

På den måde kan eleverne arbejde konkret med de personlige ressourcer, der er beskrevet herover. Det kan fx omskrives til:

- Hvor og hvordan oplever du, at de er modige?
- Synes du, at de udfordrer sig selv og hvordan?
- På hvilke måder skaber de noget nyt og hvem tager initiativ til det?
- Har de 3 iværksættere forskellige opgaver og udfordringer?
- Hvad lærer de af nye ting og områder og hvordan påvirker det dem?
- Mener du, at de er klar til at lære noget nyt?
- Bryder de nogle af deres gamle vaner, på deres iværksættereventyr?
- Synes du de er klar til at forandre sig?
- Hvordan synes du, at de håndterer, når det går skidt og er svært?
- Har de nemt eller svært ved at snakke sammen?
- Hvordan mener du, at de hver især har det med at lave fejl?
- Hvordan kommer deres skabertrang til udtryk?

Eleverne skal efter filmen arbejde sammen i små grupper, hvor de skal skabe de 3 iværksættere. Til det kræver det, at de både beskriver, analyserer og vurderer hvordan de 3 iværksættere ser ud, både udvendig og indvendig. Og her især fokus på hvordan hver iværksætter ser ud ift. de ovenstående områder. Eleverne skal altså skabe de 3 iværksættere, så man kan se dem. Her kan de med fordel lave dem ud af pap i en størrelse omkring A4 – A3.

Udover det fysiske, skal eleverne også beskrive eller visualisere deres tanker, visioner, drømme, kompetencer og udfordringer på tegningen.

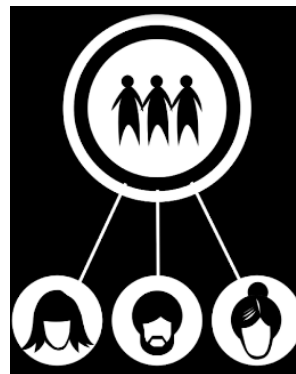
Hertil skal der være pap, karton, farver, tusser, sakse, tape, lim og andet relevant til at skabe de 3 iværksættere.

Når grupperne er færdige, skal de vise og fortælle deres skabte iværksættere til hinanden.

Hvis man arbejder videre med dokumentarens del 2, vil disse beskrivelser både skabe større forståelse for den videre handling og de valg de 3 iværksættere hver især tager, samt deres drømme. Ligesom at eleverne efter dokumentarens del 2 vil få til opgave at skabe dem selv. Både som et nutidigt billede og som et fremtidsbillede.

Der kan hentes inspiration fra værktøjet - Persona:

En persona er essensen af ens forestillinger eller viden om en brugergruppe kogt ned til én samlet beskrivelse. En persona kan give et overblik og et grundlag at udvikle ud fra. Det vil sikre, at man ikke udvikler ud fra egne præferencer og behov, men at man i stedet tager udgangspunkt i brugeren.



Supplerende materialer

Introduktion til dokumentaren:

Casen tager udgangspunkt i dokumentaren KIRSEBÆREVENTYRET, som omhandler historien om tre danske iværksættere, der satser stort, da de beslutter sig for at starte produktionen af en kirsebærvin efter helt nye standarder. Filmen er delt i 2 afsnit, hvor del 1 viser, hvordan de begiver sig ud på et utraditionelt vineventyr, hvor de henter inspiration fra franske vingårde, danske råvarer og forsøger at producere stort til det kinesiske marked.

Del 2 handler om hvordan de afsætter deres produkter til det kinesiske marked under betegnelsen "kærlighedsvin". Men undervejs bliver de tre iværksættere sat på en hård prøve: Efterhånden som lageret vokser og indtægten udebliver, rykker katastrofen tættere på, og de må indse, at selvom det nye nordiske køkken er hot, er det svært at placere den mørke kirsebærvin rigtigt i forbrugernes bevidsthed. For de tre iværksættere er det altafgørende, at der bliver skabt en rentabel forretning, for de har lånt millioner, og snart tegner iværksættereventyret til at blive et mareridt. KIRSEBÆREVENTYRET udspringer af filminstruktør Eva Mulvads egen fascination af iderige iværksættere. Med en helt unik adgang til iværksætterprocessen og de tre idemænd har hun skabt en fortælling om de mange udfordringer, der opstår, når ideer skal omsættes til erhvervseventyr.

- Jeg tror, at publikum vil blive klogere på, hvad det vil sige at være iværksætter ude i den brogede virkelighed. Her fortæller vi ikke en bagud skuende succeshistorie, hvor nedturene bliver til små bagateller og anekdoter om en succes, men i stedet illustrerer vi en levende historie, som er filmet dér og i de øjeblikke, hvor det var svært, hvor det var sjovt og hvor de tre iværksættere var højtråbende uenige. Jeg håber at denne fortælling vil være til inspiration og vil opildne til at virkeliggøre drømme og opfindelser nu og i fremtiden, fortæller instruktøren bag filmen.

Ønsker man at arbejde mere med I&E, kan man fx finde inspiration hos Fonden For Entreprenørskab:
<https://ffefonden.dk/undervisningsmaterialer/>

Her finder man undervisningsmaterialer fra 0. til 10. Klasse, konkurrencer og mulighed for at søge fondsmidler til ens skole.

Overordnet set kan følgende definitioner sættes op:

Innovation og entreprenørskab:

"Innovation og entreprenørskab er, når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre. Den værdi, der skabes, kan være af økonomisk, social eller kulturel art." Fonden For Entreprenørskab

"Innovation og entreprenørskab formuleres som undervisning og aktiviteter i skolen, der motiverer og giver eleverne kompetencer til at iværksætte, lede og deltage i værdiskabende processer."

https://emu.dk/sites/default/files/2018-11/Innovation%20og%20entrepren%C3%B8rskab%20-%20vejledning_0.pdf

Ovenstående kan nedbrydes til en lang række læringsmål, som angår både undervisningens indhold og form. Læringsmålene er her inddelt i fire særlige dimensioner; handling, kreativitet, omverdensforståelse og personlig indstilling.

Læs mere her: <https://www.ffe-ye.dk/media/783491/fra-droem-til-virkelighed.pdf>

Ønsker man at sætte fokus på kreativitet, og træne den kompetence hos eleverne, har Fonden For Entreprenørskab fået skabt en lang række øvelser:

Idetræning:

Idetræning/CreApp er udviklet til at træne fundamentale evner i at tænke kreativt, i at bryde med dominerende tankemønstre og i at udvikle nye unikke idéer. Kreativitetstræningen består af en række øvelser, der kan bruges som en integreret del af undervisningen. Eksempelvis som aktiviteter, der bryder undervisningen op, som morgentræning, i temauger, som kulturskabende elementer i klassen eller på helt andre måder. Herudover kan en del af øvelserne let kombineres med skolens fag, således at læreren kan inddrage øvelserne som opstart eller som en del af faglige undervisningsforløb. Øvelserne kan åbnes enkeltvis eller som en serie af sæt, hvor øvelserne er samlet i tilfældig rækkefølge. Alle øvelserne forefindes enkeltvist på www.idetræning.dk.

Hver øvelse tager cirka fem minutter at udføre og læreren kan lave øvelsen kortere eller længere. Det er en god idé at give mere tid til udførelse af øvelserne når eleverne har vænnet sig til øvelserne.

<http://xn--idetning-k3a.dk/>