



Fra grøn idé til iværksætteri



# Introduktion til GRO

*Det er ikke en nyhed, at klimaforandringer og den globale opvarmning er en verdensomspændende udfordring.*

*Derfor har vi brug for alle ideer, store som små, til finde ud af, hvad vi kan gøre for løse klima- og miljøkriserne. Netop her kan fremtidens landbrug spille en væsentlig rolle.*

*Med GRO får dine elever mulighed for bidrage med deres ideer til, den grønne omstilling i landbruget.*

I GRO arbejder eleverne med deres egne grønne idéer, koncepter og udfordringer i fagene innovation, iværksætteri og bæredygtighed.

## **Forløbet kommer omkring følgende målpinde:**

- Eleven har kendskab til innovations-, iværksætter- og selvstændighedsbegrebet
- Eleven kan gøre rede for etableringsforhold, erhvervsstrukturen og virksomhedens organisatoriske struktur
- Eleven har kendskab til betydningen af løbende forandringer, innovationsprocesser og motivationsfaktorer, der fremmer innovation.

## **Før forløbet**

GRO er bygget op omkring en fysisk spilleplade. Hvert felt på pladen er en opgave, som fordrer diskussion og stiller spørgsmål til ideernes styrker og svagheder.

GRO spilles i grupper á 3-5 elever, som underviseren har valgt på forhånd.

Underviseren guides gennem hele forløbet fra start til slut af en PowerPoint præsentation, der indeholder en trin for trin vejledning, inspirationsvideoer, fotos m.m. Grundet afspilning af video og lyd anbefales det, at forløbet præsenteres på en skærm, som kan afspille lyd.

Eleverne skal løbende tage noter og samle både visuelt og skriftligt materiale i elev PowerPoint præsentation, som er sat op på forhånd og til formålet. Lærer- og elevmaterialet findes både på [siloseges.dk](http://siloseges.dk) og på [emu.dk](http://emu.dk)

Det anbefales, at du som underviser orienterer dig i PowerPoint præsentationen til både underviser og elever samt de øvrige materialer inden forløbets start.



GRO kan spilles på 5-6 lektioner inkl. intro og opsamling. Forløbet kan udvides, hvis du ønsker at bruge mere tid på de praktiske opgaver, fx prototypen (i et værksted) eller arbejdet med Minerva-modellen.

## Under forløbet

I æsken finder eleverne alle delene til spillet, som består af ni forskellige opgaver, tre hjørnebrikker til to midtvejspræsentationer (Pitch 1 og 2) samt den afsluttende præsentation (Final pitch). Spillet uddeles efter aktiviteten Idéeksplosion. Både underviser og elever guides gennem hele forløbet af en PowerPoint præsentation, der vises på underviserens skærm, og som uddyber de forskellige trin undervejs i forløbet.

Eleverne skal bruge spillepladen, der består af ni forskellige opgaver og mindre præsentationer, til at arbejde videre med deres grønne ideer. Ideerne skal udvikles fra simple ideer til konkrete løsninger til, hvordan de og landbruget kan bidrage til at øge den grønne omstilling. Elevernes arbejde understøttes løbende af inspirationsoplæg, videoer med grønne iværksættere og deres egen praktiske og teoretiske viden.

Underviseren skal holde øje med tiden og selv løbende vurdere, hvor lang tid eleverne skal have til de enkelte opgaver samt rammesætte midtvejspræsentationerne.

Til slut præsenterer eleverne deres løsninger for resten af klassen med afsæt i deres nu udfyldte PowerPoint præsentation.

## Efter forløbet

Det er afgørende at lave en god opsamling. Dette gør oplevelsen med forløbet bedre, og er med til at hjælpe eleverne med at reflektere over valg og erfaringer fra forløbet.

Afsæt evt. 10 minutter, og få eleverne til at dele deres oplevelser med forløbet.

## Materiale

I finder det digitale materiale på [siloseges.dk](http://siloseges.dk) under faget Innovation.

GRO er udviklet i samarbejde mellem Gametools, SEGES Innovation og Landbrugsskolen Sjælland - Høng



