

A woman with blonde hair in a bun, wearing a black hoodie, is seated at a white table in a modern, brightly lit indoor space. She is gesturing with her right hand while holding a small white card in her left. On the table in front of her is a large, colorful game board with various colored squares and a path. Several small, colorful pushpins are placed on the board. To the left of the game board is a small potted plant in a red pot. In the background, other people are visible, and the space has large windows and modern decor.

IDEKATALOG MED FACILITATORGUIDE

CAREER SKILLS

Indhold

Formål og proces	4
Forberedelse/priming	5
Eksekvering	5
Facilitatorguide og værktøjskasse	7
1. Fase: Kickoff	9
2. Fase: Test	11
3. Fase: Kompetence- og netværkskortlægning	13
4. Fase: Søg	15
5. Fase: Casen	17
6. Fase: Samtalen	19
7. Fase: Afslutning	21
Kilder	23

Forløbet er udviklet på Professionsbacheloren i E-handel hos EA Dania

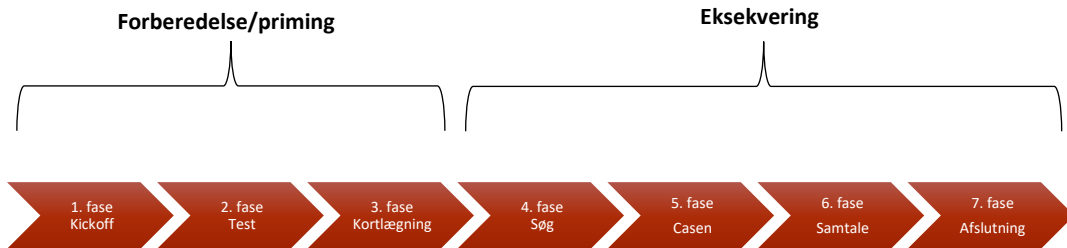




Formål og proces

Career Skills er et forløb, der understøtter udvikling af de studerendes motivation, kompetencer og erfaring, som gør det muligt at iværksætte, lede og deltage i værdiskabende processer enten i selvstændig virksomhed eller som ansat i en virksomhed (FFE-YE, 2013). Forløbet er inspireret af de mange talent- og graduateprogrammer, som diverse store organisationer anvender i deres rekrutteringsproces. Rammen for forløbet er et overordnet rollespil, hvor vi leger, at de studerende er i gang med deres karriereproces og deltager i "konkurrencen om karrieren". Rollespillet indeholder to spor: Employed og entrepreneur. Derudover afsluttes forløbet med et refleksionsspil, hvor de studerende skal reflektere over deres udbytte af forløbet.

Den overordnende proces består af to dele: Forberedelse/priming og eksekvering. Derunder er der 7 faser. Oversigten nedenfor illustrerer, hvordan setuppet fungerer.



Forberedelse/priming

I fase 1-3 arbejder vi målrettet med udvikling af de studerendes karriereparathed/career skills med det formål at øge beskæftigelsen blandt nyuddannede. De studerende arbejder med deres employability eller entrepreneur skills, så de får en referenceramme og forståelse af, hvilke kompetencer og egenskaber der er vigtige. Fase 1-3 har derfor en handlingsorienteret tilgang, der supplerer forståelsen af de enkelte færdigheder og kompetencer. Det er et praksisnært forløb, hvor de studerende øver at omsætte deres faglighed til konkrete færdigheder og kompetencer, som de kan anvende "ude i den virkelige verden" efter endt uddannelse. I fase 1-3 arbejder vi med kompetencebevidsthed, bevidsthed om hvem man er som person, hvilke netværksmuligheder man har mv. Kort sagt er disse tre faser tilrettelagt ud fra en karriereforsberedende tankegang. Formålet er, at disse tre faser skal styrke de studerendes bevidsthed om, hvem de er som person, og hvilken retning deres karriere skal tage.

Eksekvering

I fase 4-7 går rollespillet i gang. I employed sporet, hvor vi lader som om, at erhvervsakademiet og erhvervslivet samarbejder omkring rekrutteringsprocessen. Dette spor er inspireret af de mange talent- og graduateprogrammer, som diverse store organisationer såsom Lidl, Salling mv. anvender i deres rekrutteringsproces. I dette spor leder vi, at det rette match skal vurderes gennem personlighedstest, caseløsning for virksomhederne og samtaler. I entrepreneursporet arbejder de studerende med at sælge sig selv som freelancere gennem et prospekt, eller ved at sælge deres virksomheds side via et pitch til en investor. I dette spor får de studerende feedback på deres prospekt eller forretningskoncept.

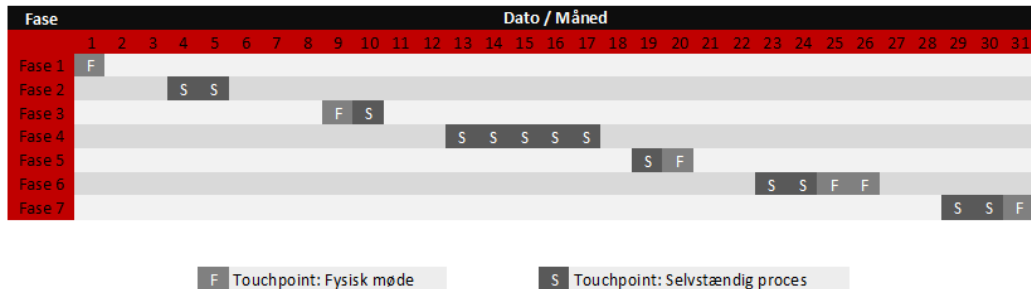


Indretning

Facilitatorguide og værktøjskasse

Denne guide vil forklare, hvordan forløbet skal afvikles i detaljer samt linke til den værktøjskasse, der skal bruges undervejs i form af powerpointfiler, skabeloner, videoer mv. Derudover forklarer guiden, hvilke dele der er *lokale* og *globale*. Altså hvad man lokalt skal justere/udarbejde, og hvad man kan anvende den globale skabelon til.

Nedenstående oversigt illustrerer et forslag til en tidsplan for forløbet. Dette forløb kan afvikles over ca. 1 måned, hvis der også skal være plads til andre aktiviteter. Længden af forløbet kan dog både afkortes eller forlænges, så det passer ind i resten af skemaet. F angiver de dage, hvor touchpoint er fysisk fremmøde, mens S angiver de dage, hvor de studerende arbejder selvstændigt med processen i form af udfyldelse af personlighedstest, udarbejdelse af ansøgningsmateriale, forberedelse til samtaler/casedag mv. De studerende forventes at arbejde ca. 50 timer med dette forløb.



På de efterfølgende sider bliver alle syv faser gennemgået i detaljer. Dvs. at du kan finde både formål, praktiske oplysninger og værktøjskasse for hver enkelt fase.



1. Fase: Kickoff

Formål

Første fase handler om, at de studerende skal have viden om de skills, de vil opnå i dette forløb, og de skal vælge et spor. Der er to spor at vælge imellem:

- Employed (Employed sporet indeholder en række jobopslag, som man kan søge)
- Entrepreneur (Entrepreneur sporet indeholder en række freelance opgaver, der skal løses samt investorbeskrivelser til investorer, der søger virksomheder at investere i)

De studerende skal introduceres til fordele og ulemper ved hvert karrierespor, lave en øvelse og vælge, hvad de brænder mest for og vælge et spor her i fase 1.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Her mødes vi fysisk og igangsætter processen med et kickoff.

Dagens program ser således ud:

- Oplæg 1: Intro til forløbet, de to spor og vurderingskriterier
- Øvelse 1: Positiv og negativ brainstorm omkring karrieren
- Oplæg 2: Intro til de kompetencer de opnår i forløbet
- Oplæg 3: Intro til hvorfor entreprenørskabskompetencer er vigtige for både medarbejdere og freelancere/iværksættere
- Øvelse 2: Forventningsafstemning
- De skal vælge et spor: Employed eller entrepreneur

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på de to spor: <https://bit.ly/3041TES>

Eksempel på hvordan fase 1 kan organiseres: <https://bit.ly/3IC0fvR>

Videoklip fra oplæg 2: <https://bit.ly/3pGeel8>

Videoklip fra oplæg 3: <https://bit.ly/3oC5sLS>

GLOBAL

Powerpoint oplæg 1: <https://bit.ly/3pweoBW>

Powerpoint oplæg 2: <https://bit.ly/31Knkvn>

Powerpoint oplæg 3: <https://bit.ly/33bddAq>

Øvelse 1: <https://bit.ly/3DCsuGK>

Øvelse 2: <https://bit.ly/3DH7m2s>

2. Fase: Test

Formål

Anden fase handler om, at de studerende skal blive mere bevidste om, hvem de er som person. Dette gøres gennem en personlighedstest og evt. en kompetencetest.

- Personlighedstesten skal gøre dem mere bevidste om, hvem de er som person.
OBS: Underviserne skal være certificerede til at lave personlighedstests.
- Octoskills testen kan kortlægge deres kompetencer og give dem mere selvindsigt.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Dette er en selvstændig proces, hvor de skal svare på testen. Processen faciliteres via en videoguide.

Man kan anvende hvilken som helst personlighedstest eller kompetencetest.

Personlighedstesten, der blev anvendt i simuleringen, var E-stimate. Alle E-estimate test- og profilværktøjer er forskningsbaserede, men samtidig lette at forstå og anvende i praksis. Rapporterne er formidlet, så du hurtigt får overblik, men uden at du mister den dybere indsigt.

Octoskills er et selvevaluerings- og refleksionsværktøj, hvor den enkelte studerende kommer til at reflektere over egne kompetencer.

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 2 kan organiseres: <https://bit.ly/3y8sGwz>

GLOBAL

Videoguide: <https://bit.ly/31vD1H3>

Inspiration til personlighedstest: <https://bit.ly/3DETaGR>

Inspiration til kompetencetest: <https://bit.ly/3dyM24i>

3. Fase: Kompetence- og netværkskortlægning

Formål

Tredje fase handler om, at de studerende skal gennem en proces, hvor de får kortlagt deres kompetencer og netværk. Det gøres med baggrund i Saras Sarasvathys teori om effectuation. De skal forberede sig til dagen ved at læse en artikel og se en video. Der vil være en mappe med de værktøjer, som skal bruges på dagen.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Her mødes vi fysisk og laver en række øvelser.

Dagens program ser således ud:

- Oplæg 4: Effectuation
- Øvelse 3: Mapping af kompetencer og netværk
- Præsentation af hinandens kompetencer og netværk
- Øvelse 4: Udvid dit netværk og bliv klogere på dine kompetencer

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 3 kan organiseres: <https://bit.ly/3pNlKBk>

Videoklip fra oplæg 4: <https://bit.ly/3IsAoGu>

GLOBAL

Materiale om Saras Sarasvathys teori om effectuation: <https://bit.ly/3EAyvoM>

Værktøjer til kortlægning: <https://bit.ly/3EDfuCj>

Powerpoint oplæg 4: <https://bit.ly/3ya7Rkq>

Øvelse 3: <https://bit.ly/3IsSCYx>

Øvelse 4: <https://bit.ly/3DCjr92>

4. Fase: Søg

Formål

Fjerde fase handler om, at begge spor skal ansøge om jobbet/opgaven:

- Employed sporet skal udarbejde en jobansøgning, CV og en jobsøgningsvideo.
- Entrepreneur sporet skal lave et skriftligt prospekt/pitch og et videopitch.

Her sættes rollespillet for alvor i gang med en præsentation af den virksomhed de skal søge deres fiktive job og freelancerarbejde hos. De skal tage udgangspunkt i det materiale de har fået stillet til rådighed i forløbet, men de må gerne selv opsøge yderligere viden.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Dette er en selvstændig proces, hvor de skal ansøge om jobbet/opgaven. Processen faciliteres via en videoguide.

Vurderingskriterierne for denne fase handler om at finde et match mellem parterne og de studerendes evne til at formidle dette match via skrift og video.

Programmet for fasen ser således ud for de to spor:

Entrepreneur

- Bliv klogere på hvad et prospekt/pitch er
- Quiz
- Lav et videopitch
- Ansøg om opgaven/investeringen med et prospekt/pitch

Employed

- Bliv klogere på rekrutteringsprocessen
- Quiz
- Lav et videopitch
- Ansøg om jobbet med ansøgning og

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 4 kan organiseres: <https://bit.ly/3pK23u3>

Øvelse 6: <https://bit.ly/3pDN1G1>

GLOBAL

Videoguide: <https://bit.ly/3rKktgS>

Øvelse 5: <https://bit.ly/3lPq69z>

Øvelse 7: <https://bit.ly/3EENjD3>

Øvelse 8: <https://bit.ly/3pDOLc5>

Vurderingsskema til fase 4, 5 og 6: <https://bit.ly/3pwCXOY>

5. Fase: Casen

Formål

Femte fase handler om, at de studerende skal deltage i en caseudfordring, som skal være med til at afgøre, hvem der lander et job/freelancekontrakten/investoren. Dette er en samarbejdsøvelse, hvor alle kandidaterne i samarbejde skal løse en case, mens de bliver observeret af den fiktive ledelse. De bør være opdelt i spor i grupperne.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Vi mødes fysisk og de studerende løser en caseopgave. De bliver først præsenteret for casen og den udfordring, der skal løses. Derefter arbejder de på casen. Der skal bruges en række observatører, der kan observere processen. Der skal tages noter til hver enkelt studerende, da det skal bruges til feedback og som vurderingskriterie, når de skal til samtale.

Vurderingskriterierne for denne fase er:

- Samarbejdsevne
- Drive og initiativ
- Realistisk/kreativt løsningsforslag
- Evnen til at argumentere for hvorfor løsningen er værdiskabende

Dagens program ser således ud:

- Præsentation af cases og de udfordringer der skal løses
- Løsning af case
- Præsentation af case for underviserne

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 5 kan organiseres: <https://bit.ly/3ICOCEE>

PDF casepræsentation: <https://bit.ly/3lwylRB>

GLOBAL

Vurderingsskema til fase 4, 5 og 6: <https://bit.ly/3pwCXOY>

6. Fase: Samtalen

Formål

Sjette fase byder på en samtale, hvor der igen er forskelligt fokus alt efter, hvilket spor man deltager på:

- For employed sporet er det en traditionel ansættelsessamtale.
- For entrepreneur sporet er det et møde/en samtale, hvor vi skal finde ud af, om der er et match mellem freelancer og virksomhed / iværksætter og investor.

Derudover skal de studerende have feedback på deres tests og performance til casedagen.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Vi mødes fysisk og afholder individuelle samtaler.

Samtalerne har en varighed af ca. 60 minutter, og der vil være to personer til stede til samtalen.

Vurderingskriteriet i denne fase handler om deres evne til at sælge sig selv eller sin virksomhed som det bedste valg.

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 6 kan organiseres: <https://bit.ly/3oCWaiU>

GLOBAL

Plan for samtaler: <https://bit.ly/3pDesjh>

Vurderingsskema til fase 4, 5 og 6: <https://bit.ly/3pwCXOY>

7. Fase: Afslutning

Formål

Den sidste fase udgøres af en afslutning, hvor det annonceres, hvem der har vundet konkurrencen. Der findes en vinder fra hvert spor, og vinderne kan belønnes med en præmie.

Derudover skal der være en refleksionssession, som foregår ved, at man spiller et refleksionsspil, hvor man trækker en række situationskort, som man skal reflektere over.

Praktiske oplysninger

Touchpoint: Vi mødes fysisk og holder afslutning.

Dagens program ser således ud:

- Underviseren holder oplæg om, hvilke kompetencer erhvervslivet efterspørger inden for netop deres professionsområde.
- Der spilles et refleksionsspil, der er designet som et brætspil. Formålet med spillet er, at de studerende får reflekteret over den læringsproces, de har været igennem, deres kompetencer og deres fremtid. Materialer og spilleregler skal printes og kan ses i værktøjskassen. Det anbefales at være 3-5 studerende pr. spilleplade. Der skal købes en terning, et timeglas og spillebrikker pr. spilleplade. Erfaringerne fra de enkelte grupper samles til sidst op i plenum.

VÆRKTØJSKASSE

LOKAL

Eksempel på hvordan fase 7 kan organiseres: <https://bit.ly/3dzYH7b>

GLOBAL

Spilleregler og materiale til print: <https://bit.ly/3DCN3CW>

Kilder

FFE-YE (2013). Impact of entrepreneurship education in Denmark 2013.

Hentet fra: <https://eng.ffe-ye.dk/media/785771/impact-of-ee-in-denmark-2013.pdf>

[Set d. 8/12-2021]

FFE-YE (2016). Taksonomi i Entreprenørskabsuddannelse - perspektiver på mål, undervisning og evaluering 2016.

Hentet fra: <https://www.ffe-ye.dk/media/785757/taksonomi-2-udg.pdf>

[Set d. 8/12-2021]

IVERSEN, A., BISGAARD, M & KLINDT, M. P. (2021). Dimittendledighed, mangel på arbejdskraft og substitution. Samfundsøkonomen, nr: 3.

Hentet fra: https://www.djoef-forlag.dk/openaccess/samf/samfdocs/2021/2021_3/Samf_3_3_2021.pdf

[Set d. 8/12-2021]

SMVdanmark (2019). Minianalyse om små og mellemstore virksomheder – Mangel på kvalificeret arbejdskraft.

Hentet fra: <https://erhvervsfremmebestyrelsen.dk/smvdanmark-2019-mangel-paa-kvalificeret-arbejdskraft>

[Set d. 8/12-2021]

Forløbet er udviklet på PBA i E-Handel, Erhvervsakademi Dania og udviklet af:

Louise Krogh Balle

Adjunkt

Andreas Fjord Bonven

Lektor

Peter Mosdal Jensen

Lektor



Projektet vil bidrage til at flere studerende bliver iværksættere ved at udvikle og afvikle spilbaserede undervisningsforløb.

SPILBASERET
Iværksætterundervisning

DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Socialfond



Vi investerer i din fremtid

Danmarks
Erhvervsfremmebestyrelse