

Projektarbejde med European business Games

Formål

Formålet med EBG-projektet er, at eleverne får en holistisk forståelse for en virksomhedsfunktion og dens vilkår ved at arbejde med virksomhedsetablering, virksomhedens struktur, funktion og samspil med omverdenen.

Gennem arbejdet udvikler eleverne samarbejdskompetencer i arbejdet med problemstillinger om en virksomheds etablering.

Mål

Eleverne skal kunne:

- redegøre for virksomhedens samspil med omverdenen.
- anvende viden om virksomhedens branche- og markedsforhold til at diskutere og vurdere virksomhedens strategiske muligheder.
- redegøre for problemstillinger i forbindelse med etablering af en virksomhed
- anvende viden om en virksomheds organisatoriske forhold til at diskutere og vurdere virksomhedens udviklingsmuligheder.
- anvende viden om en virksomheds afsætningsmæssige forhold til at diskutere og vurdere virksomhedens parameterfastsættelse.
- anvende viden om virksomhedens økonomiske forhold til at diskutere og vurdere virksomhedens målopfyldelse.

Kernestof

- virksomheden og dens omverden
- brancheanalyse, herunder markeds- og konkurrenceforhold
- virksomhedens strategiv
- virksomhedens idé
- virksomhedens forretningsplan
- organisationsstrukturer og ledelse
- virksomhedens parametermix
- virksomhedens mål
- økonomistyring, herunder regnskabsforståelse og budgettering.

Didaktik

Der tages udgangspunkt i faglige problemstillinger, som eleverne har arbejdet med i tidligere forløb, nye faglige problemstillinger, som der skal arbejdes med i forløbet og elevernes egen viden og erfaringer.

Ved at anvende det problemorienterede undervisningsprincip sikres, at eleverne bearbejder ny faglig viden ud fra deres egen forståelsesramme i opbygning af en helhedsforståelse af virksomheden.

Arbejdsformer/produktformer/studiemetoder/it

Arbejdet med faglige problemstillinger ud fra lærebogsagtigt materiale vil foregå som læreroplæg med klasses Diskussion eller som gruppeundervisning, mens arbejdet med selve EBG-projektet først og fremmest vil foregå som problemorienteret projektarbejde.

I løbet af projektet skal eleverne udarbejde skriftligt materiale som supplement til mundtlige præsentationer, ligesom projektet afsluttes med en større projektrapport suppleret af en mundtlig præsentation - det er en fordel at supplere med fx en Power point præsentation.

Gruppe-logbogen med afsluttede aktiviteter, aktuelle aktiviteter og planlagte aktiviteter støtter arbejdet i projektgruppen.

Læreroplæg og klasses Diskussion med anvendelse af mindmaps vil blive anvendt flere gange i løbet af projektet - fx. i idéudviklingsfasen og ved drøftelse af milepæle i løbet af projektet.

Gruppearbejde er det bærende for projektperioden.

Informationssøgning i elektroniske databaser og på internettet generelt indgår centralt i informationsfremskaffelse, ligesom brug af projekthjemmesiden www.business-games.dk er central i kommunikationen med projektdeltagere fra andre skoler/lande.

Konferencesystemet anvendes i forbindelse med den enkelte projektgruppes interne kommunikation og vidensbygning - gruppe-logbogen er i denne sammenhæng central til problemløsning og styring af projektarbejdet.

Evaluering

Der foregår en løbende evaluering af projektet i forbindelse med præsentation af delprojekter/opgaver.

Ved projektets afslutning sker der en evaluering af både det skriftlige projekt som den mundtlige præsentation.

Projektfasen evalueres med udgangspunkt i gruppe-logbogen.

Tilrettelæggelse

Timer	Emne	Arbejde
1	Innovation og projektstart	Innovationsbegrebet introduceres, EBG-projektet præsenteres for eleverne, og logistikken for projektet fastlægges.
3	Iværksætter og innovation	Med udgangspunkt i en case (gerne oplæg fra en lokal iværksætter) og aktuelt materiale diskuteres de betingelser, en iværksætter arbejder under. Kan med fordel afholdes i samarbejde med en lokal virksomhed.
3	Kreativitet og idéudvikling	Eleverne præsenteres for idéudvikling og kreativ tænkning, og efterfølgende arbejder de med øvelser med udvikling af

		<p>den idé, som skal være rygraden i deres eget projekt.</p> <p>Den endelige idé præsenteres og indtastes på www.business-games.dk.</p> <p>I denne fase kan grupperne med fordel have en sparringspartner - en ressourceperson fra en lokal virksomhed.</p> <p>Undervisningen kan foregå sammen med andre EBG-hold på en regional virksomhed - dermed styrkes vidensdelingen.</p>
8	Virksomheden og virksomhedens organisering	<p>Virksomhedsbegrebet introduceres, og der arbejdes med virksomhedens mission og organisationsstrukturer.</p> <p>I forlængelse af casearbejdet med forskellige virksomhedsorganiseringer opstiller eleverne deres egen virksomhedsorganisation.</p>
5	Ledelse og motivation	<p>Ledelsesbegrebet introduceres, og der arbejdes med case om personlighedstyper og cases.</p> <p>Resultaterne indtænkes i elevernes egen virksomhed.</p>
8	Marked og markedsstrategi	<p>Introduktion af markedsbegrebet, udbud og efterspørgsel, konkurrenceformer og markedsstrategier.</p> <p>Undersøgelse af lovmæssige forhold omkring idéen.</p> <p>Cases om brancheforhold og markedsstrategier</p> <p>Eleverne anvender deres faglige viden i forbindelse med EBG-casen.</p>
12	Virksomhedens økonomi og budgettering.	<p>Årsregnskabet introduceres og der arbejdes case-baseret med nøgletalsanalyser ud fra aktuelle regnskaber og elektroniske databaser.</p> <p>Case om kreditvurdering (evt. i dialog med lokalt pengeinstitut) introduceres og diskuteres.</p> <p>De tilegnede kompetencer anvendes til at opstille kommenterede budgetter og regnskaber for EBG-virksomheden ved</p>

		hjælp af en regnearksmodel.
2	SWOT	Som egen-case gennemfører elever en SWOT- analyse af deres egen virksomhed
5	Præsentation	Projektet bearbejdedes til det færdige produkt og præsentation af projektet planlægges med supplerende materiale - fx. PowerPoint. Projektet fremlægges mundtligt og skriftligt - og diskuteres.