

FremtidsPiloten

“Never doubt that a small group of thoughtful, committed, citizens can change the world. Indeed, it is the only thing that ever has.”

– Margaret Mead

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	2
Visjon	2
Kompetansemål	2
Målgrupper	2
Bakgrunn	3
Programfaser - overordnet struktur	4
Forberedende fase	4
A. Kræsjkurs i prosess- og prosjektledelse	5
B. Kickstart	5
Del 1: Empati & forståelse	5
Handel&Vandel	5
Rollespilldag	6
Pedagogisk snop	6
Del 2: Idéutvikling & skaperkraft	7
Framtidsverkstedet	7
Del 3: Prototype & testing	8
Prototypedag	8
Feiring	8
Analyse og evaluering	8
Søkerorganisasjoner og prosjekteiere	8
Om samarbeidspartnere	9
Tidsplan	10

INTRODUKSJON

FremtidsPiloten retter seg mot ungdom i videregående skole, og har tre hovedtema; menneskerettigheter, klimakunnskap og sosialt entreprenørskap. Undervisningsmodulene tar sikte på å knytte globale, komplekse utfordringer, sammen med kunnskap om individets muligheter til å påvirke samfunnsendring, og egen framtid.

Utfordringene verden står ovenfor krever at dagens unge tar grep, og vi trenger flere endringsagenter og gründere som ønsker å gjøre en positiv forskjell. Første trinn for å utvikle en sterk entreprenør, er å inspirere til nyskaping gjennom å forstå behov i samfunnet, trigge kreativiteten og forestillingsevnen rundt hva som er mulig, samtidig som en gir praktisk trening gjennom verktøy og metoder fra idéutvikling til prosjektrealisering.

Dette undervisnings- og treningsprogrammet har som ambisjon å la en gruppe unge utforske, idéutvikle, designe og teste noen selvvalgte løsningsforslag. Forslagene skal være løsninger på konkrete utfordringer for klima og miljø som også ivaretar menneskerettighetene. Gjennom dette søker undervisningsprogrammet å så en spire til entreprenørskap, skape bevissthet rundt samfunnets store komplekse utfordringer, og samtidig å belyse nye måter å drive frem utvikling gjennom sosialt entreprenørskap og som en lokal endringsagent.

VISJON

FremtidsPiloten skal dyrke frem lokale endringsagenter, med tro på at de selv kan påvirke egen og andres bærekraftige framtid.

KOMPETANSEMÅL

Pilotprosjektet er knyttet opp til kompetansemålene for den norske skolen. Det er spesielt tre programfag hvor pilotprosjektet dekker flere kompetansemål; Entreprenørskap og bedriftsutvikling 1+2, Politikk og Menneskerettigheter, og Samfunnsøkonomi 1+2. Pilotprosjektet skal styrke elevenes kompetanse og ferdigheter om:

- Etiske, miljømessige og menneskerettslige konsekvenser og ansvar for bedrifter, entreprenørskap og annen økonomisk aktivitet.
- Kreative prosesser og metoder for idéutvikling
- Identifisering av mål og visjoner for løsninger som går i retning av bærekraftige samfunn der menneskers livsbetingelser sikres.

MÅLGRUPPER

Elever i videregående skole, spesielt klasser med fag som Entreprenørskap og bedriftsutvikling 1+2, Samfunnsøkonomi 1+2 og Politikk og menneskerettigheter.

Pilotprosjektet vil gjennomføres på to-tre utvalgte skoler i Bergen. Etter pilotprosjektet er gjennomført vil partnerne evaluere og vurdere endringer i prosjektet med mål om å videreføring. Det vil i en videreføring være naturlig å utvide antall deltakende klasser.

BAKGRUNN

FNs Klimapanel mener at vi med overveiende sannsynlighet vil være vitne til dramatiske endringer om vi ikke mestrer å redusere utslipp av klimagasser. Kun 7 % av ungdommer mellom 15-24 år mener at klimaendringene som observeres i dag, kommer fra naturlige variasjoner. 22 % mener menneskers handlinger er årsaken til deler av endringene, og hele 63 % mener menneskelige handlinger er den viktigste årsaken til klimaendringene. Med andre ord erkjenner de fleste ungdommer i Norge i dag at vi som samfunn er drivende for endringen. Selv om kunnskapen er til stede, er det få som er villig til å ta ansvar for egen atferd og forbruk. Kun 7 % svarer bekreftende på dette i den samme undersøkelse.¹

Klimaendringer vil gi direkte konsekvenser for menneskers matsituasjon, trygghet og boforhold. Klimaendringer handler altså om menneskers grunnleggende rettigheter.

En sterkere kobling mellom endring av klima og effekt for menneskers livsbetingelser, vil kunne gi en sterkere motivasjon til handling og ansvar. Klima kan føles som noe «umenneskelig», knyttet til gasser og atmosfære. Endringene som har effekt på vårt lokalmiljø skjer heller ikke i morgen, men flere tiår frem i tid. På den måten distanserer vi oss fra utfordringene, og setter vår lit til forskerne, teknologien og vitenskapen.

Vi tror at engasjerende undervisning må gi en følelse av nærhet til temaet, elevene må kunne identifisere seg – «dette angår også meg». Mens undervisningstemaer som for eksempel Holocaust ligger tilbake i tid, er den pedagogiske utfordringen når det gjelder klima, å skape nærhet til en effekt som ligger foran oss i tid. I 2012 fikk miljø og menneskerettighetsforkjemper Nnimmo Bassey, Raftoprisen. Bassey har vist at klimaendringer og miljøgiftutslipp, har stor innvirkning på menneskers livsbetingelser i marginaliserte områder av verden i dag. Vi tror på en ny form for klimaundervisning der vi kopler kunnskap om klima og menneskers livsbetingelser sammen med framtidstro og samfunnsansvar.

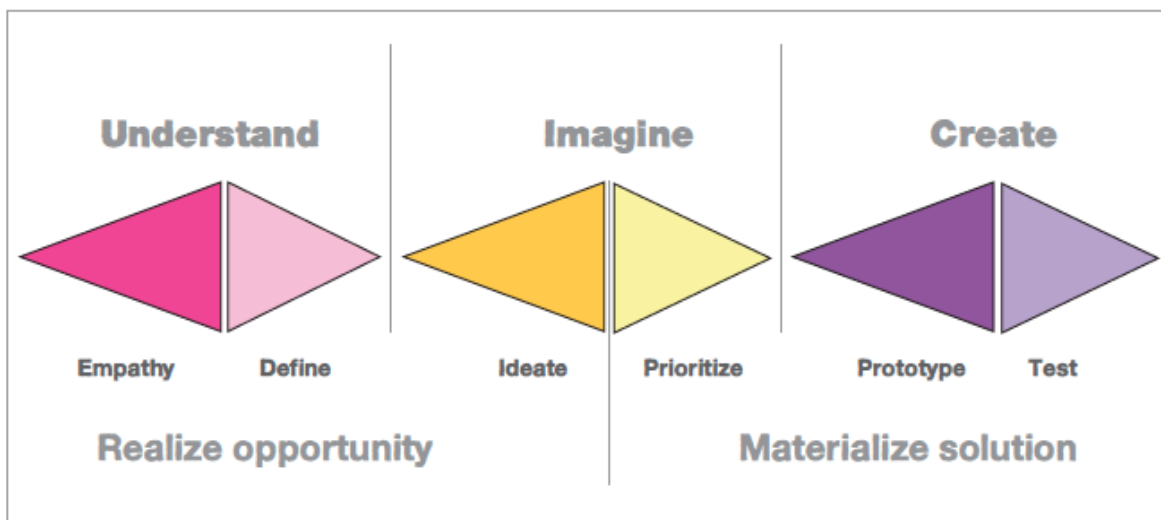
I boken «Psychology for a Better World» skriver den newzealandske sosialpsykologen, Niki Harré at mennesker har en tendens til å distansere oss når vi blir stilt overfor et «dommedagsbudskap». Når vi føler oss bra, og er preget av positiv flyt, er vi mer åpen for forandring, forpliktelser og vi tenker mer kreativt. Undervisning om klima bør derfor gi deltakerne rom for å skape framtidsløsninger og påvirke samfunnet rundt seg. Av denne grunn bør klimaundervisning ha elementer av både demokratisk deltakelse, lokal handling, solidaritet og entreprenørskap.

Undervisningen skal være motiverende for elevene. Det ønsker vi å gjøre gjennom å velge metodikk og vinklinger som motiverer og inspirerer. Når man er i positiv flyt og har god stemning i en gruppe økes motivasjon for læring. For å dekke disse elementene, samt fagkunnskap om miljø og klima har vi utarbeidet en tredelt undervisningspakke som bygger på Design Thinking metoden, og fokuserer på å bringe kunnskap over i handling.

¹ LNU (Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner), Ungdom og Nord/Sør-spørsmål, 2015

PROGRAMFASER - OVERORDNET STRUKTUR

Teoretisk rammeverk og metodegrunnlag: Hoveddelen av elevprogrammet er bygget rundt Design Thinking-metoden, der elevene skal gjennom tre hovedfaser som vises i modellen under. Delene i prosjektet gjenspeiler de tre fasene 1) Understand, 2) Imagine og 3) Create. I tillegg har vi en forberedende fase til inspirasjon og kunnskap om metodikken.



Modell: Design Thinking-metoden

Design Thinking-metoden er en brukerorientert innovasjonsmetodikk som kan illustreres gjennom tre hovedfaser: prosessen starter med å forstå brukernes utfordringer og definere mulige løsninger. Deretter starter en idéutvikling før en tilslutt prototyper og tester løsningene i pilotversjon. Design Thinking er en anerkjent og effektiv metode for å komme opp med gode løsninger innen begrenset tid. En arbeider ofte i tverrfaglige team, og trekker veksler på både psykologi, teknologi, design og økonomi, noe som gjør det til en spennende metode når elever skal finne løsninger som bedrer både miljø og menneskers grunnleggende livsbetingelser.

Skjematisk oversikt over hvilke aktiviteter som tilhører hvilken fase i prosjektet:

Forberedende fase	Del 1: Empati/forståelse	Del 2: Idéutvikling/ skaperkraft	Del 3: Prototype/ testing
Kræsjkurs for lærere om prosjekt og prosessledelse	Handel&Vandel, besøk i Rettighetstanken på Raftohuset	Framtidsverkstedet på skolen	Prototypeverksted på Impact Hub
Kickstart for elevene	Rollespilldag på skolen	Gruppearbeid på skolen	Avsluttende feiring på Impact Hub
	Pedagogisk snop, oppgaver underveis på skolen		

FORBEREDENDE FASE

Før klassene går inn i de tre fasene, får lærerne et kurs om prosess- og prosjektledelse og elevene en kick-start som inspirasjon:

A. KRÆSJKURS I PROSESS- OG PROSJEKTLEDELSE

3-timers innføring i metode for lærerne. Kurset vil gi oversikt over metoder og verktøy som kan benyttes i ulike faser av innovasjonsprosesser, og gi et innblikk i ulike prosjektfaser. Kurset kan benyttes av lærerne i arbeidet med entreprenørskap i skolen.

B. KICKSTART

Kickstart består av et 2-timers inspirasjons og motivasjonsprogram for elevene. Kickstarten bygger i tillegg gruppeidentitet i forhold til prosjektet klassen skal i gang med, og gir informasjon om hva mål og innhold er i prosjektet.

DEL 1: EMPATI & FORSTÅELSE

Første del er bygget som en trakt, der vi beveger oss fra de globale komplekse utfordringene, til betydningene klimaendringer og forbruksmønstre har for menneskers livsbetingelser. Livsbetingelsene knyttes til menneskerettigheter som rett til liv, rett til beskyttelse og rett til frihet.

Mål for denne fasen, er at elevene skal ha fått:

- Kunnskap om de globale utfordringene innen klima og menneskerettigheter, og identifisere sammenhengen mellom disse
- Innsikt hva man kan gjøre for å påvirke lokalt, nasjonalt og internasjonalt
- Forståelse av hvordan individer, grupper eller lokalsamfunn kan skape endring.
- Opplevelse av hvordan egne valg påvirker våre livsbetingelser og grunnleggende rettigheter.

HANDEL&VANDEL

Innsikt og inspirasjon | i Rettighetstanken på Raftohuset

En viktig del av undervisningen vil foregå i Rettighetstanken i Raftohuset. Undervisningen vil være basert på Raftostiftelsens pedagogiske plattform hvor diskusjon, dialog og refleksjon står sentralt. I Rettighetstanken er det fem ulike stasjoner som brukes til gruppearbeid:

- Raftoveggen – Elevene får spørsmål knyttet til Raftoprismottakerne og deres arbeid. Sentralt er sammenheng mellom menneskerettigheter, ressurstilgang og miljø.
- Menneskerettighetshjørnet – Elevene arbeider med spørsmål om FNs Menneskerettighetserklæring og knytter artikler til klima og miljø.
- Boksen – Boksen har en stor skjerm med grafisk fremstilling av den drastiske økingen av jordens overflatetemperatur. Elevene får oppgaver knyttet til hva dette vil ha å si for matvareproduksjon og ekstremvær, og igjen hvordan dette påvirker menneskers livsbetingelser.
- Filmkroken – I filmkroken vil det bli vist en kort film om medborgerskap, handling, fellesskap og medvirkning.

- Ansvarskort – Med ansvarskortene vil vi problematisere rundt produksjonskjeder og skape nærhet til koblingen mellom forbruk og brudd på menneskerettighetene.

Ved å bruke stasjonene kan vi dele opp klasser i flere grupper hvor de innbyrdes kan diskutere og reflektere over ulike problemstillinger. I Rettighetsstanken har vi plass til opptil 30 elever. Vi ønsker at Handel & Vandel skal gi en forståelse av sammenhengen mellom våre egne liv og klimaendringene.²

ROLLESPILLDAG

Forståelse og empati | i gymsal på skolen

Gjennom rollespill som undervisningsmetode simulerer vi andre menneskers erfaringer og kan dermed gi god grobunn for å forstå andre menneskers perspektiv. Gjennom å forstå andre menneskers perspektiv har vi tro på at elevene lettere engasjeres og motiveres. Skoleelever i Norge har mye kunnskap om klima, men lite kjennskap til hvordan en kan løse problemer og handle. Derfor ønsker vi å bruke rollespill som metode. Det gir elevene anledning til å være aktiv og deltakende i klimaundervisningen. Rollespillet vil foregå på de deltakende skolene.

Rollespillet vil inneholde 45 roller. Noen av rollene vil være basert på ekte personer. Dette har vist seg å øke troverdigheten til spillet, og i tillegg styrke elevenes følelse av nærhet til problematikken. Vi ønsker å tilrettelegge for at flere av de ekte personene kan delta i oppsummeringen etter rollespillet. Klimaendringer kan ofte oppleves som distansert fra våres egne liv. Vår klimaundervisning sikter mot å redusere denne distansen og vise hvordan vi påvirker klimaet og hvordan klimaendringene påvirker oss.

Rollespillet har mål om forståelse, kunnskap og innlevelse om tre ulike konsekvenser av klimaendringene: 1) Matvaresituasjonen, 2) stigning av havnivå og 3) ekstremvær. Når vi lærer mer om alle disse tre aspektene, ser vi at de griper inn i menneskers livsbetingelser og dermed berører grunnleggende menneskerettigheter.

Rollespillet gjennomføres i gymsal, eller tilsvarende, på skolen. Spill-lederne kommer fra Raftostiftelsen.

PEDAGOGISK SNOP

Forberede og øve | på skolen

Det skal utvikles ulike undervisningsøvelser for bruk av de involverte lærerne. Oppgavene blir laget for å være klar til bruk i klasserommet. De vil inneholde refleksjonsspørsmål, øvelser, informasjon og linker til relevant materiale og filmer.

Målet med å utvikle pedagogisk snop er å:

- Bygge bro mellom de ulike sesjonene så elevene får et helhetlig undervisningsforløp
- Gi konkrete undervisningsverktøy til bruk for elevene som er knyttet til prosjektets tema og metodikk
- Forankre elevenes kunnskap og sikre en bred forståelse av komplekse globale utfordringer.

² Handel&Vandel vil fra høsten 2015 tilbys alle skoler. Pilotprosjektet er et utvidet og mer omfattende tilbud til maks fire klasser skoleåret 2015-16.

- Sikre at elevene har eierskap til den problemstillingen/utfordringen de skal arbeide med i Framtidsverkstedet.

Resultat fra arbeidet med pedagogisk snop skal være at elevene kommer forberedt i grupper som ønsker å jobbe videre med en samfunnsutfordring de brenner for, klar for neste del, Framtidsverkstedet.

DEL 2: IDÉUTVIKLING & SKAPERKRAFT

I prosjektets andre fase tar elevene i bruk forståelsen og engasjementet fra første fase over i en kreativ prosess. Del 1 har lagt grunnlag for å se ulike sider av et problem, identifisere seg med mennesker som lever med klimautfordringer og forstå kompleksiteten knyttet til forbruk og samfunn. I Del 2 skal elevene arbeide videre med innovasjon og påvirkningsarbeid.

FRAMTIDSVERKSTEDET

Definere og skape | på skolene

Framtidsverkstedet er en idéutviklingsprosess der elevene gruppevis skal arbeide med problemstillinger de brenner for og utvikle løsningsforslag som kan settes ut i livet.

Formålet med Framtidsverkstedet er at elevenes egne ideer og engasjement skal kanaliseres fra tanker til handling. Framtidsverkstedet skal være en arena for å kunne jobbe innovativt og framtidsrettet med klima og menneskerettigheter, med fokus på å finne løsninger elevene selv kan realisere i det virkelige liv. Framtidsverkstedet gjennomføres på de deltakende skolene.

Elevene skal jobbe i grupper som team, veiledet av profesjonelle prosessledere og bidragsyttere med relevant og ulik bakgrunn, for eksempel innen sosialt entreprenørskap, politisk lobbyvirksomhet, bærekraftige lokale prosjekter.

Hele dagen er en lang idéutvikling som beveger seg innom ulike faser:

Definere problemstilling og målgruppe: Første del av dagen går til å definere problemstillinger elevene vil arbeide med. Dette har klassene gjort et forarbeid på, slik at elevene kommer med et utgangspunkt til dagen. Gruppevis vil de definere en god problemstilling de kan arbeide videre med og beskrive målgruppen de fokuserer på. Prosessleder fasiliteter denne prosessen ved bruk av metoder som hjelper elevene i defineringsarbeidet.

Idéutvikling: Når gruppene har tydelig definert målgruppe og problemstilling, kan idéutviklingen starte. I denne delen vil elevene lære ulike kreative metoder og verktøy som bidrar til å åpne tankene og komme frem til nye kreative ideer. Disse metodene vil de også kunne bruke senere.

Prioritering: Elevene skal lære å prioritere, og velge fra ideer for så å videreutvikle de beste. Også her lærer de verktøy som hjelper dem i denne prosessen og som de kan benytte ved senere anledning.

Presentasjon: Elevene skal gi en første presentasjon av de tre beste ideene de har mot slutten av dagen. Derfra får de i hjemmelektse å videreutvikle disse, og velge én som de skal ta med til prototypeverkstedet.

DEL 3: PROTOTYPE & TESTING

I prosjektets siste fase, Del 3, er det tid for å teste løsninger og inspirere til å sette ideer ut i livet. Del 3 har to komponenter som gjennomføres samme dag.

PROTOTYPEDAG

Presentasjon og resultat | hos Impact Hub

En hel dag med profesjonell prosessledelse hvor elevene fysisk skal prototype løsningsforslaget sitt og lage en plan for testing av ideene i det virkelige liv. Frem til siste avsluttende dag skal elevene ha prøvd ut ideen sin og fulgt en fremdriftsplan de selv har laget slik at de den siste dagen kan presentere tilbakemeldinger og vise frem resultatene.

FEIRING

Feiring og motivasjon | hos Impact Hub

Elevene skal presentere resultatet av prototype og testing, hvilke tilbakemeldinger de har fått der ute og de skal få feedback av erfarne sosial entreprenører. Utvalgte sosial entreprenører fra gründernetverket til Impact Hub presenterer sine virksomheter og holder motivasjonsinnlegg om det å drive for seg selv. Det blir god mat og drikke, og avslutningsvis vil ungdomsinspirator Andreas Gravdal gi noen velvalgte ord med på veien.

ANALYSE OG EVALUERING

Forskningsprosjektet LINGCLIM vil kartlegge elevenes kunnskaper og holdninger om klima og klimaendringer. LINGCLIM har over tid jobbet spesielt opp mot unge som gruppe og har opparbeidet en god kunnskapsbase på hva unge mener om klima og klimaendringer. Dette har blitt gjort med ulike spørreundersøkelser som primærkilde til informasjon.

LINGCLIM har blant annet studert kunnskap om begreper, meninger om norsk klimapolitikk og hva som vekker engasjement. Et annet viktig aspekt er de unges tanker om en framtid med klimaendringer. Til FremtidsPiloten kan LINGCLIM bidra med eksisterende kunnskap om målgruppens meninger og holdninger og generere ny kunnskap gjennom utvikling av nye spørreundersøkelser.

I analysen vil også respondentene kunne sammenlignes med et representativt utvalg av Norges befolkning, og norsk ungdom generelt gjennom data fra Norsk medborgerpanel. Undersøkelsene kan gjøres i to omganger slik at en effekt av FremtidsPiloten kan gjøres målbar.

SØKERORGANISASJONER OG PROSJEKTEIERE

Raftostiftelsen, Bærekraftige Liv og Impact Hub har utarbeidet dette programmet i fellesskap og søker sammen som likeverdige partnere. Raftostiftelsen har ansvar for prosjektets administrasjon og økonomistyring. Alle tre står som prosjekteier, og er ansvarlig for leveranser i de ulike delene.

Prosjektkoordinering: Raftostiftelsen har en ansatt som er ansvarlig koordinator for prosjektet.

Prosessledelse: Impact Hub har utviklet prosessdesignet, og beholder rettighetene på bruk og leveranse av prosessdesign på de elementene som de har utviklet.

OM SAMARBEIDSPARTNERE

Raftostiftelsen er en ikke-statlig, ikke-kommersiell, politisk og religiøst nøytral organisasjon som arbeider for menneskerettigheter. Stiftelsen har tre kjerneaktiviteter; den årlige Raftoprisen som gis til ikke-voldelige personer eller organisasjoner som arbeider for menneskerettigheter og demokrati, oppfølging av mottakere av Raftoprisen gjennom direkte og indirekte støtte, og menneskerettighetsundervisning for skoler, organisasjoner, samt kurs for lærere. Stiftelsen ble etablert i 1986 for å fortsette professor Thorolf Raftos arbeid og engasjement for menneskerettigheter. Raftostiftelsen søker å fremme de tre fundamentale menneskerettighetene; intellektuell, politisk og økonomisk frihet.

Bærekraftige liv et mikroprosjekt med makrotanker. Prosjektet har tro på at det finnes løsninger i et lokalsamfunn, som kan hjelpe oss på veien mot en mer bærekraftig hverdag. Nettverket skal bidra til å redusere det økologiske fotavtrykket ned mot et bærekraftig nivå innen 2050. Gjennom praktiske handlinger endres holdninger. Bærekraftige liv ønsker å løfte lokalsamfunn ut av handlingslammelsen og inspirere til lavere forbruk, naturvennlige handlinger, solidaritet i klimautfordringen og gode fellesskapsløsninger. Prosjektet har gått fra å være en god idé til å bli en livskraftig nabolagsmobilisering, som sprer seg over hele landet, etablerer nye arbeidsplasser og deltar i relevante forum fra lokalt til nasjonalt nivå.

Impact Hub Bergen er en møte- og arbeidsplass for sosial innovasjon. Et sted der mennesker med ideer, prosjekter og virksomheter finner støtte til å realisere sine løsninger på samfunnets sosiale og miljømessige utfordringer og samarbeider for en mer bærekraftig utvikling. På samme måte som dataverdens Hub (koblingspunkt mellom server, nettverk og arbeidsstasjon), er navnet en metafor på egen funksjon. Impact Hub Bergen har vertskap (serveren) som kobler mennesker, ideer og kompetanse, fleksible arbeidsplasser (arbeidsstasjonen) for gründere og et bredt lokalt og globalt nettverk (internett/nettverket) bestående av innovatører innen ulike fagfelt og med ulik erfaring. Impact Hub Bergen er del av et globalt nettverk med etablerte Hub' er i 60+ byer og med over 10.000 medlemmer på verdensbasis.

Innholdsleverandører:

Raftostiftelsen: Administrasjon, logistikk, økonomiske funksjoner, søknadsskriving og finansiering, rapportering, utbetalinger, undervisningsmateriell, Handel&Vandel, Rollespillet, pedagogisk og didaktisk kompetanse.

Bærekraftige Liv: søknadsskriving, prosjektdesign, lærerkurs, kick-off for elever, inspirasjonssamlinger, innholdsleverandør. Eksempel på sosialinnovasjon i det grønne skiftet, mangeårig erfaring som gründer.

Impact Hub: søknadsskriving, prosjekt- og prosessdesign, kurs i prosess- og prosjektledelse, kick-start for elevene, prosessledelse Framtidsverkstedet og Prototypeverkstedet, inspirerende lokaler og nettverk med sosial entreprenører.

Andreas Gravdal: inspirasjonsinnlegg til avsluttende feiring.

TIDSPLAN

To alternativ:

1. Tidsløp: 2 måneder

Antall elever per påmeldte gruppe: 15

Kapasitet: Deltakelse fra ulike skoler, totalt 2 klasser per omgang.

Pilotfase: 2 klasser i første runde, deretter skal prosjektet evalueres for eventuell videreføring

Tidsplanen er basert på timeplanoppsettet til Entreprenørskap og bedriftsutvikling 1 ved Nordahl Grieg skoleruten 14/15.

Eksempel for 2015/16:

Uke	Opplegg	Tid
36, prosjektuke 1	Kickstart	2 t
38, prosjektuke 3	Handel&Vandel	3 t
40, prosjektuke 5	Rollespildagen	Hel dag
42, prosjektuke 7	Framtidsverksted	Hel dag
44, prosjektuke 9	Prototypeverksted	Hel dag
	Avsluttende feiring	Kveld

2. Tidsløp: 1 måned

Antall elever per påmeldte gruppe: 15

Kapasitet: Deltakelse fra ulike skoler, totalt 2 klasser per omgang.

Pilotfase: 2 klasser i første runde, deretter skal prosjektet evalueres for eventuell videreføring

Spørsmål til lærerne: Med tanke på skoleplaner, er det mulig å gjennomføre et slikt program på en måned? Utfordring – lite tid til Pedagogisk snop – forberedelser.

Tidsplanen er basert på timeplanoppsettet til Entreprenørskap og bedriftsutvikling 1 ved Amalie Skram vgs skoleruten for 14/15.

Eksempel for 2015/2016:

Uke	Opplegg	Tid
36, prosjektuke 1	Kickstart	2 t
	Handel&Vandel	3 t
37, prosjektuke 2	Rollespildagen	Hel dag
38, prosjektuke 3	Framtidsverksted	Hel dag
39, prosjektuke 4	Prototypeverksted	Hel dag
	Avsluttende feiring	Kveld