

ØKO Innovation Camp2012

Skole/funktioner/instituti ner	Delta- gende elever	Procesledere/fotografer /support/inspiratorer/opdragsgivere	Mail
Dalum Landbrugsskole Jordbrugsteknologer	31	5 grupper	
EAL/Kold College Serviceøkonomer	6		
EAL/ Tietgenskolen Markedsføringsøkonomer	7		
EAL/Tietgenskolen Multimedie designere	3	Film fotografer	
EAL		Helle Thastum	hth@eal.dk
EAL		Knud Erik Møllegård	knmo@eal.dk
Dalum		Signe M. Hansen	smh@dalumls.dk
Dalum		Pie Munksgård	pim@dalumls.dk
Dalum		Merete Stenner	msn@dalumls.dk
Dalum		Thomas Jensen	tj@dalumls.dk
EAL/Tietgen/Tovholder		Fritz Hansen	frha@tietgen.dk
Camp master		Tyge Mortensen	tym@dalumls.dk
Inspiratorer		Vibeke Lange, Diana Poulsen Michael Lunddorff-hansen	vl@life.ku.dk dbp@centrovice.dk
Opdragsgivere		Lone og Lars Hedegaard, Gothenborg	lone@gothenborg.dk
	60		

Drejebog

Tidspunkt: Tirsdag d 17.1. kl 09.00 - onsdag d 18.1. kl 15.30

Lokation: Dalum Landbrugsskole, lokale F5-6-7, D2. D6, et glasbur (studie), festsal

Deltagere: 48 studerende

Procesledere: 8 undervisere

Camp Master: Tyge Mortensen

Opdragsgiver: Gothenborg (www.gothenborg.dk)

Tid/sted	Aktivitet/ansvar	Metode/teknik	materialer
----Fredag			
	Forberedelse	Drejebog færdig – praktisk og detaljeret oversigtsplan Evt Instruktionsark færdig - proceslederguide Logistikplan gennemgås med Tommy – indretning af rum Aftaler med opdragsgivere, inspiratorer konfirmeres	Tjek på: <ul style="list-style-type: none"> • Materialer • båthorn
Fredag			
Kl 12.30-15	Procesledersammenkomst og træning v/camp master	Overordnet gennemgang af camp processen, øvelser og behov for materialer Afklaring af proceslederfunktionen Indretning af grupperum m.m. Inddeling af grupperne, m navne	Drejebog printes efterfølgende m spiralryg flipover stativer tjekkes Elefantsnot, båthorn, sort stof, gaffa A3 m slogans til ophængning i grupperum
Tirsdag			
Kl 07.30-09.00	Forberedelse til camp	Gruppeborde, Grupperum og teambuiding lokation indrettes /procesleder	Post it + pen ved gruppeborde i festsal Evt. Gruppeborde med gruppenummer Levende lys på gruppeborde og i grupperum Vand m.m. i stengang Spørgsmålsvæg i både grupperum og festsal Gruppeinddeling hænger synligt i stengang m kort

			Flip overstativer i gruppelokale
09.00-09.20 festsal FH+TYM	Indkvartering og ankomst og velkomst	Fælles samling	Madrasser evt
09.20-10.25 grupperum	Teambuilding v/ procesleder 8 mandsgrupper 6 grupper (kaffe-kage-brød)	<p>Opgave: Teambuilding</p> <p>Metode: Samling omkring et flip overstativ i grupperum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • præsentation af camp konceptet og gruppens funktion (orientering på flip) <ul style="list-style-type: none"> ○ læringsmål: at opleve hvordan man arbejde med kreativitet ○ camp: en styret proces uden pauser, der på kort tid, med mange mennesker, ønsker at nå langt ○ Camp codex (+Alkoholfri) ○ spørgsmålsvæg ○ forudsætning: <ul style="list-style-type: none"> ▪ tryghed i den enkelte gruppe, så man uhæmmet kan dele tanker, ideer og holdninger. ▪ Koncentration: At man er tilstede og aktiv alle camp'ns timer • rød løber: <ul style="list-style-type: none"> ○ tæl 123 to - to ○ Fortæl din weekend baglæns (luk øjne 2-2) ○ 2 sandheder, 1 løgn (træning) ○ beskriv dit barndomsland (landsby) og navneskilt m bynavn på (træning) ○ Tæl ned fra 21 ○ Find på navn og slogan for gruppen, forbered præsentation af det i plenum • Indsamling af ure og mobiltelefoner 	<p>Labels Pen spørgsmålsvæg</p> <p>Kaffepause m kage inkorporeres</p> <p>Camp Codex:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En opgave – en deadline • Kattelem • Mormor • Fisken på disken • + ingen alkohol
10.25-11.00	Velkomst	Intro med slideshow og musik	Musik afspilles (scorpions)

Festsal	v/camp master	<p>Den røde løber</p> <ul style="list-style-type: none"> • Håndklap 123 (3D) • Hundetræning (skulderfølg) • Radiobil (tæt styring) • aouuuuummmm <p>Velkomst og camp mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbejdsform, hjælpefunktioner, spørgsmålsvæg • Præsentation af grupperne + slogans • Ppt om kreativitet + det skabende nærvær <p>Den røde løber</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yes jeg har lavet en fejl • Radiobil (lydstyret) 	<p>Ppt spørgsmålsvæg</p> <p>Hver procesleder har en taske til sin gruppes ure og mobiler</p>
11.00-12.00	Indlæg	<ul style="list-style-type: none"> • Diana Poulsen, om hvad der rører sig i den økologiske produktion i øjeblikket, bl.a. omkring fjerkræmarkedet • Vibeke Lange, om økologien set fra forskningen synsvinkel og nye resultater, tendenser • Michale Lunddorff-hansen om nye former for markedsføring 	
12.00-12.15 stengang	Frokost		
12.15-13.30 festsal	Træning og Indlæg om networking v/camp master	<p>Opgave: Den røde løber</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yes, vi har lavet en fejl m kategorier • Give gaver – Ja og • Associationer, skiftevis ord <p>Indlæg – networking PPT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Horisontal tænkning • Innovation, networking og samfundsudvikling •og speed networking 	<p>Ppt mikrofon</p>
festsal	Præsentation af opdrag v/ TYge	<p>Opgave: der sættes fokus på opgaven</p> <p>Opdrag Situationen på Gothenborg</p> <p>Udfordringen</p> <p>1) Hvordan får man skabt et brand for Gothenborg, og hvad</p>	<p>Ppt Mikrofon</p> <p>Udfordringerne er fortrykt på A3 der ligger på gruppebordene og i grupperummene</p>

		<p>skal det bestå af? Hvordan får man udnyttet både inden- og udendørsfaciliteter?</p> <p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ At skabe en ny afsætningsstrategi og koncept for Gothenborg 	
13.30-14.00 festsal	Ideudvikling 1 individuelt	<p>Opgave: Der genereres nu ideer i massevis som skal være med til at udvikle konceptet 'Gothenborg' fra det den står i nu, til det den gerne vil være.</p> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide generering - Rollenavnetombola - Navnetombola - <p>En ide på hver gule seddel. Ideerne lægges op i en stor stak foran sig på bordet.</p>	Post it blokke på borde i festsal + pen
14.00-14.30	Opstart i grupper grupperne sammen v/procesleder	<p>Opgave: træne deltagernes kreative tænkning (energizer)</p> <p>Øvelser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja og – kommunikation (+stimuli kort) "miljøforkæmper" • Planlæg en tur til månen 	Kaffe/kage tages med ud i grupperum stimulikort
14.30-15.00 grupperum	Ideudvikling 2 v/procesleder	<p>Opgave: del ideer med gruppen</p> <p>Metode: Hver enkelt deltager præsenterer sine ideer for gruppen. Der afsættes en bestemt tid til øvelsen fra starten af ex 20 minutter. Efterfølgende vælges den man synes man brænder mest for</p> <p>1. Gruppe:</p>	flipovers sat op i samme lokale ved siden af hinanden. En pr gruppe. Alternativt bruges tavlen eller døren.

		<p>Ideerne sættes op på en flip eller tavle. Ideerne præsenteres af den enkelte for gruppen. Puljes løbende efter ensartethed.</p> <p>2. Den enkelte Vælger efterfølgende den ide (gul post it) ud som vedkommende brænder mest fra. Der kan vælges fra alle 4 flip overs. Går rundt og kikker før valg.</p>	
15.00-16.00 grupperum	Ideudvikling 2 (i gruppe) idestafet	<p>Opgave: aktiver netværket for at udvikle ideen</p> <p>Metode: Idestafet + mind mapping</p> <p>Idestafet: Sætter sig i grupper om et bord</p> <p>Ideen beskrives øverst på et A3 ark, hvorefter den skubbes mod uret rundt til den næste, der skriver sine ideer, kontakter, erfaringer, gode råd og forbehold ind på arket. Sæt navn på.</p> <p>Når enten papiret er nået helt rundt, eller den afsatte tid er opbrugt får man sin ide tilbage med gruppens input.</p> <p>Mind mapping af ide</p> <p>Når den enkelte får sin ide tilbage fra runden, tager de et nyt A3 og skitsere ideen i en mind map, plus evt en tegning.</p> <p>Output:</p> <p>En mind map pr deltager (samles efterfølgende sammen) En skitse</p>	<p>A3 ark + pen</p> <p>Kaffe+kage+pause inkorporeres</p> <p>B-storm skiseres på flip over i rummet og hænges op</p>

16.00-16.15 grupperum	Ideudvikling 3 2 og 2	<p>Opgave: Ideen skal udvikles og vurderes</p> <p>Metode: Sætter sig sammen 2 & 2 og præsenterer på skift ideerne for hinanden. Målet er at man forbedre hver ide. Husk at tænke 'Ja. og*'</p> <p>Output: Stadig en ide pr to-mandsgruppe.</p>	
16.15-16.30	Vurdering af ideen	<p>Opgave: Ud fra givne kriterier vurderes ideerne</p> <p>Metode:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. de 3 kriteriefelter præsenteres af procesleder <ol style="list-style-type: none"> a. ressourceinput-effekt b. nem at sætte i værk – økonomisk gevinst c. på kortlang sigt - nytænkt radikal 2. hver deltager skriver sin ide på 3 post it sedler og sætter dem op på vurderingsfelterne <p>Output: Alle ideerne vurderet og hænger som post it sedler på nogle vurderingsfelter.</p>	Kriterierne er tegnet på tavlen eller på flipovers som hænger på væggen
16.30-17.30	Præsenter ideen for gruppen	<p>Opgave: præsentation og udvælgelse af 2 ideer i hver gruppe,</p> <p>Metode:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hver deltager fremlægger sin ide for gruppen. 2. Hver deltager skriver sin ide på 3 post it sedler og sætter dem op på vurderingsfelterne 3. der vælges 2 ideer der skal arbejdes videre med. Laver en runde hvor de høre på hinanden og efterfølgende udvælger eller konceptualisere 2 ideer. 4. Gruppen deles i to, der tager hver sin ide. 5. Lav en B-storm på den enkelte ide. Gøres på post it sedler. Et spørgsmål pr seddel. 	

		<p>B-storm</p> <p>En B-storm er en form for brainstorm på spørgsmål der kunne være relevante og interessante at stille til den enkelte ide. Navnet kommer fra opdelingen mellem "det man ved, man ved" (A-viden), "Det man ved, man ikke ved" (B-viden), og "det man ikke ved, man ikke ved" (C-viden). B-viden er det man an stille spørgsmål til som man ikke ved. Og en B-storm er altså en måde at finde frem til så mange spørgsmål som muligt.</p> <p>6. spørgsmålene sætter hver af deltagerne i de små 4-mandsgrupper op på tavlen og diskutere, eller finder på flere spørgsmål.</p> <p>7. Hver gruppe vælger en talsmand, som efterfølgende skal være spørger i et spørgepanel overfor opdragsiveren.</p> <p>Output: En stribe spørgsmål En talsmand fra hver smågruppe, 2 i alt fra hver gruppe.</p>	
17.30-18.30	aftensmad		
18.30-19.00	Spørge panel	<p>Opgave: Der stilles spørgsmål til Opdragsgiver (Lone Hedegaard)</p> <p>Metode: Opdragsgiver placeres på en stol, med en halvkreds af spørgere foran sig. Resten af grupperne sidder bagved, og har ikke taleret.</p> <p>På skift stiller spørgerne et spørgsmål som Lone svare på. Øvelsen fortsætter til tiden er gået.</p> <p>Output: Svart på spørgsmål, som nu kan være med til at kvalificere ideerne.</p>	
19.30-20.00	Ideudvikling 3	Opgave:	Ppt

Festsal	- Idegenerering	<p>Forbered ideerne til præsentation foran et testpanel.</p> <p>Metode: Grupperne arbejder i de små 4-mandsgrupper videre og bearbejder, videreudvikler og laver præsentationsmateriale. Målet er nu at få feed back fra testpanelet.</p>	
19.00-20.00 Høresal + festsal	Testpanel	<p>Opgave: ideerne skal testes og der skal efterfølgende arbejdes videre med én ide i hver gruppe</p> <p>Metode: Der etableres to testpaneler og en tidsplan lægges så alle grupper får 10 minutter hver. Opdragsgivere medvirker og er med til at give feed back</p>	<p>Testpanel 1: Fritz Hansen +</p> <p>Testpanel 2: Tyge Mortensen +</p>
20.00-21.00	Forberedelse til markedsplads	<p>Opgave: Forbered en salgstale</p> <p>Metode: Bearbejd ideen og gør klar til præsentation. Præsenter Jeres ide for gruppen (6 mands) på et flip over (tegn og sæt den op på væggen) List ideerne i prioriteret rækkefølge, evt ved at give points individuelt (3-2-1 point fordeles – en gul lap m nr) Vælg den bedste</p>	
21.00-22.00	Ideudvikling 4 - Markedsplads	<p>3D: princip bondbybobisse</p> <p>Opgave: Hver 12-mandsgruppe præsenterer sin ide i 2 minutter, efterfølgende gives feed back</p> <p>Metode: Alle samlet, en runde hvor hver gruppe vha flip, rollespil eller lign</p>	Ppt om princip

		<p>præsentere sin ide. Der er valgt en/to sælgere i hver gruppe der har ansvar for salget</p> <p>Efterfølgende går deltagerne rundt og giver feed back via gule sedler der sættes på gruppens flip</p>	
22.00---	Konceptudvikling	<p>Opgave: ideen visualiseres</p> <p>Metode: Efter markedspladsen samles indtryk vha en tankestorm hvor procesleder er pilot. Ideen skal kunne visualiseres til et rollespil til næste dag.</p>	
Onsdag 07.00-08.00 Morgenmad			
08.15-09.00	Energizers	<p>Opgave: få deltagerne i gang igen</p> <p>Metode: 3D Lege + walk & talk</p>	
09.00-09.15 festsal	Film + fælles afsæt v/camp master	Opgave: Film klippet fra dagen før vises	Film
09.15-09.30 Festsal	Oplæg til videre arbejde	<p>Opgave. Næste opgave introduceres, bl.a. at der udvælger den bedste ide</p> <p>Metode: Præsentation og historie om steps and stones</p>	Ppt
09.30-11.30 Grupperum	Steps and stones v/procesleder	<p>Opgave. Gruppen arbejder videre med konceptualisering og handlingsplan</p> <p>Metode: Steps and stones</p>	
11.30 Grupperum	Forberedelse af præsentation	Opgave: ideen og handlingsplanen skal gøres præsentabel	PC i hvert grupperum til ppt

12.00-12.30	Frokost		
13.30-15.00 festsal	Præsentationer for dommerpanel	Opgave: ideerne præsneters og bedømmes	Dommerpanel <ul style="list-style-type: none"> • Lone og Lars Hedegård • Tyge Mortensen • Brian Caspersen • Vibeke Langer • Diana Poulsen • Lone Iversen • ...evt flere
15.00-15.30 festsal	afslutning	Opgave: den bedste ide honoreres Metode: Efter kort votering gives feed back og vinder vælges (evt ved håndsoprækning) Vurderes efter kriterier som visionært, nytænkt, nyttevirkning 3D <ul style="list-style-type: none"> • Yes jeg begik en fejl • Ja, og.... 	