

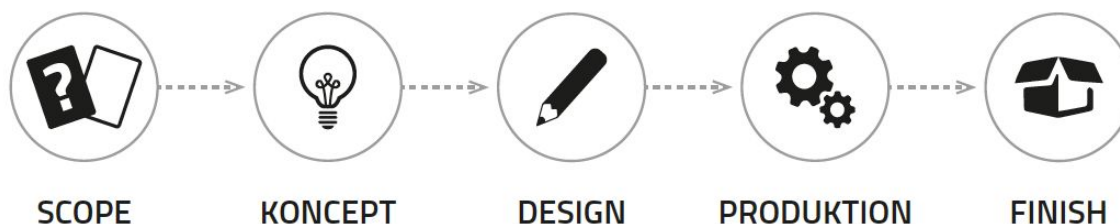
SCOPE

Landbrug & Fødevarer SEGES / 2. oktober 2020 kl. 9-11

SCOPE-dokumentets funktion er at få afdækket og afgrænset:

- **projektet**
- **projektets formål**
- **succeskriterier**
- **udfordringer.**

Scope er det første skridt i vores proces, som vi har skitseret nedenfor. Overblikket giver jer kendskab til den kontekst, hvori scope indgår som første led. Det er vigtigt at understrege, at vi i scope IKKE har fokus på at finde løsninger.



Scope-dokumentet definerer rammerne for projektet. Dokumentet bliver derfor i resten af projektet en rettesnor for, hvor vi skal hen, og om vi er på rette vej. Det bliver til slut ligeledes brugt til at tjekke, om vi har opfyldt de kriterier, vi stillede op fra start.

Nedenfor findes en række afsnit, som indeholder spørgsmål, der kan hjælpe med at gøre projektet mere konkret. Det er vigtigt at understrege, at eksemplerne under overskrifterne kun er vejledende. Spørgsmålene skal ikke besvares slavisk, og det er helt fint at nævne punkter, der falder udenfor de stillede spørgsmål. Prøv i så fald at placere kommentaren i afsnittet, hvor den passer bedst. Evt. meningsgivende kommentarer placeres i ().

1. MÅLGRUPPE

Her beskrives, hvem der skal bruge spillet. Hvem er projektets primære målgruppe? Beskriv gerne denne så præcist som muligt (aldersgruppe, særlige forudsætninger, eksisterende vidensniveau, karakteristika, spilforståelse, osv.).

Den primære målgruppe er elever på grundforløb 1 på landmandsuddannelsen. De har endnu ikke valgt, om de vil specialisere sig i grise, køer eller planter. De fleste kommer fra 10. klasse. Få kommer fra STX eller lignende. De er der er forskellige grunde: kan godt lide dyr, traktorer, er der fordi forældrene siger det.

Studerterhold (5%) som kommer fra gym.

Eux hold er større. 50% er ordblinde.

Nogle af eleverne er vokset op på et landbrug (50%) (5% fra griselandbrug) og har indblik i den produktion, forældrene har derhjemme. Andre har på nuværende tidspunkt ikke en særlig viden om landbrug eller griselinjen. Spillet skal primært ramme sidstnævnte gruppe, da de, der er vokset op på landet, ofte vælger samme driftsgren som deres forældre.

De er ca. 16-19 år. 95% drenge, 5% piger

Eleverne er ikke bogligt stærke og foretrækker derfor ikke at læse alt for meget. De er praktisk orienterede.

En sekundær målgruppe er underviserne, der skal kunne se værdien i spillet, så de vil prioritere at spille det med eleverne i undervisningen. Underviserne skal facilitere spillet.

De løber hurtigt tør for tålmodighed, hvis det bliver for indviklet. (Både lærer og elever)

2. DELTAGERE

Hvor mange skal deltage i spillet? Skal de være til stede samtidig? Spilles der individuelt eller i grupper á 5, 10 eller 20 deltagere?

10-28 i klassen, spilles i grupper af (3-5 spillere). Spillet skal kunne spilles i undervisningen på landbrugsskolen med alle elever i klassen.

1 lærer per klasse.

3. VARIGHED

Hvordan er spillets forløb og varighed? Spilles det en gang/flere gange? Hvor lang tid er det realistisk, det spilles?

Spillet skal kunne spilles på 35-45 minutter, så man kan spille det to gange i en dobbeltlektion og der skal være plads til en intro + outro til spillet.

Spillet skal som udgangspunkt spilles 2 gange pr. klasse (2 gange i en dobbeltlektion).

4. FACILITATOR

Spilles der med en facilitator, som kan hjælpe med spillet og læringsforløbet? Hvilke forudsætninger har facilitatoren, og har de tid til forberedelse?

Underviserne på griselinjen skal facilitere spillet. Der er mange forskellige undervisere fordelt over hele landet, og det skal være let for dem at gå til. Underviserne har høj faglig viden på griseområdet.

De første undervisere klæder vi på til opgaven, men der kommer løbende nye undervisere til, og det er vigtigt, at de selv kan læse sig frem til, hvordan spillet gennemføres. Det kan også være, at de kan se det på en video.

Det skal være så plug and play-agtigt som muligt, og det må kræve ca. 30 minutters forberedelse.

5. BRUGSSCENARIER

Hvor og i hvilken kontekst skal spillet bruges? Er det i undervisningssammenhæng, på afdelingsmøder, på konferencer, i forbindelse med konflikthåndtering eller...?

Skal spillet kunne ligge på et mødebord eller spilles i en gymnastiksal? Skal det vare max 2 timer eller afvikles løbende over 3 måneder?

Spillet spilles i starten af grundforløb 1, i forbindelse med O løb/før de er ude i minipraktik (VFU). Indenfor 4-8 uge af forløbet. Dette kan dog varieres alt efter skolen.

Griselæreren har 10 moduler i grundforløb 1 (det kan dog variere fra skole til skole). Spillet skal spilles i denne periode.

Skal spilles inden alle tvivlerne får en praktikplads.

Spillet skal kunne afvikles i klasselokalet og bruges i undervisningssammenhæng.

Spillet skal kunne ligge på et bord i undervisningslokalet – evt. to borde, der er skubbet sammen.

6. EFFEKT

Det er essentielt at beskrive, hvad I ønsker, der skal være formålet med spillet. Hvad er de overordnede mål for projektet? Vær gerne så detaljerede som muligt. Vi skelner typisk mellem fire elementer:

- **Viden:** Skal deltagerne efterfølgende skal have noget specifik ny viden, opdatere eksisterende eller skabe ny viden?
- **Holdning:** Skal deltagerne ændre deres opfattelse og position til nogle områder i form af, f.eks. et mindset?
- **Adfærd:** Skal deltagerne gøre eller tænke på en anderledes måde, f.eks. ændre en proces, være mere åbne overfor kollegaer eller stoppe med at checke mails?
- **Færdigheder:** Skal deltagerne mestre nogle specifikke nye færdigheder, f.eks. bruge en lommeregner eller lave et projektdiagram?

Effekten af spillet skal gerne være, at flere vælger at specialisere sig inden for gris.

Spillet skal primært ændre elevernes **holdning** til at arbejde i griseproduktionen. Det skal sekundært give dem **viden** om arbejdet i griseproduktionen, så deres holdning kan ændres på baggrund af viden. Vi tænker, at et dårligt image kan ændres ved, at man reelt får konkret viden om emnet.

Arbejdet skal efter spillet virke spændende og interessant at fordybe sig i. Forventningerne er ikke, at spillet ændrer adfærd hos eleverne eller giver dem særlige færdigheder.

Hvad FORHINDRER eleverne i at vælge griselinjen:

- Folks holdning til griselinjen
- Man skal forsvare sit valg
- Lugt
- Branding - personlig identitet - gris
- Ikke ligeså søde (som dyr) som køer. Køer er mere likable
- (Der er ikke mange penge i det)

Hvorfor VÆLGER men griselinjen:

- Arbejdstider - fungerer med familielivet
- Der er meget teknik og grej (foderanlæg)
- Der er meget at optimere på
- Man kan gøre en forskel, der er meget feedback (man får et tal - produktionsnøgletal - hver dag)
- Man får hurtigt ansvar, bliver god til noget, ekspert
- Vi synes, at dette argument også er vigtigt (men vi ved ikke, om det reelt set får de unge til at vælge linjen): Danmark har en svineproduktion i verdensklasse, der går forrest - en produktion, der forskes meget indenfor

Hvad ER deres holdning:

De er fordomsfulde: medierne, det lugter, dyrevelfærd - landbruget er ikke enig, antibiotika, negative aspekter fylder mest, det er indenfor, der dør mange små grise.)

7. FORMATER

Skal spillet være digitalt eller et analogt brætspil? Eller blended, som er en kombination af en digital og en analog løsning? Hvis det er en digital løsning, er der så nogle begrænsninger f.eks. browser, devices, LMS, integration mv.?

Det skal være et analogt brætspil.

(Hvor risikoen for løbende opdateringer er minimal. Vi skal dog være opmærksomme på, at griseområdet er et felt, hvor lovgivningen løbende ændrer sig, så vi skal vælge spørgsmål og dilemmaer inden for fagområdet, hvor der er mindst risiko for lovændringer. I det omfang det er muligt.)

8. SUCCESKRITERIER

Hvad er projektets succeskriterier, og hvordan måler vi dem?

- Efter spillet har eleverne en mere positiv opfattelse af arbejdet i griseproduktionen. - Dette måles gennem en før/efter test/spørgeskema
- Efter spillet er eleverne nysgerrige efter at søge mere viden om, hvordan det er at specialisere sig inden for gris, og at de VED hvor de skal hen, at de spørger læreren Det kan måles kvalitativt ifm. møder med lærerne, hvor man kan drøfte det og/eller gennem en før/efter test/spørgeskema.
- Det er et succeskriterie, at lærerne har lyst til at spille spillet, fordi de synes, at det skaber værdi for eleverne. - Målt ved tilbagemelding og indledende interesse og at de spiller spillet med flere klasser.
- Det er et succeskriterie, at vi får gennemført 10 spil i 2021. - Målt ved tilbagemelding fra os selv, da vi er med til at afvikle spillet, første gang det spilles, på alle skoler i 2021.
- Det er et succeskriterie, at flere vil vælge griselinje efter de har spillet spillet end før, de spillede det. - målt ved at de klasser der har spillet er der en tendens til at der er større optag - SEGES eller lærerne sammenligner med optaget de sidste 3 år på hver enkelt skole.

9. RESSOURCEPERSONER

Dette handler om at få afdækket, hvilke individer eller grupper der kan involveres i projektudviklingen. Disse personer kan bidrage med viden gennem konceptworkshops, tests eller andet. Dette kan være både repræsentanter for den endelige målgruppe, fagligheden etc.

Sanne Rasch Andersen sran@seges.dk

Kirstine Simoni Faurholt KSM@seges.dk - projektleder

Lotte Skade losk@seges.dk – dyrlæge og landmandsuddannet

Tina Sørensen tiso@seges.dk – konsulent på griseområdet

Rikke Ingeman Svarrer RIS@seges.dk – afdelingsleder, uddannet på griseområdet, tidligere grise-underviser på landmandsuddannelsen

Peter Munk Nielsen pmni@bygholm.dk – griseunderviser på Bygholm Landbrugsskole

Jonas From Andersen JA@asmildkloster.dk – griseunderviser på Asmildkloster

Landbrugsskole

Rasmus Lind rali@seges.dk – kommunikationskonsulent på griseområdet

Niels-Peder Nielsen - chefkonsulent på griseområdet

Christian Finch - sektordirektør, SEGES Svineproduktion

Det kan være vi skal have specialister ind over. Alt efter hvilke valg vi tager. TBD.
Evt. Årets elev som frontperson.

10. BARRIERER

Hvad er de mulige barrierer for, at spillet bliver en succes? Skeptiske interessenter? Vanskelig brugssituation? Komplexitetsniveau? Teoretisk fundament?

Hvis det ikke skaber værdi for elever og lærere, bliver det ikke spillet.

Hvis spillet får fremhævet de forkerte områder af griseproduktionen, kan vi risikere at eleverne står tilbage med en bekræftet følelse af, at de ikke skal specialisere sig inden for grise.

Spillet må ikke være for teoretisk svært eller kræve, at man er en mester til at læse komplicerede tekster.

11. PROJEKTNAMN

Tænk på at give projektet et godt navn. Det skal ligge godt i munden, og det skal gerne være nemt at bruge, når man taler om projektet i dagligdagen. Det behøver ikke at være det endelige navn, men giv endelig jeres bud på et godt navn. Se det som den første uformelle brainstorm, og en måde at pejle sig ind på, om alle har sammen opfattelse af, hvad der er vigtigst i projektet. .

Vi foretrækker Pig Academy - men kun som arbejdstitel. Vi må se, hvordan det endelig spil bliver udformet, før vi kan lægge os fast på et endeligt navn.

Svineheld

Svineheldig

Spis min Gris

Sæt krølle på halen

Bacon Empire

Griseri

12. TIDSPLAN

En overordnet tidsplan med de vigtigste deadlines og milepæle, som skal bruges til at styre projektet efter.

Se kontrakten.