



Lärarhandledning

Next Up 2015

Vad är Next Up? Hur jobbar vi med det i klassen? Hur är arbetet kopplat till läroplanen? Hur bedöms elevernas arbete?Handledning för dig som är lärare i en klass som är med och tävlar i Next Up 2015. Har du ändå frågor? Kontakta Fredrik von Essen, Ansvarig för kompetensförsörjningsfrågor IT&Telekomföretagen och projektledare Next Up, på telefon 08-762 70 57.

Innehållsförteckning

Det här är Next Up.....	2
Lärarens roll	3
Tävlingscasen.....	3
Fördelning av case mellan skolor.....	4
Case-arbetet i klassen.....	4
Lektion 1: Kartläggning.....	5
Lektion 2: Kreativ idéframtagning.....	5
Lektion 3: Val av lösning.....	5
Lektion 4: Presentation och dokumentation.....	5
Lektion 5: Repetition och finputsning.....	6
Övriga förutsättningar för case-arbetet	6
Exempel på olika roller att anta i case-arbetet.....	6
Casens koppling till läroplanen	7
Teknik.....	7
Svenska	8
Samhällskunskap	10
Entreprenörskap.....	11
Tävlingen.....	11
Tävlingsdagen och finalen.....	11
Bedömningskriterier för att utse vinnare	12
Så räknas poängen på tävlingsdagen.....	13
Förslag på disposition av skriftlig rapport.....	14

Det här är Next Up

- ✓ Next Up är en IT-inspirerad tävling där åttondeklassare tävlar lagvis med att lösa problem i verklighetsbaserade case.
- ✓ Next Up är ett samverkansprojekt mellan högstadieskolor och IT-branschen som syftar till att synliggöra IT-branschen och intressera ungdomar, inte minst flickor, för studie- och yrkesval som kan leda till en framtid inom IT.
- ✓ Att delta i tävlingen ger eleverna möjlighet att möta den sanna bilden av hur det är att jobba med IT, genom att de får se och uppleva vad IT-företag gör, träffa dem som jobbar där, och själv prova på att lösa verkliga problem – och upptäcka att just de kan vara framtidens digitala talanger!
- ✓ Tävlingen genomförs under 2015 för andra gången i Stockholm, och för första gången i Göteborg/Västsverige och Umeå.
- ✓ Åttondeklassare från ca tio skolor inom en viss region tävlar med varandra om vem som tar fram det bästa förslaget på lösning på totalt fem case som tagits fram av de IT-företag som är Next Ups guldpartners.
- ✓ Varje klass arbetar med två av de totalt fem casen, som en del i undervisningen från skolstart i januari till slutet av mars 2015.
- ✓ Till sin hjälp med case-arbetet får klasserna en egen lagledare från [DataTjej](#), ett nätverk för kvinnliga IT-studenter.
- ✓ I tillägg till case-arbetet får hela klasserna genomföra ett studiebesök hos ett av Next Ups silverpartnerföretag, för att alla elever ska få möjlighet till ett möte med IT-branschen under tävlingsperioden.
- ✓ Varje skola utser inför finalen ett tävlingslag bestående av fem elever, varav minst två tjejer, som får presentera klassens lösningar för kvalificerade juryer under tävlingsdagen i slutet av mars. Alla presentationer poängsätts efter förutbestämda kriterier.
- ✓ Tävlingen avgörs genom att de tre lag som fått flest poäng går vidare till finalomgången, där de får två timmar på sig att lösa ett helt nytt case. De tre lagen presenterar sedan sina lösningar inför en finaljury som utser vinnaren.
- ✓ Förutom äran vinner laget 25 000 kr till hela sin skola.
- ✓ Finaldagen föregås av en inspirationsdag, då de tävlande lagen får besöka de företag som är profilpartners till Next Up.
- ✓ Läs gärna mer och följ senaste nytt på [nextup.se](#)

Lärarens roll

- ✓ Du som är lärare ansvarar för att leda arbetet med Next Up-casen i klassen, och deltar tillsammans med dina elever under studiebesök och tävlingsdagar.
- ✓ Till din och elevernas hjälp finns er DataTjej-lagledare, vars roll är att introducera casen i skolorna, agera bollplank vid genrepen av casen, och tillsammans med dig som är lärare coacha laget under tävlingsdagen. DataTjej-lagledaren (som själv studerar IT på högskolenivå) finns också till hands på distans för att stödja och hjälpa klassen, exempelvis med frågor som rör olika tekniska lösningar, eller hur case-företagen brukar bemanna liknande uppdrag.
- ✓ Arbetet med casen är betygsgrundande, utifrån de delar av läroplanen som tillämpas. Betygssättningen, det vill säga lärarens/skolans interna uppgift, ska inte förväxlas med den jurybedömning som görs på tävlingsdagen.
- ✓ Du eller ni som är lärare på en skola som är med i Next Up får tillgång till loggor, banners och annat informationsmaterial som ni kan använda för att på olika sätt marknadsföra och berätta för omvärlden att er skola är med i tävlingen.
- ✓ Alla som deltar i Next Up är välkomna att bidra med blogginlägg och nyheter som publiceras på nextup.se och på vår Facebooksida. Som lärare kan du hjälpa till med att berätta om arbetet med Next Up på just din skola eller förmedla sådant som eleverna vill visa upp, antingen via er DataTjej-lagledare eller i direkt kontakt med projektledaren för Next Up. Du kan också sprida, eller hjälpa dina elever att sprida, bilder och inlägg på Instagram (#nextupsverige) och Twitter @NextUpSverige.

Tävlingscasen

Klassen¹ får i uppgift att arbeta fram lösningsförslag på två case, som båda har en koppling till olika sorters digitala produkter och -tjänster som finns i samhället. Casen har tagits fram av företagsrepresentanter och lärare tillsammans, utifrån följande förutsättningar:

- ✓ De ska ha en tydlig koppling till företagets verkliga affärer, men samtidigt vara anpassade till åttondeklassares kunskapsnivå.
- ✓ De ska ha en tydlig koppling till skolans läroplan, med fokus på ämnena teknik, samhällskunskap och svenska, och skolans styrdokument kring entreprenörskap.
- ✓ De ska upplevas som inspirerande av ungdomar, oavsett deras kön och bakgrund. I detta ingår att casen inte endast ska fokusera på tekniska aspekter, utan i lika hög grad på design, användbarhet, affärsmässighet, marknadskommunikation och samhällsvinster.

¹ Varje skola ställer upp under tävlingsdagen med ett, och endast ett, femmannalag. Detta lag kan dock bestå av elever från flera klasser.

Samtliga case är beskrivna enligt samma struktur med rubrikerna:

✓ "Förutsättningar"

- En beskrivning av de tekniska, affärsmässiga och samhällsliga förutsättningarna för casen. Gärna i form av en "story" som eleverna kan relatera till.

✓ "Uppdraget"

- Den uppgift, eventuellt uppdelad i deluppgifter, som klassen ska ta fram ett förslag till lösning på.

För att arbetet med casen så mycket som möjligt ska likna hur ett företag jobbar i verkligheten, bör klassen ta skepnaden av ett femmanna-team från det företag som tagit fram caset. De olika roller som eleverna antar i teamet kan föreslås och beskrivas av case-företaget, eller baseras på rollerna vi ger exempel på under rubriken **Exempel på olika roller att anta i case-arbetet**.

Utöver själva case-beskrivningarna hjälper case-företagen också dig som lärare att hitta relaterat material och information som kan vara bra att ha till hands för att underlätta elevernas arbete.

Fördelning av case mellan skolor

I Next Up deltar tio skolor, som totalt tävlar med fem case. Dessa delas upp så att varje skola får två case att arbeta med, enligt matrisen nedan.

	Case A	Case B	Case C	Case D	Case E
Skola 1					
Skola 2					
Skola 3					
Skola 4					
Skola 5					
Skola 6					
Skola 7					
Skola 8					
Skola 9					
Skola 10					

Case-arbetet i klassen

Tävlingscasens utformning gör att ramarna för hur de ska lösas är vida. Det innebär stora möjligheter för eleverna att hitta egna kreativa sätt att lösa dem, men innebär också en risk för att eleverna har svårt att själva hitta en metod att ta sig an arbetet. En erfarenhet från Next Up 2014 var att vissa hade svårt att komma igång. Därför ger vi ett förslag på en process för det här.

Förutsättningarna är att varje skola har två case att arbeta med, under en period på ca 10 veckor. Det finns egentligen ingen övre gräns för hur mycket tid klassen får eller kan

lägga ner på att ta fram sina lösningar. Men för att skolor som inte samlar teknikundervisningen i block, eller i form av ämnesövergripande aktiviteter ska kunna vara med i tävlingen, är casen utformade så att det ska vara möjligt att ta fram lösningar på dem baserat på 1 timmes teknikundervisning i veckan under tioveckorsperioden.

Det innebär att ett minimum av fem timmar/lektionstillfällen kommer att behöva ägnas åt varje case. Ett förslag på hur de fem lektionstillfällena kan disponeras:

Lektion 1: Kartläggning

Tre typer av kartläggning behövs:

- ✓ Kartläggning av casets förutsättningar/problemområde. Är förutsättningarna för caset exempelvis nätmobbning, ska så mycket fakta som möjligt om detta samlas in.
- ✓ Kartläggning av vilka digitala hjälpmedel, sådana som redan existerar eller sådana som är tänkbara att skapa, som kan vara aktuella att använda för att lösa problemet.
- ✓ Kartläggning av vilka roller och arbetssätt som case-företaget använder sig av för att ta sig an liknande uppdrag.

Förslagsvis fördelas de tre uppgifterna på eleverna genom uppdelning i grupper.

Tänkbar hemuppgift: varje grupp åtar sig att sammanställa det som kartlagts till nästa lektion.

Lektion 2: Kreativ idéframtagning

Efter kartläggningen, med "alla" fakta på plats, tar idéfasen vid. Här gäller det att vara öppen för och släppa fram alla sorts idéer, oavsett hur galna de kan verka.

Också den här fasen kan genomföras uppdelat i grupper, med uppgiften att komma med idéer utifrån olika perspektiv. En grupp kan tänka på vad som är bäst för samhället, en annan vad som är enklast för användarna, vad är affärsmässigt smartast, vad är tekniskt mest raffinerat och så vidare.

Tänkbar hemuppgift: varje grupp åtar sig att sammanställa sina idéer på ett överblickbart sätt till nästa lektion.

Lektion 3: Val av lösning

De sammanställda idéerna går igenom kritiskt: hur väl svarar lösningarna mot olika behov, såsom enskilda användares, företags-/organisationers och samhällets behov, hur beaktas integritets- och klimatperspektiv och så vidare. Genomgången görs med fördel gruppvis, med målet att klassen vid lektionens slut har enats om en lösning.

Lektion 4: Presentation och dokumentation

Arbetet med att både förbereda den fysiska presentationen och den skriftliga rapporten kan delas upp i tre delar:

- ✓ Hur den fysiska presentationen ska gå till och vilka metoder och hjälpmedel som ska användas – vill ni presentera med hjälp av film, rollspel, Power Point eller något annat?

- ✓ Hur lösningen ska beskrivas i skrift, framförallt i rapporten men kanske också i eventuell Power Point till den fysiska presentationen.
- ✓ Hur processen, det vill säga hur teamet arbetat med att komma fram till sin lösning, ska dokumenteras.

Klassen ska också komma överens om vilka fem elever (varav minst två tjejer) som ska representera klassen på tävlingsdagen, och hur rollerna fördelas mellan de fem. Vem ska vara projektledare, marknadsföringsansvarig, användbarhetsexpert, tekniskt ansvarig, verksamhetsansvarig eller motsvarande.

Lektion 5: Repetition och finputsning

Genomförande av ett genrep av den fysiska presentationen, med er DataTjej-lagledare som coach och bollplank. Tajma gärna genrepen för båda casen till samma tillfälle. Rapporten går igenom och finputsas, och skickas in till tävlingsledningen senast sju dagar före tävlingsdagen.

Övriga förutsättningar för case-arbetet

- ✓ Eleverna uppmuntras självklart att använda datorer och/eller andra digitala hjälpmedel, och därigenom få träning i versionshantering, presentationsteknik, upphovsrätt och annat, i arbetet med casen.
- ✓ Allt presenterat material kopplat till casen dokumenteras och kommer efter slutförd tävling finnas tillgängligt för användning i alla deltagande skolors undervisning. Till exempel kan de skriftliga rapporterna komma att publiceras på www.nextup.se. Speciellt med hänseende till detta är det viktigt att frågan om upphovsrätt² – det vill säga hur material såsom bilder, filmer, företagsloggor och annat som inte ägs av eleverna får användas och publiceras – tas upp i klassen i samband med arbetet.

Exempel på olika roller att anta i case-arbetet

En **projektledares** roll är att styra, leda eller koordinera alla aktiviteter och funktioner inom ett projekt. I rollen ingår att stämma av de olika delarna i projektet, och se till att saker och ting fångas upp och inte faller mellan stolarna. Till sin hjälp har projektledaren en projektgrupp som oftast består av specialister inom sina respektive områden. Projektledaren ser till att projektet uppnår uppställda mål avseende tid, kvalitet och ekonomi med hjälp av bland annat **tidsplaner** med milstolpar, **riskanalyser**, kontrollplaner och ekonomiuppföljningar.

Marknadsföringsansvarig ansvarar för alla aktiviteter ett företag utför på marknaden, till exempel val av produkt att sälja, val av målgrupp, prissättning etc. Marknadsföring handlar också om att definiera och ta fram erbjudanden som svarar mot behoven, möter utmaningarna och skapar kundvärde. Till sist omfattar marknadsföring att kommunicera/marknadsföra erbjudandet/lösningen, och konkretisera värdet för kunden eller användaren.

² Bra guide om upphovsrätt: <http://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/kollakallan/upphovsratt/fakta>

Användbarhetsexpert är en benämning för en person inom ett IT-projekt som ansvarar för att en produkts användningskvalitet säkras. Användbarhetsexperten formulerar sambandet mellan den nytta beställaren förväntar sig och det arbete som måste utföras för att leva upp till detta – alltså om lösningen fungerar som den är tänkt.

Produktdesignern arbetar med att få lösningen eller produkten att tilltala beställaren eller köparen både ergonomiskt och estetiskt – det vill säga att både se bra ut och kännas bra. Idag ställs ofta även krav på produktens miljöpåverkan.

Den som är **tekniskt ansvarig eller IT-ansvarig** ansvarar för att se till att de tekniska bitarna i ett projekt fungerar, antingen tekniken i den färdiga lösningen/produkten eller i den teknik som måste användas för att utveckla lösningen (som exempelvis datorer).

Casens koppling till läroplanen

Ett av kriterierna för casen är att de ska ha en tydlig koppling till grundskolans läroplan. Genom sin både tekniska och kommersiella natur kopplar casen huvudsakligen till teknikämnet och till de styrdokument om entreprenörskap som Skolverket utarbetat. Eftersom en stark tonvikt i tävlingen ligger på att skapa en övertygande presentation av case-lösningarna, och IT- och telekomlösningar generellt sett har en genomgripande effekt på samhället, kopplar case-arbetet också till kursplanerna inom andra ämnen, främst svenska och samhällskunskap.

I läroplanen betonas inte bara *inhämtandet av kunskaper*, utan också *utvecklandet av förmågor*. Dessa förmågor är till stor del ämnesövergripande, vilket talar för att arbetet med Next Up inte enbart bör bedömas utifrån ett teknikämnes-perspektiv.

Nedan finns delar av läroplanen i ämnena teknik, svenska och samhällskunskap med relevans för Next Up, samt av Skolverkets anvisningar för tillämpning av entreprenörskap i undervisningen, återgivna. **De förmågor som är föremål för bedömning i Next Up är gulmarkerade.**

Teknik

Casen ska i sin helhet följa de intentioner som beskrivs i kursplanen i teknik³, under avsnittet "Ämnets syfte". Avsnittet avslutas:

Genom undervisningen i ämnet teknik ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- ✓ *identifiera och analysera tekniska lösningar utifrån ändamålsenlighet och funktion,*
- ✓ *identifiera problem och behov som kan lösas med teknik och utarbeta förslag till lösningar,*
- ✓ *använda teknikområdets begrepp och uttrycksformer,*
- ✓ *värdera konsekvenser av olika teknikval för individ, samhälle och miljö, och*

³ <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/teknik>

- ✓ *analysera drivkrafter bakom teknikutveckling och hur tekniken har förändrats över tid.*

Avsnittet "Centralt innehåll i årkurs 7-9" räknar i punktform upp vad undervisningen ska innehålla, sorterat under tre rubriker. De punkter som är relevanta för Next Up är:

Tekniska lösningar (gäller främst två av de totalt nio punkterna):

- ✓ *Tekniska lösningar inom kommunikations- och informationsteknik för utbyte av information, till exempel datorer, internet och mobiltelefoni.*
- ✓ *Ord och begrepp för att benämna och samtala om tekniska lösningar.*

Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar (gäller främst två av de totalt tre punkterna):

- ✓ *Teknikutvecklingsarbetets olika faser: identifiering av behov, undersökning, förslag till lösningar, konstruktion och utprovning. Hur faserna i arbetsprocessen samverkar.*
- ✓ *Dokumentation i form av manuella och digitala skisser och ritningar med förklarande ord och begrepp, symboler och måttangivelser samt dokumentation med fysiska eller digitala modeller. Enkla, skriftliga rapporter som beskriver och sammanfattar konstruktions- och teknikutvecklingsarbete.*

Teknik, människa, samhälle och miljö (gäller främst två av de totalt fem punkterna):

- ✓ *Internet och andra globala tekniska system. Systemens fördelar, risker och sårbarhet.*
- ✓ *Hur kulturella föreställningar om teknik påverkar kvinnors och mäns yrkesval och teknikanvändning.*

Svenska

En bärande del i att utveckla lösningar inom IT- och telekommunikation handlar om att kommunicera, både inom de arbetsgrupper som arbetar med att ta fram lösningar och gentemot de kunder och användare som ska använda lösningarna. Otydligheter kring hur tekniska lösningar ska användas och tillämpas är en vanlig förklaring till varför många tekniska projekt misslyckats, trots att de fungerat väl rent tekniskt.

Genom Next Up får eleverna träna både på att kommunicera internt inom klassen och lagen och med jurygrupperna under tävlingsdagarna. Casen ska också dokumenteras på ett tydligt och begripligt sätt, så att de kan användas fortsatt i undervisningen.

I kursplanen i svenska beskrivs "Ämnets syfte"⁴ så här:

Genom undervisningen i ämnet svenska ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- ✓ *formulera sig och kommunicera i tal och skrift,*

⁴ <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/svenska>

- ✓ läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften,
- ✓ anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang,
- ✓ urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer, och
- ✓ söka information från olika källor och värdera dessa.

I avsnittet "Centralt innehåll i årkurs 7-9" räknas ett antal punkter som undervisningen ska innehålla upp, sorterade under fem rubriker. De punkter som är relevanta för Next Up är:

Läsa och skriva (två av sex punkter)

- ✓ Lässtrategier för att förstå, tolka och analysera texter från olika medier. Att urskilja texters budskap, tema och motiv samt deras syften, avsändare och sammanhang.
- ✓ Redigering och disposition av texter med hjälp av dator. Olika funktioner för språkbehandling i digitala medier.

Tala, lyssna och samtala (en av två punkter)

- ✓ Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.

Berättande texter och sakprosatexter (två av sju punkter)

- ✓ Beskrivande, förklarande, utredande, instruerande och argumenterande texter, till exempel tidningsartiklar, vetenskapliga texter, arbetsbeskrivningar och blogginslag. Texternas syften, innehåll, uppbyggnad och språkliga drag.
- ✓ Kombinationer av olika texttyper till nya texter, till exempel informerande texter med inslag av argumentation.

Språkbruk (två av åtta punkter)

- ✓ Nya ord i språket, till exempel lånnord.
- ✓ Skillnader i språkanvändning beroende på i vilket sammanhang, med vem och med vilket syfte man kommunicerar.

Informationssökning och källkritik (alla tre punkter)

- ✓ Informationssökning på bibliotek och på Internet, i böcker och massmedier samt genom intervjuer.
- ✓ Hur man citerar och gör källhänvisningar.
- ✓ Hur man sovrar i en stor informationsmängd och prövar källors tillförlitlighet med ett källkritiskt förhållningssätt.

Samhällskunskap

De produkter och tjänster som tas fram och levereras inom IT- och telekomsektorerna är mer än bara lösningar på tekniska problem. De är ofta lösningar på problem eller behov som berör många människor och har därigenom en genomgripande effekt på samhället i stort. Utvecklingen av nya lösningar väcker nästan alltid frågeställningar om beroenden mellan tekniken och andra processer och behov i samhället. Exempel på det är konkreta frågor kring sådant som säkerhet, integritet och upphovsrätt.

Det innebär att arbetet med Next Up-casen också berör centrala delar av samhällskunskapsämnet, främst följande punkter som listas bland de förmågor som eleverna ska utveckla⁵:

- ✓ *reflektera över hur individer och samhällen formas, förändras och samverkar,*
- ✓ *söka information om samhället från medier, internet och andra källor och värdera deras relevans och trovärdighet.*

I avsnittet "Centralt innehåll i årkurs 7-9" räknas ett antal punkter upp som undervisningen ska innehålla, sorterade under fem rubriker. De punkter som är relevanta för Next Up är:

Individer och gemenskaper (två av fyra punkter)

- ✓ *Ungdomars identiteter, livsstilar och välbefinnande och hur detta påverkas, till exempel av socioekonomisk bakgrund, kön och sexuell läggning.*
- ✓ *Immigration till Sverige förr och nu. Integration och segregation i samhället.*

Information och kommunikation (samtliga tre punkter)

- ✓ *Mediernas roll som informationsspridare, opinionsbildare, underhållare och granskare av samhällets maktstrukturer.*
- ✓ *Olika slags medier, deras uppbyggnad och innehåll, till exempel en dagstidnings olika delar. Nyhetsvärdering och hur den kan påverka människors bilder av omvärlden. Hur individer och grupper framställs, till exempel utifrån kön och etnicitet.*
- ✓ *Möjligheter och risker förknippade med internet och kommunikation via elektroniska medier.*

Rättigheter och rättsskipning (en av sex punkter)

- ✓ *Demokratiska fri- och rättigheter samt skyldigheter för medborgare i demokratiska samhällen. Etiska och demokratiska dilemman som hänger samman med demokratiska rättigheter och skyldigheter.*

Samhällsresurser och fördelning (två av fyra punkter)

⁵ <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/samhallskunskap>

- ✓ *Arbetsmarknadens och arbetslivets förändringar och villkor, till exempel arbetsmiljö och arbetsrätt. Utbildningsvägar, yrkesval och entreprenörskap i ett globalt samhälle. Några orsaker till individens val av yrke och till löneskillnader.*
- ✓ *Skillnader mellan människors ekonomiska resurser, makt och inflytande beroende på kön, etnicitet och socioekonomisk bakgrund. Sambanden mellan socioekonomisk bakgrund, utbildning, boende och välfärd. Begreppen jämlikhet och jämställdhet.*

Beslutsfattande och politiska idéer (två av sex punkter)

- ✓ *Aktuella samhällsfrågor, hotbilder och konflikter i Sverige och världen. FN:s syfte och huvudsakliga uppdrag, andra former av internationell konflikthantering och folkrätten i väpnade konflikter.*
- ✓ *Individens och gruppernas möjligheter att påverka beslut och samhällsutveckling samt hur man inom ramen för den demokratiska processen kan påverka beslut*

Entreprenörskap

I den nya läroplanen lyfts entreprenörskap fram som något som ska genomsyra alla ämnen. I läroplanens första kapitel, under rubriken "Skolans uppdrag" står det⁶:

Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska därigenom bidra till att eleverna utvecklar ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap.

Under arbetet med Next Up ska eleverna försöka anta roller av representanter från verkliga företag och utarbeta kommersiellt gångbara lösningar på verkliga problem, med stort fokus på kreativitet, initiativ- och samarbetsförmåga. Next Up är genom det en mycket tydlig tillämpning av entreprenörskap.

Tävlingen

De resultat som case-arbetet ska landa i – och som eleverna tävlar med - är:

- ✓ En skriftlig rapport på högst fem A4-sidor, som skickas in till tävlingsledningen senast en vecka före tävlingsdagen.
- ✓ En högst 10 minuter lång presentation inför jury på tävlingsdagen, i den form som klassen/laget själv bestämmer (till exempel Powerpoint, film, rollspel).

Tävlingsdagen och finalen

På tävlingsdagens förmiddag presenterar lagen sina lösningar inför en jury per case, vilket alltså innebär två presentationer per lag. Varje case-presentation tar 25 minuter: elevernas presentation på 10 minuter, följt av 15 minuter då eleverna får återkoppling och svara på frågor från juryn.

⁶ http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/laroplan/curriculum.htm?tos=gr&a=1#anchor_1

Varje case som är med i Next Up har en egen jury (alltså totalt fem stycken), som består av en representant från det case-ansvariga företaget, en skolledare från en skola som inte deltar i tävlingen, samt ytterligare en eller två personer som företräder entreprenörs-, ungdoms- och/eller användarperspektivet. Juryn sätter poäng på alla lösningar de får presenterade för sig, och det sammanräknade resultatet avgör vilka lag och skolor som går vidare.

De tre lag som fått högst poäng går vidare till finalomgången, som äger rum samma eftermiddag. Så fort de fått veta att de gått vidare får de ett nytt case att ta fram en lösning på, och presentera inför en helt ny jury några timmar senare. I finalen krävs ingen skriftlig rapport, det är bara presentationen och innehållet i den som juryn bedömer. Efter en kortare juryöverläggning utropas vinnarlaget, som får gå hem med en check på 25 000 kronor till sin skola samma kväll.

Bedömningskriterier för att utse vinnare

I sin bedömning och poängsättning av case-lösningarna (både den skriftliga rapporten och presentationen på tävlingsdagen) tittar juryn på tre saker:

- ✓ *Processen* – Hur har eleverna kommit fram till sin lösning?
- ✓ *Lösningen* – Hur relevant/kreativ/nyttänkande är lösningen?
- ✓ *Presentationen* – Hur genomarbetad och strukturerad är rapporten, och hur upplevs den fysiska presentationen?

Som utgångspunkt för hur bra laget presterar inom varje punkt används nedanstående förmågor, som är en sammansmältning av de viktigaste förmågorna enligt läroplanerna för teknik, svenska och samhällskunskap och Skolverkets beskrivningar av entreprenörskap (se avsnittet **Casens koppling till läroplanen**).

- ✓ *Informationssökning*: Söka och hitta information från olika källor och värdera informationens relevans och trovärdighet.
- ✓ *Problemidentifiering*: Identifiera problem och behov som kan lösas med teknik.
- ✓ *Problemlösning*: Identifiera och analysera lösningar utifrån ändamålsenlighet och funktion.
- ✓ *Påverkan/konsekvenser*: Värdera konsekvenserna av olika lösningar för individ, samhälle och miljö och reflektera över hur både individer och samhällen formas, förändras och samverkar.
- ✓ *Presentation*: Formulera sig och kommunicera i tal och skrift, samt anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang.
- ✓ *Entreprenörskap*: Visa prov på nyfikenhet och initiativförmåga.

Under tävlingsdagen använder juryn nedanstående matris, där de vita rutorna fylls i med en poängsiffra (1-5) för respektive förmåga.

Bedömda moment:	Förmågor						Summa poäng
	Informations-söleting	Problem-identifiering	Problem-lösning	Påverkan/konsekvenser	Presentation	Entreprenör-skap	
1. Processen							
2. Lösningen							
3a. Presentationen - rapporten							
3a. Presentationen - fysisk på tävling							

Notera att:

- ✓ De tre delarna väger ungefär lika tungt: Processen = fem bedömda förmågor, lösningen = fyra bedömda förmågor och presentationen = två plus två bedömda förmågor.
- ✓ Ur presentationshänseende ska alltså den skriftliga rapporten och den fysiska presentationen väga lika tungt⁷. Men, eftersom den fysiska presentationen bör efterlikna en verklig säljsituation där lösningen är i centrum, så rekommenderas en fördelning där den skriftliga rapporten fokuserar mer på processen och den fysiska presentationen mer på lösningen. Ett förslag på hur rapporten kan disponeras).

Så räknas poängen på tävlingsdagen

Poängen för respektive case fördelas 5-3-2-1. De tre lag som får högst sammanlagd poäng (det vill säga för sina två case tillsammans) går vidare till finalomgången. Exempel på poängfördelning nedan:

	Case A	Case B	Case C	Case D	Case E	Summa
Skola 1	2	2				4
Skola 2	3		3			6
Skola 3	5			3		8
Skola 4	1				1	2
Skola 5		1	1			2
Skola 6		5		2		7
Skola 7		3			5	8
Skola 8			5	5		10
Skola 9			2		3	5
Skola 10				1	2	3

Om två eller flera lag hamnar på tredjeplats med lika många poäng ges finalplatsen till ett lag enligt principerna:

1. Om lagen tävlat inbördes (det vill säga med samma case) ges fördel åt det som vann den inbördes tävlingen.

⁷ Denna vägning var inte tydlig i Next Up 2014, vilket ledde till en överbetoning av de fysiska presentationerna.

2. Om lagen inte tävlat inbördes (med olika case) ges fördel åt det som inte tävlat mot redan klara finalister.
3. Om lagen tävlat mot redan klara finalister ges fördel åt det som i snitt fått högst poäng i tävlingar med redan klara finalister.
4. Lottning.

Förslag på disposition av skriftlig rapport

Bedömningen av den skriftliga rapporten har stor betydelse för juryns sammanlagda bedömning av elevernas case-presentation – och elevernas chans att vinna tävlingen, vilket gör att det är viktigt att den inte glöms bort. Det här är ett förslag på hur rapporten kan disponeras, genom exempel på rubriker. I förslaget läggs stor vikt på beskrivningen av processen (rubrik nr 4 nedan), eftersom den väger tungt vid bedömningen. Observera att det här är ett förslag, och inte ett krav på hur rapporten ska formuleras eller disponeras.

1. Fakta om skolan och laget

(Skolans namn och klass, lagmedlemmarnas namn och tänkta roller i teamet som har löst caset.)

2. Uppdraget

(Sammanfattning av uppdraget, hämtat från casebeskrivningen.)

3. Vårt förslag till lösning

(Beskrivning av lösningen.)

4. Hur vi kom fram till lösningen

4.1 Kartläggning

(jfr lektion 1 i avsnittet om case-arbetet i klassen)

4.2 Framtagning av preliminära förslag

(jfr lektion 2 avsnittet om case-arbetet i klassen)

4.2 Bearbetning med val av lösning

(jfr lektion 3 avsnittet om case-arbetet i klassen)

4.4 Presentation

(jfr lektioner 4-5 avsnittet om case-arbetet i klassen)

5. Källor och referenser

(Uppgifter om era källor, d.v.s. var ni hittat information/fakta som ni använder i lösningen)

