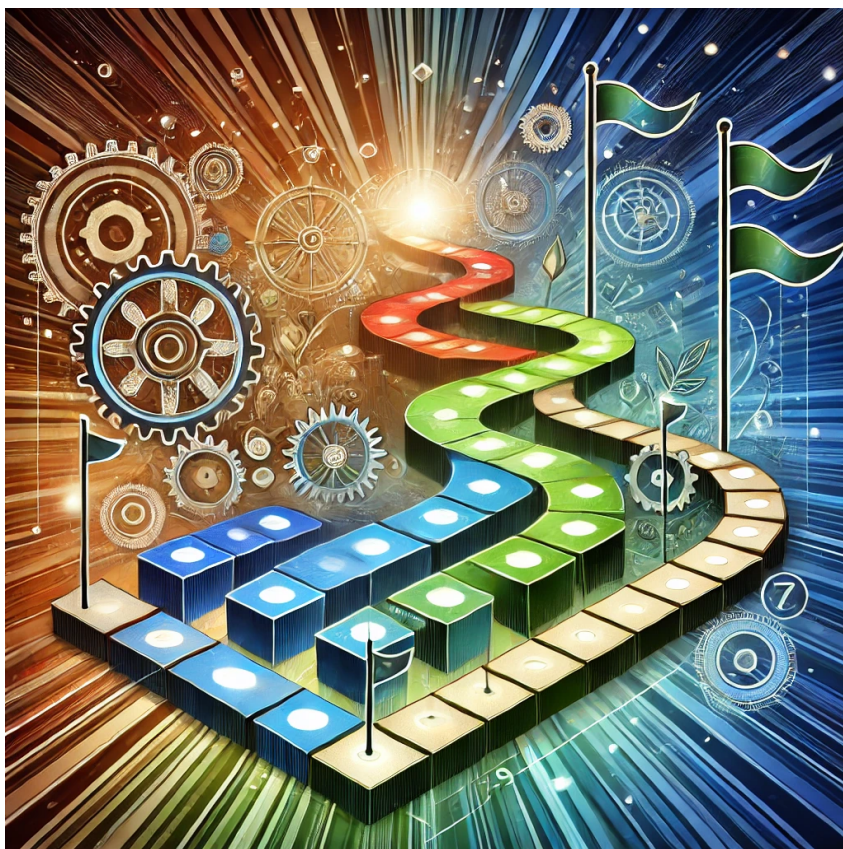


KREATIVITET & IVÆRKSÆTTERI

Milepæle og mål

OPDELING AF PROJEKTET I MILEPÆLE



Velkommen til School To Go og dagens undervisning!

Dette er et forløb i faget "Kreativitet og Iværksætteri" i tre episoder om "Milepæle og mål", med de tre temaer, nemlig: "Sætte realistiske og målbare mål", "Opdeling af projektet i håndterbare milepæle" og til sidst "Spring og justering af fremskridt mod mål". Der vil både være lytte-tekster og øvelser i episoderne.

Introduktion

Forestil dig, at du vil bygge en kæmpe LEGO-model. Hvis du prøver at gøre det hele på én gang, kan det hurtigt blive overvældende, ikke sandt? Men hvad nu hvis du

deler processen op? Først bygger du fundamentet, derefter murene og til sidst taget. Ved at bryde opgaven ned i mindre, håndterbare dele – eller "milepæle" – bliver det hele meget nemmere at styre.

Dette er essensen af at opdele projekter i håndterbare milepæle inden for projektledelse. Ved at sætte klare trin eller checkpoints kan du nemt følge med i, hvor langt du er kommet, og hvad der stadig skal gøres. Og det bedste? Hver gang du når en milepæl, får du en følelse af præstation, som motiverer dig til at fortsætte med det næste skridt!

Nu tænker du måske: "Hvad har det med skole at gøre?" Godt spørgsmål! Når vi taler om iværksætteri i skolen, handler det ikke kun om at starte virksomheder. Det handler om at tage initiativ, være kreativ, løse problemer og arbejde systematisk mod et mål. Iværksætteri som fag giver dig værktøjerne og tankegangen til at tage en idé og gøre den til virkelighed, trin for trin. Og ligesom med LEGO-modellen er det vigtigt at kunne bryde store udfordringer ned i mindre, håndterbare dele for at gøre drømme til virkelighed.

Så næste gang du står over for en stor opgave, husk at bryde den ned, skabe milepæle og tage det skridt for skridt. Det er ikke kun en god metode i projektledelse, men også en livsfærdighed, der kan hjælpe dig med at nå dine drømme.

Mål for undervisningen:

- Jeg skal kunne definere, hvad en projektfase er.
- Jeg skal kunne opskrive karakteristika for håndterbare mål.
- Jeg skal kunne beskrive, hvordan håndterbare mål bidrager til et projekts succes.
- Jeg skal kunne sætte håndterbare mål for hver fase af et projekt.
- Jeg skal kunne skelne mellem realistiske og urealistiske mål i en projektfase.
- Jeg skal kunne justere mål baseret på feedback og ændrede omstændigheder.
- Jeg skal kunne designe en projektplan, der inkluderer klare faser og håndterbare mål.

Hvad er håndterbare milepæle i et projekt?

Tænk på et projekt som en rejse fra A til B. Det er ikke altid lige ud ad landevejen. Der kan være bakker, dale, kryds og omveje. "Håndterbare milepæle" er som tjekpunkter eller skilte undervejs, der hjælper dig med at vide, at du er på rette vej, og at du laver fremskridt. Det kan også være som levels i et videospil - du ved, at du er på vej til at fuldføre spillet, hver gang du klarer et level.

Hvilke faser ser man typisk i et projekt?

- **Initieringsfasen:** Det er som at pakke din rygsæk og planlægge din rute, før du starter din rejse. Her definerer du, hvad dit projekt skal opnå, og sørger for at alle er enige.
- **Planlægningsfasen:** Her laver du din detaljerede ruteplan. Hvordan kommer du fra A til B? Hvad skal du bruge? Hvem skal hjælpe dig? Og hvornår skal alt det ske?
- **Eksekveringsfasen:** Nu begynder rejsen! Du arbejder med dit team, bruger de ressourcer, du har, og følger den plan, du har lavet.
- **Overvågning og kontrol:** Undervejs tjekker du, om du følger din ruteplan. Er du på rette vej? Gør du fremskridt som planlagt? Hvis ikke, hvad skal du så ændre for at komme tilbage på sporet?
- **Afslutningsfasen:** Du er nået til destination B! Her sørger du for, at alt er afsluttet korrekt, og du reflekterer over rejsen. Hvad gik godt? Hvad kunne have været bedre?

Hvilke typiske mål sætter man sig?

Mål kan variere meget afhængigt af projektet, men nogle eksempler kan være:

- **Tid:** "Vi skal have dette projekt færdigt inden sommerferien."
- **Budget:** "Vi har kun 10.000 kroner til at gøre dette projekt færdigt."
- **Kvalitet:** "Vores produkt skal være så godt, at 90% af brugerne vil anbefale det til en ven."
- **Omfang:** "Vi vil have en app, der kan gøre A, B og C, men ikke D, E eller F."

Så næste gang du tænker på et projekt - hvad enten det er at arrangere en fest, bygge en hems i dit værelse eller starte en YouTube-kanal - overvej at bryde det ned i håndterbare milepæle og følg disse faser. Det gør det hele meget lettere og sjovere!

Hvilke metoder er der til at vurdere om en milepæl eller mål er håndterbart?

Forestil dig, at du vil bygge det mest episke tårn af byggeklodser, men du har kun en time og et begrænset antal klodser. Hvordan sikrer du dig, at din plan er håndterbar og ikke bare en skør drøm? Her kommer nogle metoder i spil:

- **SMART-metoden:** Et populært værktøj til at sikre, at dine mål (eller milepæle) er håndterbare, er ved at gøre dem SMART, dvs (Specifik, målbar, opnåelig, relevant, tidsbundet). Vi lærte om SMART-metoden i forrige episode, så dette springer vi over her.

- Der er nemlig andre metoder vi vil introducere også:
- Tilbage melding fra andre: Spørg en ven, familiemedlem eller lærer, hvad de synes om dit mål. De kan ofte give dig et andet perspektiv og hjælpe dig med at se, om det er realistisk.
- Tidligere erfaringer: Har du prøvet noget lignende før? Hvis du tidligere har bygget et tårn på 50 klodser på 15 minutter, kan du have en ide om, hvor lang tid et tårn på 100 klodser vil tage.
- Del dit mål op i mindre dele: Hvis du stadig er usikker, kan du bryde dit mål ned i endnu mindre milepæle. For tårnet kan det være: "Først bygger jeg en base på 20 klodser, derefter en midterdel på 40 klodser, og til sidst toppen på 40 klodser."
- Planlæg for uforudsete problemer: Tænk på, hvad der kan gå galt. Hvis dit tårn vælter halvvejs, hvad gør du så? Har du tid til at starte forfra? Eller skal du justere dit mål?

Næste gang du står over for en opgave eller et projekt, kan du bruge disse metoder til at tjekke, om dit mål er håndterbart. Det sparer dig for skuffelser og hjælper dig med at bruge din tid og energi bedst muligt!

Hvordan vurderer man, hvad man kan overskue og håndtere i et projekt?

At vurdere, hvad man kan overskue og håndtere i et projekt, kan være en balancegang. Det kræver både selvindsigt og god planlægning. Her er nogle skridt og overvejelser, som kan hjælpe en person – uanset alder – med at vurdere projektets omfang:

- **Selvbevidsthed:** Start med at tage en ærlig vurdering af dine evner, styrker og svagheder. Er der områder af projektet, hvor du allerede ved, at du vil have brug for hjælp?
- **Tidlig erfaring:** Tænk tilbage på lignende projekter eller opgaver, du tidligere har udført. Hvor lang tid tog de? Hvilke udfordringer mødte du? Hvad lærte du?
- **Opdel projektet:** Bryd projektet ned i mindre opgaver eller delmål. Dette giver en bedre fornemmelse af projektets samlede omfang og kan hjælpe med at identificere potentielle problemområder.
- **Tidsplan:** Når du har en liste over opgaver, skal du vurdere, hvor meget tid hver opgave sandsynligvis vil tage. Læg altid lidt ekstra tid til de uforudsete problemer, der uundgåeligt vil opstå.
- **Ressourcer:** Overvej hvilke ressourcer (som penge, materialer, viden, færdigheder osv.) du har til rådighed, og hvad du muligvis skal skaffe.
- **Søg feedback:** Diskuter dit projekt med venner, familie, lærere eller kolleger. De kan ofte give indsigt i aspekter af projektet, som du måske har overset.

- **Fleksibilitet:** Vær forberedt på at justere din plan baseret på den feedback, du får, eller de udfordringer du møder undervejs.
- **Sæt prioriteter:** Hvis du føler, at projektet bliver for overvældende, skal du overveje, hvilke dele af projektet der er mest kritiske. Måske er der opgaver, der kan udskydes eller fjernes helt?
- **Vær opmærksom på din trivsel:** Hvis du føler dig konstant stresset eller overvældet, kan det være et tegn på, at du har taget for meget på dig. Husk at tage pauser, og giv dig selv tid til at genoplade.
- **Husk at evaluere:** Når projektet er afsluttet, tag et øjeblik til at reflektere over, hvad der gik godt, og hvad der kunne have været gjort anderledes. Dette kan give værdifulde lektioner til fremtidige projekter.

At vurdere, hvad man kan håndtere, er en løbende proces, der ofte kræver justering undervejs. Det vigtigste er at være ærlig over for dig selv, være villig til at søge hjælp, når det er nødvendigt, og lære af hver erfaring.

Hvorfor skal man sætte håndterbare mål?

Forestil dig, at du vil spille et nyt videospil, men i stedet for at starte fra niveau 1, beslutter du at hoppe direkte til niveau 100. Hvor sjovt tror du, det ville være? Du vil sandsynligvis støde på fjender, som er for stærke, og gåder, som er for svære, fordi du endnu ikke har lært de nødvendige færdigheder fra de tidligere niveauer.

På samme måde fungerer håndterbare mål i det virkelige liv. Her er nogle grunde:

- **Motivation:** Når du sætter små, håndterbare mål, kan du se dit fremskridt hurtigere, hvilket giver dig en følelse af bedrift og holder dig motiveret.
- **Mindre Overvældende:** Større projekter kan virke overvældende. Men ved at dele dem op i mindre, håndterbare mål, kan du fokusere på en ting ad gangen, hvilket gør det hele mere overskueligt.
- **Læring:** Hvis du rammer en forhindring, er det lettere at finde ud af, hvad der gik galt, når du arbejder med mindre mål. Dette giver dig mulighed for at lære og tilpasse dig hurtigere.
- **Mindre risiko for at give op:** Hvis du kun ser på det store billede og ikke føler, at du kommer nærmere dit mål, kan du blive demotiveret og måske endda opgive. Men hvis du fejrer de små sejre undervejs, får du energien til at fortsætte.
- **Øget selvtillid:** Hver gang du opnår et lille mål, bygger du din selvtillid op. Dette gør dig mere sikker på at tackle større udfordringer i fremtiden.

Tænk på håndterbare mål som trinene på en stige. Hvert trin er nødvendigt for at nå til toppen. Hvis du forsøger at springe for mange trin over på én gang, risikerer du at falde. Men ved at tage ét trin ad gangen, sikrer du dig en mere stabil og succesfuld rejse opad.

Eksempel

Lad os bruge et eksempel, som mange kan relatere til: At lave en app.

Overordnet mål:

- Jeg vil lave en app, der hjælper folk med at holde styr på deres daglige vandindtag.

Dette mål kan virke overvældende, hvis man kigger på det som én stor opgave. Så lad os bryde det ned i mindre, mere håndterbare mål.

Håndterbare mål:

Markedsresearch:

- Undersøg, om der allerede findes lignende apps.
- Afdæk hvad folk gerne vil have i en vandtracker app.
- Estimer hvor mange mennesker der kunne være interesserede i app'en.

Udkast til design:

- Skitser et grundlæggende design af appens brugergrænseflade på papir.
- Vælg farveskema og skrifttyper.
- Lav en prototype med et designprogram.

Udvikling:

- Vælg en platform (f.eks. Android, iOS eller begge).
- Skriv den første kode for appens grundlæggende funktioner.
- Test koden løbende for fejl.

Brugertest:

- Få 5-10 personer til at prøve appen og give feedback.
- Lav nødvendige justeringer baseret på feedback.

Lancering:

- Vælg en dato for lancering.
- Markedsfør appen via sociale medier, blogs eller andre kanaler.
- Overvåg downloads og brugeranmeldelser for at se, hvordan den modtages.

Ved at dele det overordnede mål op i disse håndterbare trin, bliver hele processen mere overskuelig. Hver delmål bliver som et checkpoint, der bekræfter, at du bevæger dig i den rigtige retning og gør fremskridt hen imod det endelige mål. Det gør også projektledelse mere struktureret og mindre stressende.

Lad os høre en case

Lad mig fortælle dig om Mark Zuckerberg, skaberen af Facebook. Selvom historien om Facebooks oprettelse er kompleks, kan vi fokusere på de tidlige dage og se, hvordan Zuckerberg satte og nåede håndterbare mål.

Baggrund:

Mark Zuckerberg var en ung studerende på Harvard, da han fik ideen til Facebook. På det tidspunkt var der ingen universel platform, hvor studerende kunne forbinde med hinanden online.

Fase 1 - Idéudvikling:

Mål: Lav en simpel platform, hvor Harvard-studerende kan se og forbinde med deres klassekammerater.

Resultat: Mark skabte "TheFacebook" - en enkel hjemmeside, kun for Harvard-studerende.

Fase 2 - Udbredelse:

Mål: Udvid platformen til andre universiteter og højskoler, så flere studerende kan forbinde.

Resultat: Efter succes på Harvard spredte "TheFacebook" sig hurtigt til andre Ivy League-skoler og derefter til de fleste universiteter i USA.

Fase 3 - Udvikling:

Mål: Tilføj nye funktioner, såsom en "Væg" for at lade folk dele opdateringer og fotos.

Resultat: Disse tilføjelser blev populære og skabte en mere interaktiv oplevelse på platformen.

Fase 4 - Rebranding og ekspansion:

Mål: Drop "The" fra "TheFacebook" og udvid platformen til at inkludere high school-studerende og internationale skoler.

Resultat: Facebook blev født, og netværket voksede eksplosivt.

Fase 5 - Åbn for alle:

Mål: Gør Facebook tilgængelig for alle, ikke kun studerende.

Resultat: I 2006 kunne alle med en gyldig e-mailadresse tilmelde sig Facebook. Dette skubbede dens vækst til nye højder.

Mark satte små, håndterbare mål for hver fase af Facebooks udvikling i stedet for blot at sigte mod at skabe et globalt socialt netværk fra begyndelsen. Denne strategi tillod ham at fokusere, løse problemer effektivt og justere sin plan baseret på feedback. I dag er Facebook en af de største teknologivirksomheder i verden, hvilket viser, hvor kraftfuldt det kan være at tage tingene et skridt ad gangen.

Hvornår er det godt at opdele projekter i faser og sætte de håndterbare mål?

Forestil dig, at du har fået en ny, virkelig sej computerspil. Men i stedet for at dykke lige ind i spillets komplekse verden, får du vejledning gennem et tutorial. Dette tutorial hjælper dig med at lære spillets grundlæggende mekanikker trin for trin. Hvorfor? Fordi hvis du blev smidt direkte ind i spillets sværeste bosskampe, ville det nok ikke ende så godt, ikke?

Det samme gælder for projekter i det virkelige liv!

Hvornår er det godt at opdele et projekt i faser og sætte håndterbare mål?

- Når projektet er stort: Hvis dit projekt er at lave en kort YouTube-video, behøver du måske ikke mange faser. Men hvis du vil starte din egen YouTube-kanal med regelmæssigt indhold, merchandise, og måske endda en podcast? Det er en stor opgave, og det er nemmere at håndtere, hvis du opdeler det i faser.
- Når du kan føle dig overvældet: Forestil dig at skulle rydde op i et rodet værelse. Hvis du prøver at gøre alt på én gang, kan det virke uoverskueligt. Men hvis du tænker: "Først sorterer jeg tøj, derefter bøger, og til sidst skrald," bliver det straks mere overskueligt.
- Når det er vigtigt at holde overblikket: Når du arbejder på et teamprojekt for skolen, vil det hjælpe alle, hvis du har en klar plan. Så kan I dele opgaverne, så alle ved præcis, hvad de skal gøre.
- Når du vil tracke din fremgang: Hvis du har et stort mål som at "blive bedre til matematik," er det svært at vide, hvornår du har nået det. Men hvis du bryder det ned, f.eks. "Jeg vil forbedre mig i geometri denne måned og derefter fokusere på algebra," kan du nemmere følge din udvikling.
- Når du ønsker at undgå fejl: Ved at tage et skridt ad gangen har du mulighed for at tjekke og rette fejl, før de bliver til større problemer.

I sidste ende handler det om at tage kontrol over projektet i stedet for at lade det kontrollere dig. Det er som at spille et spil: Hvert level eller fase giver dig de værktøjer og erfaringer, du har brug for, så du kan tackle de større udfordringer senere!

Nu er det tid til at lave et par opgaver og tænke over hvad vi lige har lært.

Opgave:

1. Brainstorm: Tænk på et lille projekt du gerne vil arbejde med (f.eks. at lave en kortfilm, arrangere en skoleevent eller designe en app). Skriv det ned.
2. Opdeling: Del dit valgte projekt op i 3-5 faser. Hvad skal ske først, næst og til sidst?
3. Sæt mål: For hver fase, skriv 2-3 håndterbare mål. Husk at tænke over, hvad der er realistisk for dig at opnå i den tid, du har.
4. Refleksion: Diskuter med en klassekammerat: Er der noget i din plan, der virker urealistisk? Er der noget, du har glemt?
5. Justering: Basér dine diskussioner og feedback, juster dine mål, så de bliver endnu stærkere.

Når du har besvaret disse spørgsmål, er episoden slut.

Her starter ideerne til lærerne.

Ideer til læreren

- Eksempler: Start med at give eksempler på kendte projekter eller virksomheder, der har opdelt deres visioner i faser og sat håndterbare mål.
- Diskussion: Før eleverne gennem en klasse diskussion om, hvorfor det er vigtigt at have klare faser og mål i et projekt.
- Gruppearbejde: Lad eleverne arbejde i grupper for at hjælpe hinanden med at oprette og finjustere deres projektplaner.
- Gæstetalere: Inviter lokale iværksættere eller projektledere til at tale om, hvordan de sætter og opnår deres mål.
- Feedback-session: Organiser en session, hvor eleverne præsenterer deres projektplaner foran klassen og modtager konstruktiv feedback.
- Refleksion: Afslut forløbet ved at lade eleverne reflektere over, hvad de har lært, og hvordan de kan anvende disse færdigheder i fremtidige projekter.