

## Åben pulje – vurderinger:

• Randers Social- og Sundhedsskole .....	2
• Aarhus Business College: CT .....	3
• Aarhus Business College: VR .....	5
• Mercantec: Udsyn .....	6
• Mercantec: Sund læring .....	7
• UddannelsesCenter Ringkøbing Skjern .....	8
• KUU v. Kompetencehuset Aarhus .....	10

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projektstitel</b>	Digital dannelse på erhvervsskoler
<b>Ansøger</b>	Randers Social- og Sundhedsskole
<b>Projektsum total</b>	480.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	320.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	160.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	33 %
<b>Indstillet til</b>	Godkendelse
<b>Indstillet beløb</b>	320.000 kr.
<b>Projektperiode</b>	1.1.2019-1.11.2020
<b>Projektpartnere</b>	Tradium
<b>Projektresumé</b>	Begrebet digital dannelse er højaktuelt i uddannelsesverdenen med et allestedsnærværende internet og konstant adgang til sociale medier, hvilket kan medføre udfordringer for eleverne - både skolen og i deres privatliv. Partnerne ønsker at afklare skolernes opgaver og rolle i forhold til at opøve elevernes digitale dannelse samt at udvikle og gennemføre undervisningsforløb i digital dannelse.
<b>Projektets formål</b>	Projektet har til formål at udvikle og implementere undervisningsforløb om digital dannelse inden for de tre områder: Digitale færdigheder, Medborgerskab og Trivsel. Dette skal være med til at sikre, at eleverne bliver kompetente til at træffe velreflekterede valg i forhold til det digitale, i skolen, i deres erhverv såvel som i deres privatliv.
<b>Målgruppe</b>	Den primære målgruppe er skolernes undervisere og pædagogiske konsulenter. Den sekundære målgruppe er elever på EUD (herunder GF1, GF2 og hovedforløb), EUX, HHX og HTX
<b>Projektets indhold</b>	Digital dannelse og uddannelsesinstitutionernes opgaver i forbindelse hermed er ikke tydeligt defineret. Skolerne ønsker derfor at få skabt en fælles forståelse af begrebet digital dannelse. Man vil arbejde med en tre-delning af begrebet digital dannelse: De digitale færdigheder, Trivsel og Medborgerskab. Dernæst skal det undersøges, hvad skolernes beføjelser er i forhold til digital dannelse og hvilket ansvar, der påhviler skolerne i den sammenhæng. Endelig skal der udvikles og afprøves undervisningsforløb vedrørende digital dannelse på alle uddannelsesniveauer og laves en evaluering heraf.
<b>Resultatmål</b>	Mål 1: Udvikling af en skole-forståelse af begrebet digital dannelse Mål 2: Skabe forståelse for skolens rolle ift. digital dannelse Mål 3: Udvikling af en digital dannelses progressionsmodel ift. skolens uddannelser Mål 4: Udvikling af undervisningsforløb inden for tre områder: Trivsel, Digitale færdigheder og Medborgerskab
<b>Forankring og videreførelse</b>	Alle uddannelser på skolerne deltager i projektet. Der afholdes pædagogisk eftermiddag for skolerne pædagogiske personale om projektets læring Uddannelsescheferne deltager i kvalificering af progressionsmodellen. Projektet vil udbyde workshops for andre erhvervsskoler.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Projektet vedrører en relevant og nærværende problemstilling. Projektet indstilles til godkendelse.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projektstitel</b>	Implementering af Computational Thinking på erhvervsuddannelserne
<b>Ansøger</b>	Aarhus Business College
<b>Projektsum total</b>	666.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	496.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	170.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	25,52 %
<b>Indstillet til</b>	Godkendelse
<b>Indstillet beløb</b>	496.000
<b>Projektperiode</b>	1. december 2018 – 31. marts 2020
<b>Projektpartnere</b>	Følgende skoler deltager i projektet: Aarhus business college, Learnmark, Uddannelsescenter Ringkøbing Skjern samt Viden Djurs. Derudover inddrages Syddansk Universitet
<b>Projektresumé</b>	<p>Fremover forventes alle elever at blive fortrolige med it, så de kan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anvende, begribe og skabe med it,</li> <li>- lære med og lære bedre ved anvendelse af it samt</li> <li>- begå sig hensigtsmæssigt i en digitaliseret verden.</li> </ul> <p>Dette kan computational thinking bidrage til. Gennem dette projekt sigtes der mod at afdække potentialet inden for CT i forhold til praktisk problemløsning og sammenhæng mellem teori og praksis, som særlig er udfordringen på erhvervsuddannelserne.</p>
<b>Projektets formål</b>	<p>Projektets formål er at implementere Computational thinking i undervisningen som grundlag for problemløsning, erkendelse og innovation med digitale teknologier på erhvervsuddannelser på de deltagende erhvervsskoler.</p> <p>På baggrund af projektet resultater udvikles en didaktik, der kan danne grundlag for generel implementering af Computational thinking i undervisningen på erhvervsuddannelserne.</p>
<b>Målgruppe</b>	Målgruppen er underviserne på de deltagende erhvervsuddannelser. Derudover er det eleverne på erhvervsuddannelserne der skal opnå digitale kompetencer så de er klædt på til en digital fremtid.
<b>Projektets indhold</b>	Projektet sigter mod at udvikle en model for, hvordan Computational thinking kan implementeres som metode på erhvervsuddannelserne med henblik på at kunne understøtte problembaseret læring. Dette gøres ved at udvikle undervisningsforløb hvori Computational thinking inddrages i undervisningen.
<b>Resultatmål</b>	<p>Mål 1: Etablere en fælles forståelse blandt projektdeltagerne for hvordan Computational thinking kan forstås i erhvervsuddannelses-sammenhæng</p> <p>Mål 2: Udvikle en didaktik, der kan danne grundlag for overvejelser om implementering af denne forståelse af Computational Thinking i forskellige fag på erhvervsuddannelserne</p> <p>Mål 3: Kompetenceudvikle mindst 8 undervisere i forskellige fag på erhvervsuddannelserne, så de kan udvikle undervisningsforløb og gennemføre undervisning, der understøtter udvikling af elevernes evne til computational thinking.</p> <p>Mål 4: Udvikle mindst 5 undervisningsforløb i forskellige fag, der understøtter udvikling af elevernes evne til computational thinking</p> <p>Mål 5: De deltagende skoler træffer beslutning om at implementere forståelse af Computational Thinking i deres pædagogiske platform</p> <p>Mål 6: Udvikle en MOOC (Massive Open Online Course), der kan stille adre spredning af den udviklede didaktik til andre undervisere.</p>

<b>Forankring og videreførelse</b>	Der produceres dels et webinar eller en videotutorial henvendt til skoleledere med henblik på forståelse af Computational Thinking i en erhvervsuddannelseskontekst. Desuden produceres en MOOC, der skaber et kompetenceudviklingsforløb i Computational Thinking som grundlag for undervisning i problemløsning, erkendelse og innovation med digitale teknologier.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Digitale kompetencer er afgørende, hvis fremtidige faglærte i Region Midtjylland skal kunne begå sig på fremtidens arbejdsmarked. Dette kræver gode undervisningskompetencer. Udviklingen af en model der på sigt kan spredes til regionens erhvervsuddannelser vil være et vigtigt skridt på vejen. Projektet indstilles derfor til godkendelse.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projektstitel</b>	Virtual Reality som læringsteknologi til praksisnær scenariepædagogik
<b>Ansøger</b>	Aarhus Business College
<b>Projektsum total</b>	671.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	496.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	175.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	26 %
<b>Indstillet til</b>	Afslag
<b>Indstillet beløb</b>	0
<b>Projektperiode</b>	1.11.2018- 31.3.2020
<b>Projektpartnere</b>	SoSu Herning, SoSu Skive, Thisted, Viborg og Viden Djurs
<b>Projektresumé</b>	Erhvervsuddannelserne har behov for at styrke elevernes evne til at koble teori og praksis. På grundforløbene kan det dog være svært at bringe den faktiske praksis ind i undervisningen. I projektet skal der derfor udvikles en praksisnær scenariemodell i Virtual Reality, så der etableres mulighed for at skabe en virtuel praksis, som eleverne kan afprøve den teoretiske lærdom i.
<b>Projektets formål</b>	Projektet har til formål at udnytte mulighederne i Virtual Reality til at styrke koblingen mellem teori og praksis på erhvervsuddannelserne.
<b>Målgruppe</b>	Primær målgruppe: Udvalgte undervisere på de deltagende erhvervsskoler Sekundær målgruppe: Elever på erhvervsuddannelserne
<b>Projektets indhold</b>	I projektet skal der udvikles en praksisnær scenariemodell i Virtual Reality og en metode, som potentielt kan anvendes på tværs af uddannelser og fag på erhvervsuddannelser. Modellen og metoden skal rumme den praksisnære og scenariebaserede pædagogik og skal ideelt set kunne anvendes på både de tekniske og merkantile uddannelser og på sundhedsuddannelser.
<b>Resultatmål</b>	Mål 1: Potentialiet i Virtual Reality som læringsteknologi til scenariepædagogik på erhvervsuddannelserne afdækkes Mål 2: Fastlæggelse af et didaktisk design til udvikling af praksisnære scenarier i Virtual Reality , som kan bruges på erhvervsuddannelserne Mål 3: Udvikling af mindst 4 forløb med scenarier baseret på det didaktiske design. Mål 4: Udvikling af en Virtual Reality prototype i et udvalgt emne og fag, der kan sandsynliggøre potentialiet og demonstrere realieringen af det didaktiske design.
<b>Forankring og videreførelse</b>	Projektet videndeler sine resultater på hjemmesiden og på konferencer, f.eks. Den digitale erhvervsskole og Danmarks Læringsfestival.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Det er vurderingen, at nyhedsværdien i projektet er for lav. Der blev i 2017 givet tilsagn til et lignende projekt, hvor Aarhus Business College fik tilskud til at udvikle Virtual Reality metoder indenfor detailhandelsuddannelsen. Erfaringen fra dette projekt bør kunne anvendes på tværs af erhvervsuddannelser. Endvidere fremgår det ikke tydeligt, i hvilket omfang eleverne inddrages i projektet. Det fremgår således ikke af resultatkravene, at forløbene gennemføres med deltagelse af elever, men kun at forløbene udvikles. Endelig indgår der i projektets budget en stor budgetpost til køb af eksterne konsulenter. På denne baggrund indstilles projektet til afslag.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projektstitel</b>	Udsyn – Etablering af internationalt, innovativt mindset hos EUD elever
<b>Ansøger</b>	Mercantec
<b>Projektsum total</b>	660.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	500.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	160.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	24 %
<b>Indstillet til</b>	Afslag
<b>Indstillet beløb</b>	
<b>Projektperiode</b>	1.1.2019-31.12.2020
<b>Projektpartnere</b>	-
<b>Projektresumé</b>	Der er ikke en stærk tradition for på EUD generelt, at eleverne vælger praktikophold i udlandet. Mercantec ønsker derfor at åbne mulighed for og motivere flere elever til at tage en del af deres virksomhedspraktik i USA, evt. kombineret med korte kurser på et amerikansk College. Desuden skal der etableres et internationalt kontor til servicering af forholdene vedrørende praktikophold i USA.
<b>Projektets formål</b>	Projektet har til formål at udvikle indsatser, der styrker elevernes internationale mindset og giver dem mod på at gennemføre et praktikophold i Silicon Valley.
<b>Målgruppe</b>	Primær målgruppe: EUD og EUX elever i data//IT, Industriteknik og Automation Sekundær målgruppe: Undervisere og uddannelseskonsulenter
<b>Projektets indhold</b>	Der skal gennemføres en række aktiviteter for at styrke både elevens, underviserens og uddannelseskonsulentens internationale mindset. Der skal gennemføres kompetenceudvikling af skolens lærere i forhold til at tænke internationale forhold ind i undervisningen. Uddannelseskonsulenter skal forberedes til at motivere virksomheder til at sende deres lærling i praktik i udlandet og der skal gennemføres en række inspirationsdage for eleverne med henblik på at motivere dem til at tage i praktik i USA. Dertil skal der etableres et internationalt kontor i Silicon Valley. Kontoret skal koordinere samarbejdet mellem elever, danske og udenlandske virksomheder. Kontoret skal ikke kun have fokus på de tre tekniske uddannelser i pilotprojektet, men på sigt service andre uddannelser og andre skoler i regionen.
<b>Resultatmål</b>	Mål 1: Etablering af internationalt mindset. Mål 2: Etablering af internationalt kontor i Silicon Valley Mål 3: Spredning
<b>Forankring og videreførelse</b>	Der sker en formidling af erfaringer både internt på skolen og eksternt, gennem UFM, der afholder konferencer om internationalisering i uddannelsessystemet. Det tilstræbes, at der skabes en bæredygtig model for, hvordan det internationale kontor kan leve videre efter projektets afslutning.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Der findes allerede et nationalt sekretariat – PIU-sekretariatet-, som har til formål at hjælpe studerende med at finde og få godkendt praktikplads i udlandet. PIU sekretariatet dækker også EUD elever og det er derfor vurderingen at projektets aktiviteter vil være overlappende i forhold til PIU sekretariatets aktiviteter. Det er Uddannelses- og Forskningsministeriet, der står bag PIU (Praktik i Udlandet) ordningen. På den baggrund indstilles projektet til afslag.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projektstitel</b>	Sund læring – Hvordan motiverer man unge til sunde valg?
<b>Ansøger</b>	Mercantec
<b>Projektsum total</b>	660.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	500.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	160.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	24 %
<b>Indstillet til</b>	Afslag
<b>Indstillet beløb</b>	
<b>Projektperiode</b>	1.1.2019 - 30.06.2020
<b>Projekt partnere</b>	-
<b>Projektresumé</b>	På Mercantec opleves et stigende problem med elevernes generelle sundhedstilstand og dermed deres evne til læring gennem skoledagen. Projektet Sund læring skal finde veje til at styrke elevens motivation for at træffe sunde valg i (skole)hverdagen, så de på 5 områder (bevægelse, kost, rygning, døgnrytme, det gode fællesskab) kan forbedre den personlige sundhed og dermed opnå bedre forudsætninger for læring med øget chance for gennemførelse af uddannelsen.
<b>Projektets formål</b>	Formålet er at finde veje til at styrke elevernes motivation for at træffe sunde valg i hverdagen.
<b>Målgruppe</b>	Primær målgruppe: Praktikcenterelever på Data/IT med bopæl på skolen Sekundær målgruppe: Øvrige praktikcenterelever på Data/IT Afprøvningsgruppe: Elever på grundforløb 1
<b>Projektets indhold</b>	I projektet skal der arbejdes med elevernes viden om det sunde valg på en sådan måde, at denne viden gøres personlig og motiverende for den enkelte elev. Der skal arbejdes med 5 konkrete tiltag, der skal kunne anvendes som en samlet pakke eller som enkeltdele. De 5 områder er: Bevægelse, kost, rygning, døgnrytme og det gode fællesskab. Inden for disse områder skal der udvikles metoder, der kan motivere til hhv. bevægelse, sund kost, rygestop m.v. Der skal udvikles tiltag, der understøtter motivation for f.eks. bevægelse og bedre døgnrytme, afholdes rygestopkurser og udvikles initiativer, som øger elevens evne til at indgå i et fællesskab.
<b>Resultatmål</b>	Mål 1: Motivation. Research vedrørende motivationsfaktorer og afprøvning af motivationsfaktorer Mål 2: Bevægelse. Udarbejdelse af katalog over 15 let tilgængelige bevægelsesøvelser. Udarbejdelse af træningsprogrammer Mål 3: Kost. Indsatser til motivering af sunde kostvalg, kostkatalog Mål 4: Rygning. Gennemførelse af rygestopkurser Mål 5: Døgnrytme. Bevidstgørelse om døgnrytme Mål 6. Det gode fællesskab. Etablering af netværk fra målgrupperne
<b>Forankring og videreførelse</b>	Projektet skal efterfølgende spredes til øvrige afdelinger på Mercantec og formidles videre til andre skoler i region Midtjylland. Der formidles f.eks. gennem ESØ-kredse og kataloger/materialer deles med de skoler i regionen, der måtte ønske det.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Projektet har alene et sundhedsfokus og falder således ikke inden for rammerne af Region Midtjyllands uddannelsespolitik. På denne baggrund indstilles projektet til afslag.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Åben pulje</b>	
<b>Projekttitel</b>	Nye oplevelser giver nye perspektiver til Vestjylland
<b>Ansøger</b>	UddannelsesCenter Ringkøbing Skjern
<b>Projektsum total</b>	245.000 kr
<b>Ansøgt beløb</b>	180.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	65.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	26 %
<b>Indstillet til</b>	Afslag
<b>Indstillet beløb</b>	
<b>Projektperiode</b>	1.11. 2018- 31.10. 2020
<b>Projektpartnere</b>	-
<b>Projektresumé</b>	<p>I projektet skal der designes og afprøves en ny undervisningsmodel indenfor erhvervsuddannelserne på tværs af forskellige brancher og i tæt samarbejde med det lokale turismeerhverv, de lokale erhvervsuddannelser og brugerne.</p> <p>Undervisningsmodellen skal afprøves i et pilotprojekt, som inddrager de involverede aktører i at udvikle og gennemføre to oplevelses-events.</p> <p>Resultaterne heraf skal danne grundlag for en beskrivelse af mulighederne ved en evt. etablering af en ny fagretning inde for erhvervsuddannelserne.</p>
<b>Projektets formål</b>	Projektet har til formål at designe og afprøve en innovativ undervisningsmodel i form af to oplevelses-events, som tager udgangspunkt i erhvervets og brugernes behov indenfor fødevarer, jordbrug og oplevelser.
<b>Målgruppe</b>	<p>Den primære målgruppe er turismeerhvervet i Ringkøbing Skjern kommune: turismevirksomheder, fødevarerproducenter, lokalbefolkning, turister, Ringkøbing Skjern Museum og Erhvervscenteret Ringkøbing Fjord.</p> <p>Den sekundære målgruppe er undervisere og elever på UCRS</p>
<b>Projektets indhold</b>	<p>I projektet skal der designes og afprøves en ny undervisningsmodel indenfor erhvervsuddannelserne på tværs af forskellige brancher og i tæt samarbejde med det lokale turismeerhverv, de lokale erhvervsuddannelser og brugerne.</p> <p>Repræsentanter for turismeerhvervet deltager i både spørgeskemaundersøgelse og interviews for at afdække de behov og kompetencer, som erhvervet efterspørger. De deltager endvidere i udvikling og gennemførelse af to oplevelses-events, der integrerer målgruppens behov. Herefter skal de være med til at forholde sig til resultaterne af effektmålingerne og beskrive deres syn på muligheder og barriere for vækst.</p> <p>Resultaterne af det samlede forløb skal danne grundlag for en beskrivelse af muligheder og barrierer ved en evt. etablering af en ny fagretning inde for erhvervsuddannelserne.</p>
<b>Resultatmål</b>	<p>Mål 1: Samarbejdspartnerne har et tydeligere billede af de manglende kompetencer hos det lokale turismeerhverv</p> <p>Mål 2: Samarbejdspartnerne i projektet har et øget fokus på brugerdreven innovation som mulighed for vækst</p> <p>Mål 3: Erhvervsuddannelseseleverne oplever nye måder at lære på – gennem events – og er dermed motiverede til at gennemføre egen uddannelse gennem innovative oplevelses-events.</p>



<b>Forankring og videreførelse</b>	Der udarbejdes artikler og pressemeddelelser, som skal sikre viden-spredning Afhængig af behovsanalysens resultat kan projektet danne rammen for fremtidige events Der skal måske sammensættes en ny uddannelse for at efterkomme de behov for kompetencer, der efterspørges i branchen.
<b>Vurdering og indstilling</b>	Der foreligger allerede en række undersøgelser, der afdækker kom-petencebehovet i turismeerhvervet – den seneste er en KOBRA ana-lyse fra september 2017. Det er derfor ikke vurderingen, at der er behov for at foretage yderligere undersøgelser. Projektet henvender sig desuden primært til turismeerhvervet og ikke til eleverne, og projektet opfylder derfor i mindre grad formålet med uddannelsespuljen. På denne baggrund indstilles projektet til afslag.

<b>Vurdering og indstilling af projekter – Teknologipagtpulje</b>	
<b>Projekttitel</b>	Free Maker
<b>Ansøger</b>	KUU Aarhus ved Kompetencehuset Aarhus
<b>Projektsum total</b>	1.896.000 kr.
<b>Ansøgt beløb</b>	1.422.000 kr.
<b>Egenfinansiering</b>	474.000 kr.
<b>Egenfinansierings grad</b>	25 %
<b>Indstillet til</b>	Afslag
<b>Indstillet beløb</b>	0
<b>Projektperiode</b>	01.12.2018-31.12.2020
<b>Projektpartnere</b>	Kompetencehuset Aarhus
<b>Projektresumé</b>	Man ønsker at opbygge en non-profit/social-økonomisk virksomhed, hvor krav, forventninger og arbejdsgang skal afspejle virkeligheden og dagligdagen i en traditionel virksomhed. Free Maker, som virksomheden skal hedde, har som kerneydelse en teknologibaseret produktion. Free Makers kunder skal være frivillige foreninger og organisationer fra regionen.
<b>Projektets formål</b>	Projektet "Free Maker" handler om at give studerende på den Kombinerede Ungdomsuddannelse KUU og kommende FGU-elever erhvervstræning via et skole-praktikforløb, der tager højde for målgruppens sociale, psykiske, fysiske og faglige udfordringer.
<b>Målgruppe</b>	Elever på KUU på under 25 år.
<b>Projektets indhold</b>	I Free Maker skal der løbende være plads til 12-16 elever i praktik i 4-8 uger. Free Maker skal have en professionel fastansat ledelse bestående af en direktør, en kreativ leder og en værkstedsleder.
<b>Resultatmål</b>	Mål 1: At skabe et skole-praktiksted som efterligner et virkelighedsnært virksomhedsmiljø Mål 2: At mindske frafaldet på KUU Mål 3: At opbygge en struktur og erfaring med simulerede virksomhedsmiljøer, der kan videreføres i og understøttes af FGU (med opstart aug. 2019). Mål 4: At udbygge beskæftigelsesområdet i det simulerede virksomhedsmiljø til andre fagområder.
<b>Forankring og videreførelse</b>	KUU Aarhus vil sprede erfaringer fra projektet til andre landsdeles KUU-tilbud via et seminar, samt generelt i deres netværk. Endvidere vil de udarbejde en rapport om resultaterne, erfaringer og fremtidsperspektiver.
<b>Vurdering og indstilling</b>	KUU er ikke en ungdomsuddannelse og regionen kan dermed ikke støtte projektet i henhold til uddannelsespuljen formål. KUU er en kommunal opgave, som skal forberede de unge til at tage en ungdomsuddannelse. Det vil sige at de unge ikke får en egentlig kompetencegivende uddannelse, men et kompetencebevis.  På denne baggrund indstilles projektet til afslag.