



I GOT SKILLS

Fra case til konkret løsning – der arbejdes praksisnært, undersøgende og innovativt

FORORD – VEJLE SOM VÆRT

I skoleåret 26-27 er Vejle Kommune vært for DM i Skills. DM i Skills er en national konkurrence, hvor elever fra erhvervsuddannelserne konkurrerer i deres fag og viser bredden og kvaliteten i de erhvervsfaglige uddannelser.

I skoleåret 2026–2027 er Vejle Kommune vært for DM i Skills – en national konkurrence, hvor elever fra erhvervsuddannelserne dyst i deres fag og viser bredden, kvaliteten og den faglige stolthed i de erhvervsfaglige uddannelser.

Vejle er rundet af stærke traditioner inden for håndværk og industri. Af mennesker, der kan, vil og skaber. Med værtskabet for DM i Skills bringer vi fag og kompetencer i spil – det, vores samfund bygger på, og som børn og unge allerede møder i hverdagen, ofte uden at tænke over det.

Værtskabet skal kunne mærkes på skolerne, i uddannelserne og i samarbejdet med virksomheder. Her åbner vi dørene til fagene og lader eleverne møde dem i praksis.

I Vejle har vi gode erfaringer med, at eleverne gennem praktiske og undersøgende læringsforløb får indblik i fagene og øje på de muligheder, de rummer. Når de arbejder med konkrete opgaver og faglige problemstillinger, styrkes både deres forståelse og bevidsthed om egne evner og interesser.

DM i Skills 2027 bliver et fælles samlingspunkt. Men det afgørende arbejde ligger før og efter selve eventet. Det er her, vi bygger bro mellem skole, uddannelse og arbejdsliv og er med til at sætte retning for de valg og muligheder, der ligger foran eleverne.

Med læringskatalogerne præsenterer vi skolesporet – en samlet indsats for alle elever fra børnehaveklasse til 10. klasse. Gennem aktiviteter og læringsforløb arbejder eleverne undersøgende og praktisk, samarbejder om opgaver og præsenterer deres løsninger. Formålet er at give eleverne erfaringer, der styrker deres nysgerrighed, forståelse for fagene og blik for egne muligheder i fremtiden.

*Ulla Riisbjerg Thomsen
Chef for Uddannelse & Læring*



INDLEDNING TIL SKOLESPORET

For at understøtte arbejdet på skolerne i forbindelse med DM i Skills har vi udviklet et samlet skolespor for grundskolen. Skolesporet består af en række læringsaktiviteter og undervisningsforløb, der tilsammen omfatter alle elever fra børnehaveklasse til 10. klasse.

Formålet er at give eleverne erfaringer med praksisfaglige arbejdsformer og samtidig styrke deres kendskab til de fag og uddannelsesmuligheder, der findes inden for håndværks-, handels- og velfærdsområderne.

Læringsforløbene tager afsæt i temaer og aktiviteter, som mange skoler allerede arbejder med i undervisningen.

I indskolingen og på mellemtrinnet bygger forløbene i høj grad videre på arbejdsformer og temaer, som eleverne kender. Det er blandt andet gennem indsatser omkring læselyst, obligatoriske emner i Fælles Mål og kendte undervisningsforløb som fx "byg et hus".

I udskolingen arbejder eleverne i forløbet I Got Skills med opgavetyper og arbejdsformer, som mange skoler allerede kender fra fx Edison eller fra arbejdet med "FabLab"-aktiviteter og teknologiforståelse. Her er der fokus på idéudvikling, problemløsning, samarbejde og udvikling af konkrete løsninger i samarbejde med virksomheder og erhvervsuddannelserne.

Derudover indgår forløb, der knytter sig til fælles kommunale indsatser i 2027, herunder Verdens Vildeste Brobyggere og markeringen af Vejles byjubilæum.

På den måde kan aktiviteterne indgå i den almindelige undervisning og samtidig skabe en rød tråd i elevernes møde med de læringsopgaver, som tilsammen udgør DM i Skills-universet.

For at skabe en tydelig progression gennem hele skoleforløbet er aktiviteterne organiseret i otte delspor.

- Mini Mini Skills
- Mini Skills
- Verdens Vildeste Brobyggere
- I Got Skills
- Vejle Værkstedet
- Idékatalog *Hold Skills Skarpe*
- Leg med Uddannelse og Job
- SFO og klubber

Arbejdet med forløbene tager afsæt i en fælles taksonomi, der beskriver progressionen i elevernes læring. Taksonomien synliggør, hvordan eleverne på de forskellige trin udvikler deres praksisfaglige kompetencer – fra de første erfaringer med at skabe og afprøve idéer til mere selvstændigt arbejde med planlægning, problemløsning og formidling.



OVERBLIK OVER LÆRINGSFORLØB

Læringsforløbene er organiseret, så eleverne gennem deres skoletid møder forskellige praksisfaglige aktiviteter, der passer til deres klassetrin. De forskellige delspor dækker tilsammen elevernes skoleforløb fra børnehaveklasse til 10. klasse.

LÆRINGSFORLØB

Børnehaveklasse–2. klasse

Mini Mini Skills

Eleverne arbejder med litterære universer, fantasi og skabende aktiviteter, hvor de undersøger, bygger og skaber små artefakter inspireret af fortællinger.

3.–5. klasse

Mini Skills

Eleverne arbejder med konstruktion og hverdagsliv gennem forløb som "byg et hus" og aktiviteter om job før og nu i samarbejde med lokale aktører.

6. klasse

Verdens Vildeste Brobyggere

Eleverne arbejder med design, konstruktion, bæredygtighed og tværfagligt samarbejde, når de udvikler og tester egne brokonstruktioner.

7.–10. klasse+ elever i juniormesterlære

I Got Skills

Eleverne arbejder med virkelige cases fra virksomheder og institutioner og udvikler løsninger inden for fem hovedområder:

1. Fremtidens velfærd
2. Logistik og handel
3. Byg og skab
4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation
5. Teknologi og digital udvikling

Vejle Værkstedet

Eleverne i 7.–10. klasse præsenterer deres løsninger og arbejder videre med hands-on aktiviteter sammen med bl.a. virksomheder, erhvervsuddannelser og forældre.

Idékatalog

Hold Skills Skarpe

Eleverne samler erfaringer fra forløbene og arbejder videre med aktiviteter, der knytter sig til DM i Skills frem mod eventet den 7.–10. april 2027.

SFO og klubber

I SFO og klub har børnene mulighed for at arbejde med forskellige opgaver, der relaterer sig til DM i Skills. I kataloget findes ideer til konkrete forløb, kurser og en konkurrence.

Leg med uddannelse og job

Aktiviteterne bidrager til at bygge bro mellem undervisning, erfaringer og elevernes forståelse af uddannelse og job.

For at gøre arbejdet så let som muligt for læreren præsenteres forløbene i hver deres katalog. Alle kataloger følger samme opbygning med tydelige mål, materialer og trin-for-trin-vejledning.

Katalogerne kan anvendes hver for sig, men tilsammen skaber de en rød tråd i elevernes møde med praksisfaglige aktiviteter og karrierelæring.

INTRODUKTION: I GOT SKILLS (7.-10. KLASSE)

I Got Skills er et praksisfagligt læringsspor i DM i Skills-indsatsen og henvender sig til elever i 7.-10. klasse. Forløbet tager afsæt i forskellige virksomheder og giver eleverne mulighed for at undersøge konkrete problemstillinger, udvikle løsninger og arbejde innovativt i samarbejde med eksterne aktører.

I *I Got Skills* arbejder eleverne med nogle af de kompetencer, der kendetegner DM i Skills-universet.

Det handler især om:

- nysgerrighed på virkelighedsnære problemstillinger.
- at turde afprøve idéer og løsninger.
- samarbejde i grupper og med eksterne aktører.
- at udvikle og afprøve konkrete løsninger.
- at kunne forklare, begrunde og formidle eget arbejde.

I *I Got Skills* tager læringsforløbet udgangspunkt i en designorienteret og praksisfaglig arbejdsform. Det betyder, at eleverne arbejder med en virksomhed, undersøger en konkret problemstilling og udvikler og afprøver deres egne løsninger.

Arbejdet foregår gennem observationer, idéudvikling og prototyper, der gør forløbet undersøgende og virkelighedsnært.

I mødet med virksomheden får eleverne indblik i, hvordan forskellige fagligheder spiller sammen i praksis og hvilke job og uddannelser, der er i spil. Eleverne oplever, at løsninger kan gribes an på mange måder, og at samarbejde, faglig viden og kreativ tænkning er centrale kompetencer i arbejdslivet.

Som afslutning på forløbet præsenterer eleverne deres løsninger og arbejdsproces for andre ved eventet *Vejle Værkstedet*, som arrangeres af skolerne selv. Se særskilt katalog.



INTRODUKTION – FORTSAT

FORLØBETS RAMME

Tid:

Forløbet strækker sig over ca. to uger og består af:

- Forberedelse på skolen: én dag / 4–6 lektioner
- Evt. virksomhedsbesøg: én dag / ca. 5 timer
- Evt. besøg på erhvervsskole: én dag
- Projektarbejde på skolen: ca. én uge
- Vejle Værkstedet: én dag

Sted:

Forløbet foregår på skolen og i nogle tilfælde hos en virksomhed og på en erhvervsskole.

Forløbet afsluttes med Vejle Værkstedet.

Materialer:

Materialerne varierer afhængigt af case, men kan fx være:

- karton, papir, farver, saks og lim
- materialer til prototyper og modeller
- tablets eller telefoner til dokumentation
- arbejdsark, post-its og digitale værktøjer

Forløbet er bygget op i tre overordnede faser:

Før: Forberedelse på skolen

Eleverne introduceres til virksomheden og casen og arbejder med begrebsforståelse, problemstilling og forberedelse til besøg.

Under: Undersøgelse i praksis

Eleverne besøger virksomheden og en erhvervsskole, observerer, indsamler data og møder fagpersoner.

Efter: Udvikling og formidling

Eleverne udvikler idéer, bygger prototyper, modtager feedback og forbereder præsentation og udstilling.

Det samlede forløb tager udgangspunkt i, at eleverne:

- arbejder med en konkret case.
- undersøger behov og udfordringer gennem observationer og interviews.
- indsamler og anvender data.
- udvikler idéer og prototyper.
- modtager og bruger feedback.
- formidler deres proces og løsning til andre.

FORMÅL

Formålet med *I Got Skills* er, at eleverne:

- får indblik i forskellige arbejdspladser, jobfunktioner og uddannelsesveje.
- arbejder med praksis- og virkelighedsnære problemstillinger.
- styrker deres evne til at samarbejde, argumentere og reflektere.
- oplever sammenhæng mellem skolefag og arbejdsliv.
- lærer at samarbejde med fagpersoner og elever på de erhvervsfaglige uddannelser.



DOWNLOAD TJEKLISTE

Hvad lærer eleverne?

SÅDAN ER FORLØBET ORGANISERET

I *Got Skills* tildeles alle skoler/årgange en virksomhed, som forløbet tager udgangspunkt i. Sammen med virksomheden er der udarbejdet ét overordnet casespørgsmål, der tager afsæt i en virkelighedsnær problemstilling. Casespørgsmålet sætter den fælles ramme for hele årgangens arbejde og fungerer som forløbets samlede designopgave.

Inden for denne fælles case arbejder eleverne i grupper med hvert deres hovedområde.

De fem hovedområder er:

- Fremtidens velfærd
- Logistik og handel
- Byg og skab
- Grøn omstilling og bæredygtig innovation
- Teknologi og digital udvikling

Alle fem hovedområder er udviklet i samarbejde med Social- og Sundhedsskolen, Campus Vejle og Syddansk Erhvervsskole, som repræsenterer de tre erhvervsfaglige uddannelser i Vejle.

Eleverne får dermed øjnene op for hvilke erhvervsfagligheder, der er i spil, når de arbejder med casen.

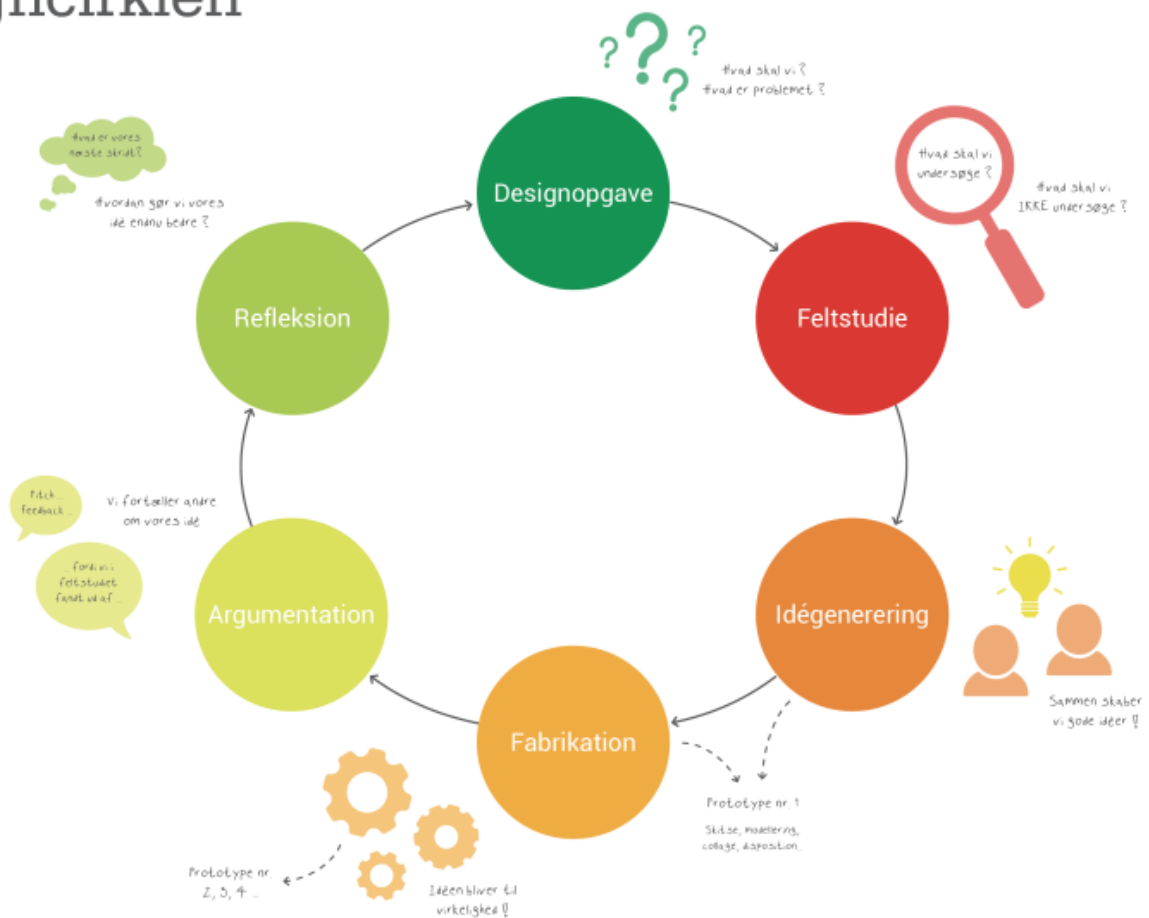
De omhandlende virksomhedscases er præsenteret senere i kataloget.



FÆLLES DIDAKTISK RAMME

I Got Skills tager udgangspunkt i designcirklen, fordi den hjælper eleverne med at arbejde faseopdelt med opgaverne i deres case. Læs mere om de forskellige faser her 

Designcirklen



Sådan arbejder eleverne med designcirkelns faser 

Her kan du downloade et arbejdsark til eleverne, der fase for fase guider dem sikkert igennem forløbet med hjælpespørgsmål og plads til noter.

CASE 1

VEJLE SYGEHUS' KØKKEN



KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

På Vejle Sygehus arbejder mange forskellige faggrupper sammen for at sikre, at patienter får den bedste behandling.

Køkkenet er en vigtig del af sygehuset, fordi måltidet er en vigtig del af behandlingen. Patienter har forskellige behov, og nogle har svært ved at spise nok, fordi de er syge eller har nedsat appetit.

I casen skal I udvikle et nyt måltidskoncept til både patienter og personale med fokus på sæsonens grøntsager og bæredygtighed. Konceptet skal planlægges for fem dage og indeholde mindst to kødfri dage.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE) Opgaven er stillet af Vejle Sygehus' køkken

Hvordan kan køkkenet på Vejle Sygehus udvikle et nyt måltidskoncept til patienter, som er bæredygtigt, baseret på sæsonens grøntsager og tager højde for forskellige ernæringsbehov?

Inden I går i gang:

På et sygehus er der specifikke krav til køkkenet:

- Maden skal tilpasses forskellige behov og sygdomme
- Den skal være indbydende og let at spise
- Der skal være høj hygiejne og sikker håndtering
- Mange måltider skal planlægges og produceres hver dag
- Der skal tages hensyn til både ernæring, smag og miljø
- Maden skal også kunne spises af personalet

Samtidig skal løsningerne fungere i en travl hverdag, hvor mange faggrupper arbejder sammen.

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål: 



1. Fremtidens velfærd

Hvordan kan vi sikre, at alle patienter får den mad, de har brug for – også selvom de ikke har appetit?

- Social- og Sundhedsskolen



2. Logistik og handel

Hvordan kan vi planlægge og organisere madproduktionen, så alle får den rigtige mad på det rigtige tidspunkt?

- Campus Vejle Business



3. Byg og skab

Hvordan kan madområdet indrettes fysisk, så patienterne får en oplevelse af, at de ikke er på et sygehus?

- SDE Tømrer/Snedker



4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation

Hvordan kan madspild reduceres og brugen af lokale- og sæsonvarer optimeres?

- SDE Ernæringsassistent



5. Teknologi og digital udvikling

Hvordan kan teknologi og digitale løsninger bruges til at planlægge, producere og levere mad på et sygehus?

- SDE Automatiktekniker



CASE 2

COOP DANMARK 

KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

Coop – kvalitet og madglæde i butikken

I SuperBrugsen og Kvickly spiller slagter- og delikatesseafdelingen en vigtig rolle i kundernes oplevelse af kvalitet, håndværk og service. Her arbejder medarbejderne hver dag med råvarer, produktion og kundebetjening i en travl hverdag, hvor både faglighed, effektivitet og madglæde er i fokus. Samtidig skal afdelingen fungere godt for medarbejderne og skabe en god oplevelse for kunderne.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE)
Opgaven er stillet af Coop Danmark

Hvordan kan vi udvikle løsninger, der tager afsæt i råvarer, produktion og service – og som både styrker arbejdsglæden hos medarbejdere og oplevelsen hos kunderne i slagter- og delikatesseafdelingen?

Inden I går i gang:

I en slagter- og delikatesseafdeling er der mange hensyn:

- Råvarer skal håndteres korrekt
- Der skal være høj hygiejne
- Kunder forventer god service og kvalitet
- Arbejdet skal fungere i en travl hverdag

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål: 

**1. Fremtidens velfærd**

Hvordan kan vi sørge for, at madvarer bliver transporteret, så de holder sig friske – også når de skal køres langt i lastbiler?

- SDE Lastvogn

**2. Logistik og handel**

Hvordan kan vi præsentere varerne i slagter- og delikatesseafdelingen, så kunderne får lyst til at købe dem?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring

**3. Byg og skab**

Hvordan kan man designe og bygge stålborde og andet arbejdsudstyr i slagter- og delikatesseafdelingen, så kunderne lægger mærke til varerne og får lyst til at købe dem.

- SDE Smed

**4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation**

Hvordan kan Coop lave lækker delikatessemad med mindre madspild og tage mere hensyn til miljøet – uden at gå på kompromis med smag og kvalitet?

- SDE Slagter

**5. Teknologi og digital udvikling**

Hvordan kan en app hjælpe kunder med at få inspiration, viden om råvarer og mulighed for at bestille mad fra slagter- og delikatesseafdelingen?

- SDE Automatiktekniker

CASE 3

SIEMENS GAMESA 

KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

Vi har brug for strøm, men skal samtidig passe på klimaet.

Siemens Gamesa arbejder med at udvikle vindmøller, der producerer strøm ved hjælp af vind. Vindenergi er en vigtig del af den grønne omstilling og skal være med til at sikre energi til fremtidens samfund.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE)
Opgaven er stillet af Siemens Gamesa

Hvordan kan vi bruge vindenergi på en måde, der både fungerer i hverdagen og er god for klimaet nu og i fremtiden?

Inden I går i gang

Vindenergi lyder enkelt, men der er flere udfordringer:

- Vinden blæser ikke hele tiden
- Det er svært at gemme strøm til senere
- Vindmøller fylder meget og påvirker natur og omgivelser
- De skal kunne holde til vejr og vind i mange år
- Det kræver teknologi og samarbejde at få strømmen ud til mennesker

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål: 



1. Fremtidens velfærd

Hvordan kan vi sikre, at borgere altid har adgang til strøm - eller ved, hvor de kan finde den?

- SDE Elektriker



2. Logistik og handel

Hvordan kan vi markedsføre vindenergi, så flere borgere ser det som en god og bæredygtig løsning i fremtiden?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring



3. Byg og skab

Hvordan kan vi placere vindmøller, så de både producerer strøm og tager hensyn til borgere og omgivelser?

- SDE Smed/Industri tekniker



4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation

Hvordan kan vi markedsføre tøj, der er produceret med grøn energi, så flere vælger det?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring



5. Teknologi og digital udvikling

Hvordan fungerer de dele, der får en vindmølle til at producere strøm?

- SDE Industri tekniker

CASE 4

VEJLE SPILDEVAND 

KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

I Vejle oplever vi, at der kommer mere regn, og nogle steder kan vandet give problemer med oversvømmelser.

Samtidig skal spildevand renses, så det ikke skader mennesker eller natur.

Vejle Spildevand arbejder med at lede, rense og håndtere vand samt udvikle nye løsninger til fremtiden.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE)
Opgaven er stillet af Vejle Spildevand

Hvordan kan vi finde løsninger, der gør, at vand ikke bliver et problem – hverken for mennesker, byer eller natur?

Inden I går i gang:

Vand lyder enkelt – men der er flere udfordringer:

- Der kommer mere regn, og byer kan blive oversvømmet
- Beskidt vand skal renses, før det sendes ud i naturen
- Spildevand kan sprede bakterier og gøre mennesker syge
- Det kræver store anlæg og maskiner at flytte og rense vand
- Vand og energi skal bruges på en bæredygtig måde

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål: 

**1. Fremtidens velfærd**

Hvordan kan I som fagpersoner hjælpe borgeren med at håndtere affald og brug af toilet på en måde, der både er hygiejnisk, værdig og skånsom for kloaksystemet?

- Social- og Sundhedsskolen

**2. Logistik og handel**

Hvordan kan vi få familier og borgere til at ændre vaner og bruge toilet og afløb rigtigt?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring

**3. Byg og skab**

Hvordan kan vi udvikle en løsning, der gør det nemt at håndtere fedt og madrester rigtigt i køkkenet?

- SDE Smed/Industrietekniker

**4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation**

Hvordan kan vi hjælpe familier med at håndtere fedt og madrester på en bedre måde i hverdagen?

- SDE Slagter

**5. Teknologi og digital udvikling**

Hvordan kan teknologi og automatiske systemer hjælpe med at styre spildevand – især når der kommer meget regn?

- SDE Automatiketekniker

CASE 5

RESSOURCECENTER VEJLE

KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

Hver dag smider vi ting ud i hjemmet, i skolen og i samfundet. Noget kan genbruges, og noget kan genanvendes – men det kræver, at det bliver håndteret rigtigt. Samtidig kan det være svært for mange at gennemskue:

- hvordan man sorterer korrekt
- hvad der kan genbruges
- hvordan man kan undgå at skabe affald

RessourceCenter Vejle arbejder for at gøre det nemmere og mere attraktivt for borgere og virksomheder at sortere affald og bruge genbrug – samtidig med at drift, logistik og teknologi fungerer i en travl hverdag.

Problemet er, at løsninger ikke altid opleves som nemme eller overskuelige.

Derfor er der brug for nye idéer – og her er de unges perspektiv vigtigt, fordi de selv møder systemerne i hverdagen og ved, hvad der fungerer.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE)

Opgaven er stillet af RessourceCenter Vejle

Hvordan kan vi gøre det nemmere og mere motiverende for borgere at sortere affald rigtigt og bruge ressourcer bedre i hverdagen?

Inden I går i gang

Affald er ikke bare noget, der skal væk – det kan også være en ressource.

Når affald håndteres rigtigt:

- kan materialer genbruges eller genanvendes
- kan man spare på energi og råstoffer
- kan man mindske belastningen af miljø og klima

Men det stiller krav til både systemer og mennesker:

- Affald skal sorteres korrekt
- Løsninger skal være nemme at bruge
- Mange mennesker skal ændre vaner i hverdagen

Det kræver viden, gode løsninger og samarbejde at få det til at fungere.



DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål:



1. Fremtidens velfærd

Hvordan kan data, feedback og evt. belønning være med til at motivere borgere til at sortere deres affald bedre?

- SDE IT og Data



2. Logistik og handel

Hvordan kan vi bruge farver, skilte og visuelle løsninger til at gøre det nemmere for borgere at finde rundt og undgå kø på genbrugspladsen?

- SDE Maler



3. Byg og skab

Hvordan kan genbrugsmaterialer bruges til at bygge enkle og brugbare løsninger, som kan gøre hverdagen nemmere på pladsen – eller inspirere borgere til selv at genbruge?

- SDE Tømrer



4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation

Hvordan kan vi få flere borgere til at bruge butikken og laboratoriet og få lyst til at genbruge mere?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring



5. Teknologi og digital udvikling

Hvordan kan robotter og teknologi hjælpe med at sortere affald?

- SDE Automatiktekniker

CASE 6

PETROWSKY VVS



KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

Petrowsky VVS - løsninger, der får hverdagen til at fungere.

Vi bruger vand, varme og ventilation hver dag: derhjemme, i skolen og i andre bygninger.

Men vi tænker sjældent over, hvordan det virker. Petrowsky VVS arbejder med installationer, der sikrer:

- vand
- varme
- god luft
- løsninger, der fungerer i praksis

Samtidig skal løsningerne:

- passe til forskellige menneskers behov
- bruge vand og energi ansvarligt
- fungere i en travl hverdag



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE) Opgaven er stillet af Petrowsky VVS

Hvordan kan vi udvikle bæredygtige løsninger, så vand, varme og indeklimate fungerer godt for mennesker i hverdagen?

Inden I går i gang

I en bygning skal flere ting fungere sammen:

- Vand skal kunne bruges og ledes væk
- Varme skal fordeles
- Luften skal være sund

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål:



1. Fremtidens velfærd

Hvordan kunne jeres badeværelse se ud, hvis I får brug for hjælp til personlig pleje - så det både er rart at bruge, sparer vand og understøtter god hygiejne?

- Social- og Sundhedsskolen



2. Logistik og handel

Hvordan kan vi gøre det mere attraktivt for unge at vælge VVS-uddannelsen og vise, hvorfor det er et vigtigt og spændende arbejde?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring



3. Byg og skab

Hvordan kan vi designe et badeværelse, der både er fedt og fungerer i praksis?

- SDE Murer



4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation

Hvordan kan vi udvikle en robot eller teknologisk løsning, der kan hjælpe mennesker med at bruge mindre vand i hverdagen?

- SDE Automatiktekniker



5. Teknologi og digital udvikling

Hvordan kan vi bruge AI til at hjælpe mennesker med at bruge vand mere ansvarligt i hverdagen?

- SDE IT og Data

CASE 7

JANSSON EL 

KORT OM VIRKSOMHEDEN OG CASEN

Vi bruger strøm hele tiden – til telefoner, gaming, madlavning, transport og meget mere.

Alligevel er det de færreste, der tænker over, hvordan strømmen fungerer, eller hvem der får det hele til at virke.

Jansson El arbejder med installationer og løsninger, som gør, at strøm virker sikkert og stabilt i hverdagen – både i hjem, virksomheder og i samfundet.

I fremtiden vil vi bruge endnu mere strøm fx til elbiler, teknologi og nye løsninger. Det stiller krav til både viden, løsninger og mennesker, der kan arbejde med el.



FÆLLES DESIGNOPGAVE (CASE)
Opgaven er stillet af Jansson El

Hvordan kan vi få flere unge til at få øje på, hvor vigtig el er, og hvordan det spiller en rolle i deres egen hverdag og fremtid?

Inden I går i gang

Strøm er en naturlig del af hverdagen, men der er flere udfordringer:

- Vi bruger mere og mere strøm
- Flere apparater skal fungere samtidig
- Ikke alle ved, hvordan man bruger strøm sikkert
- Nogle borgere har svært ved at overskue deres elforbrug
- Fremtiden stiller større krav til løsninger og kompetencer

DE FEM UNDERSPØRGSMÅL

Klassen opdeles i grupper, som hver arbejder med ét underspørgsmål: 



1. Fremtidens velfærd

Hvordan kan vi hjælpe borgere med at finde vej til toilettet om natten på en tryk og sikker måde?

- Social- og Sundhedsskolen



2. Logistik og handel

Hvordan kan vi få unge til at blive mere bevidste om deres strømforbrug og huske at slukke for strømmen i hverdagen?

- Campus Vejle Salg og Markedsføring



3. Byg og skab

Hvordan kan vi lave en løsning i træ, der samler og gemmer ledninger og stikdåser på en smart måde?

- SDE Snedker



4. Grøn omstilling og bæredygtig innovation

Hvordan kan skolen arbejde med grøn omstilling og bæredygtighed i hverdagen?

- SDE Elektriker



5. Teknologi og digital udvikling

Hvordan kan AI ændre måden, vi arbejder på – og hvad forventer unge af teknologi i fremtiden?

- SDE IT og Data