



## Iværksætter

Når man brainstormer, skal der være plads til alle de vilde ideer. Men når den valgte ide skal gennemføres til et rigtigt projekt, kan der opstå alle mulige forhindringer, som man slet ikke havde forudset. Og det er her, dette mærke forhåbentlig kan hjælpe jer. Her får I hjælp til at systematisere jeres tanker og ideer til en plan, der øger oddsene for succesfuld projektgennemførelse.

Mærket handler om at tage forløbstanken et skridt videre til en egentlige projektplan.

**Gren:** Senior

### Klanen/seniorgrenen skal:

- Anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt.
- Gennemføre et mindre projekt med udgangspunkt i en projektplan.
- Forholde sig til nytten / udbyttet af at anvende projektværktøjer.

### Varighed:

Varigheden vil variere alt efter projektets type og størrelse.

### Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til [program@dds.dk](mailto:program@dds.dk)

### Forslag til forløb:

Forløbet følger ganske enkelt forløbstanken. Dvs. at I kommer igennem fire faser:

1. Idéudvikling → 2. Planlægning → 3. Gennemførelse → 4. Evaluering.

- I fase 1 (idéudvikling) identificerer I idé og formål for jeres projekt.
- I fase 2 (planlægning) udarbejder I en projektplan og en projektbeskrivelse.
- I fase 3 (gennemførelse) bruger I jeres plan til at komme ud over stepperne
- I fase 4 (evaluering) sammenholder I jeres resultater med jeres projektplan. Lykkedes I? Var I for ambitiøse eller for 'konservative' i jeres projektplan? Hvad opstod der af uforudsete ting?

## Inspiration og aktiviteter til de fire faser:

### Fase 1. Idéudvikling

Her handler det om at finde en idé til et projekt, I gerne vil gennemføre. Det kan være et mindre projekt, I længe har talt om – fx at sætte jeres klanlokale i stand, gruppens juletur, at invitere divisionens klaner på bivuaktur eller prøve en uge som klankollektiv i hytten. Her vil idéfasen ofte handle om, hvordan projektet kan gøres mere konkret.

Det kan også være, I har ambitioner om et større projekt – fx en udlandstur, eller at få opstartet et klatreteam i gruppen, byg jeres egen shelter eller jeres egen klanrum i form af et anneks på grunden. Her kan idéudviklingen foregå ad flere omgange. I forhold til udlandsturen kan første runde af idéfasen fx være: "Hvor skal vi hen?", og næste runde kan være "Hvad skal vi lave?" osv.

Og så er der selvfølgelig den mulighed at starte idéfasen med et helt "blankt kanvas". Her handler det om at få forskellige idéer i spil og mærke, hvor energien er.

Generelt for idéudviklingsfaser er det en god idé at starte meget åbent – hvor der er plads til alle idéer, fx med en brainstorm. Bagefter kan man prøve at bygge videre på de enkelte idéer, og så til sidst kan man se på idéerne med lidt mere realistiske øjne. Her er det både vigtigt at tænke over, hvad der kan lade sig gøre, men bestemt også, hvor energien ligger. At vælge et svært projekt, som der er stor motivation for, er klart federe end at vælge et meget nemt projekt, som der til gengæld er meget lidt motivation for.

Se afsnittet links efter metoder til ideudvikling.

### Fase 2. Planlægning:

Selvom det kan være fristende at gå direkte fra idé til handling, er det sjældent sådan, man når bedst i mål med sit projekt.

Ved at afsætte tid til at få beskrevet jeres projekt ordentligt og lagt en plan, som alle der er involveret i projektet, er med på, kan I undgå en del fejl, og I får bedre odds for at lykkes.

Der er masser af elementer og værktøjer, man kan bruge til at planlægge et projekt. Jo større projekt des grundigere planlægning for at komme i mål.

Hvis I vil have projekt planlægning rigtig ind under huden skal I gentage processen flere gange. Start f.eks. i det små og slut af med et større projekt. Et mindre projekt kan måske planlægges på 1-2 møder, gennemføres på en tur og evalueres på ½-1 møde. Et større projekt forløber formentlig over lang tid, men hvor der ikke arbejdes intensivt hele tiden.

### En projektbeskrivelse:

Et dokument, der er godt at lave, hvis I har et lidt større eller komplekst projekt. En projektbeskrivelse kan være en stor hjælp, fordi den tvinger jer til at blive skarpe på, hvad I

vil opnå med projektet, hvor lang tid det tager, hvad I forventer det vil koste osv. I kan hente en skabelon til en projektbeskrivelse her. I behøver naturligvis kun tage stilling til de felter, der er relevante for jeres projekt.

### **Projektplan:**

Det er som minimum en god ide at besøge følgende emner i planlægningsfasen:

1. Planlægningsmetode
2. Delopgaver
3. Interessenter
4. Økonomi
5. Risici
6. Tid

### **Planlægningsmetode**

Tal sammen om, hvad I hver især har behov for af detaljeringsgrad. Sørg for at alle kommer til orde. Der vil altid være nogen der bare skal have 4 linjer på et stykke papir for at gå i gang, mens andre har brug for en meget mere detaljeret planlægning. Det er vigtigt at I alle har det sjovt mens I gennemfører projektet. Især hvis det er et større projekt, er der brug for at I ikke går død i planen inden I rigtig er kommet i gang.

Tal derfor planlægningen grundigt igennem opsøg emnet på internettet, eller tal om hvilke emner I har brug for en detailplan for.

### **Delopgaver:**

Del projektet op i flere faser/delopgaver. Rydning af grund (hvis det er et byggeprojekt), Kostumer (hvis det er en event for gruppen med tema) o.s.v.

Andre delopgaver: tidshorisont, tilladelser, materialevalg, indkøb, økonomi, find selv på flere.

### **Interessenter:**

Hvem involverer projektet andet end os selv? Er der brug for at en af os udnævnes til projektchef, Økonomichef, Designchef? Eller gøre vi det hele i fællesskab

Er der nogen der skal søges tilladelse hos: Gruppeleder, Myndigheder, Forældre ...

Måske er projektet så stort, at I på et tidspunkt i projektet har brug for mange hænder. Hvem kan I bede om hjælp hos: Forældre, venner, naboklan.

### **Økonomi:**

Hvad koster projektet. Indhent tilbud, forhandling af rabatter, hvornår skal pengene falde: I starten ved store materialeindkøb, midt i: Leje af udstyr/hytte, Sent: I har købt en færdig produceret hytte. (projektet handlede om at skaffe pengene). Opfølgning af forbrug. Følg med i jeres økonomi, så I ved om jeres budget svarer til jeres forbrug. Det er vigtigt I ikke kommer til at mangle penge sidst i projektet.

Er projektet så dyrt at I skal lave egentlig fundraising? Søge fonde, lave pengeskabene aktiviteter etc.

### **Risici:**

Hvad bliver de store udfordringer i projektet? Hvad kan spænde ben? Ved at have talt om disse ting og overvejet hvad I gør for at forhindre dem, minimerer I risikoen for at projektet falder inden det er færdigt.

### **Tidsplan:**

En tidsplan er en grundlæggende plan for, hvad der skal gøres, af hvem og hvornår. Det er et krav i mærket, at I arbejder med en form for projektplan for at nå fra idé til færdigt projekt.

En god idé, når man laver en projektplan er, at man så vidt muligt beskriver mål frem for handlinger, når man planlægger de enkelte trin i projektet. Skal man fx lave et klanarrangement for resten af divisionen, kan man med fordel skrive:

*Torsdag aften: Invitationer klar til udsendelse (alle)*

*Fredag: Invitationer udsendt til divisioner (Signe + Troels)*

*Tirsdag: Aktiviteter færdige til weekenden (Mark + Maj)*

Frem for at skrive:

*Torsdag aften: "Vi laver invitationer"*

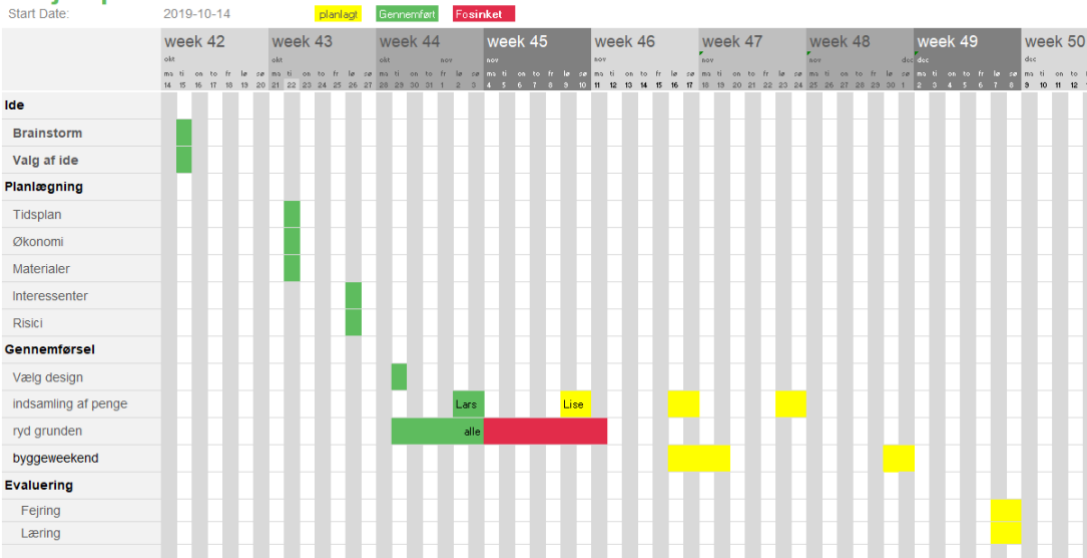
*Fredag: "Vi sender invitationer af sted"*

*Tirsdag: Udvikle aktiviteter til weekenden (Mark + Maj)*

Forskellen kan umiddelbart virke lille, men det er godt at være klar i spyttet omkring, hvad man faktisk skal nå på et givent møde. Ellers er ikke tydeligt, hvornår man skal være færdig med hvad, og så er der stor risiko for, at tidsplanen skrider.

Hvis I kigger på nettet, findes der et hav af gratis værktøjer til projektplanlægning. I nogle af dem kan man både få overblik over projekt fremdrift og økonomi samtidig andre ligger disse oplysninger hver for sig. Pas på med at vælg et for kompliceret værktøj. I kan også med fordel hænge et stort stykke papir op i klan rummet og lave en oversigt sammen. Så kan I starte hvert møde med et "tavlemøde" hvor alle bliver bevidst om hvor langt I er kommet og hvad I er bagud med (hvis overhovedet noget 😊)

## Projektplan



### Fase 3. Gennemførelse:

Klø på! Under denne fase tager I – med udgangspunkt i jeres plan – fat i de handlinger, der skal til for at nå i mål med jeres projekt.

Her er det oplagt at stoppe indimellem for at sikre jer, at I er på rette kurs. Møder I modgang, eller skrider tidsplanen, skal I være beredt på at skulle justere jeres plan.

Opstår der store problemer, kan det være, I skal starte forfra med en ny plan med den viden, I nu har.

### Fase 4. Evaluering

Når I har gennemført jeres projekt, er det tid til at gøre to ting: For det første at fejre, at I kom i mål – også selvom det måske ikke blev helt det resultat, I først havde forestillet jer.

For det andet bør I evaluere jeres projekt. Hvad gik godt? Hvad gik mindre godt? Fik I brugt jeres plan på en god måde? Var I gode til at få fordelt opgaverne og talt sammen undervejs – eller var der noget, der haltede med kommunikationen? Hvad ville I gøre anderledes, hvis I skulle lave projektet igen?

På aktivitetsdatabasen er der forskellige evalueringsformer, man kan kaste sig over. Det er bare at gå i gang!

Inspiration til aktiviteter - kan findes på <https://dds.dk/aktiviteter>

#### Fase 1:

[Post-It brainstorm](#)

[Idestafet](#)

[Grønt, gult, rødt rum](#)

**Fase 2:**

Skabelonen til projektplan forslag findes [her](#).

**Fase 3:**

**Fase 4:**

[Bedstemors lov](#)

[Hatte evaluering](#)

[Stilleevaluering](#)