

Digt

Vad, varför, hur?

Ett exempel på hur vi i Norden skapar intresse bland barn och ungdomar för teknik, naturvetenskap och digitalisering

Digt

Vad, varför, hur?

Vad är Digt?

Digt är ett skolprojekt på Universeum där elevernas uppgift är att lösa verkliga uppdrag med hjälp av teknik och IT. Uppdragen tas fram av företagen som går in i projektet som partners. Eleverna redovisar sina idéer och lösningar med hjälp av en film, en beskrivande text samt muntliga presentationer på finaldagen.

Arbets sättet utgår från det entreprenöriella lärandet och tränar eleverna på att ta initiativ, ansvar och omsätta idéer till handling. Det utmanar deras nyfikenhet och kreativitet och främjar kompetens att fatta beslut, kommunicera och samarbeta.



Varför Digt?

Digitaliseringen har medfört en kraftig tillväxt inom de IT- och telekomlevererande branscherna, även under perioder av nedgång i övriga ekonomin. Under perioden 2006–2013 stod branschen för 42 procent av produktivitetstillväxten i hela den svenska ekonomin.

Tillväxten riskerar hämmas av den stora kompetensbrist som råder inom IT- och telekomsektorn och andra verksamheter med högt IT-innehåll. Ett underskott på 70 000 personer väntas redan år 2020. Starkast växande efterfrågan finns på kompetens inom informations- och IT-säkerhet och användbarhet. Det saknas även mjukvaru- och systemutvecklare, IT-arkitekter och projektledare.¹²



Samtidigt lämnar 25,9 procent av eleverna grundskolan utan att ha uppnått kunskapskraven i alla ämnen. 17,5 procent av eleverna som slutade nian läsåret 2016/2017 var inte behöriga till gymnasiestudier.³ Potentiella medarbetare saknas alltså inte, men vi behöver hitta nya sätt att attrahera dem till branscher i behov av kompetens. Därför kör vi Digt, ett skolprojekt där deltagarna får upptäcka vad IT- och telekomsektorn har att erbjuda dem själva – och världen.

Digt vill vara med och möta dessa utmaningar genom att:

- Hitta, lyfta och ge drivkraft åt digitala talanger.
- Presentera möjligheter och skapa intresse för studier och arbete inom IT- och telekomsektorn.
- Visa hur IT- och telekomsektorn bidrar till Sveriges tillväxt och en hållbar utveckling.

¹ IT&Telekomföretagen. Akut och strukturell kompetensbrist i IT- och telekomsektorn. Mars 2015.

² IT&Telekomföretagen. IT-kompetensbristen. 2017.

³ Skolverket. Siris.

http://siris.skolverket.se/reports/rwservlet?cmdkey=common¬geo=&report=gr_betyg2017&p_sub=1&p_ar=2017&p_lankod=&p_komunkod=&p_skolkod=&p_flik=GI

Hur genomförs Digt?

Ett Digt-projekt innehåller alltid minst fyra steg:

1. Uppstart på Universeum
2. Studiebesök hos partnerföretagen
3. Arbete med uppdragen i skolan
4. Final med mässa och presentationer på Universeum

1. Uppstart på Universeum

Tävlingen startar med en gemensam kick-off för lärare, samarbetspartners och lagcoacher på Universeum. Här presenteras tävlingens upplägg och innehåll, och företagen presenterar sina olika uppdrag eller "case" som eleverna skall få arbeta med. Därefter tilldelas varje företag en eller flera klasser och tillfälle ges att presentera sig, diskutera uppdraget och börja boka in tid för studiebesök på företaget.

Till varje klass kopplas också en "lagcoach". De är IT-studenter som kommer finnas med som stöd under elevernas arbete med uppdraget. Lagcoachen kommer också vara med vid studiebesöket samt vid finaldagen och coacha de utvalda elever från klassen som muntligen skall presentera klassens tävlingsbidrag. I dagsläget har Digt begränsat antalet klasser till 10 (cirka 250 elever).

2. Studiebesök hos partnerföretagen

För att eleverna skall få inblick i hur det kan vara att arbeta på ett IT-företag bjuds klassen in till "sitt" företag på studiebesök. Här presenteras företagets verksamhet, olika yrkesgrupper och vad som kan krävas för att jobba just där. I samband med studiebesöket förtydligas också uppdraget som klassen fått och de får också tips kring hur de kan arbeta vidare för att hitta idéer och smarta lösningar.

I Digt ingår att göra minst ett studiebesök, men klasserna uppmuntras till att ta kontakt med fler företag och organisationer.



3. Arbete med uppdragen i skolan



Det stora arbetet för eleverna är på skolan när de arbetar med att ta fram sin lösning och hur de planerar att presentera den. Detta sker under handledning av lärare och med stöttning av lagcoachen. Lagcoachen uppmuntras till att berätta om hur det är att studera på högskola samt varför hen valt att studera IT. Tanken är att lagcoachen blir en god förebild för eleverna som kan inspirera dem till att söka sig till studier och yrken inom IT framöver.

Lagcoacherna finns med under hela projektet och erbjuds ersättning för sin medverkan.

När klassen arbetat fram sin idé och lösning på

uppdraget skall detta redovisas på fyra olika sätt:

- Film som marknadsför idén (max 2 min)
- Text som beskriver idén (max 2 A4)

Dessa skickas in till Universeum cirka en vecka före finaldagen så att juryn kan förbereda sig.

- Bemannad monter där idén presenteras
- Muntlig presentation på scen (max 3 min)

Dessa genomförs på Universeum på finaldagen.

4. Finaldag på Universeum

Tävlingen avslutas med en finaldag på Universeum då alla klasser presenterar sina tävlingsbidrag.

Varje klass tilldelas en monter (bord och vickvägg) där de med hjälp av bland annat planscher, modeller, datorer visar upp och berättar om sina idéer och lösningar. Mässan är öppen på förmiddagen fram till klockan 10.30 då det är dags för den stora presentationen. Då representeras varje klass av ett lag bestående av fem elever (killar och tjejer) som från scen presenterar



klassens bidrag för jury och publik. Juryn består av representanter från tävlingens samarbetspartners, från Universeum samt ev specialinbjudna experter. Laget får ungefär 3 minuter till sin presentation och därefter ges juryn möjlighet att ge beröm samt ställa eventuella frågor. Det är detta moment i tävlingen som hittills begränsat antalet klasser till 10, eftersom det inte får ta för lång tid.

Efter presentationen från scen ges juryn möjlighet att på nytt överväga och diskutera vem som bör vinna tävlingen innan det blir dags att avsluta dagen med prisutdelning.

Juryn utgår ifrån den färdiga bedömningsmallen, som även lärare och elever fått ta del av:



- **VARFÖR?** (max 5 poäng)
Har man förstått problemet? Möter lösningen det verkliga problemet?
- **VAD?** (max 10 poäng)
Kvalité på lösningen. Innovativ och nytänkande? Realistisk? Presenteras andra konsekvenser av lösningen?
- **HUR?** (max 5 poäng)
Lyckas man nå fram med sin idé och lösning? (film, text & presentationer)

Det bidrag som lyckats få flest poäng vinner första pris på 10.000:- till klasskassan. Övriga klasser hamnar på en delad 2:a plats och får 1.000:- var. Alla klasser får även med sig ett diplom hem där juryn formulerat en uppmuntrande text om klassens tävlingsbidrag.

DigIt 2018

DigIt 2018 var ett strategiskt initiativ startat av Västra Götalandsregionen. Tillsammans med Universeum och övriga partnerföretag inspirerades unga att arbeta med digitaliseringen av hälso- och sjukvården.

Tävlingen riktade sig i år till elever i årskurs 5 och 6. Under tävlingen fick de insikt om de många möjligheter till teknik- och IT-jobb som hälso- och sjukvården erbjuder – i dag och i framtiden.

Tävlingsperiod

DigIt 2018 genomfördes från feb till april 2018

Vitalis

DigIt 2018 innehöll även ett femte steg, efter finaldagen. De tävlande klasserna bjöds in till Vitalis, Nordens ledande konferens och mässa kring eHälsa och framtidens vård och omsorg, där de fick presentera sina tävlingsbidrag för mässans besökare. Eleverna fick också ett skräddarsytt inspirationsbesök bland mässans utställare.

TechNordic

DigIt 2018 har utvecklats i samarbete med TechNordic och denna handledning är en del av uppdraget att samverka och dela erfarenheter inom projektet. Se mera på www.technordic.info.