

TALENTUDVIKLING

HADERSLEV HANDELSSKOLE

DET BLÅ
GYMNASIUM

HHX

Indledning

Ifølge Lov om de gymnasiale uddannelser, nr. 1716 af 27. december 2016, skal den enkelte skole sikre, at eleverne bliver så dygtige, som de kan, blandt andet ved at sikre **tilbud** til elever med **særlige talenter**.

På Det Blå Gymnasium har elever med særlige talenter mulighed for at deltage i en række aktiviteter og tilbud, hvor de dels kan ansøge, dels bliver udpeget af en gruppe af skolens lærere. Aktiviteterne er mangeartede og henvender sig derfor også til elever med forskellige interesser. I de tilfælde, hvor aktiviteterne er rettet mod en enkelt eller ganske få elever, kan skolen tilknytte en vejleder til at støtte eleven.

Nogle af aktiviteterne udbydes i samarbejde med andre skoler eller organisationer og er således ikke kun rettet mod elever fra Det Blå Gymnasium.

Af aktiviteter kan nævnes:

1. Deltagelse i Akademiet for Talentfulde Unge (ATU) – alle tre årgange
2. Deltagelse i Akademiet for Samfundsengagerede Unge (ASU) – tilmelding i 1.g
3. Rejseprogram med skolegang og privat indkvartering for elever i 1. og 3. g
4. Company Programme – elever i 2.g
5. Leder for en dag – unge i alderen 15 – 25 år
6. Virksomhedsspil/BusinessCombat – for elever i 3.g
7. Årets forskerspirer – for elever i 2.g
8. Georg Mohr

Det vil ikke nødvendigvis være sådan, at alle aktiviteter udbydes hvert år.

November, 2019

1. Akademiet for Talentfulde Unge – ATU

Hvad er ATU?

Akademiet for Talentfulde Unge er fordelt på Akademiet Øst, Akademiet region midt og Akademiet region syd – men fælles for de tre afdelinger er, at man gennem deltagelse i ATU ønsker at give gymnasieelever, som gerne vil lære mere, mulighed for dette i samvær med andre unge.

Blandt ATUs formål kan nævnes:

- at give gymnasieelever med akademisk potentiale et bredere og mere kontinuert tilbud med intellektuelle udfordringer og erfaringer,
- at udvikle elevernes faglige og studiemæssige kompetencer
- at give eleverne et socialt netværk af ligesindede
- at skabe tætte samarbejdsrelationer mellem de gymnasiale ungdomsuddannelser, de videregående uddannelser og virksomheder i regionen

Blandt aktiviteter på ATU kan nævnes:

- 16 – 20 obligatoriske seminarer
- en summercamp af 1 uges varighed.

ATU-forløbet gennemføres i perioden januar i 1.g til december i 3.g – i alt 4 semestre.

Hvordan bliver man optaget på ATU?

Der er et begrænset antal pladser pr. årgang. Skolerne får at vide i begyndelsen af skoleåret hvor mange pladser, den enkelte skole kan råde over.

I løbet af efteråret i 1.g inviteres eleverne til et informationsmøde, hvor de vil få mere at vide om, hvad man kan opleve som ATU-elev. Efter informationsmødet skriver man en ansøgning, hvorefter et udvalg med repræsentanter fra lærere, studievejledere og ledelse beslutter, hvilke elever, der skal have lov at gå videre.

Det er gratis at deltage.

Man kan læse mere om ATU og indholdet af de enkelte seminarer på <http://syd.ungetalenter.dk/>

2. Akademiet for Samfundsengagerede Unge - ASU

Hvad er ASU?

Akademiet for Samfundsengagerede Unge er et to-årigt forløb der sikrer, at elever har mulighed for at engagere sig i samfundet, mens de er i gang med en ungdomsuddannelse uden at skulle gå på kompromis med hverken engagement eller uddannelse.

Akademiet tilbyder:

- Talentudvikling og netværk
- Vejledning og projektsparring
- Større fleksibilitet under uddannelsesforløbet

Alle elever bliver tilknyttet en projektcoach og en uddannelsesmentor. Uddannelsesmentoren er tilknyttet skolen, og han er i løbende kontakt med projektcoachen.

Blandt aktiviteter på ASU kan nævnes

- Kick-off seminar
- Fire nationale camps af tre dages varighed
- Mulighed for at komme på to inspirationsture
- Netværk med alle unge, der går på akademiet

Forløbet strækker sig over 4. semestre – 2.g og 3.g.

Hvem kan deltage?

Alle elever i 1.g kan søge om at blive optaget på ASU. For at blive optaget skal man formulere et projekt, som man gerne vil realisere i løbet af sin ungdomsuddannelse. Det er afgørende, at projektet engagerer andre unge, og at det har en samfundsmæssig ramme.

Det er gratis at deltage.

Læs mere om ASU på <http://www.samfundsengagement.dk>

3. Rejseprogram med skolegang og privat indkvartering

Hvad går rejseprogrammet ud på?

For elever i 1.g tilbydes et kursus af 1 uges varighed i løbet af foråret. Eleverne går i skole på den valgte destination og får ud over skolegangen med undervisning på landets sprog også mange andre oplevelser. Der kan for eksempel være virksomhedsbesøg, besøg på forskellige kulturelle institutioner og/eller teaterbesøg. Eleverne er privat indkvarteret og bor sammen – som regel 2 og 2 – og det betyder, at de kommer til at opleve en del af dagligdagen i en familie på den pågældende destination.

Der tilbydes i øjeblikket 1.g-kurser på 1 destination:

- Storbritannien (London)

For elever i 3.g tilbydes studieophold i udlandet af forskellig varighed. Der tilbydes i øjeblikket ophold på følgende destinationer:

- USA (Boston) – 3 uger inklusive 1 uges rundrejse med besøg i New York og Washington)

Undervisningen er tilrettelagt, så den dækker en del af undervisningen i Studieområdet.

I Boston er eleverne privat indkvarteret, i New York og Washington bor de på hotel eller hostel.

Hvem kan deltage?

Rejseprogrammet præsenteres for alle elever på årgangene, og derefter skal man tilmelde sig. Lærere og studievejleder gennemgår derefter ansøgningerne med henblik på at afgøre, om alle kan få lov til at komme med. I den forbindelse ses på elevens karakterer, fravær og adfærd i øvrigt, da eleven repræsenterer sin skole under opholdet i udlandet.

Turene betales dels af skolen, dels af eleven. Skolen betaler undervisningen, mens eleven selv skal dække omkostninger til transport og indkvartering.

4. Company Programme

Hvad går Company Programme ud på?

Company Programme er et learning-by-doing-forløb, hvor elever fra ungdomsuddannelserne lærer at udvikle, afprøve og realisere gode ideer inden for alt fra social innovation til tekniske produkter.

Formålet med Company Programme er at lære de unge

- at arbejde innovativt og idéskabende
- at omsætte ideer i praksis
- at arbejde selvstændigt
- at samarbejde internt og eksternt
- at tænke i helheder
- at skabe værdi for andre.

Company Programme har fire forskellige spor, der indikerer hvilke forskellige typer ideer, eleverne kan arbejde med i Company Programme:

Science & Technology
Society & Globalization
Business & Service
Trade & Skills

Forløbet strækker sig over det meste af 2.g og afsluttes med DM i Company Programme i april måned, hvor man kårer Danmarks bedste unge virksomhed. For at komme så langt er der et udskilningsforløb med deltagelse i bl.a. forskellige messer og regionale mesterskaber. Vinderen af DM repræsenterer senere Danmark i europamesterskabet i CP.

Hvem kan deltage?

På Det Blå Gymnasium tilbydes Company Programme til alle elever, der enten går i en studieretning med *innovation* som studieretningsfag eller som har *innovation* som valgfag.

Læs mere om Company Programme på <http://www.ffe-ye.dk/programmer/company-programme/om-cp>

5. Leder for en dag

Hvad er leder for en dag?

Leder for en dag?

Fonden for Entreprenørskab og fondens alumneforening JAAD (Junior Achievement Alumni Denmark) samarbejder om projektet Leder for en dag, hvor en udvalgt skare elever bliver tilknyttet hver sin virksomhed i København og omegn for at følge en leder en hel arbejdsdag med de forskellige arbejdsopgaver og problemstillinger, en sådan arbejdsdag normalt byder på. Kort fortalt er målet med projektet at styrke de unges tilknytning til og forståelse for erhvervslivet - og samtidig give elever en realistisk forventning om mulighederne som ledere.

Leder for en dag afvikles en gang årligt i smukke og professionelle omgivelser i København, typisk to dage i oktober. Første dag mødes alle aspiranter til en spændende og lærerig dag med oplæg fra ledere og iværksættere - netværk vil være i fokus og aspiranterne bliver klædt på, til de på anden dagen skal ud og møde deres ledere.

Hvem kan ansøge som lederaspirant?

Ansøgere der ønsker at deltage i projektet, skal være mellem 17 og 26 år og bliver udvalgt på baggrund af en ansøgning samt motivation fra deres lærere og skal have været eller være en del af Fonden for Entreprenørskabs undervisningsforløb Company Programme.

Der er ansøgningsfrist i september.

Læs mere om Leder for en dag på <http://www.cp.ffe-ye.dk>

6. Virksomhedsspil/Business Combat

Hvad går virksomhedsspil ud på?

BusinessCombat arrangementets grundlæggende ide er at samle lokale handels- og erhvervsfolk samt elever og lærere fra skolen til en venskabelig faglig dyst via en holdkonkurrence omkring et professionelt IT-baseret virksomhedsspil og herigennem styrke det lokale skole-erhverv samarbejde

De deltagende i alt op til 9 elev- og erhvervshold konkurrerer mod hinanden om at være bedst til at starte og drive en fiktiv virksomhed over en periode. Spillet varer ca. 4 timer, og alle hold sidder i samme lokale. Deltagerne får et stort fagligt og personligt udbytte.

Spillet – et professionelt virksomhedsspil

Der dannes op til 9 hold á ca. 5-6 elever eller erhvervsfolk. Holdene får efter en grundig introduktion til opgave at styre en fiktiv virksomhed over ca. 8 kvartaler i direkte konkurrence med hinanden, dvs. at elevholdene dyster direkte mod de deltagende erhvervshold.

For hvert kvartal skal holdene træffe beslutning om, hvilken pris, markedsføringsindsats, produktion, rationaliseringstiltag mv., der skal gælde for kvartalet.

Efter en samlet IT-beregning af holdenes beslutninger modtager hvert hold en kvartalsrapport, der viser det økonomiske resultat af de truffe beslutninger. Herefter træffes beslutninger om næste kvartal osv. Undervejs i spillet ændrer markedet sig under indtryk af f.eks. politiske beslutninger på Christiansborg. Likviditeten er begrænset til den tildelte kassekredit, hvis størrelse banken løbende revurderer. Det hold, der over perioden styrer sin fiktive virksomhed bedst og skaber det største akkumulerede nettoresultat, bliver den lokale BusinessCombat vinder.

Udbytte

BusinessCombat dagen er mere end en spændende lokal erhvervskonkurrence mellem erhvervsfolk fra lokale virksomheder og skolens elevhold. Det er et seriøst kursustilbud, der på en inspirerende og virkelighedsnær måde giver deltagerne lejlighed til at opleve beslutningstagning på ledelsesniveau, tværfagligt samarbejde om fælles mål, helhedsopfattelse af en virksomheds aktiviteter, budgettering, mm. Deltagerne anvender ikke computer.

For eleverne er BusinessCombat et glimrende praktisk orienteret supplement til undervisningen i virksomhedsøkonomi.

Deltagernes faglige udbytte suppleres med skolens og erhvervslivets mulighed for at profilere sig i lokalområdet og, via et uformelt samvær, at udbygge netværket både erhvervsdeltagerne imellem og til skolen.

Hvem kan deltage?

BusinessCombats målgruppe er dygtige 3.g'ere, der har virksomhedsøkonomi på højniveau. Skolen udvælger eleverne. Desuden inviteres ejere og ledere fra lokale virksomheder til at deltage og dyste mod eleverne.

7. Årets forskerspirer

Hvad er Projekt Forskerspirer?

Projekt Forskerspirer er en unik mulighed for at gå i dybden ned et emne og prøve kræfter med, hvordan det er at arbejde som forsker. Tilbuddet retter sig mod elever i de fire gymnasiale ungdomsuddannelser, hf, hhx, htx og stx.

En forskerspire

- får mulighed for at gå i dybden med et emne, der interesserer ham eller hende
- får konkrete redskaber, der kan bruges til at lave projekter og opgaver
- får mulighed for at blive mere afklaret med hensyn til, hvad man vil efter gymnasiet
- får indblik i, hvad det vil sige at gå på universitetet og arbejde som forsker

Hvem kan deltage?

Du skal udarbejde et forslag til et forskningsprojekt på ca. 6 sider. Her beskriver du projektets problemstilling med argumentation, teori, metode, litteratur, empiri og processen for undersøgelsen. Du skal etablere kontakt med en forsker inden for dit fagområde.

Tidsrammen er det meste af et kalenderår. Der er to to-dages seminarer undervejs – her vil du møde andre forskerspirer og blive godt klædt på til det videre arbejde med dit projekt.

Projektet kan udarbejdes inden for de fire fagkategorier humaniora, samfundsvidenskab, naturvidenskab og sundhedsvidenskab. Hvert år vurderer en jury alle indsendte projekter og kårer årets forskerspirer inden for de fire områder. Præmien er 20.000 kr., der kan bruges til at udføre projektet.

Læs mere om Projekt Forskerspirer på www.forskerspirer.ku.dk eller på Facebook: "Projekt Forskerspirer".

8. Georg Mohr-konkurrencen

Hvad er Georg Mohr-Konkurrencen?

Georg Mohr-Konkurrencen er en matematikkonkurrence der henvender sig til matematikinteresserede elever i gymnasiale uddannelser. Formålet med Georg Mohr-Konkurrencen er at stimulere interessen for matematik ved at udfordre de dygtigste elever med opgaver, der i sværhedsgrad ligger ud over det, de møder i den daglige undervisning. Desuden fungerer konkurrencen som et led i udvælgelsen af deltagere til IMO, Den Internationale Matematikolympiade.

Hvem kan deltage?

Georg Mohr-Konkurrencen afvikles i to runder. Første runde afholdes midt på efteråret, og anden runde i januar. **Alle kan deltage i første runde.** Med et godt resultat i første runde kvalificerer man sig til at deltage i anden runde.

Georg Mohr-Konkurrencens første runde består af 20 opgaver. De første ti er multiple choice-opgaver med fem mulige svar, og de sidste ti opgaver skal besvares med et facit som er et positivt heltal. Besvarelsesne rettes vha. en facitliste.

Elever med mindst 10 rigtige svar i Georg Mohr-Konkurrencens første runde får diplom for en god præstation.

Elever med mindst 12 rigtige svar i første runde kan som hovedregel deltage i anden runde. Det er skolen, der bestemmer hvilke elever, den vil melde til.

Georg Mohr-konkurrencens anden runde er en fire timers skriftlig prøve, som i begyndelsen af januar afholdes på samme dag rundt omkring på de deltagende elevers egne skoler. Eneste tilladte hjælpemidler er skrive- og tegneredskaber. Der må altså hverken benyttes bøger, formelsamlinger eller lommeregner.

Alle besvarelser bedømmes af to censorer. Endvidere bliver bedømmelserne af de bedste besvarelser koordineret på et særligt koordinationsmøde. Når koordinationsmødet er slut, er alle pointtal endelige.

Resultat og vindere

På koordinationsmødet udpeges vinderne, og diplomgrænsen fastsættes. Gode besvarelser, dvs. besvarelser over et vist pointtal, belønnes med et diplom. Diplomerne sendes til skolens kontaktlærer.

De deltagere der står bag de ca. 25 bedste besvarelser, kaldes vindere. Vinderne inviteres til et særligt vinderseminar, som er et 3-4 dages ophold ved et universitet, hvor der arrangeres foredrag, opgaveløsning samt fagligt og socialt samvær. Endvidere er der en reception med præmieoverrækkelse.

Efter vinderseminaret får op til 20 elever tilbud om at deltage i Den Nordiske Matematikkonkurrence. For dem bliver der afholdt yderligere træning. Holdene til Den Internationale Matematikolympiade (seks elever) og Baltic Way (fem deltagere) sammensættes efter Den Nordiske Matematikkonkurrence.

Læs mere om Georg Mohr-konkurrencen og de videregående matematikkonkurrencer på www.georgmohr.dk