

NOTAT

3. maj 2019
Sag 2018-17919

Bilag 3.3.1.3: Indsats vedr. undervisning i iværksætteri

Udfordring

Selvom danskerne beundrer iværksætterne i det danske samfund, så ligger antallet af nyetablerede virksomheder i forhold til aktive virksomheder omkring OECD-gennemsnittet (11 pct.).

Undersøgelser peger på, at danskerne blandt andet fravælger iværksætteri, fordi den økonomiske risiko er stor (23 pct.), de mangler de rette kompetencer (15 pct.), og de er bekymrede for, hvordan de kommer i gang.¹ Samtidig mangler unge med iværksætterdrømme rollemodeller i hverdagen.²

Hvis Danmark skal fostre flere iværksættere, vurderes det nødvendigt at skærpe fokus på iværksætteri i undervisningen, der vurderes som en effektiv måde at øge antallet af iværksættere på.³

Baggrund

Iværksættere er med til at skabe effektiv konkurrence i økonomien ved at udvikle nye innovative løsninger og udfordre eksisterende virksomheder til også at forny sig og øge produktiviteten. På den måde er iværksættere både direkte og indirekte med til at skabe dynamik og vækst i dansk økonomi.⁴

Der er fundet evidens for effekterne af iværksætterforløb som en del af formel uddannelse såsom fuldført gymnasium eller universitetsgrad. En analyse af effekten af undervisning inden for iværksætteri på de videregående uddannelser viser, at tre gange så mange iværksætterstuderende som studerende i en kontrolgruppe startede egen virksomhed.⁵ Ved at arbejde med eleverne og de studeres iværksætterkultur gennem en indsats i hele uddannelsessystemet skabes der bedre chancer for at påvirke deres mindset omkring iværksætteri, så de ønsker at være selvstændige, når de har afsluttet deres uddannelse.⁶ Uddannelse i iværksætteri er således med til at skabe flere nye virksomheder med vækstpotentiale

ERHVERVSSTYRELSEN

Vejlsøvej 29
8600 Silkeborg

Tlf. 35 29 17 17
CVR-nr 10 15 08 17
E-post deb@erst.dk
www.erst.dk

ERHVERVS MINISTERIET

¹ https://www.danskerhverv.dk/siteassets/mediafolder/downloads/analysenotater-2018/analyse_notat---hvorfors-vil-danskerne-ikke-vare-iværksættere.pdf

² <http://vaekstanalyse.dk/file/668442/ivaerksaetterbarometer2019.pdf>

³ <https://ufm.dk/forskning-og-innovation/samspil-mellem-viden-og-innovation/uddannelse-i-ivaerksaetteri-og-entreprenorskab>

⁴ Regeringen: Redegørelse om vækst og konkurrenceevne 2018

⁵ Fonden for Entreprenørskab: *Effektmåling af entreprenørskabsundervisning i Danmark*, 2012.

⁶ Midtvejsevaluering af Den danske Socialfond 2014-2020, udarbejdet af COWI for Erhvervsstyrelsen, februar 2019.

og flere vækstiværksættere.⁷ Imidlertid er det stadig kun hver femte elev eller studerende, der møder iværksætteri i undervisningen, og det er langt fra nok, hvis Danmark for alvor skal have gavn af en iværksætterkultur i både eksisterende og nye virksomheder.

Iværksætterundersøgelsen 2017 viser, at der stadig forestår et omfattende arbejde med at udbrede undervisning i iværksætteri og højne kvaliteten, så flere danske elever og studerende udvikler evner inden for iværksætteri og bliver motiveret til at være iværksættere.⁸ Det handler bl.a. om at opbygge evner til at agere kreativt og innovativt, mobilisere ressourcer, håndtere usikkerhed, handle og agere på muligheder samt at skabe værdi for andre på nye måder ud fra den viden, den studerende får fra undervisningsforløbet.⁹

Analyser viser, at hele 96 pct. af alle 13-19-årige drenge spiller computer. De tilsvarende tal for pigerne i samme aldersgruppe er 70 pct.¹⁰ Dette kan bruges som afsæt for at motivere de studerende til at tilegne sig iværksætterevner og færdigheder. Fx kan gamification, som går ud på at anvende mekanismerne og tænkningen fra spil i andre sammenhænge, anvendes som metode til at inspirere de studerende og øge deres motivation ift. iværksætteri.¹¹

Fonden for Entreprenørskab tilbyder en række materialer og aktiviteter til anvendelse i iværksætterundervisning. Imidlertid vurderes det, at der i mindre grad findes digitale undervisningsmetoder og -redskaber. En undersøgelse af brugen af digitale, computerbaserede spil i undervisningen i folkeskolen peger på, at mange lærere er udfordrede på det digitale område.¹² Dette kan sandsynligvis overføres til undervisere på ungdomsuddannelser og videregående uddannelser. Hvis de spilagtige oplevelser og en digital tilgang kan bruges i udviklingen af nye iværksætterundervisningsmetoder og -redskaber, og hvis lærerne kan opkvalificeres til bedre at kunne bruge digitale metoder i iværksætterundervisningen, så vurderes det, at man kan styrke engagement og motivation hos elever og studerende, som kan bidrage til, at de lettere tilegner sig færdigheder og motivation for at overveje at springe ud som iværksætter.

Fonden for Entreprenørskab arbejder med at gennemføre tiltag, som bidrager til at opfylde regeringens strategi og vision for uddannelse i iværksætteri, herunder udbrede undervisning i iværksætteri i hele uddannelsessystemet fra folkeskolen til post-doc niveau.¹³ Fonden har til formål at skabe sammenhængende fokus på iværksætteri i hele uddannelsessystemet, at opkvalificere undervisere og

⁷ <https://ufm.dk/forskning-og-innovation/samspil-mellem-viden-og-innovation/uddannelse-i-ivaerksaetteri-og-entreprenorskab>

⁸ <https://www.d-i-f.dk/wp-content/uploads/2018/01/Ivaerksaetteranalyse-2017.pdf>

⁹ <https://www.ffe-ye.dk/media/787500/kategoriseringsmodellen.pdf>

¹⁰ DR Medieforskning, Medieudviklingen 2017.

¹¹ Gamification er, hvis underviseren med motivation som sigte iscenesætter små indlejrede daglige praksisser igennem spildynamikker og mekanikker (Egenfeldt, Smith og Tosca 2013) – dvs. der injiceres mindre spilelementer i undervisningen, men undervisningen drejer sig ikke som sådan om spil <http://laerernetvaerket.dk/spilbaseret-laering-i-undervisningen/> og <http://scitech.au.dk/om-science-and-technology/aktuelt/spil-ivaerksaetter-og-bliv-vis-paa-uvisheden/>

¹² <https://projekter.aau.dk/projekter/files/213126485/Sammenspil.pdf>

Undersøgelsen viser også, at det stiller krav til, at der er adgang til bærbare computere og tableter samt gode fysiske rammer for at arbejde digitalt. Imidlertid kan investeringen fra Socialfonden dog ikke gå til investering i nye fysiske faciliteter.

¹³ [://ufm.dk/forskning-og-innovation/samspil-mellem-viden-og-innovation/uddannelse-i-ivaerksaetteri-og-entreprenorskab](https://ufm.dk/forskning-og-innovation/samspil-mellem-viden-og-innovation/uddannelse-i-ivaerksaetteri-og-entreprenorskab)

vejlederes kompetencer inden for iværksætteri og at skabe tæt samarbejde mellem erhvervslivet og uddannelsesinstitutionerne.¹⁴

Indholdet af indsatsen

Der foreslås iværksat en indsats, der fokuserer på at udvikle, afprøve og implementere digitale undervisningsmetoder og -redskaber inden for iværksætteri, fx med afsæt i gamification, som kan styrke engagement og motivation hos elever på ungdomsuddannelser og studerende på videregående uddannelser og derved øge andelen, der via iværksætterundervisning tilegner sig iværksætterkompetencer og motiveres til at blive selvstændige erhvervsdrivende.

Indsatsen på dette område skal supplere og bygge oven på blandt andet den indsats, der er sat i værk i regi af Fonden for Entreprenørskab. Den foreslåede indsats skal supplere den del af fondens virke, der handler om at skabe kontakt mellem uddannelsesinstitutioner, virksomheder og erhvervsorganisationer i lokalområder, samt støtte til uddannelsesinstitutioner, der ønsker at arbejde med innovation, kreativitet og entreprenørskab.

Ud fra et ønske om, at der inden for overskuelig tid skal kunne måles en effekt, vil denne indsats blive afgrænset til projekter, der retter sig mod elever og studerende på ungdomsuddannelser og videregående uddannelser fx gennem de aktiviteter, der beskrives nedenfor:

- Udvikling og implementering af undervisningsforløb, der målretter undervisningen på ungdomsuddannelserne og de videregående uddannelser mod etablering af egen virksomhed og opbygning af iværksætterkompetencer indenfor blandt andet gamification.
- Udvikling og implementering af uddannelses- og undervisningsforløb, fx i regi af studentervæksthuse og innovationcamps, som kan tilbyde innovative opkvalificeringsforløb i samarbejde med virksomheder.
- Opkvalificering af lærere på ungdomsuddannelserne og de videregående uddannelser og opfølgning i form af forløb, hvor de opkvalificerede lærere underviser.

Målgruppe

Målgruppen for indsatsen er defineret i Socialfondsprogrammet til at omfatte elever og studerende på ungdomsuddannelser og videregående uddannelser for at sikre effekt i form af opstart af nye virksomheder.¹⁵

Indsatsen skal forankres hos en operatør, som har erfaring med undervisning i iværksætteri, og som skal forestå administration og implementering af projektet. Operatøren kan fx være en uddannelsesinstitution.

Centrale krav og kriterier

Nedenfor er bestyrelsens principper/udmøntningskriterier, som de fremgår af udmøntningsplanen, operationaliseret i et antal udvælgelseskriterier, som er tilpasset efter Socialfondens indsats om iværksætteri. Disse udvælgelseskriterier vil ligge til grund for vurdering af de kommende ansøgninger under dette call.

¹⁴ https://regionalt.erhvervsstyrelsen.dk/sites/default/files/media/esf-program_tilgaengelig.pdf

¹⁵ Der kan ikke ydes støtte til aktiviteter i folkeskolen.

Principper	
1. Sætte virksomhedernes behov i centrum	Der vil blive lagt vægt på, hvordan projektet bidrager til, at elever og studerende gennem deres uddannelsesforløb dels tilegner sig iværksætterkompetencer, dels i højere grad får lyst til at etablere egen virksomhed, da dette på sigt vil medvirke til at skabe flere nye virksomheder med vækstpotentiale og flere vækstiværksættere samt eftertragtede medarbejdere til eksisterende virksomheder.
2. Skabe sammenhæng på tværs	Der vil blive lagt vægt på, at de kommende operatører i videst muligt omfang skaber sammenhæng og koordination med relevante eksisterende nationale og regionale indsatser samt indarbejder relevant viden og resultater fra andre lignende projekter. Indsatser må ikke overlappe med allerede eksisterende eller planlagte indsatser. Der skal være tale om ny og forbedret undervisning, som ikke allerede er en del af den almindelige undervisning.
3. Løfte produktiviteten og skabe gode muligheder i hele landet	Der vil blive lagt vægt på, at projekterne søges i et stærkt partnerskab med involvering af relevante aktører fra uddannelsessystemet, der samarbejder om at igangsætte konkrete uddannelsesforløb i iværksætteri, som kan bidrage til at styrke elever og studerendes iværksætterkompetencer og derved sikre en effektiv indsats. Det vægtes positivt, hvis projektet bidrager til sammenhængende indsatser, der skaber værdi i hele landet.
4. Gøre det brugervenligt og overskueligt	Der vil blive lagt vægt på, at indsatsen fremstår brugervenlig og overskuelig over for målgruppen, partnerkredsen og øvrige interessenter om muligt via relevant digital understøttelse af projektets aktiviteter. Indsatsen skal præsenteres på en måde, som målgruppen finder overskuelig og brugervenlig med de studerendes behov i centrum.
5. Digitalt og datadrevet	Der vil blive lagt vægt på, at projektet fremmer anvendelsen af digitale undervisningsmetoder og -redskaber. Der lægges vægt på, at indsatsen tilrettelægges med udgangspunkt i data og et solidt evidensgrundlag, der underbygger behovet for indsatsen. Information om indsatsen skal være tilgængelig på den kommende digitale erhvervsfremmeplatform.

Supplerende kriterier

Herudover foreslås det, at der indgår nogle supplerende kriterier i call'et, som umiddelbart ligger ud over bestyrelsens principper. Disse er:

- *Forankring af projektet:* Der vil blive lagt vægt på, hvordan ansøger vil sikre, at projektets resultater forankres og videreføres efter den offentlige medfinansierings ophør.
- *Kvalifikation og kompetencer:* Ansøger skal beskrive egne kompetencer til gennemførelse af projektet, samt hvilke kompetencer der inddrages fra relevante aktører.
- *Ligestillingsprofil:* Ansøger skal beskrive, hvordan projektet vil bidrage til at fremme ligestilling mellem kønnene.

Effekter

Indsatsen under Socialfonden er rettet mod elever og studerende på ungdomsuddannelser og videregående uddannelser. Det direkte resultat af aktiviteterne vil være, at projektdeltagerne har modtaget undervisning i iværksætteri, som har styrket deres iværksætterkompetencer. På længere sigt er målet med indsatsen, at projektdeltagerne bliver selvstændige erhvervsdrivende, samt at de nye virksomheder vil bidrage til øget vækst og beskæftigelse i Danmark.

Økonomi

Der foreslås, at der afsættes i alt 7,5 mio. kr. til finansiering af initiativet, heraf 5,0 mio. kr. fra Socialfonden, prioritetsakse 1 Iværksætteri og jobskabelse samt 2,5 mio. kr. af de decentrale erhvervsfremmemidler. Midlerne fra Socialfonden kan maksimalt udgøre 50 pct. af det samlede projektbudget.

Indsatser under Socialfonden med mange projektdeltagere (her elever og studerende) har hidtil i overvejende grad været medfinansieret af projektdeltagernes projektrelevante timer. Denne form for medfinansiering indebærer en administrativ byrde for målgruppen/projektdeltagerne pga. dokumentationskravene. Der foreslås derfor en medfinansiering fra de decentrale erhvervsfremmemidler på 25 pct. for at reducere behovet for medfinansiering fra projektdeltagernes timer. Imidlertid er det hensigtsmæssigt, at operatørerne har ejerskab til indsatserne. Derfor lægges der op til en maksimal støtteprocent på hhv. 50 pct. fra Socialfonden og 25 pct. fra de decentrale erhvervsfremmemidler.

Tabel 1. Økonomi

Indsatsområde	Socialfonden	DEM
Undervisning i iværksætteri	5,0 mio. kr. (50 pct.)	2,5 mio. kr. (25 pct.)

Projektperioden kan være op til 3 år fra medio 2019 til medio 2022.

Videre proces

Såfremt bestyrelsen følger indstillingen, vil sekretariatet på den baggrund udarbejde egentligt annoncerings- og ansøgningsmateriale til forventet offentliggørelse i juni 2019 med ansøgningsfrist ultimo august og forventet behandling af ansøgninger på bestyrelsesmødet den 14. november 2019.