

**Bilag 5.5.1. Cover – Undervisning i iværksætteri**

Dagsordenspunkt 5.5.	Cover – Undervisning i iværksætteri	Bilag 5.5.1.
<p><b>Kort sagsfremstilling</b></p>	<p>Bestyrelsen skal træffe beslutning om udmøntning af midler til undervisning i iværksætteri, hvor bestyrelsen har afsat i alt 7,5 mio. kr., heraf 5,0 mio. kr. fra Socialfonden og 2,5 mio. kr. fra de decentrale erhvervsfremmemidler (DEM) til en indsats, der har fokus på at udvikle, afprøve og implementere digitale undervisningsmetoder og -redskaber, fx med afsæt i gamification.</p> <p><b>Baggrund</b> Bestyrelsen besluttede på bestyrelsesmødet den 13. maj 2019 at udmønte i alt 7,5 mio. kr. til undervisning i iværksætteri. Der er tale om en mindre supplerende indsats (pilotindsats) i undervisningssystemet, fx med afsæt i gamificering. Indsatsen skal supplere og bygge oven på blandt andet de store brede undervisningsindsatser indenfor iværksætteri, der allerede er sat i værk.</p> <p>Aktørlandskabet indenfor dette område udgøres af uddannelsesinstitutioner som universiteter, professionshøjskoler, erhvervsakademier, erhvervsskoler, gymnasier mv. samt Fonden for Entreprenørskab.</p> <p><i>Modtagne ansøgninger</i> Til ansøgningsfristen er der modtaget 5 ansøgninger fra 3 ansøgere. De 2 af ansøgerne vil dække hele landet og har derfor, som nødvendigt, indsendt separate ansøgninger for Sjælland. Reelt er der således 3 projekter at tage stilling til. Der er i alt søgt om 11,7 mio. kr. fra Socialfonden og 5,8 mio. kr. fra de decentrale erhvervsfremmemidler. Projekterne er scoret og vurderet ud fra de opstillede krav og kriterier, herunder om de ligger inden for rammerne af Socialfondsprogrammet. Desuden skal ansøgninger scores til mindst 65 ud af 100 point for at komme i betragtning til at modtage støtte.</p> <p>Alle de modtagne ansøgninger er bedømt til mere end 65 point. De to højst vurderede ansøgninger er indstillet til tilsagn til et samlet beløb på i alt 7.382.540 kr., heraf 4.999.440 kr. fra Socialfonden og 2.383.100 kr. fra DEM. De to ansøgninger udgør til sammen ét samlet landsdækkende projekt.</p> <p><u>Følgende ansøgning indstilles til tilsagn (ansøger i parentes):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spilbaseret Iværksætterundervisning (Zealand Sjællands Erhvervsakademi S/I i et partnerskab med 7 andre erhvervsakademier i resten af landet). <i>Scorer 77 point</i></li> </ul> <p><u>Følgende projekter indstilles til afslag (ansøger i parentes):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entreprenørskab i spil (VIA University College). <i>Scorer 71 point</i></li> <li>- InnoCamp.nu (Aalborg Universitet). <i>Scorer 68 point</i></li> </ul> <p><i>Indholdet i projekterne</i> Projektet ”Spilbaseret Iværksætterundervisning” udgør en landsdækkende indsats, der vil bidrage til, at flere unge på sigt bliver iværksættere ved at udvikle og gennemføre spilbaseret iværksætterundervisning.</p> <p>Projektet vil samle et ekspertpanel af undervisere, rådgivere og eksperter i iværksætteri, didaktik og spiludvikling, som gennem en række udviklings- og testforløb skal afdække, hvilke spildidaktiske elementer der skaber den bedst mulige effekt.</p>	

<b>Dagsordenspunkt 5.5.</b>	<b>Cover – Undervisning i iværksætteri</b>	<b>Bilag 5.5.1.</b>
	<p>Udviklingen af de digitale undervisningsmetoder forstås af undervisere fra projektets partnere med hjælp fra eksterne digitale udviklere og spilkonsulenter.</p> <p>Projektet ønsker en tidlig involvering af undervisere og vil lave løbende iterationer og tilpasninger baseret på feedback fra underviserne og forsøgstest. Undervisningsforløbene vil afslutningsvist blive indarbejdet i erhvervsakademiernes studieordninger og indgå i den formelle undervisning af studerende på erhvervsakademierne.</p> <p>Der forventes 500 deltagere, som alle gennemfører ECTS givende iværksætterforløb. Endvidere forventes 25 deltagere at starte ny virksomhed umiddelbart efter deltagelsen</p> <p>Initiativet bygger oven på og trækker på erfaringer fra en allerede eksisterende indsats vedrørende iværksætterundervisning i uddannelserne, nemlig "Entreprenørskab i Uddannelserne" (EIU), som er et midtjysk projekt, der har fokus på at etablere og videreudvikle studentervæksthuse.</p> <p><i>Videre proces</i></p> <p>I forlængelse af bestyrelsens beslutning vil der være behov for opfølgende sagsbehandling inden udsendelse af endeligt tilsagn. Det vedrører blandt andet fuldstændigheden af oplysninger til brug for legalitetskontrollen, herunder fx yderligere oplysninger om projektaktiviteterne. Følgelig kan projektaktiviteter i den videre sagsbehandlingsproces blive vurderet som ikke støtteberettigede. Det kan betyde et endeligt tilsagnsbeløb, der er mindre end indstillet.</p> <p>Endelige tilsagn forventes udstedt i løbet af december.</p> <p>Vedlagt er et oversigtsnotat, bilag 5.5.2., over ansøgninger, ansøgte beløb, geografisk dækning, samlet score og indstilling til afslag/tilsagn.</p> <p>Ansøgningerne er i deres helhed tilgængelige for bestyrelsen i AdminControl.</p>	
<b>Indstilling</b>	<p>Det <u>indstilles</u>, at projektet "Spilbaseret Iværksætterundervisning" modtager tilsagn med en samlet støtte på i alt op til 7.382.540 kr.</p>	