Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme
LEONARDO DA VINCI

BEHOV FOR KUNNSKAPER I ENTREPRENØRSKAP I UTDANNINGEN

"STUDENT COMPANY" Et to årig prosjekt i Leonardo da Vinci TOI programmet. Hva har vi lært?

INTRODUKSJON

Europaparlamentet og Europakommisjonen vedtok den 18. desember 2006 en ny strategi som uttrykker behov for at alle unge må få grunnleggende kunnskaper om vekst og sysselsetting, for bærekraftig utvikling, teknologisk utvikling og effektiv internasjonalisering.
Ungdom i dag trenger å ha sosial kommunikative og kulturelle kunnskaper og ferdigheter slik at de lett kan tilpasse seg et samfunn in endring.
Det er viktig for alle elever at nivået på undervisning og utdanning blir bedre. Dette fordi den utdanning elevene får i grunnutdanning har direkte betydning for hvordan elevene presterer på neste nivå. Dette igjen har stor betydning for økonomisk vekst og utvikling i det enkelte land.
Lisboa traktaten av 2007 fra Europaparlamentet og Europakommisjonen har 8 ferdigheter trukket fram som viktige for utdanning.
En av disse foretrukne ferdighetene er Entreprenørskap og er kalt "Spirit og initiativet and entrepreneurship".
Skolenes oppgave blir dermed å legge grunnlag og lære elevene nødvendige ferdigheter for å samarbeide med institusjoner utenfor skolen.
Skolen må også lære å verdsette de kunnskaper og ferdigheter elevene tilegner seg utenfor skolen.
Entreprenørskap er et viktig tema for vurdering fordi gjennom Entreprenørskap får elevene erfaring fra reelle problemstillinger de må vurdere og ta stilling til.
I en Ungdomsbedrift er det reslutatene som teller direkte. Dette gir svært nyttig erfaring de ikke får gjennom vanlig undervisning.

ENTREPRENEURSHIP SKILLS BASED ON STUDENT COMPANY PROJECT EVIDENCES			
WP	**Beskrivelse**	**Motivasjon**	**Entreprenørielle ferdigheter**
Ungdomsbedrift 1. års program	Ungdomsbedrift etableres og drives i løpet av ett skoleår. Dette forutsetter at lærere og mentorer har fått kurs og er forberedt på å implementere programmet.	Introdusere og fremme grunnleggende kunnskap og rammer.: Sense og initiativet and entrepreneurship.	• Kreativitet. • Innovasjon. • Evne å ta risiko og planlegge forretning. • Team arbeid. • Evne til å se muligheter. • Evnen ti å se visjoner for vekst. • Se rollemodeller som har suksess • Mestre endring. • Reagere positivt på feil. • Forstå og samarbeide med byråkratiet
1.1 Introduksjon til Entreprenørskap	Møte elevene i klasserommet og presentere Entreprenørskap. Det anbefales å ha med mentorer fra bedrift (ledere eller gründere...)	Vektlegg viktigheten av Entreprenørskap. Oppfordre til Entreprenørskap.	• Kreativitet. • Gi eksempler på rollemodeller med suksess.
1.2 Innovasjon camp Rammeverk	Innovation camp er en kreativ start for å involvere initiativtakere i prosjektet (lærere, entreprenører, lokale nettverkspartnere,…)	Hjelpe elevene til å realisere sin kreativitet	• Kreativitet, • Innovasjon, • Evne å se muligheter, • evne til å se visjon for vekst • Se og forstå gründere med suksess som rollemodeller
1.3 Beste ide utvelgelse	Dette er den viktigste del av jobben	Å delta for å vinne er en viktig motivasjon for vekst og forretnings plan holdninger	• Kreativitet, • Innovasjon, • Business planning, • Tørre å ta risiko • Team arbeid
1.4 Etablere en Ungdomsbedrift	lære å følge offentlige regler for etablering av UE	Gi realistisk smak på møtet med offentlig byråkrati	• Byråkrati mestring
1.5 Drive en Ungdomsbedrift	Reell erfaring gir elevene en smak på hvordan næringsliv drives	Dette er en "learning by doing" situasjon.	• Kreativitet • Innovasjon, • Evne til å ta risiko, • Business planlegging, • Evne til å se muligheter, • Team arbeid, • evne å ha visjon or vekst og utvikling ~ • Se og forstå rollemodeller med suksess, • Mestre endring
1.6 Avslutte en bedrift	En situasjon som skjer for mange bedrifter.	Lære å se behov for endring.	• Evne å ta risiko, • Reagere positivt også på feil, • Business planlegging, • Evne til å se muligheter, • Team Arbeid, • Mestre endring