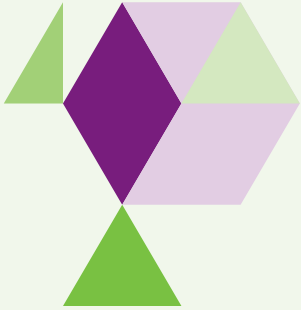


**UNGT
ENTRE
PRENØR
SKAP**



Omverdenkompetanse

Handlingskompetanse

Kreativitet og
innovasjonskompetanse

Omverdenkompetanse

Handlingskompetanse

Kreativitet og
innovasjonskompetanse

Pedagogisk plattform

UNGT ENTREPRENØRSKAP

Omverdenkompetanse

Handlingskompetanse

Kreativitet og
innovasjonskompetanse

INNHOOLD

FORORD	3
SAMMENDRAG	4
1. UNGT ENTREPRENØRSKAP	5
Ungt Entreprenørskaps visjon, formål og verdier	5
Ungt Entreprenørskaps programmer	7
Entreprenørskapskriterier VEKST	8
2. ENTREPRENØRSKAP I UTDANNING	10
Entreprenørskap i læreplaner og policydokumenter	10
Entreprenørskap, kreativitet og innovasjon	12
Forskning på entreprenørskap i utdanningen	13
3. ENTREPRENØRSKAPSKOMPETANSE	17
Tre kompetanseområder i UEs programmer	17
Progresjon i læring knyttet til Ungt Entreprenørskaps programmer	18
Kompetanseområde: Kreativitet og innovasjonskompetanse	20
Kompetanseområde: Handlingskompetanse	21
Kompetanseområde: Omverdenkompetanse	22
4. KOMPETANSESKJEMA TIL PROGRAMMENE	23
Kompetanseskjema Ungdomsbedrift	23
Kompetanseskjema Innovasjonscamp ungdomsskole	24
Kompetanseskjema Vårt lokalsamfunn	25
5. REFERANSER	26

FORORD

Det er en realitet at vi lever i en stadig økende globalisert verden hvor endringer skjer raskt innenfor både arbeidsmarkedet og økonomi. Erkjennelsen av denne utviklingen har skapt en ambisjon i store deler av verden om at entreprenørskap og innovasjon må integreres i hele utdanningsløpet for å gi elever og studenter kompetanse til å se muligheter og skape verdier i bred forstand. Det er også i Norge bred politisk enighet om en satsing på entreprenørskap gjennom hele utdanningsløpet.

Ungt Entreprenørskap (UE) har vokst fra å være en satsing på ungdomsbedrifter til å bli en landsdekkende nettverksorganisasjonen innfor entreprenørskap i utdanning. Etter hvert som UE har økt både i aktivitet og antall mennesker involvert, øker behovet for å tydeliggjøre samfunnsmandatet og å kunne begrunne utviklet praksis og pedagogikk.

UEs pedagogiske plattform er utarbeidet i tett samarbeid med hele organisasjonen og fagmiljøer i vårt nettverk både nasjonalt og internasjonalt. Spesielt vil vi rette en takk til Øystein Gilje, Institutt for lærerutdanning og skoleforskning ved UiO for gode innspill til dokumentet generelt og kapittel to spesielt. Dette kapitlet er forfattet av Gilje i sin helhet og omhandler forankring av og forskning på entreprenørskap i utdanning.

Ungt Entreprenørskap Norge har hatt prosjektansvaret for utvikling av UEs pedagogiske plattform. Arbeidet har tatt utgangspunkt i UEs styrende dokumenter og videreutviklet områder vi har sett behov for å inkludere.

Hensikten med UEs pedagogiske plattform er å avgrense og tydeliggjøre hva vi skal jobbe med i UE og hvorfor. Målgruppen for dokumentet er ansatte i UE men det er også tilgjengelig for andre som er interessert.





SAMMENDRAG

UEs pedagogiske plattform beskriver hvilke kompetanser som må styrkes for å bygge opp elevers og studenters entreprenørskapskompetanse gjennom utdanningsløpet, og hvilke programmer og aktiviteter UE har utviklet for å kunne bidra som en brobygger mellom utdanning og arbeids- og næringsliv inn i dette arbeidet.

Første kapittel beskriver UE som organisasjon, programmene vi tilbyr for å styrke elevers og studenters entreprenørskapskompetanse og hvilke kriterier som ligger til grunn for alt pedagogisk utviklingsarbeid som gjøres i UE.

Andre kapittel gir en oversikt over hvordan entreprenørskap i utdanning er forankret i nasjonale planer og forskning som er gjort på effekt av satsingen på entreprenørskap. I tillegg beskrives entreprenørskap som metode og hvordan dette kan åpne for nye former for læring.

Tredje kapittel beskriver hvilke entreprenørielle kompetanser som styrkes gjennom å delta i UEs programmer og aktiviteter. Det er særlig tre kompetanseområder som er sentrale for å bygge opp barn og unges entreprenørskapskompetanse: kreativitets- og innovasjonskompetanse, handlingskompetanse og omverdenkompetanse.

Fjerde kapittel viser en skjematisk framstilling av hvordan kompetanse kan vektlegges i de ulike programmene.

UEs pedagogiske plattform skal være førende for all aktivitet i regi av UE.



1. UNGT ENTREPRENØRSKAP

Ungt Entreprenørskap (UE) er en ideell og uavhengig organisasjon som arbeider for å bygge opp elevers og studenters entreprenørskapskompetanse gjennom utdanningsløpet. UE er en landsdekkende organisasjon med et nasjonalt ledd, Ungt Entreprenørskap Norge (UE Norge), og 17 fylkesorganisasjoner. UE Norge har det overordnede ansvaret for de pedagogiske programmene og for organisasjonens strategiarbeid mot sentrale myndigheter og nasjonale samarbeidspartnere. Fylkesorganisasjonene har det operative og strategiske ansvaret i sitt fylke gjennom samarbeid med lokale utdanningsinstitusjoner, lokalt arbeids- og næringsliv og lokale myndigheter.

Ungt Entreprenørskap ble etablert 21. oktober 1997 og er en del av et internasjonalt nettverk gjennom Junior Achievement Worldwide (JA Worldwide). Den europeiske delen av organisasjonen, Junior Achievement Europe (JA Europe) har 41 medlemsland. Ungt Entreprenørskap har et nært samarbeid med de europeiske søsterorganisasjonene gjennom utvikling av nye tiltak, erfaringsdeling og tilrettelegging av arenaer. Dette gir også UEs elever og studenter internasjonal erfaring.

Dette kapitlet gir en innføring i UEs rolle og visjon, programportefølje og de kriterier som ligger til grunn for UEs programmer.

UNGT ENTREPRENØRSKAPS VISJON, FORMÅL OG VERDIER

Ungt Entreprenørskaps visjon:

«Vi skal inspirere unge til å tenke nytt og til å skape verdier»

Ungt Entreprenørskaps formål er – i samspill med utdanningssystemet, næringslivet og andre aktører – å:

- Utvikle barn og unges kreativitet, skaperglede og tro på seg selv
- Gi barn og unge forståelse for betydningen av verdiskaping og nyskaping i næringslivet
- Fremme barn og unges samarbeidsevne og ansvarsbevissthet
- Gi forståelse for og kunnskap om etikk og regler i nærings- og arbeidslivet
- Styrke samhandlingen i lokalsamfunnet mellom nærings- og arbeidslivet og skolene
- Stimulere til samarbeid over landegrensene
- Inspirere til framtidig verdiskaping i en sosial, kulturell og økonomisk sammenheng





Ungt Entreprenørskaps kjerneverdier:

Framtid

- UE styrker unge menneskers evne og kompetanse til å mestre framtiden
- UE er en drivkraft for verdiskaping og nyskaping
- UE gir viktige bidrag til å skape livskraftige lokalsamfunn og global bærekraftig utvikling

Samspill

- UE lærer barn og unge å samarbeide
- UE er en forutsigbar og langsiktig samarbeidspartner i spennet mellom utdanning og arbeids- og næringsliv
- UE skaper møteplasser og bygger nettverk; lokalt, nasjonalt og internasjonalt

Skaperglede

- UE gir unge mennesker muligheter til å utvikle kreativitet, skaperglede og tro på seg selv
- UE motiverer unge mennesker til å tenke nytt og til å skape verdier
- UE benytter «Lære ved å gjøre» i sentrum for all aktivitet

UE legger stor vekt på å knytte til seg gode samarbeidspartnere som kan bidra til å styrke broen mellom utdanning og arbeids- og næringsliv. For å bygge opp barn og unges entreprenørskapskompetanse er det avgjørende å legge til rette for en virkelighetsnær læring, og det pedagogiske grunnlaget for denne læringen er nærmere beskrevet i kapittel 3.

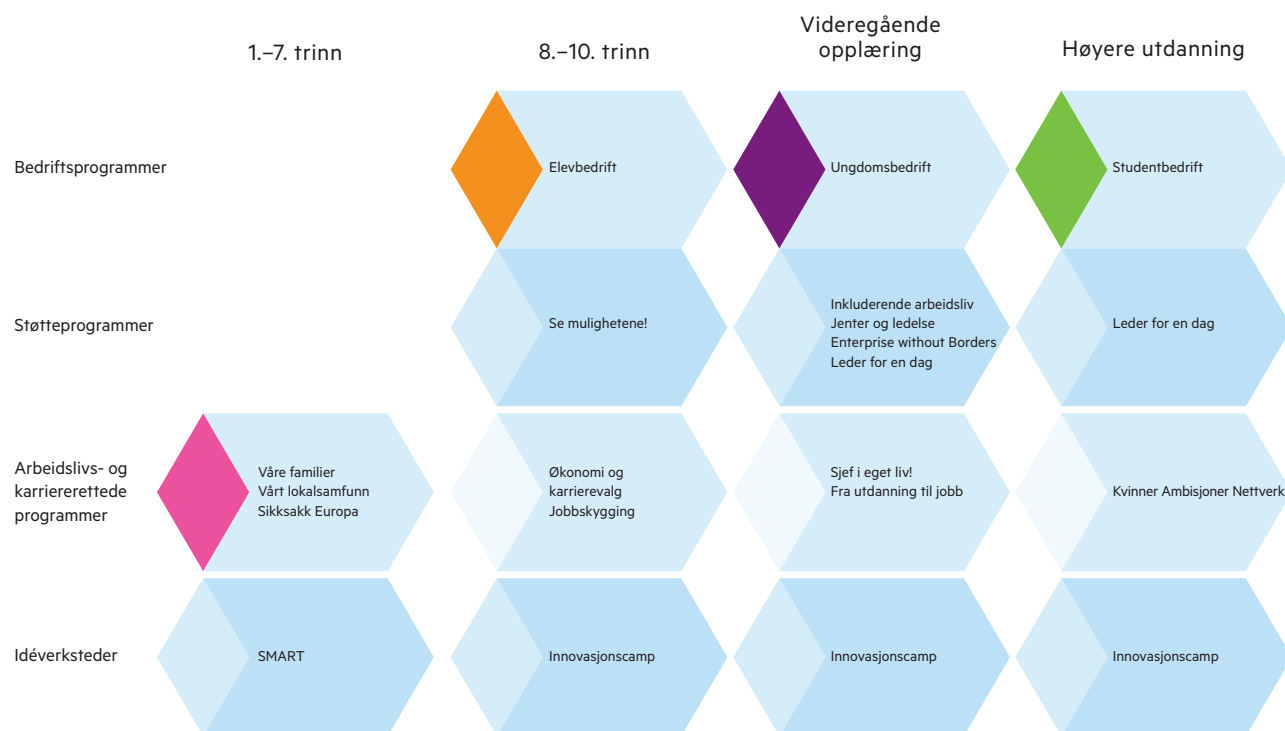


UNGT ENTREPRENØRSKAPS PROGRAMMER

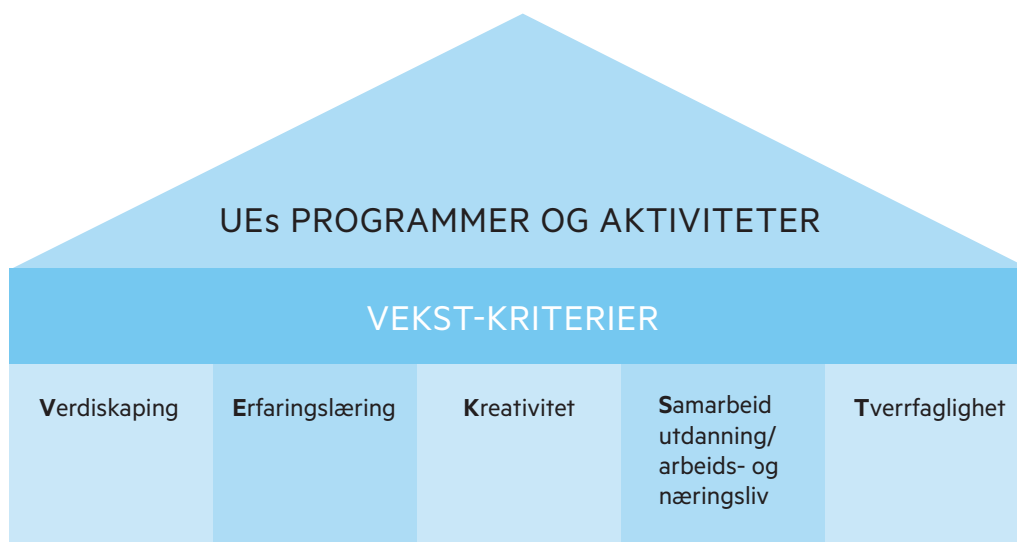
UEs programmer er delt inn i tre kategorier:

- **Bedriftsprogrammene** gir erfaring med oppstart, utvikling, og avvikling av en bedrift gjennom et skoleår/semester. Bedriftsprogrammene har temabaserte støtteprogrammer som bidrar til å øke læringsutbyttet gjennom året.
- **Arbeidslivs- og karriererettede programmer** gir innsikt i hvordan man kan være med å bidra i egne nære omgivelser, framtidige muligheter og forståelse av hvilke økonomiske konsekvenser egne valg har.
- **Idéverksteder** gir erfaring med og kunnskap om kreative prosesser og innovasjon.

Figuren under viser hvilke programmer som hører til i hver kategori, og på hvilke trinn i utdanningsløpet disse programmene tilbys.



Figur 1. Ungt Entreprenørskaps programmer



Figur 2. VEKST-kriteriene

ENTREPRENØRSKAPSKRITERIER VEKST

UE har formulert fem kriterier som kjennetegner og kvalitetssikrer innholdet i programmene og aktivitetene: Verdiskaping, Erfaringslæring, Kreativitet og innovasjon, Samhandling og Tverrfaglighet (VEKST). De fem VEKST-kriteriene er sidestilte, men det vil variere hvilke kriterier som har sterkest fokus i ulike programmer og hvordan UE tilrettelegger for et godt læringsmiljø og læringsutbytte. Ved å tilrettelegge for læring etter VEKST-kriteriene vil elever og studenter gradvis bygge opp sin entreprenørskapskompetanse (entreprenørskapskompetanse blir utdypet i kapittel 3).

Verdiskaping:

Bevissthet om hvordan egne og andres handlinger er med på å skape varige verdier og lønnsomme arbeidsplasser for en selv og andre, er en viktig del av det å utvikle entreprenørskapskompetanse (St. meld. nr. 7 (2008–2009)). Et av UEs mål er å gi elever og studenter forståelse av betydningen av nyskaping i arbeids- og næringslivet, og inspirere

til framtidig verdiskaping i en sosial, kulturell og økonomisk sammenheng. Elever og studenter blir motiverte når de gjennom å anvende kunnskap skaper verdi for andre. Når de ser nytten med og verdien av det de skaper, øker også forståelsen for egen læring og de kunnskaper de er i ferd med å tilegne seg (Lackéus, 2015). I UEs programmer er det størst fokus på sosial og kulturell verdiskaping i de programmene som tilbys barne- og ungdomstrinnet. Kunnskap om og forståelse av hvordan elever og studenter kan bidra til økonomisk verdiskaping for samfunnet vektlegges gjennom programmer senere i utdanningsløpet.

Å sikre en kunnskapsrik og kompetent arbeidsstyrke er avgjørende for arbeidslivets evne til innovasjon og verdiskaping. Samfunnet er avhengig av skapende mennesker som omsetter ideer til nye virksomheter eller som foretar forbedringer innenfor eksisterende virksomheter. Tilrettelegging for økt innovasjon og verdiskaping er avgjørende for å bygge et bærekraftig samfunn framover.



Erfaringslæring:

Å lære av erfaringer man selv gjør, er sentralt for å bygge opp entreprenørskapskompetanse. UEs programmer legger vekt på aktiv medvirkning i læringsprosessen. Det betyr at det er elevene som innenfor rammene av programmet skal drive prosessen framover. Samtidig er det viktig at elever og studenter får høste erfaring fra egen virkelighet. Veien til løsning går fra praksis til teori og så tilbake til praksis (Kolb, 1984). UE legger opp til at elever og studenter har arenaer hvor de skal være aktive, ta egne valg underveis i læreprosessen og skaffe seg erfaringer de kan reflektere over. Muligheter for å kunne prøve og feile under trygge omgivelser fører til at elevene og studentene får et eierforhold til sin kunnskap og forståelse (Freeman et al., 2014)

Kreativitet og innovasjon:

Kreativitet handler om å utvikle ideer, og innovasjon handler om å kunne omsette ideer til handling.¹

UE ønsker gjennom bruk av øvelser og aktiviteter å utvikle elevers og studenters kreativitet og legge til rette for at de kan være nyskapende. I UEs programmer jobber elever og studenter med idéutvikling og kreativitets- og innovasjonsprosesser i samarbeid med andre. Elevene og studentene utfordres til å være nysgjerrige og fantasifulle, ta initiativ og å komme opp med løsningsforslag som er nyskapende.

For å lykkes med nyskaping og innovasjon i norsk arbeids- og næringsliv må samfunnet ha mennesker som er trygge på og positive til å bidra i kreativitets- og innovasjonsprosesser.

Samarbeid utdanning og arbeids- og næringsliv:

En av utdanningssystemets viktigste oppgaver er å utdanne elever og studenter til et framtidig arbeidsliv². Elever og studenter må få grunnleggende kjennskap til hvilke muligheter som ligger i eget lokalmiljø og i arbeids- og næringsliv generelt, for å kunne gjøre riktige utdannings- og karrierevalg.

Samfunnet er i så rask endring at utdanningssystemet alene ikke har mulighet til å gi elever og studenter den kompetansen de trenger. Et tett og gjensidig samarbeid med både lokalt næringsliv og andre miljøer i lokalsamfunnet er nødvendig. (Dede, 2010)

UEs programmer og aktiviteter kjennetegnes av et aktivt og forpliktende samspill mellom arbeids- og næringslivet, med klart definerte mål.

Tverrfaglig arbeidsform:

Entreprenørskap er en tverrfaglig arbeidsform som bygger opp barn og unges kunnskaper, ferdigheter og holdninger. Selve kjernen i entreprenørskapskompetanse ligger i det å ha evnen til å se løsninger ut fra bredden i ens eget erfaringsgrunnlag og kunne anvende dette i nye sammenhenger. Ved å løse opp skillene mellom fagene og oppmuntre elever og studenter til å søke bred kunnskap i egen problemløsning, vil de i større grad finne kreative løsninger og få resultater som de kan nyttiggjøre seg videre. Det er først når de har utviklet evnen til å tenke tverrfaglig og se forbindelser mellom fagene, at de etablerer kunnskap som kan nyttiggjøres i flere sammenhenger.

Gjennom å integrere flere fag inn i entreprenørskapsprosjekter vil elever og studenter styrke sin evne til flerfaglig læring.

¹ European Commission (2014) Competitiveness and Innovation Framework Programme (CIP). http://ec.europa.eu/cip/index_en.htm

² OECD (2005) The Definition and Selection of Key Competencies. Executive Summary.



2. ENTREPRENØRSKAP I UTDANNING

Dette kapitlet gir først en oversikt over hvordan entreprenørskap er beskrevet i læreplaner og handlingsplaner som er med på å utforme utdanningspolitikken i Norge. I andre del av kapitlet legges det vekt på hva forskningen kan si om effekten av entreprenørskap, ikke bare for læring i andre fag, men også for evnen og viljen til å starte egen bedrift. I siste del av kapitlet beskrives entreprenørskap som metode og hvordan denne kan åpne opp for nye former for læring, både i dybden og på tvers av fag over tid.

ENTREPRENØRSKAP I LÆREPLANER OG POLICYDOKUMENTER

Det europeiske rammeverket for nøkkelkompetanser³ identifiserer åtte nøkkelkompetanser og ulike tverrgående temaer – som kombinerer kunnskap, ferdigheter og holdninger – vurdert som nødvendige for personlig tilfredshet og utvikling, aktivt medborgerskap, sosial inkludering og sysselsetting i det 21. århundre. KeyCoNet⁴ -prosjektet overleverte i 2014 konklusjoner og anbefalinger for styrking av utviklingen av disse nøkkelkompetansene i politikk og praksis. Trening i initiativ og entreprenørskap en av åtte anbefalte nøkkelkompetanser for livslang læring. Forslaget beskriver grunnleggende initiativ og entreprenørskap som evnen til å gjøre ideer om til handling. Beskrivelsen inkluderer både kreativitet, innovasjon og risikotaking, og evnen til å planlegge og lede prosjekter for å oppnå målsettinger. En av anbefalingene er at undervisning i nøkkelkompetanse skal innbefatte å samarbeide med lokalsamfunnet og det lokale næringslivet for å skape nye muligheter for virkelighetsnær læring.

I Norge har entreprenørskap vært på den politiske agendaen i flere tiår, og vi er et av de landene i Europa der det er svært mange politiske dokumenter knyttet til entreprenørskap i utdanningen (EiU). I vårt land står entreprenørskap i utdanningen høyt på agendaen. Denne høye prioriteringen er dokumentert i flere handlingsplaner og stortingsmeldinger som viser at Norge har en målrettet strategi på dette området. Kunnskapsdepartementet (KD), Kommunal- og regionaldepartementet (KRD) og Nærings- og handelsdepartementet (NHD) har samarbeidet om å utvikle en strategi for EiU.

3 Europaparlaments- og råds rekommandasjon av 18. desember 2006 on nøkkelkompetanseområder for livslang læring (2006/962/EF), Den europeiske unions tidende, 30.12.2006

4 KeyCoNet 's conclusions and recommendations for strengthening key competence development in policy and practice – Final report: "Collaboration with external community and business stakeholders to create more opportunities for "real world" learning" (s. 5).



Strategiplanen for grunnopplæringen *Se muligheten og gjør noe med dem!* ble lansert i 2004 av KD, KR D og NHD og revidert i 2006. Fra 2009 ble også høyere utdanning inkludert i Handlingsplanen for entreprenørskap i utdanningen (2009–2014). Denne handlingsplanen bygger på en definisjon av entreprenørskap som blant annet brukes i Stortingsmelding nr. 7 (2008–2009): «Entreprenørskap er en dynamisk og sosial prosess, der individer, alene eller i samarbeid, identifiserer muligheter, og gjør noe med dem ved å omforme ideer til praktisk og målrettet aktivitet, det være seg i sosial, kulturell eller økonomisk sammenheng.» I Stortingsmelding nr. 25 (2008–2009) legges det særlig vekt på å stimulere til entreprenørskap i samfunnet generelt og entreprenørskap i utdanningen som hovedstrategi for regional og lokal utvikling.

I Strategiplanen fra 2006 defineres begrepet entreprenørskapskompetanse som en kombinasjon av personlige egenskaper og holdninger, ofte kalt entreprenørielle egenskaper, og formelle kunnskaper og ferdigheter. Enkelte forskere har problematisert en slik definisjon, og blant annet pekt på at verdiskaping blir borte med en slik bred definisjon. I Danmark er verdiskaping en del av definisjonen, og på den måten bedre ivarettatt enn i Norge.⁵

5 «Entreprenørskap er, når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre. Den værdi der skabes kan være af økonomisk, social eller kulturel art.» (FFE-YE, 2011). I Danmark defineres Entreprenørskapsundervisning på denne måten: «Indhold, metoder og aktiviteter, der understøtter udvikling af motivation, kompetence og erfaring, som gør det muligt at iværksætte, lede og deltage i værdiskabende processer.» (FFE-YE, 2013) <http://www.ffe-ye.dk/media/538368/taksonomi-i-entreprenørskapsuddannelse-til-net.pdf>

I Handlingsplanen (2009–2014) er EiU forstått som både det å utvikle personlige egenskaper og holdninger, lære fag og grunnleggende ferdigheter, og lære kunnskap og ferdigheter om forretningsutvikling og nyskapsprosesser (KD, KR D og NHD 2009, s. 8). Målet for denne handlingsplanen er «å styrke kvaliteten på og omfanget av entreprenørskapsopplæringen på alle nivåer og fagområder i utdanningssystemet», og den inneholder i alt 14 tiltak (se Spilling, 2014, s. 248–260 for detaljer).

UE har lagt ned mye arbeid i å forankre målene i de ulike UE-programmene med kompetansemålene i flere fag i grunnopplæringen, blant annet norsk, matematikk, samfunnsfag, kunst og håndverk, mat og helse og utdanningsvalg (se også Johansen og Schanke, s. 157). Denne forankringen av målene må også settes ut i praksis, og derfor har blant annet lærerutdanningene blitt tildelt midler for å utvikle studietilbud hvor opplæring i entreprenørskap integreres i lærerutdanningen med fokus på pedagogiske prinsipper og egnede verktøy (KD, KR D og NHD, s. 13–14, se også Ask og Røe Ødegård, 2014).

En av nøklene for mer entreprenørskap i grunnopplæringen er å styrke entreprenørskap i lærerutdanningen. Til tross for at dette ifølge policy-dokumenter skal være et satsingsområde, viser de siste resultatene fra et følgeforskningsprosjekt at det i det siste har vært en nedgang i entreprenørskap i lærerutdanningene (Spilling, Johansen og Støren, 2015). Forskerne i prosjektet påpeker at det skyldes lite interesse fra institusjonene, og at de fleste satsinger i lærerutdanningen ikke går i dybden, men blir små prosjekter som inkluderer mange lærerstudenter over kort tid. Det kan derfor se ut som om det er et misforhold mellom hvordan entreprenørskap er omtalt i rammeplanen til lærerutdanningene, og hvordan programmene og satsingene faktisk blir gjennomført i disse utdanningene.

EiU er også forankret i det nasjonale kvalifikasjonsrammeverket for høyere utdanning (Kunnskapsdepartementet, 2014). Gjennom implementering av kvalifikasjonsrammeverket skal innovasjons- og nyskapskompetanse



være integrert i alle fagområder på alle nivåer. Programmet Studentbedrift kan brukes til å oppnå det forventede læringsutbyttet, forstått som både kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

ENTREPRENØRSKAP, KREATIVITET OG INNOVASJON

En vanlig inndeling av entreprenørskap i utdanning er å skille mellom å lære **om, for** og **gjennom** entreprenørskap.

Utdanning om entreprenørskap innebærer at man lærer om entreprenørskaps betydning og rolle i et moderne samfunn, med vekt på viktigheten av et innovativt, kreativt og nytt næringsliv (se også kapittel 2 i dette dokumentet).

Utdanning for entreprenørskap skal gi opplæring og trening i å utvikle ferdigheter og kompetanser som grunnlag for å starte opp og drive egen virksomhet. En slik tilnærming inkluderer det å lage budsjett, organisasjonsplan og markedsstrategi i forbindelse med å utvikle en forretningsidé.

Den tredje tilnærmingen, **utdanning gjennom entreprenørskap**, legger vekt på å arbeide med en entreprenøriell prosess som en pedagogisk metode (se også kapittel 2 i dette dokumentet, og Spilling et al. 2015). I arbeid med utdanning *gjennom* entreprenørskap er det viktig å se hvordan denne metoden er forankret i læringsteorier og nyere perspektiver i grunnopplæringen.

Sentrale teoretikere i deler av den pedagogiske forskningen i dag er den russiske læringsforskeren Lev S. Vygotskij (1978; 1986), den amerikanske utdanningsforskeren John Dewey (1916; 1938; 2008) og den amerikanske psykologen Jerome Bruner (1990). Felles for disse er at de vektlegger at elever skal være aktive i sin læringsprosess og at læring og utvikling blir forstått som en del av et sosialt samspill der kunnskap skapes og gjøres relevant for dem som deltar i fellesskapet (Lave og Wenger, 1991; Rogoff og Lave, 1984).

Utdanning gjennom entreprenørskap er kjennetegnet ved en rekke programmer i UE som vektlegger samarbeid mellom elever, innovasjon

og kreativitet. Innenfor forskningen på kreativitet har det de siste årene vært en dreining bort fra en ensidig psykologisk forståelse av kreativitet. Mange forskere har blitt mer opptatt av hvordan vi sammen er kreative i et spesifikt miljø (Kaufmann, 2006; Se også Runco og Pagnani, 2011 for en oversikt). Kreative læringsprosesser i slike miljøer inkluderer det å være nysgjerrig, utholdende, fantasifull, samarbeidende og disiplinert (Spencer, Lucas og Claxton, 2012). Utdanning gjennom entreprenørskap bør derfor være forankret i et syn på læring der entreprenøriell kompetanse og kunnskap utvikles i et læringsfellesskap over tid. Nye kommunikasjonsformer, kombinert med lave startkostnader for idéutvikling har skapt noen nye premisser for elevbedrifter og entreprenørskapsprosjekter i både grunnskole og høyere utdanning (Gilje, 2013). Her ser vi et tydelig ønske om en økt deltakelse hos elever i kreative arbeidsprosesser, ofte som nettbaserte fellesskap. Her skaper ungdom læringsprosesser på grensen mellom arbeidsliv og fritidsaktiviteter (Anderson, 2008; Ito 2009).

De fleste forskere er opptatt av hva entreprenørskap som pedagogisk metode kan bidra med i skolens læringsarbeid. Enkelte forskere er særlig opptatt av hvordan entreprenørskap kan utvikles som pedagogisk metode i skolen (Ask og Røe Ødegård, 2014). Disse forskerne legger til grunn et svært vidt syn på verdiskaping ved å se på den som noe mer enn det å skape økonomiske verdier. Slik blir entreprenørskap legitimert gjennom en tredeling som er knyttet til samfunnsendringer, framtidskompetanser og skolens samfunnsoppdrag i en tid med store teknologiske endringer. I norsk forskning er det argumentert for at arbeid med framtidskompetanser som del av entreprenørskap er nært knyttet til læring og sosialisering i et sosiokulturelt perspektiv (Ask og Røe Ødegård, 2014). I tillegg til denne pedagogiske tilnærmingen til entreprenørskap har det vært gjennomført en rekke langvarige forskningsprosjekter som i større grad også har sett på betydningen av entreprenørskap for verdiskaping. Denne forskningen har vært mer orientert mot effekten av entreprenørskap i utdanning, og vært mindre opptatt av hvordan entreprenørskap kan utvikles som pedagogisk metode i grunnopplæringen og



høyere utdanning (Johansen og Schanke, 2011; Spilling, Johansen og Støren, 2015).

Begge disse perspektivene blir berørt i Ludvigsen-utvalgets hovedrapport, som ble lansert i juni 2015. I NOU 2015:8 *Fremtidens skole – fornyelse av fag og kompetanser* anbefaler utvalget fire kompetanseområder som grunnlag for fornyelse av skolens innhold. Disse fire områdene er:

1. Fagspesifikk kompetanse
2. Kompetanse i å lære
3. Kompetanse i å kommunisere, samhandle og delta
4. Kompetanse i å utforske og skape

En slik inndeling i fire kompetanseområder dreier vektleggingen bort fra grunnleggende ferdigheter og faginndeling i skolen, og mot et bredere kompetansebegrep enn den forståelsen av ferdigheter som i dag preger deler av Kunnskapsløftets tenking (Kunnskapsdepartementet, 2015). Ludvigsen-utvalget (Kunnskapsdepartementet, 2015) vektlegger hvordan entreprenørskap som metode kan brukes for å øke innovasjonskompetansen både i arbeidslivet og i skolen. Entreprenørskap og elevbedrift i grunnopplæringen er omtalt i flere kapitler i denne NOU-en. Der legges det vekt på at innovasjon er viktig for samfunnet og for bedrifter og andre virksomheter. Utvalget legger vekt på at deres bruk av innovasjonsbegrepet delvis overlappes av innholdet i entreprenørskapskompetanse (KD, 2015, s. 32). En slik forståelse av innovasjonsbegrepet ligner elementer fra Schumpeters teori om økonomisk utvikling, slik den har blitt utviklet i senere tid (se Spilling, 2006b). Ved å fokusere på entreprenørskapskompetanse hos det enkelte individ gir man mulighet til å skape endring enten gjennom å starte ny virksomhet eller skape endringer gjennom det bestående (Spilling et al., s. 19). Ved siden av endring og innovasjon som en grunnleggende drivkraft i EiU er også kreativitet svært viktig. .

Kreativitet anses som evnen til å utvikle ideer, mens innovativ kompetanse innebærer å kunne omsette ideer til handling og ta initiativer (European

Commission, 2014). Sammenhengen mellom entreprenørskap, innovasjon og kreativitet er eksplisitt i utvalgets innstilling, der det heter at:

Innovasjon er viktig for samfunnet og for bedrifter og virksomheter, og elevene vil kunne videreutvikle innovativ kompetanse i høyere utdanning og i arbeidslivet. Kreativitet slik den er beskrevet her, dekker viktig kompetanse i framtidens samfunns- og arbeidsliv. Likevel har utvalget valgt å bruke begrepet innovasjon i tillegg til kreativitet, for å understreke at elevene vil ha behov for å lære å ta initiativer og omsette ideer til handling. Entreprenørskap brukes ofte sammen med eller i stedet for innovasjonsbegrepet, og mange ser entreprenørskap som en kompetanse skolen skal bidra til å utvikle, og som en viktig arbeidsmåte i skolen (...) Utvalget har valgt å bruke innovasjonsbegrepet, men viser til at dette delvis overlappes av innholdet i entreprenørskapskompetanse.

De neste årene vil gi svar på hvordan entreprenørskap i grunnopplæringen blir formulert i selve målene i nye læreplaner, og om fagene blir strukturert etter de fire nye kompetanseområdene. I særlig grad kan aktiviteter i Ungt Entreprenørskap bli brukt til å styrke kompetanse i å kommunisere, samhandle og delta, og ikke minst utforske og skape. Ved å gå over fra fokus på fag og grunnleggende ferdigheter til en inndeling i fire kompetanseområder åpner en opp for å inkludere entreprenørskap, innovasjon og kreativitet gjennom strukturelle grep i læreplanen.

FORSKNING PÅ ENTREPRENØRSKAP I UTDANNINGEN

Internasjonal forskning på entreprenørskap har i hovedsak vært rettet mot høyere utdanning, og det finnes færre studier på entreprenørskap i grunnopplæringen. På den annen side er det åpenbart at norske forskere i større grad enn internasjonale forskere har sett nærmere på både ungdomsskoleelevers og videregående elevers entreprenørskapsutdanning. Det finnes altså flere studier av elever i grunnopplæringen nasjonalt, enn relevante studier av samme elevgruppe internasjonalt. Studier av elever





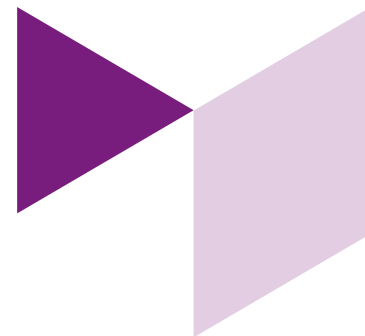
i grunnopplæringen er relevante for å se om handlingsplanen for entreprenørskap i det enkelte land fungerer etter sin hensikt. Disse studiene er derfor av stor betydning for utviklingen av både policy og planer i entreprenørskap. De bidrar til at entreprenørskap i skolen blir forskningsbasert, og styrker entreprenørskaps legitimitet innenfor grunnopplæringen og høyere utdanning.⁶

De ulike studiene kan deles i to grupper. Den første gruppen med studier er interessert i å måle hvordan entreprenørskap i utdanningen fungerer for å utvikle entreprenørielle kompetanser. Den andre gruppen med studier er interessert i å finne ut om deltakelse i elev- og ungdomsbedrifter bedrer skolerestulater generelt og påvirker personlige egenskaper som motivasjon og kreativitet.

Den første gruppen med studier er opptatt av å studere **sammenhengen mellom det å ha entreprenørskap på skolen og utvikle entreprenørskapskompetanse**. Noen studier måler korttidsvirkningen av entreprenørskapsprosjekter. For å forstå en effekt av entreprenørskap i utdanningen er forskerne interessert i å undersøke elevens intensjon og evne til å starte en virksomhet kort tid etter at en Ungdomsbedrift er gjennomført. Norge er det landet som har utført noen av de største kvantitative studiene på sammenhengen mellom entreprenørskapsprosjekter og utvikling av entreprenørskapskompetanse.

I to spørreundersøkelser som ble gjennomført i henholdsvis 2008 og 2012, deltok til sammen over 6300 elever på barne- og ungdomsskolens 10. trinn, og på 2. trinn i videregående opplæring.⁷ Studiene på videregående viste at det er en tydelig sammenheng mellom deltakelse i UB og andre entreprenørskapsprosjekter og sannsynligheten for å starte egen bedrift (kunnskap) og ha positive holdninger til kunnskapen om dette. Høsten 2011 gjennomførte Østlandsforskning en undersøkelse på egenetablering blant personer i alderen 24–25 år. Rapporten viser at blant dem som har drevet Ungdomsbedrift (UB) på skolen, har 17 prosent etablert en virksomhet. For kontrollgruppen, der elevene ikke har drevet Ungdomsbedrift, er det tilsvarende tallet 13 prosent. En annen norsk studie viser at UB-deltakere er mer positive til entreprenørskap (det å være entreprenør) enn ungdom som ikke har deltatt i UB (Johansen, Clausen og Schanke, 2013).

Videre viser en studie at norske jenter og gutter har noe ulike oppfatninger og holdninger til hvorfor de ønsker å være en entreprenør.⁸ I tillegg oppfatter ungdom i Norge som har deltatt i UB, at de har fått bedre evner til å starte en virksomhet (Støren, 2014b).



⁶ Et norsk eksempel på dette er følgeforskningsprosjektet om entreprenørskap i utdanningen. Prosjektet ser blant annet på sammenhengen mellom oppnåelse av læringsmål og hvordan Handlingsplanen for entreprenørskap (2009–2014) har blitt fulgt opp. Samtidig påpekes det i følgeforskningsprosjektet for entreprenørskap (Olav R. Spilling, Vegard Johansen og Liv Anne Støren, 2015) at mål som ligger i handlingsplanen (KD, KRD, HD, 2009) er vanskelige å undersøke empirisk.

⁷ Svarprosenten i begge studier var på om lag 80 prosent, noe som regnes som svært høyt. Elevene svarte på spørreskjemaet i undervisningstiden. (Vegard Johansen, 2012)

⁸ Girls participating in CP are less likely to think that an entrepreneur is someone who wants to be his/her own boss. Boys in the CP programme are more likely to think that an entrepreneur "is someone who wants recognition by society" and less likely to perceive an entrepreneur as "someone who is not well educated". (Vegard Johansen et al., 2013).



En rekke internasjonale studier viser også, som de norske studiene, at deltakelse i entreprenørskapsprosjekter øker sannsynligheten for å starte en egen bedrift. Disse studiene bygger på spørsmål der entreprenørskapselever blir spurt om hva de vil gjøre i framtiden. Et fåtall av disse studiene har over tid undersøkt hva ungdom faktisk har gjort etter endt UB. En svensk studie som har brukt en slik metode, viste at elever som har gjennomført UB oftere har erfaring med entreprenøriell aktivitet enn unge voksne som ikke har gjennomført UB (Wennberg og Elert, 2012). Selv om de fleste studier viser at entreprenørskapsprosjekter øker sannsynligheten for at ungdom ønsker å starte en virksomhet, viser enkelte studier at ønsker om å starte en virksomhet ikke blir styrket gjennom slike prosjekter (se Støren, 2014b, s. 128–129 for en oversikt over studier).

Den andre gruppen med studier består av enkelte effektstudier som er opptatt av **å måle om elevers deltakelse i entreprenørskap gir noen effekt på elevers skoleprestasjoner, læringsutbytte og motivasjon i øvrige fag**. Fra handlingsplanen i 2009 ligger det en sterk forventning om at entreprenørskapsprosjekter skal stimulere læring i fag generelt og grunnleggende ferdigheter. Den forskningen som belyser sammenhenger mellom disse overordnede, brede målene og entreprenørielle ferdigheter og grunnleggende ferdigheter, er mindre i omfang enn den forskningen som ser på hvordan entreprenørskapsprosjekter kan belyse kompetanser i og holdninger til å starte en virksomhet. Forskningen som sammenligner skolekarakterer hos deltakere og ikke-deltakere i entreprenørskapsprosjekter, er primært gjort i Norge. En studie med 1400 elever i videregående skoler viser at deltakelse i entreprenørskapsprosjekter har minimal betydning for karakteren (Vegard Johansen, 2014). En annen studie som sammenligner karaktersnitt på vitnemålet, basert på spørreundersøkelse av 1200 personer i alderen 24–25 år konkluderer på samme måte, entreprenørskapsprosjekter har liten betydning for karakterer generelt (Johansen, 2014). Det er viktig å påpeke at dette funnet indikerer også at elever som har brukt mer tid på entreprenørskapsprosjekter, og da mindre tid på kun skolefag, får like gode karakterer i fagene som andre elever.

I sluttrapporten til det nevnte følgeforskningsprosjektet (Spilling et al., 2015) oppsummeres det med at deltakelse i Ungt Entreprenørskaps elevbedrifter har positiv betydning for skoleprestasjoner på ungdomsskolen. En nyere økonometrisk analyse (Johansen og Schanke, 2014) viser at mens deltakelse i øvrige entreprenørskapsprosjekter hadde liten virkning på karaktersnitt, har elever som deltar obligatorisk i EB, noe høyere karaktersnitt enn elever som ikke deltar i EB, mens i videregående opplæring er det så å si ikke forskjell mellom gruppene. Denne positive effekten: «kan handle om at elevbedrift er fleksibelt, tverrfaglig, praktisk og forankret i kompetansemål, og at skolene har forankret og integrert elevbedriftsprosjektet i mange skolefag» (Spilling et al., 2015, s. 9). I videregående ser det ikke ut til at entreprenørskapsprosjekter har betydning for skoleprestasjoner, men det er en positiv sammenheng mellom deltakelse i entreprenørskapsprosjekter og vurdering av egen kreativitet og kunnskap om samarbeid (Spilling et al., 2015, s. 37). Det er derfor grunn til å tro at prosjektenes innretning på videregående, mot det å starte sin egen bedrift, i større grad bidrar til kompetanser i entreprenørskap, mens prosjekter i ungdomsskolen har en annen tilnærming og er mer tverrfaglige, og dermed ikke gir den samme effekten på spesifikke entreprenørskapskompetanser. Forskerne påpeker at disse funnene er i tråd med resultatene fra internasjonal forskning, men det er noen ganger uklart om entreprenørskap tiltrekker seg elever som allerede er positive og ønsker å starte egen bedrift eller om kunnskapen og holdningene blir lært kun gjennom undervisningen (såkalt selvseleksjon).⁹ Sammenfattet kan vi si at ungdomsbedrift og øvrige entreprenørskapsprosjekter ser ut til å ha en positiv innvirkning på spesifikke entreprenørielle ferdigheter i videregående utdanning, men at det ikke er mulig å finne samme effekt i ungdomsskolen (Spilling, 2014, s. 261).





I studiene av **entreprenørskap i høyere utdanning** er effekter av deltakelse i prosjekter og sysselsetting etter endt utdanning spesielt vektlagt. Som nevnt i forrige delkapittel legger *Handlingsplanen for entreprenørskap i utdanningen* (KD, 2009) vekt på å øke studentenes kreativitet, vilje til å ta initiativ, nyskapingsevne, engasjement i studiene og læring generelt (se også Støren, 2014 s. 182–183).

I Norge er entreprenørskap i høyere utdanning undersøkt i en stor studie der nesten hver tredje student hadde hatt entreprenørskap som en del av utdanningen.¹⁰ 20 prosent av disse studentene mente at denne formen for entreprenørskapstilbud i *høy eller svært høy grad* hadde gitt dem et godt grunnlag for å utvikle gründerkompetanse/entreprenørskapsegenskaper (Støren, 2014b, s. 188). Forskerne påpeker at det kan være formålstjenlig å satse på lengre utdanninger i entreprenørskap, framfor kortere innføringer som en del av høyere utdanning. I denne norske undersøkelsen er også de uteksaminerte studentene spurt om de ønsker å være ansatt eller jobbe selvstendig. 32 prosent av entreprenørskapsstudentene kan tenke seg å være selvstendige, mens tallet for de øvrige kandidatene er 19 prosent (Støren, 2012). Det er imidlertid ikke mulig å si om dette er personlige egenskaper ved dem som i første omgang valgte entreprenørskap som del av høyere utdanning, eller om denne holdningen til tilknytning i arbeidslivet er en effekt av selve utdanningen (såkalt selvseleksjon). Støren (2012) framhever at de fleste kandidatene, uavhengig av entreprenørskap i utdanningen «peker på behovet for fast og sikker inntekt som grunn til å velge å være ansatt framfor selvstendig, også om en fritt kan velge». Resultatet kan indikere at norske studenter er mindre interesserte i å starte egen bedrift enn studenter i andre land som har entreprenørskap i høyere utdanning (Støren, 2012, s. 9).

I studien er det også tydelig at utdanning i entreprenørskap bidrar til å øke nyutdannedes *jobbmuligheter*. I tillegg reduserer det risikoen for å være arbeidsledig blant de gruppene som har kortest utdanning. Det er også flere studier som peker på at entreprenørskap i høyere utdanning gir økt omfang av nyetablering.

Hvilken betydning har entreprenørskap for deltakelse i arbeidslivet etter endt høyere utdanning? Støren (2012) påpeker i sin gjennomgang av internasjonale studier at flere av disse kan tyde på at entreprenørskapsutdanning har positiv effekt på sysselsetting (Støren, 2012, s. 30). For eksempel viser en europeisk undersøkelse (EU 2012) at entreprenørskapsstudenter har lettere for å få jobb enn andre kandidater (Støren, 2014, s. 208), og den viser også at slike studenter i større grad blir selvstendig næringsdrivende.¹¹ 63 prosent av entreprenørskapsstudentene i undersøkelsen var oftere kreative og bidro med nye ideer i jobben, mot 55 prosent i kontrollgruppen. Støren påpeker at forskjellen her er liten, og at det er verdt å merke seg at også mer enn halvparten av de uten entreprenørskap i utdanningen svarer at de «kan utvise kreativitet og bidra med nye ideer i jobben sin»¹² (Støren, 2014b, s. 184–185). Flere internasjonale studier påpeker at det er en «klar sammenheng mellom entreprenørskap i utdanningen og evne til nyskaping og innovasjon på arbeidsplassen» (Støren, 2012, s. 30). Studentenes vilje til å ta initiativ og skape noe nytt er også undersøkt i internasjonal forskning på en rekke ulike måter (se Blenker, Elmholdt, Frederiksen, Korsgaard og Wagner, 2014 for en oversikt).

10 Undersøkelsen, som ble gjennomført av forskere på NIFU, hadde en svarprosent på 50, noe som regnes som tilfredsstillende i slike undersøkelser. 2827 studenter svarte på hele undersøkelsen slik at de inngikk i datamaterialet.

11 16 prosent av entreprenørskapsstudenter svarer at de er selvstendig næringsdrivende i undersøkelsen (EU 2012), mens 10 prosent svarer det samme i gruppen med studenter som ikke har hatt entreprenørskap.

12 I am able to display creativity and new ideas in my current job.



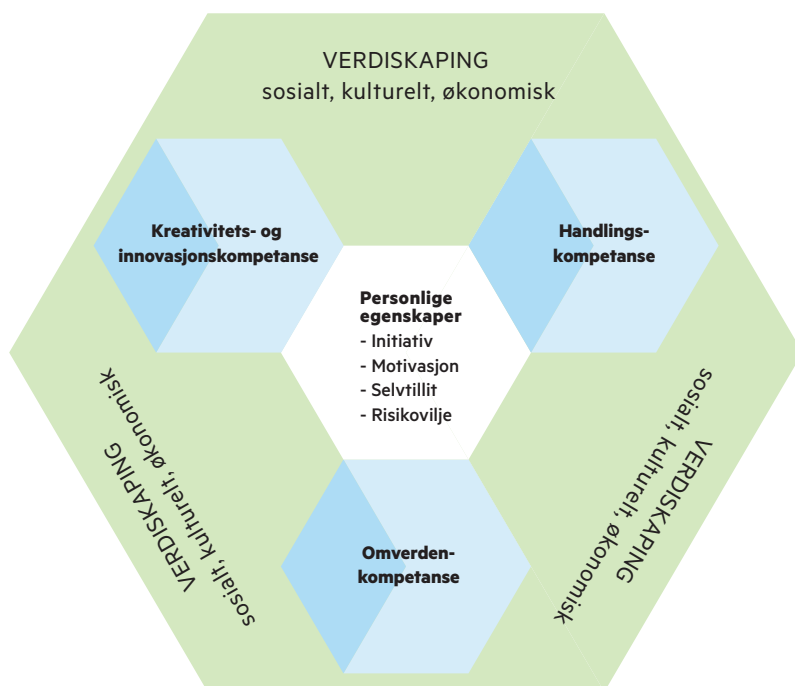
3. ENTREPRENØRSKAPS- KOMPETANSE

I dette kapitlet beskrives nærmere hvilke kompetanser elever og studenter utvikler når de deltar i UEs programmer og aktiviteter. UE er særlig opptatt av hvordan denne kompetansen utvikles over tid.

TRE KOMPETANSEOMRÅDER I UEs PROGRAMMER

UE utvikler programmer med hovedmål å bygge og styrke entreprenørskapskompetanse hos elever og studenter. Formålet dekker både læring *for* entreprenørskap og læring *gjennom* entreprenørskap (ref kap.2). Gjennom trening, erfaring og refleksjon vil personlige egenskaper som initiativ, selvtillit, risikovilje og motivasjon for læring bli utviklet (Blenker et al., 2011; Sarasvathy, 2001; Sarasvathy og Venkataraman, 2011). Dette understøttes ved å sikre at elevene og studentene opplever mestring, at de får jobbe med utfordringer som er tilpasset deres lærings situasjon, at de får prøve og feile i trygge omgivelser, og at de får jobbe med å håndtere usikkerhet.

Gjennom UEs mangeårige erfaring og praksis med EiU, og dokumentasjon i forskning (Nybye og Rasmussen, 2013) er det særlig tre kompetanseområder som er sentrale for å bygge opp barn og unges entreprenørskapskompetanse: **kreativitets- og innovasjonskompetanse, handlingskompetanse og omverdenkompetanse.** Med de personlige egenskapene som fundament, utvikles entreprenøriell kompetanse som et produkt av kunnskap og ferdigheter innen handlingskompetanse, kreativitets- og innovasjonskompetanse og omverdenkompetanse.



Figur 3. Entreprenørskapskompetanse, personlige egenskaper og verdiskaping

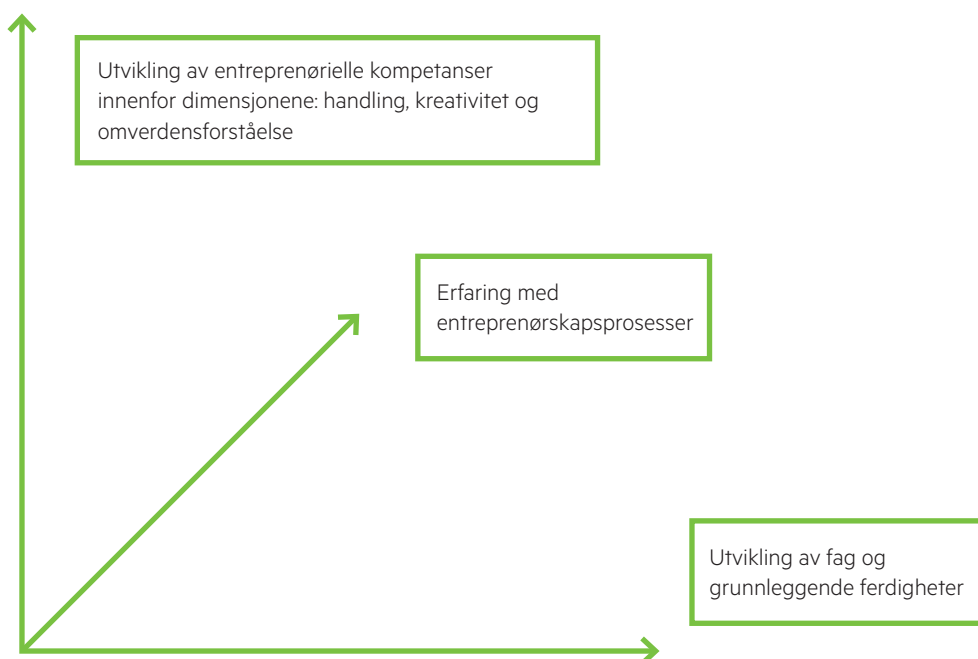
Entreprenørskap representerer en nøkkelkompetanse for vekst, sysselsetting og personlig utvikling. Bevissthet om hvordan skape verdier er en viktig del av det å utvikle entreprenørskapskompetanse. Verdiskaping i en sosial, kulturell eller økonomisk sammenheng er et grunnleggende element i UEs programmer.

PROGRESJON I LÆRING KNYTTET TIL UNGT ENTREPRENØRSKAPS PROGRAMMER

Progresjon handler om utvikling av elevers og studenters læring og om hvordan deres forståelse utvikler seg over tid. Hevet kunnskaps- og refleksjonsnivå utvikler evnen til å forholde seg skapende og løsningsorientert (Illeris, 2013; Dewey 1916).

Det er utviklet flere progresjonsmodeller for entreprenørskap i utdanning der ulike læringsmål og pedagogiske metoder beskrives relatert til utdanningsnivåene (Gibb, 2008, Blenker et al., 2011, Rasmussen og Nybye, 2013, Mahieu, 2006). UEs programmer er utviklet med utgangspunkt i en progresjon der metode og læringsprosess er tilpasset forventet læringsutbytte på de ulike nivåene i det norske utdanningssystemet.

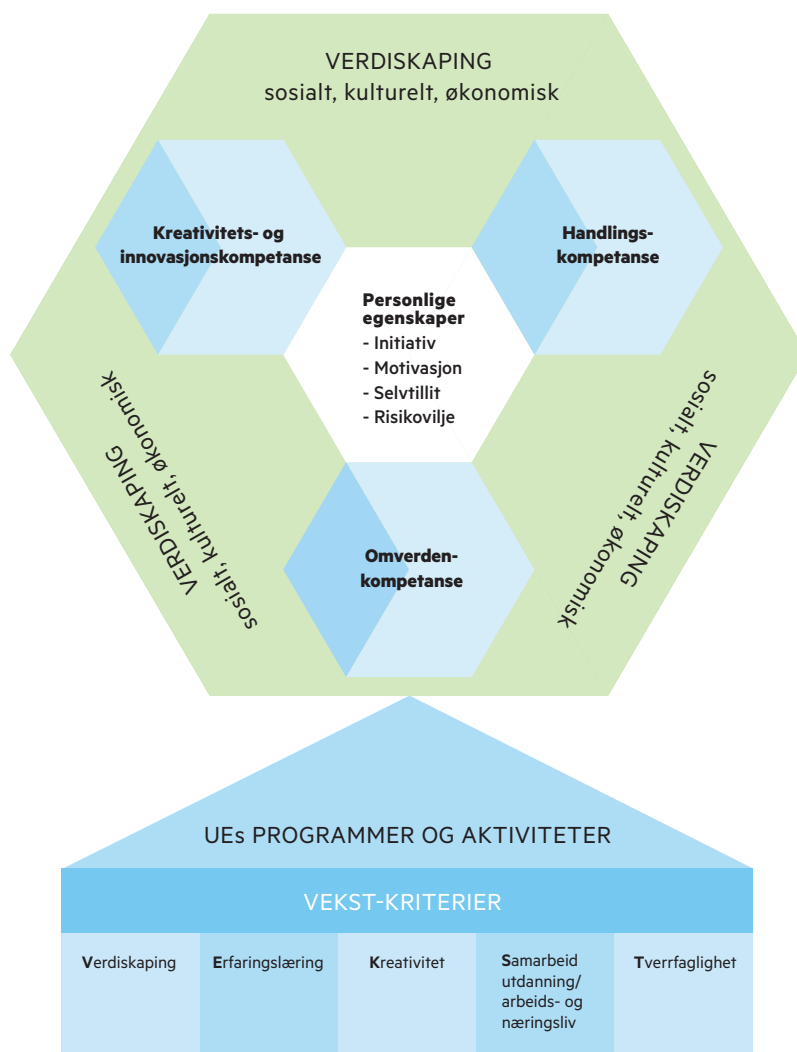
Progresjon i læring



Figur 4. Progresjon er avhengig av tre parametere: Utvikling av entreprenørielle kompetanser, tilbakevendende erfaring med entreprenørskap og evnen til å knytte dette opp mot andre fagområder. (Taksonomi i Entreprenørskapsutdanning, Fonden for Entreprenørskap, 2015)

Uavhengig av utdanningsnivå ligger VEKST-kriteriene (se kap. 1) til grunn i alle UEs programmer og aktiviteter. Målet i alle programmene er å utvikle entreprenøriell kompetanse hos elever og studenter, der vektning av utvikling av de tre kompetanseområdene er tilpasset nivå og ønsket læringsutbytte.

Bevissthet om nyskaping gjennom erfaringslæring ('learning by doing') er gjennomgående i UEs pedagogikk. Gjennom programmene inspirerer UE til framtidig verdiskaping i en sosial, kulturell og økonomisk sammenheng. Lackéus et al. (2013) mener at entreprenørskap i utdanning handler om 'learning by creating value'. Verdiskapingsprosessen drives og eies av initiativtakerne, det vil si elevene og studentene, og det er en tett kobling mot arbeids- og næringsliv (Okpara og Halkias, 2011).



Figur 5. Fra læring til kompetanse



KOMPETANSEOMRÅDE: KREATIVITET OG INNOVASJONSKOMPETANSE¹³

Kreativitet er evnen til både å se muligheter og skape ideer individuelt og i samspill med andre. Idéutvikling er en systematisk prosess hvor man utvikler mange ideer ut ifra en utfordring, et problem eller en mulighet man ser. Å kombinere kjente kunnskaper på nye måter er en viktig kilde til nye ideer og innovasjoner.

Idéutvikling er ikke bare forbundet med fri assosiasjon og generering av ideer, men også bearbeiding og videreutvikling. En ny idé blir til en innovasjon når den tas i bruk. En innovasjon kan være en ny vare, en ny tjeneste, en ny produksjonsprosess, ny anvendelse eller en ny organisasjonsform som er lansert i markedet eller tatt i bruk i produksjonen. Kreativitet og innovasjon foregår ofte i samspill mellom flere personer eller aktører, i et kreativt samspill.

Arbeidsmetoder for å utvikle kreativitet og innovasjonskompetanse kan være alt fra å jobbe med eksperimenterende og skapende aktiviteter, og å sikre at elevene og studentene får tid til å fordype seg, til å presentere åpne oppgaver, å involvere flere sanser og å invitere til refleksjon med hensyn til fantasi og kreativitet.

Progresjon i kreativitet og innovasjonskompetanse

For å utvikle kreativitet og innovasjonskompetanse må elevene og studentene lære seg idéutvikling, innovative prosesser og kreativt samspill. Kreativitet kan trenes og handler mye om holdning (positiv innstilling, åpent sinn, tro på at man kan lykkes). I tabellen under er forventet læringsutbytte i en tidlig fase beskrevet i den venstre rammen, og forventet læringsutbytte lenger ut i progresjonsforløpet beskrevet i høyre ramme.

Elevene har erfaring med å utvikle ideer med utgangspunkt i de nære omgivelsene, gjennom fantasi, nysgjerrighet, lek og utforskende arbeidsmåter.	→	Elevene og studentene har erfaring med og innsikt i kreativitets- og innovasjonsprosesser for å identifisere ideer ut ifra gitte rammer og kriterier.	<i>Idéutvikling</i>
Elevene har erfaring med å velge en løsning, og kunne beskrive og kommunisere løsningen for andre.	→	Elevene og studentene har erfaring med å analysere ulike ideer og videreutvikle dem til en løsning ut ifra gitte kriterier. Elevene og studentene kan reflektere over hvordan løsningen fører til økonomisk, sosial eller kulturell verdiskaping.	<i>Fra idé til handling/ innovasjon</i>
Elevene har erfaring med å utvikle ideer og velge løsninger i en gruppe.	→	Elevene og studentene har erfaring med å utvikle ideer og løsninger ved å dele av sin kunnskap og spille videre på hverandres ideer. Sammen bidrar de til en rikdom og dybde av ideer og løsninger. Elevene og studentene trenes i å velge løsninger i fellesskap.	<i>Kreativt samspill</i>

¹³ Kilder: NOU (2014:7) Elevenes læring i fremtidens skole; Ask og Ødegård (2014) Entreprenørskap i skole og utdanning; Lerdahl (2007) Slagkraft, Håndbok I idéutvikling; Hovland (2008) Entreprenørskap og innovasjonsledelse; St.meld. nr. 7 (2008–2009); Haug (2002) Kreativ ABC; Tangaard (2008) Kreativitet skal læres. Når talent bliver til innovation; Byrge, Hansen (2010) Den kreative Plattform i skolen; De Bono (1992) Serious Creativity, Using the power of lateral thinking to create new ideas



KOMPETANSEOMRÅDE: HANDLINGSKOMPETANSE¹⁴

Å ha handlingskompetanse er en forutsetning for å kunne ta aktivt del i å utvikle samfunnet. Handlingskompetanse kan beskrives som evne og lyst til å iverksette samt å realisere aktiviteter eller å være i stand til å løse en bestemt oppgave innenfor en bestemt kontekst. Målet med læringen blir derfor at elever og studenter skal kunne forholde seg aktivt til en oppgave eller et problem.

For å utvikle handlingskompetanse kreves kunnskaper og ferdigheter, en sosial kontekst, evne og vilje til å reflektere og evne og vilje til å endre adferd. Hvilke spesifikke handlingskompetanser som utvikles, vil avhenge av hvilke kontekster personen deltar i.

I entreprenørskaps- og innovasjonslæringen knyttes handlingskompetanse opp mot evne og lyst til å iverksette verdiskapende initiativer, og realisere disse gjennom samarbeid og bruk av nettverk.

Arbeidsmetoder for å utvikle handlingskompetanse kan være å gi eleven og studentene ansvar for aktivitetene, å bruke kunnskap og ferdigheter i forskjellige kontekster, å bruke nettverk i oppgaveløsningen, å stimulere til variasjon i samarbeidsformer og å stimulere til refleksjon med hensyn til handling.

Progresjon handlingskompetanse

For å utvikle handlingskompetanse er det viktig å utvikle evne til samarbeid, kritisk tenking og problemløsning, endringskompetanse og etableringskompetanse. I tabellen under er forventet læringsutbytte i en tidlig fase beskrevet i den venstre rammen, og forventet læringsutbytte lenger ut i progresjonsforløpet beskrevet i høyre ramme.

<p>Elevene har erfaring med å løse felles oppgaver med felles mål i praksis. De utnytter sine sterke sider til fellesskapets beste. De har en begynnende bevissthet om det nettverket som omgir dem: familie og lokalsamfunn.</p>	<p>→</p>	<p>Elevene og studentene har erfaring med å samarbeide i forskjellige sammenhenger og under tidspress, de kan lede gruppeprosesser, de forstår nytten av å skape nettverk og fordelene ved å danne og jobbe i team.</p>	<p><i>Samhandling</i></p>
<p>Elevene har erfaring med å forstå og å løse problemer som oppstår i hverdagen. De kan formulere problemer med egne ord og har forslag til hvordan de kan løses.</p>	<p>→</p>	<p>Elevene og studentene har erfaring med å gå løs på problemer for å løse dem, ta initiativ og tenke kritisk. Elevene og studentene anvender faglig kunnskap på praktiske og teoretiske problemer/utfordringer og gjør rede for sine valg.</p>	<p><i>Kritisk tenking og problemløsning</i></p>
<p>Elevene har erfaring med endringsprosesser, kan motta hjelp til å se ulike handlingsalternativer og gjøre valg. Elevene har kjennskap til nytenking og innovasjonsprosesser.</p>	<p>→</p>	<p>Elevene og studentene har erfaring med og innsikt i hvordan foreta endring, veie ulike handlingsalternativer opp mot hverandre, argumentere for dem og begrunne de valgene de tar. Elevene og studentene kan bidra til nytenking og innovasjonsprosesser.</p>	<p><i>Endringskompetanse</i></p>
<p>Elevene har erfaring med å iverksette mindre prosjekter og aktiviteter ved hjelp av støtte og veiledning. De ser viktigheten av å skille mellom aktiviteter og løsninger som skaper verdi for andre, og aktiviteter og løsninger som ikke gjør det.</p>	<p>→</p>	<p>Elevene og studentene har erfaring med å starte, utvikle, drive og avvike sin egen bedrift. Elevene og studentene handler kompetent med henblikk på å nå egne mål, bestemt av en intensjon og et ønske om å skape noe av økonomisk, sosial eller kulturell verdi.</p>	<p><i>Etablererkompetanse</i></p>

¹⁴ Kilder: Johnson, Johnson, Haugaløkken og Aakervik (1998) Samarbeid i skolen. Pedagogisk utviklingsarbeid-samspill mellom mennesker; Greeno, J. G. (2006) Learning in activity; Mayer and Wittrock (2006) Problem Solving; Sarasvathy (2008) Effectuation, Elements of Entrepreneurship Expertise; Schumpeter (1934) The Theory of Economic Development; Neck, H.M., Greene, P.G., and Brush, C.G. 2014. Teaching Entrepreneurship: A practice-based approach; Schön, D.A. 1987. Educating the Reflective Practitioner, Nygren, P. og Thuen, H. (2008) Barn og unges kompetanseutvikling.



KOMPETANSEOMRÅDE: OMVERDENKOMPETANSE¹⁵

Entreprenørskap handler om å lære å interagere med omverdenen, og om den verdien som skapes av entreprenøriell handling med omverdenen (Bruyat og Julien, 2001).

Omverdenkompetanse kan forstås som kunnskap om og forståelse av verden rundt oss lokalt og globalt. Det er evnen til å kunne analysere sammenhenger sosialt, kulturelt og økonomisk, og å kunne iverksette handling og aktivitet som bidrar til å skape verdier i vid forstand. Kunnskap om og forståelse av globale problemstillinger knyttet til bærekraftig utvikling hører også med under omverdenkompetanse. Det vil si at jo mer man vet om det samfunnet man er en del av, desto større iderikdom kan man bidra med. Det er et mål at elever og studenter skal ha reflektert over eget etisk ansvar og utfordringer knyttet til dette.

Arbeidsmetoder for å utvikle omverdenkompetanse kan være å stimulere til nysgjerrighet og undring, å sikre interaksjon mellom individ, utdanningsinstitusjon og omverden, å involvere sosiale, økonomiske og kulturelle kontekster og å stimulere til refleksjon med hensyn til verden utenfor skolen.

Progresjon omverdenkompetanse

For å utvikle omverdenkompetanse er det viktig å opparbeide kontekstforståelse, forstå marked og økonomi og kunne reflektere over etiske problemstillinger. I tabellen under er forventet læringsutbytte i en tidlig fase beskrevet i den venstre rammen, og forventet læringsutbytte lenger ut i progresjonsforløpet beskrevet i høyre ramme.

Elevene har erfaring med og kan anvende kunnskap i en kontekst som består av familie, venner og nærmiljø. Elevene kjenner til kulturelle fenomener, skikker og vaner og har kjennskap til at disse kan variere lokalt og globalt. Elevene kan anvende kunnskap som er knyttet til deres nære omgivelser.	→	Elevene og studentene har erfaring med å anvende egen faglighet i ulike bransjer gjennom entreprenørskap lokalt, nasjonalt og globalt. De kan utfordre etablerte «sannheter» ut fra kunnskap om forskjellige kulturer og kulturformer. Elever og studenter kan analysere og reflektere over kulturelle forhold som har betydning for individer, grupper og beslutninger.	<i>Kontekstforståelse</i>
Elevene har erfaring med og forstår ideen om markedet for å kjøpe, produsere og selge et produkt.	→	Elevene og studentene har erfaring med å vurdere og benytte seg av forskjellige strategier for å nå et marked, privat eller offentlig.	<i>Markedsforståelse</i>
Elevene har erfaring med og en grunnleggende forståelse av pengebegrepet og kan lage små budsjetter og regnskaper.	→	Elevene og studentene har erfaring med å analysere økonomiske utfordringer og problemer, søke finansiering og delta i strategiske møter med investorer og interessenter.	<i>Økonomiforståelse</i>
Elevene har erfaring med å skille mellom enkle, etiske problemstillinger i omgivelsene og skille mellom gode og dårlige handlingsalternativer.	→	Elevene og studentene har erfaring med og grunnleggende innsikt i å reflektere rundt etiske og moralske utfordringer og problemer på det økonomiske og administrative fagområdet.	<i>Etisk refleksjon</i>

¹⁵ Kilder: Neck et al. (2014). Teaching Entrepreneurship: A practice-based approach; Nielsen et al. (2009) Entreprenørskap i Teori og Praksis; Shane, S. (2000) Prior knowledge and the discovery of entrepreneurial opportunities; Baron, R.A. (2006) Opportunity Recognition as Pattern Recognition: How Entrepreneurs "Connect the Dots" to Identify New Business Opportunities.



4. KOMPETANSESKJEMA

I UEs programmer vektlegges de ulike kompetanseområdene tilpasset nivå, kategori og omfang (for oversikt over programmene, se figur 1). I et kompetanseskjema kan denne vektleggingen visualiseres. I forkant av gjennomføringen av programmet kan UE-ansatte og lærere/veiledere diskutere vektleggingen med hensyn på de ulike kompetanseområdene. I dette kapittelet har vi satt inn tre eksempler på utfylte kompetanseskjema fra ulike nivå og kategorier.

KOMPETANSESKJEMA UNGDOMSBEDRIFT

Programkategori bedriftsprogrammer: Ungdomsbedrift gir erfaring med oppstart, utvikling, og avvikling av en bedrift gjennom et skoleår. Ungdomsbedrift har temabaserte støtteprogrammer som bidrar til å øke læringsutbyttet gjennom året.

Kompetanseskjema Ungdomsbedrift

1.-4. trinn	5.-7. trinn	8.-10. trinn	VGS	UH

Kompetansemål og omfang		1	2	3	4	5	6
Kreativitet og innovasjon	Idéutvikling						
	Fra idé til handling						
	Kreativt samspill						
Handlingskompetanse	Samhandling						
	Kritisk tenking og problemløsning						
	Endringskompetanse						
	Etablererkompetanse						
Omverdensforståelse	Kontekstforståelse						
	Markedsforståelse						
	Økonomiforståelse						
	Etisk refleksjon						



KOMPETANSEKJEMA INNOVASJONSCAMP UNGDOMSSKOLE

Programkategori idéverksted: gir erfaring med og kunnskap om kreative prosesser og innovasjon.

Kompetanseskjema Innovasjonscamp ungdomsskole

1.-4. trinn				5.-7. trinn			8.-10. trinn			VGS			UH		

Kompetansemål og omfang		1	2	3	4	5	6
Kreativitet og innovasjonskompetanse	Idéutvikling						
	Fra idé til handling						
	Kreativt samspill						
Handlingskompetanse	Samhandling						
	Kritisk tenking og problemløsning						
	Endringskompetanse						
	Etablererkompetanse						
Omverdenskompetanse	Kontekstforståelse						
	Markedsforståelse						
	Økonomiforståelse						
	Etisk refleksjon						



KOMPETANSESKJEMA VÅRT LOKALSAMFUNN

Programkategori arbeidslivs- og karriererettede programmer: gir innsikt i hvordan man kan være med å bidra i egne nære omgivelser, framtidige muligheter og forståelse av hvilke økonomiske konsekvenser egne valg har.

Kompetanseskjema Vårt lokalsamfunn

1.-4. trinn			5.-7. trinn			8.-10. trinn			VGS			UH		

Kompetansemål og omfang		1	2	3	4	5	6
Kreativitet og innovasjon	Idéutvikling						
	Fra idé til handling/innovasjon						
	Kreativt samspill						
Handlingskompetanse	Samhandling						
	Kritisk tenking og problemløsning						
	Endringskompetanse						
	Etablererkompetanse						
Omverdensforståelse	Kontekstforståelse						
	Markedsforståelse						
	Økonomiforståelse						
	Etisk refleksjon						





5. REFERANSER

- Anderson, C. (2008). *The long tail: Why the future of business is selling less of more*. New York: Hyperion.
- Ask, A.M.S. og Røe Ødegård, I.K. (2014). *Pedagogisk entreprenørskap i skole og utdanning*. Kristiansand: Portal, cop. 2014.
- Baron, R.A. (2006). *Opportunity Recognition as Pattern Recognition: How Entrepreneurs “Connect the Dots” to Identify New Business Opportunities*. *Academy of Management Perspectives*, 20(1)
- Blenker, P., Elmholdt, S.T., Frederiksen, S.H., Korsgaard, S. og Wagner, K. (2014). *Methods in entrepreneurship education research: A review and integrative framework*. *Education + Training*, 56(8/9)
- Blenker, P. Korsgaard, S., Neergaard, H., & Thrane, C. (2011). *The question we care about: paradigms and progression in entrepreneurship education*, *Industry and Higher Education*, 25(6), 417-427
- Bruner, J.S. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Dede, C. (2010). *Comparing Frameworks for 21st Century Skills*. I J. Bellanca og R. Brandt (red.) *21st Century Skills*. Bloomington: Solution Tree Press
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Kappa Delta Pi/Touchstone.
- Dewey, J. (2008). *The Child and the Curriculum Including, the School and Society*. New York: Cosimo Inc.
- Freemana,S. et al (2014) *Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, doi: 10.1073/pnas.1319030111
- Gibb, A. (2008). *Entrepreneurship and enterprise education in schools and colleges: insights from UK practice*. *International Journal of Entrepreneurship Education*, 6, 48
- Gilje, Ø. (2013). *Kunst og håndverk i møte med digitale kulturer*. In J. Lepperød, T. Kallestad og Ø. Gilje (Eds.), *Kunst, Håndverk, Teknologi og Design* (s. 13–30): Fagbokforlaget.
- Greeno, J.G. (2006). *Learning in activity*. I K. Sawyer (red.) *Handbook of the Learning Sciences*, Cambridge, MA: Cambridge University Press
- Illeris, K. (2013). *Kompetence hvad hvorfor hvordan?* Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Ito , M. (2009). *Work*. In M. Ito (Ed.), *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media* (s. 295–337). Massachusetts: MIT press.
- Johansen, V. (2012). *Entrepreneurship Education and Academic Performance*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 1–15. doi:10.1080/00313831.2012.726642
- Johansen, V. (2014). *Entrepreneurship Education and Academic Performance*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(3), s. 300–314. doi:10.1080/00313831.2012.726642
- Johansen, V., Clausen, T.H.og Schanke, T. (2013). *Entrepreneurship education and boys’ and girls’ perceptions of entrepreneurs*. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 19(2), s. 127–141.
- Johansen, V.og Schanke, T. (2011). *Entreprenørskap i grunnopplæringen: status 2010*. ØF- rapport nr. 05/2011. Hamar: Østlandsforskning
- Johansen, V., Støren, L.A. (red) (2015). *Entreprenørskapsutdanning i Norge. Tilnærminger, utbredelse og effekter*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Haugaløkken, O. K., og Aakervik , Aa. O. (1998). *Samarbeid i skolen. Pedagogisk utviklingsarbeid-samspill mellom mennesker*. Namsos: Pedagogisk psykologisk forlag.
- Kaufmann, G. (2006). *Hva er kreativitet*. Oslo: Universitetsforlaget
- Kolb, David A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in education-what, why, when and how*. Paris: OECD
- Lave, J. og Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahieu, R. (2006). *Agents of change and policies of scale: a policy study of entrepreneurship and enterprise in education*. Doctoral thesis, Umeå Universitet.



- Mayer, R. E. og Wittrock, M. C. (2006). *Problem solving*. I Alexander, P. A. og Winne, P. E. (red). Handbook of Educational Psychology. 2nd edition. Kapittel 13, s. 287 – 303. Mahwan, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Neck, H.M., Greene, P.G., and Brush, C.G. (2014). *Teaching Entrepreneurship: A practice-based approach*. Edward Elgar
- Nielsen, S.L., Klyver, K. Evald, M. og Bager, T. (2009). *Entrepreneurship in Theory and Practice – Paradoxes in play*. University Press of Southern Denmark
- Nybye, N. og Rasmussen, A. (2013). *Progressionsmodel: Entreprenørskabs og innovationsundervisning*. Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise Danmark
- Nygren, P. og Thuen, H. (2008) *Barn og unges kompetanseutvikling*, Oslo: Universitetsforlaget
- Okpara, J. O. & Halkias, D. (2011). *Social entrepreneurship: an overview of its theoretical evolution and proposed research model*. International Journal of Social Entrepreneurship and Innovation, 1, 4-20
- Rasmussen, A., Moberg, K., Revsbech, C. (2015). *Taksonomi i Entreprenørskapsuddannelse - perspektiver på mål, undervisning og evaluering*. Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise Danmark
- Rogoff, B. og Lave, J. (1984). *Everyday cognition: Its development in social context*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Runco, M.A. og Pagnani, A.R. (2011). *Psychological research on creativity*. In J. Sefton-Green, P. Thomson, K. Jones og L. Bresler (Eds.), *The Routledge International Handbook of Creative Learning* (s. 63–71). London: Routledge.
- Shane, S. (2000). *Prior knowledge and the discovery of entrepreneurial opportunities*. Organization Science 11(4)
- Spencer, E., Lucas, B. og Claxton, G. (2012). *Progression in creativity: Developing new forms of assessment: A literature review*. Newcastle: Creativity, Culture and Education.
- Spilling, O.R., Johansen, V. og Støren, L.A. (2015). *Entreprenørskapsutdanning i Norge– status og veien videre: Sluttrapport fra følgeforskningsprosjektet om entreprenørskap i utdanningen*. Rapport 2/2015. Oslo: NIFU
- Sarasvathy, S. (2008). *Effectuation, Elements of Entrepreneurship Expertise*. Cheltenham, UK and Northampton, MA, USA: Edward Elgar Publishing
- Sarasvathy, S. (2001). *Causation and effectuation: toward a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency*. Academy of Management. The Academy of Management Review, 26(2)
- Sarasvathy, S. and Venkataraman, S. (2011). *Entrepreneurship as Method: Open Questions for an Entrepreneurial Future*. Entrepreneurship Theory and Practice, 113-135.
- Schön, D.A. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass
- Støren, L.A. (2014a). *Entreprenørskapsprosjekter og utvikling av unge menneskers entreprenørskapskompetanse*. In V. Johansen og L.A. Støren (Eds.), *Entreprenørskapsutdanning i Norge: Tilnærminger, utbredelse og effekter* (s. 181–201). Bergen: Fagbokforlaget
- Støren, L.A. (2014b). *Entreprenørskapsprosjekter og utvikling av unge menneskers entreprenørskapskompetanse*. In V. Johansen og L.A. Støren (Eds.), *Entreprenørskapsutdanning i Norge: Tilnærminger, utbredelse og effekter*(s. 181–201). Bergen: Fagbokforlaget
- Schumpeter, J (1934). *The Theory of Economic Development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1986). *Thought and language*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Wennberg, K. og Elert, N. (2012). *The Effects of Education and Training in Entrepreneurship*.

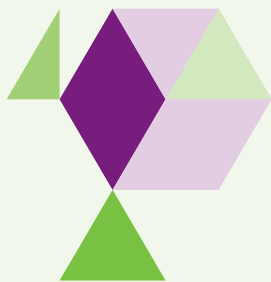




Styrende dokumenter

- Nærings- og handelsdepartementet (2003). *Fra idé til verdi, Regjeringens plan for en helhetlig innovasjonspolitik*. Regjeringen Bondevik II
- Utdannings- og forskningsdepartementet (2004). *Kultur for læring, Stortingsmelding nr. 30*. Regjeringen Bondevik II
- Utdannings- og forskningsdepartementet, Nærings- og handelsdepartementet og Kommunal- og regionaldepartementet (2004). *Se mulighetene og gjør noe med dem! – strategi for entreprenørskap i utdanningen 2004-2008*. Regjeringen Bondevik II
- Kunnskapsdepartementet, Nærings- og handelsdepartementet og Kommunal- og regionaldepartementet (2006). *Se mulighetene og gjør noe med dem! – strategi for entreprenørskap i utdanningen 2004-2008*. Regjeringen Stoltenberg II
- Utdannings- og forskningsdepartementet (2006). *Kunnskapsløftet. Læreplan for grunnskole og videregående opplæring*.
- Nærings- og handelsdepartementet (2008). *Et nyskapende og bærekraftig Norge, Stortingsmelding nr. 7*. Regjeringen Stoltenberg II
- Kunnskapsdepartementet, Nærings- og handelsdepartementet og Kommunal- og regionaldepartementet (2009). *Entreprenørskap i utdanningen – fra grunnskole til høyere utdanning 2009-2014*. Regjeringen Stoltenberg II
- Kunnskapsdepartementet (2014). *Kvalifikasjonsrammeverket for høyere utdanning*.
- Kunnskapsdepartementet (2015). *Fremtidens skole – Fornyelse av fag og kompetanser*.





FRAMTID–SAMSPILL–SKAPERGLEDE

UNGT ENTREPRENØRSKAP (UE) skal inspirere unge til å tenke nytt og til å skape verdier. UE er etablert nasjonalt og i alle fylker og er en del av et verdensomspennende nettverk gjennom medlemskap i JA Europe og JA Worldwide.

Ungt Entreprenørskaps formål er – i samspill med utdanningssystemet, næringslivet og andre aktører – å:

- utvikle barn og unges kreativitet, skaperglede og tro på seg selv
- gi barn og unge forståelse for betydningen av verdiskaping og nyskaping i næringslivet
- fremme barn og unges samarbeidsevne og ansvarsbevissthet
- gi forståelse for og kunnskap om etikk og regler i nærings- og arbeidslivet
- styrke samhandlingen i lokalsamfunnet mellom nærings- og arbeidslivet og utdanningssystemet
- stimulere til samarbeid over landegrensene
- inspirere til framtidig verdiskaping i en sosial, kulturell og økonomisk sammenheng

Ungt Entreprenørskaps nasjonale samarbeidspartnere er:

- Nærings- og fiskeridepartementet (NFD)
- Kommunal- og moderniseringsdepartementet (KMD)
- Kunnskapsdepartementet (KD)
- Landbruks- og matdepartementet (LMD)
- Samarbeid mot svart økonomi (SMSØ)
- Brønnøysundregistrene

- Hovedorganisasjonen Virke
- Næringslivets Hovedorganisasjon (NHO)
- Landsorganisasjonen i Norge (LO)
- Utdanningsforbundet
- Kommunesektorens organisasjon (KS)
- Finans Norge (FNO)

- Nordea
- Ferd
- ManpowerGroup
- Enova
- Visma