



Gründercamp

Idéhefte

BAK PÅ FORSIDEARKET

UNGT ENTREPRENØRSKAP I NORGE

Ungt Entreprenørskap Norge

Boks 5250 Majorstua, 0303 Oslo
Tlf.: 23 08 82 10
ue@ue.no

Ungt Entreprenørskap Agder

Fylkesmannen i Vest-Agder,
Utdanningskontoret
Serviceboks 513, 4605 Kristiansand
Tlf.: 38176813
beha@fmva.no

Ungt Entreprenørskap Akershus

Pb 1200 Sentrum, 0107 Oslo
Tlf.: 40 21 90 41
petter.skotland@ue.no

Ungt Entreprenørskap Buskerud

Kongsberg Videregående skole
Boks 774, 3606 Kongsberg
Tlf.: 32867600
eerlend@online.no

Ungt Entreprenørskap Finnmark

Tollbugata 7 – hermetikken
Boks 183, 9811 Vadsø
Tlf.: 78 95 38 84
Finnmark@ue.no

Ungt Entreprenørskap Hedmark

Parkgata 64, 2325 Hamar
Tlf.: 90 59 88 02
hedmark@ue.no

Ungt Entreprenørskap Hordaland

NHO Hordaland
Postboks 694 Sentrum, 5807 Bergen
Tlf.: 55 23 98 00 / 91 84 55 91
inger.g.stromme@nho.no

Ungt Entreprenørskap Møre og Romsdal

Møre og Romsdal fylke v/ Aure
Fylkeshuset, 6404 Molde
Tlf.: 71 25 80 58 / 977 33 156
kirsten.aure@mrfylke.no

Ungt Entreprenørskap Nord-Trøndelag

Fylkets Hus, 7735 Steinkjer
Tlf.: 74 11 14 08
nord-trondelag@ue.no

Ungt Entreprenørskap Nordland

Postboks 343, 8001 Bodø
Tlf.: 75 40 25 40
nordland@ue.no

Ungt Entreprenørskap Oppland

Oppland fylkeskommune, Regional Utvikling
Serviceboks, 2626 Lillehammer
Tlf.: 61 28 91 81
oppland@ue.no

Ungt Entreprenørskap Oslo

Essendrops gate 3
Pb 7173 Majorstua, 0307 Oslo
Tlf.: +47 23 08 77 65
oslo@ue.no

Ungt Entreprenørskap Rogaland

Prof. Olav Hanssens vei 7A
Postboks 8034, 4068 Stavanger
Tlf.: 51 87 40 45
rogaland@ue.no

Ungt Entreprenørskap Sogn og Fjordane

NHO Sogn og Fjordane
Postboks 217, 6901 Florø
Tlf.: 57 75 21 00
Holger.aasen@nho.no

Ungt Entreprenørskap Sør-Trøndelag

C/o Sør-Trøndelag Fylkeskommune
Posttuttak, 7004 Trondheim
Tlf.: 73 86 63 21
sor-trondelag@ue.no

Ungt Entreprenørskap Telemark

Søve videregående skole
3830 Ulefoss
Tlf.: 35 94 86 45
joerund.krosshus@ue-telemark.no

Ungt Entreprenørskap Troms

Boks 6600, 9296 Tromsø
Tlf.: 77 78 80 86
troms@ue.no

Ungt Entreprenørskap Vestfold

Romberggt 3, 3256 Larvik
Tlf.: 35 94 86 39
trine.juell@ue.no

Ungt Entreprenørskap Østfold

Postboks 220, 1702 Sarpsborg
Tlf.: 69 11 73 42
ostfold@ue.no

FORORD

Ungt Entreprenørskap arbeider med entreprenørskap i utdanning. Vi vil gi unge mennesker mulighet til å utvikle sin kreativitet, skaperglede og tro på seg selv. Dette er egenskaper som vi mener er en forutsetning for å lykkes som framtidige arbeidstakere, arbeidsgivere og arbeidsskapere.

Ungt Entreprenørskap har utviklet flere programmer som bidrar til at den enkelte skole kan fokusere på entreprenørskap i en progresjon som følger barn og unges utvikling gjennom de ulike trinn.

Ungt Entreprenørskaps kjerneprogrammer Elevbedrift, Ungdomsbedrift og Studentbedrift er godt kjent og brukt på mange skoler i Norge. Vi har også utviklet en rekke støtteprogrammer som vil bidra til å øke elevenes læringsutbytte og styrke deres entreprenørskapskompetanse. Gründercamp er et slikt støtteprogram som har både ungdomsskole, videregående skole og høyskole som målgruppe.

Vi håper at dette heftet skal inspirere skoler og næringsliv til å samarbeide om å arrangere Gründercamp over hele landet. Her finner dere svar på **hva, hvorfor og hvordan**, men husk: **Ingen Gründercamp er lik!** Dette heftet skal fungere som en inspirasjonskilde for dere som skal arrangere Gründercamp. Gründercamp er et fleksibelt program som kan tilpasses lokale forhold og i tråd med skolens fokus og mål.

Ungt Entreprenørskap Norge takker Ungt Entreprenørskap Oslo for utviklingen av dette heftet.

Nå gjelder det bare å komme i gang med planleggingen.

Se mulighetene – og gjør noe med dem.

Oslo, september 2008

INNHOILDSFORTEGNEISE

1. Entreprenørskap i utdanning.....	5
2. Hva er Gründercamp	6
Hva oppnår elevene med Gründercamp?	6
Hva oppnår skolen med Gründercamp?	6
Hva oppnår bedriften med Gründercamp?	6
3. Kreativitet satt i system.....	7
4. Hva kjennetegner en Gründercamp?	7
5. Ulike faser på en Gründercamp.....	8
Forberedelser:	8
Gjennomføring	8
Etterarbeid	9
6. Eksempler på Gründercamper	9
Eksempel A: Gründercamp – Grunnskole	9
Eksempel B: Gründercamp – Grunnskole og videregående skole	11
Eksempel C: Gründercamp – Videregående skole	12
Eksempel D: Gründercamp – Høgskole	13
7. Suksesskriterier	14
Spennende partner og godt oppdrag.....	14
Veiledning.....	14
Jury	15
Involvere flere	15
God planlegging.....	15
8. Veien videre.....	15

1. Entreprenørskap i utdanning

Det er tverrpolitisk enighet om at vi må få til en god progresjon i å bygge opp elevenes entreprenørskapskompetanse gjennom hele utdanningsløpet. Dette reflekteres både i sentrale offentlige dokumenter og det nye læreplanverket gjennom Kunnskapsløftet, LK-06.

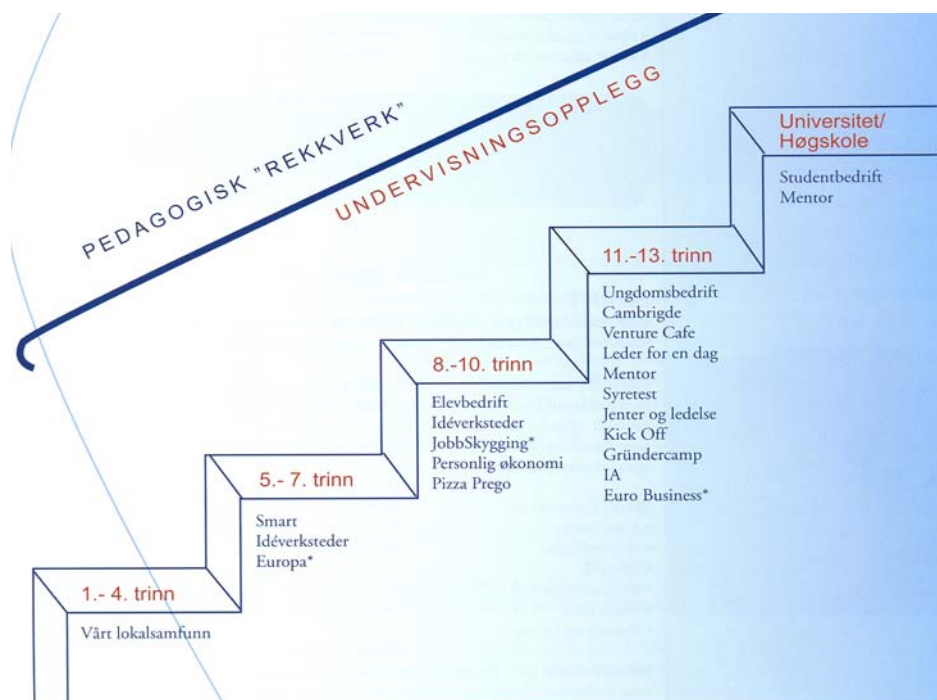
Entreprenørskap i utdanningen dreier seg om bevisst å bruke pedagogiske metoder som stimulerer til kreativitet og selvstendighet, og som styrker egenskaper og ferdigheter som skal til for å omsette ideer til virkelighet i samarbeid med andre mennesker. Det er viktig å se at denne kompetansen ikke "bare" vil være nyttige ved reelle bedriftsetableringer senere, men også ved at den enkelte kan bli en aktiv arbeidstaker og deltaker i nærmiljø og samfunnet for øvrig.

Entreprenørskap i utdanning skal gi elevene

- mulighet til å utvikle sine kreative evner
- mulighet til å bygge handlingskompetanse og risikovilje
- bevissthet om og erfaring med nettverksbygging
- rom for læring i samhandling med lokalt nærings- og samfunnsliv
- kunnskap om og erfaring med sosial, kulturell og økonomisk verdiskaping

Ungt Entreprenørskap tilbyr en rekke programmer for entreprenørskap i utdanning og dekker alle nivåer i utdanningsløpet fra 1. trinn i grunnskole til høyskole og universitet.

NB: figur må endres: Gründercamp skal inn fra 8. trinn opp til høyskole



På de ulike trinnene ligger det forskjellige pedagogiske metoder som skal sørge for en progresjon i entreprenørskaps-kompetansen. Det pedagogiske "rekkeverk" består av partnerskap – som er et gjensidig forpliktende samarbeid mellom skole og bedrift, som kan brukes på alle trinn. Gjennom bruk av Ungt Entreprenørskaps programmer blir eleven bedre rustet til å møte morgendagens arbeids- og næringsliv.

2. Hva er Gründercamp

Gründercamp er et fleksibelt program som passer for elever og studenter på ungdomsskole, videregående skole og høyskole. For enkelhets skyld bruker vi betegnelsen ”elever” om både elever og studenter, samt betegnelsen ”skoler” om både skoler og utdanningsinstitusjoner videre i heftet.

Gründercamp er en treningsleir i problemløsning ved hjelp av kreativitet og nytenkning

Elevene får et oppdrag som de skal presentere en løsning på innen et avgrenset tidsrom. Oppdraget er reelt og blir gitt av en oppdragsgiver fra en privat eller offentlig virksomhet. Skolene bør selv være aktive for å rekruttere en spennende partner. Elevene jobber med oppdraget i grupper på 3-6 elever og presenterer løsningene for en jury som kårer en vinner ut fra gitte kriterier.

Samarbeid med lokalt nærings- og arbeidsliv er sentralt i en Gründercamp. Den eksterne oppdragsgiveren gir elevene den bakgrunnsinformasjonen de trenger for å løse oppdraget. Elevene får trening i å jobbe kreativt og løsningsorientert i grupper i et avgrenset tidsrom. Gruppen må samarbeide om å finne fram til den mest innovative løsningen. Tilbud om veiledning underveis i prosessen øker elevenes læringsutbytte. Det er naturlig at oppdragsgiver stiller som veiledere. Gründercampen avsluttes med at elevene presenterer sine løsninger for en jury.

Hva oppnår elevene med Gründercamp?

- Elevene får erfaring med kreativt arbeid rundt et reelt oppdrag.
- Elevene opplever hvordan deltakelse i en gruppe og samarbeid gir gode resultater både for den enkelte og for gruppa.
- Elevene får innsikt i et faglig tema.
- Elevene får kunnskap om oppdragsgiver.
- Elevene gis mulighet til å skape nettverk knyttet til entreprenørskapsarbeid.
- Elevene får et bedre innblikk i arbeids- og næringslivsspørsmål.

Hva oppnår skolen med Gründercamp?

- Gründercamp gir skolen større og bedre muligheter for å realisere lærerplanens intensjoner.
- Skolen blir en integrert del av nærmiljøet.
- Skolen knytter entreprenørskapsarbeid til virkeligheten ved å arbeide med reelle oppdrag og profesjonelle aktører.
- Skolen får styrket sin entreprenørskapskompetanse.
- Positiv profilering i nærmiljøet.

Hva oppnår bedriften med Gründercamp?

- Arbeids- og næringslivsspørsmål settes på dagsorden.
- Positiv profilering i nærmiljøet.
- Profilering overfor potensiell framtidig arbeidskraft.
- Ansattes motivasjon øker når de bidrar inn i skolen. I tillegg er det svært lærerikt å møte ungdom i en skolesituasjon.
- Bedriftene viser samfunnsansvar.
- Bedriften er med i en kreativ prosess som kan gi inspirasjon til egen utvikling.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

3. Kreativitet satt i system

Det er ofte lett å søke tradisjonelle løsninger når vi skal løse utfordringer. På denne måten skapes sjelden nye ideer. Men evnen til nytenkning kan heldigvis trenes og utvikles. Det er altså ikke slik at noen er født kreative, mens andre ikke er det. Et viktig side ved Gründercamp er å trene elevers evne til kreativitet og gi dem positive erfaringer med å jobbe i kreative prosesser.

Fokus på kreativitet og nyskaping er også en viktig motivasjon for oppdragsgiver fra det lokale arbeids- og næringslivet til å involvere seg i gjennomføring av Gründercamp på en skole. For dem er det nyttig å få nye impulser og nytenkning rundt de problemstillingene som ligger i oppdraget de gir elevene. De ønsker nye løsninger på kjente problemer og utfordringer, og får det ved at elever trener ”kreativitetens muskelen” gjennom reelle oppdrag på en Gründercamp.

Eksempler på ulike kreative metoder finnes på www.ue.no.

4. Hva kjennetegner en Gründercamp?

- **Samarbeid skole-næringsliv:** En ekstern oppdragsgiver bidrar med bakgrunnsinformasjon om et tema knyttet til sin virksomhet. Ut fra dette utarbeider oppdragsgiver et konkret oppdrag som elevene jobber fram forslag til løsninger på.
- **Fokus på kreativitet og nytenkning:** Elevene jobber med idéutvikling og skal søke nye, spennende løsninger på et oppdrag. Det er en fordel hvis elevene har lært seg noen teknikker og verktøy de kan bruke i dette arbeidet. Dette bidrar til å stimulere trygghet og samspill i elevgruppene og er også nyttig i ettertiden.
- **Motivasjon og engasjement:** Tematikken og oppdragene skal være knyttet til bedriftens virkelighet og reelle utfordringer bedriften står overfor. Dette skaper en ekte motivasjon hos elevene og blir et godt supplement til hva skolen vanligvis kan tilby. Konkurransespektet motiverer også.
- **Konsentrert og fokusert:** En Gründercamp har fokus på oppdrag og gjennomføres i et avgrenset tidsrom med tydelige frister som alle må forholde seg til.
- **Samarbeid og fellesskap:** Elevene samarbeider i grupper på 3-6 elever. Det bør være skolen som setter sammen gruppene. Hvordan dette gjøres bør være gjennomtenkt, men et viktig prinsipp bør være å ha grupper som er bredt sammensatt. Sosialt programinnslag, kreative øvelser og bli kjent-øvelser vil stimulere gruppene.
- **Fleksibelt:** Ingen Gründercamp er lik. Programmet kan tilpasses lokale forhold. Skolen kan velge elevsammensetning på tvers av alder og skoler, ulikt faglig fokus og ulik organisering. Gründercamp kan tilbys i grunnskole, videregående skole og på høyskole/universitet. Felles for alle varianter er at entreprenørskapskompetansen hos elevene/studentene styrkes.
- **Elevmedvirkning:** Skolen(e) som arrangerer Gründercamp kan gi elevene (f.eks. elevrådet) ansvar for sosialt innhold og spørre om hjelpe til drift. Elevene kan også komme med forslag til spennende temaer for Gründercamp.

5. Ulike faser på en Gründercamp

Forberedelser:

- Ta kontakt med Ungt Entreprenørskap i fylket.
- Inngå avtale med oppdragsgiver.
- Fastsett dato, sted og program.
- Jobb med tema og oppdrag i samarbeid med oppdragsgiver.
- Fastsett vurderingskriterier.
- Inviter veiledere og dommere.
- Del elevene inn i grupper.
- Ordne mat og innkvartering (dersom overnatting).
- Forbered sosiale aktiviteter.
- Lag arbeidsfordeling – hvem gjør hva under Gründercampen
- Send ut informasjon til elever og andre relevante deltakere.
- Gå inn og registrer arrangementet og antall elever på www.ue.no.

Gjennomføring

Fase 1: Åpning, bli kjent og et kreativt fokus

- Høytidelig åpning, presentasjon av oppdragsgiver og rammer for arrangementet.
- Bli kjent- og samarbeidsøvelser i grupper.
- Utprøving av kreative verktøy.
- Faglig innføring i temaet (kan også gjøres i forkant).

Hent kreative verktøy til din Gründercamp på www.ue.no

Fase 2: Oppdrag blir avslørt, arbeidsfase og veiledning

- Oppdragsgiver gir en innføring i teamet for Gründercampen.
- Oppdragsgiver presenterer sitt oppdrag for elevene og vurderingskriteriene gjøres kjent.
- Elevene jobber i grupper.
- Veiledning av gruppene.

Fase 2: Elevene trenger veiledning. Hent veiledere med ulik kompetanse utenfor skolen. Lag gjerne et veiledningstorg som elevene kan oppsøke eller tildel hver gruppe en fast veileder.

Fase 3: Felles måltider og sosialt program

- Alle henter energi fra mat, moro og avkobling slik at arbeidet videre går lettere. (Det er opp til den enkelte skole hvor mye man vil vektlegge dette avhengig av tid og ressurser).

Fase 3: La elevene, f.eks. elevrådet, få påvirke det sosiale innholdet og la dem få ansvaret for gjennomføringen.

Fase 4: Innlevering av forretningsplandokument og presentasjon.

Vurdering av en jury

- Innlevering av en skriftlig forenklet forretningsplan ut i fra en gitt mal. Pass på å kopiere tre eksemplarer av hver forretningsplan. (en til jury, en til skolen og en til oppdragsgiver). |
- Gruppene får 3-5 minutter til sin presentasjon med tekniske hjelpemidler tilgjengelig, gjerne fra en scene med publikum. Når det er mange deltagere, kan det med fordel gjennomføres semifinaler før den store finalen.
- Vurderingskriteriene går vanligvis på nytenkning/kreativitet, gjennomførbarhet og gruppens samspill.
- Løsningen vurderes av en jury og konkurransen kan premieres.

Fase 4: Finn mal til forenklet forretningsplan og forslag til vurderingskriterier på www.ue.no

Etterarbeid

Husk å registrere all aktivitet på www.ue.no om du ikke allerede har gjort det.

Det kan være lurt å gjennomføre en evaluering av Gründercampen. Alle parter som har deltatt på Gründercampen bør få mulighet til å fylle ut et evalueringsskjema. Den sikreste måten å få høy deltakelse i evaluering er å legge dette inn som en del av arrangementet. Dette kan f.eks. gjøres som en aktivitet mens man venter på juryens endelige avgjørelse.

Oppdragsgiver og arrangementsansvarlige bør på bakgrunn av evalueringene møtes for å oppsummere Gründercampen og legge gode føringer for neste års arrangement. Ungt Entreprenørskap setter pris på å få ta del i erfaringene skolene gjør seg i fbm. gjennomføring av Gründercamp.

6. Eksempler på Gründercamper

For å få et inntrykk av hvor fleksibelt Gründercamp-programmet er, gir vi her noen eksempler. Eksempelene viser at det er mange måter å organisere en Gründercamp på. Noen velger å gjennomføre Gründercamp over ett døgn (eventuelt med overnatting på skolen), andre over en eller flere dager. Det er mange muligheter. Det er uendelig mange potensielle oppdragsgivere og tema å velge mellom. Gründercamp kan gjennomføres på alle trinn i utdanningsløpet og tilpasses lokale forhold. Ingen Gründercamp er lik. Tanken er ikke at disse eksemplene skal kopieres, de skal fungere som inspirasjon. Det finnes flere eksempler på www.ue.no.

Eksempel A: Gründercamp – Grunnskole

Miljø, sikkerhet, teknologi og design

Sted:	Fauske idrettshall i Nordland.
Oppdragsgivere:	Statens vegvesen.
Hvorfor samarbeid?	Stanes vegvesen ønsket å presentere seg og sin virksomhet, i tillegg til at de var genuint opptatt av elevenes løsninger. Statens vegvesen har også som mål å jobbe aktivt med rekruttering og ønsker fokus på realfag. Skolene så på Gründercamp som en fin arena for å trene entreprenørskapskompetansen og som en viktig del

Idéhefte Gründercamp

av sitt arbeid med Utdanningsvalg.
Med: 210 elever på 8. trinn fra 8 skoler.
Tidsrom: Tre dager.
Annet: For å delta forutsatte Statens vegvesen at flere skoler fikk tilbud om å være med.

Oppdrag:

Statens vegvesen bidro med fire oppdrag.

1. Oppdrag: Om design og utforming langs vegen:

Mange av Statens vegvesens installasjoner langs vegen blir beskrevet som kjedelige. En del blir også utsatt for hærverk og ødeleggelser. Eksempler på installasjoner kan være støyskjermar, rekkeverk, busskur, lyktestolper, rasteplassmøbler, gang- og sykkelunderganger.

Velg en type installasjon og design et nytt forslag til utforming. Stikkord: Utforming, belysning, beplantning, materialvalg, fargevalg

Fremtidens busskur?

Skuret er formet som en iglo og laget av børstet stål, slik at snø, is og regn lett renner av. I skuret er det lys, som reguleres av sensorer og som får energi fra et solcellepanel. Siden lyset er på kun når det er folk der, vet også bussen når den skal stoppe.

2. Oppdrag: Om trafikksikkerhet:

I 2007 ble 800 fotgjengere og 750 syklister drept eller skadd i trafikken i Norge. Hvordan kan vi få flere til å bruke refleks, lys eller hjelm i trafikken?

Stikkord: Forbedring av kjente produkter, nye produkter, motivasjon/ holdninger.

3. Oppdrag: Om klimatrussel:

Hvordan kan vi få flere til å bruke sykkel, gå mer eller benytte andre miljøvennlige fremkomstmidler i stedet for bensindrevet privatbil?

4. Oppdrag: Design ny bru:

Dagens bru over Finneidstraumen ved Fauske skal erstattes av en ny. Den gamle er for smal og oppfyller ikke dagens krav. Design et forslag til en ny bru og lag en modell som viser hvordan den nye brua skal se ut.

Tidsplan

Dag 1:

Elevene fikk oppgavene utdelt på skolen. Dagen ble brukt til forberedelser og innhenting av fakta.

Dag 2:

09.00 - 09.30: Oppmøte for alle elevene på et sted
Oppstart og presentasjon av opplegget for dagen
09.30 - 12.00: Arbeid med oppgaven
12.00 - 12.30: Lunsj
12.30 - 15.00: Videre arbeid med oppgaven
15.00 - 16.00: Middag
16.00 - 17.00: Utstilling av prototyper og presentasjon av ideer
17.00 - 18.00: Premiering og hjemreise

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Dag 3:

Etterarbeid på sin lokale skole med presentasjoner, modeller og evaluering

Verdt å merke seg:

- Elevene valgte selv hvilken oppgave de ønsket å jobbe med.
- Til hvert enkelt oppdrag hadde Statens vegvesen utnevnt en veileder som elevgruppene kunne bruke ved behov.
- Gruppene fikk et utvalg av materiell som de brukte for å lage en modell/prototyp.
- UE Nordland laget også en detaljert lærerveiledning på hvordan arrangementet skulle være, hva de forventet av lærerne og forslag til for- og etterarbeid til alle berørte lærere. I veiledningen var også relevante fag - og kompetansemål fra Kunnskapsløftet nevnt.

Eksempel B: Gründercamp – Grunnskole og videregående skole

Realfagsforskning

Sted:	Lambertseter vgs og Kastelet skole (ungdomsskole) i Oslo.
Oppdragsgivere:	Diverse utdanningsinstitusjoner, etater og organisasjoner med spesialkompetanse på forskning.
Med:	130 elever fra Lambertseter vgs og 50 elever fra Kastelet skole.
Hvorfor samarbeid?	Skolene har partnerskapsavtale som blant annet inkluderer samarbeid om Utdanningsvalg. Skolene er opptatt av realfag og entreprenørskap, og av å knytte disse emnene tettere sammen. Forskningsinstitusjonene ønsker med sitt engasjement til å bidra til å sette realfag og forskning på dagsorden. Målet for alle involverte var å fremme forståelsen for forskning som et grunnlag for verdiskaping og den betydningen det innebærer.
Tidsrom:	En uke med start mandag og avslutning fredag.
Annet:	Gruppene var blandet og besto av elever med realfag VG2 og elever fra 10. klasse.

Et utdrag oppdragsgivere og oppdrag:

CICERO

Oppdrag: Klimaet på Østlandet i 2050:

- *Gi en sammenfatning av hvordan klimaet kan bli på Østlandet i 2050 basert på det vi vet om klimaendringer i dag. Gjør vurderinger av effekter av dette og eventuelle tilpasninger som kan være nødvendige. Lag også et opplegg for å redusere klimautslippene fra en Oslofamilie.*

Forskerfabrikken

Oppdrag: Mysteriet om metallkuler, som blant annet finnes i asfaltstøv:

- *Hvor finner vi mest metallkuler?*
- *Hva kan opphavet til metallkulene i asfaltstøvet være?*

Vann- og avløpsetaten

Oppdrag: Vannkvalitet i Ljanselvvassdraget:

- *Er Dalsbekken forurenset, og i tilfelle hva kan dette skyldes?*

Vann- og avløpsetaten hadde mistanker om at Ljanselvvassdraget var forurenset, men kjente ikke kilden. Ved hjelp av iherdig innsats og godt arbeid påviste en elevgruppe kilden til forurensningen. Den er nå utbedret!

Universitet for miljø og biovitenskap på Ås (UMB)

Oppdrag: Ingeniørarbeid:

- *Hvordan konstruere en bro ved hjelp av en begrenset mengde materialer når det settes spesielle krav til broens funksjon og design?*
- *Hvordan dokumentere at konstruksjonen oppfyller de krav som settes fra oppdragsgiver?*

Naturfagssenteret, Universitetet i Oslo

Oppdrag: Sykdomsfremkallende bakterier med antibiotikaresistens er et økende problem i samfunnet:

- *Hvorfor utvikler bakterier resistens mot antibiotika? Vis hvordan vi kan undersøke om en bakterie er resistent og om denne resistensen kan spres videre til andre bakterier.*

Tidsplan:

Mandag: Introduksjon i forskning som metode
Utdeling av oppdrag
Innføring i oppdragene av oppdragsgivere

Mandag – torsdag: Arbeid med oppdragene (deler av dagene)
Veiledning
Sosialt arrangement

Fredag: Presentasjon semifinale og finale
Premieutdeling

Gruppene konkurrerte i disse klassene i finalen:

- Naturfagsprisen
- Innovasjonsprisen
- Beste presentasjon
- Årets forskere
Den gruppen med høyest poengsum basert på alle kriterier.
- Publikumsprisen
Den gruppen som fikk flest stemmer blant publikum.

Verdt å merke seg:

- Gruppene besto av fem elever fra vgs og to fra ungdomsskole. Gruppene fikk tildelt oppdrag.
- Gruppene skrev en forskningsrapport som ble innlevert før semifinalen og vurdert av jury.
- Fredag morgen presentere alle gruppene seg for en semifinalejury. Det var totalt fem semifinalejuryer i sving samtidig. De besto av lærere og eksterne personer. Juryene nominerte så de beste til en finale. Alle deltagerne var tilstede på finalen. Finalejuryen besto av de eksterne personene.
- Spesialrom ble gjort tilgjengelig og fordelt etter behov.
- Gruppene fikk en grundig innføring av oppdragsgiver umiddelbart etter at oppdraget var delt ut. Resten av uken fikk gruppene veiledning og oppfølging av lærere ved skolene.

Eksempel C: Gründercamp – Videregående skole

Rekruttering til Mesta

Sted: Nordstrand vgs.
Oppdragsgiver: Mesta.
Hvorfor samarbeid?: Rekruttering til bransjer og yrker er satsingsområder for bedrifter og bransje-

Idéhefte Gründercamp

	organisasjoner. Mesta søker nye ideer for hvordan deres bedrift kan fremstå som attraktiv for unge, fremtidige arbeidssøkere. Elevene får innblikk i bedrifters virksomhet og utfordringer og blir bevisst på hva og hvordan bedrifter kommuniserer mot spesielle målgrupper.
Med:	52 elever på studiespesialisering, næringslivsøkonomi og entreprenørskap og bedriftsutvikling 1 (totalt 10 grupper).
Tidsrom:	Én dag.
Annet:	Mesta og Nordstrand har en partnerskapsavtale hvor samarbeid om Gründercamp er ett av prosjektene.

Oppdrag:

Lag et konsept som Mesta kan bruke for å rekruttere og beholde unge arbeidssøkere generelt og unge økonomer og sivilingeniører spesielt

Tidsplan:

08.45:	Oppmøte og gruppeinndeling
09.00:	Åpning ved rektor og Mesta
09.30:	Jobbing i grupper. Gruppevis besøk i ”det kreative rommet”
11.00:	Lunsj
11.20:	Jobbing i grupper m/ veiledning
14.30:	Pizza og brus
17.00:	Frist for innlevering og presentasjon av løsninger
18.00:	Avslutning

I juryen satt skolens rektor, Mestas rekrutteringssjef og to lærere i næringslivsøkonomi..

Verdt å merke seg:

- Å gjennomføre en Gründercamp på en dag går fint. Elevene hadde forberedt seg på teoristoff for arrangementet, særlig på teori om arbeidsmarkedet og forretningsplan. I tillegg lagde lærer en pensumliste med anbefalt stoff i læreboka som elevene kunne benytte under Gründercampen.
- Gruppen kjente hverandre godt fra før
- Hva kan en god premie være? På Nordstrand vgs fikk beste gruppe delta som Nordstrand vgs' representanter på en regional Gründercamp senere på året. I tillegg ble én av elevene på vinnergruppa trukket ut til å være med Mestas administrerende direktør på to arbeidsdager, inkludert reise.
- Gruppene rullerte på å besøke ”det kreative rommet”. Her fikk elevene prøvd ut kreative verktøy, jobbe sammen og tenke fritt.

Eksempel D: Gründercamp – Høgskole

Nytt produkt på Munch-museet

Sted:	Høgskolen i Oslo, avdeling for estetiske fag.
Oppdragsgiver:	Munch-museet.
Hvorfor samarbeid?:	Munch-museet har lang tradisjon med å samarbeide med studenter. De ønsket å dra nytte av studentenes kreativitet og bli kjent med andre brukergrupper av museet. Høgskolen i Oslo ønsket et arrangement som kunne fungere som et kick off for semesteret og som en forberedelse for senere entreprenørskapsundervisning og etablering av studentbedrifter.
Med:	70 studenter på avdeling for estetiske fag (faglærerutdanningen og kunst og design).
Tidsrom:	To dager uten overnatting.

Oppdrag:

Utform et konsept eller et produkt som kan selges i gavebutikken på Munch-museet eller på nettet, og som forener butikkens mangfold med museets profil. Produktet skal koste under 100 kroner pr. enhet å produsere.

Tidsplan:

Dag 1

09.00 - 09.45:	Åpning v/ studieleder og inspirator
10.00 - 11.30:	Kreativitetsøkt
12.00 - 13.00:	Forelesning om Edvard Munch og Munch-museets virksomhet. Kunngjøring av oppdraget og vurderingskriterier
13.00 - 17.00:	Arbeid i grupper med veiledning. Besøk til Munch-museet (frivillig)
17.00 - 18.00:	Pause, middag på egenhånd
18.00 - 22.00:	Arbeid i grupper

Dag 2:

08.00:	Innlevering av forretningsplan
09.30 - 11.00:	Presentasjoner: "two minutes to convince"
12.30 - 13.00:	Finale
13.30:	Premieutdeling

Løsninger:

Hva med en tåtesmukk med Skrik-motiv eller en gaveeske bestående av teposer med sitater av Munch (han var også en forfatter). Ett sitat per tepose.

Verdt å merke seg:

- Studentene syntes det var en god måte å starte semesteret på. De ble bedre kjent med hverandre gjennom å jobbe tett sammen og høre på gruppene som presenterte sitt arbeid.
- Mange av studentene skal bli lærere etter studiet, og de mente det var veldig nyttig å gjennomføre Gründercamp for på den måten å bli kjent med metoden.

7. Suksesskriterier

Spennende partner og godt oppdrag

Det definitivt viktigste suksesskriteriet for en god Gründercamp er en interessant samarbeidspartner og et spennende oppdrag. For å få dette til bør skolene drøfte hva som er mål og fokus tidlig i planleggingen. Mulig partner må sees i lys av dette. Det er naturlig å kartlegge og bruke nærmiljøet og lokalt arbeids- og næringsliv. Det er viktig å avklare forventninger og ønsker når kontakt er etablert. Det, og forutsigbarhet og forpliktelse, oppnås best hvis samarbeidet formaliseres i en partnerskapsavtale.

Oppdraget må eies av oppdragsgiver. På den måten vil elevene oppfatte arbeidet sitt relevant. Skolen bør imidlertid sikre seg at oppdraget gjenspeiler Gründercampens mål ved å bidra i arbeidet med å utforme oppdragets innhold og hvordan det er formulert. Oppdraget bør stimulere til kreative løsninger og være utfordrende for elevene.

Veiledning

Under en Gründercamp er veiledning av vesentlig betydning for god læringseffekt for elevene. Veiledningen bør gjennomføres på et tidspunkt i arbeidet der elevene har rukket å ha gjort seg kjent med oppdraget. Samtidig er det viktig at elevene ikke er "ferdige" med sin løsning når de møter veileder.

Det er naturlig at oppdragsgiver stiller med veiledere. Eksterne veiledere kan også rekrutteres blant foreldre, lærere, lokalt næringsliv og samarbeidspartnere. På Gründercamp for ungdomsskole eller videregående skole, kan f.eks. studenter fra en høyskole/et universitet fungere som veiledere.

Veilederne må før veiledningen begynner få en innføring i hva Gründercamp er og i selve oppdraget. De bør også få noen tips om hvordan man driver god veiledning. Dette kan gjennomføres på arrangementets første dag og trenger ikke ta mye tid.

Et veiledningstorg med veileders navn og kompetanse på et bordkort kan være en god organisering. Noen grupper kan trenge veiledning på samarbeidsteknikker og idéutvikling, andre kan trenge veiledning på tilgjengelig teknologi, marked, økonomi etc. Slik kan elevene ”shoppe” veiledning etter behov. Et annet alternativ kan være et team av veiledere som besøker gruppene. Det bør være rom for minimum to veiledningsøkter for elevene. Elevene bør også i forkant, og om mulig underveis, bevisstgjøres muligheten til veiledning og sterkt oppfordres til å ta imot dette tilbudet. Veiledningen kan også gjøres obligatorisk.

Jury

Juryen bør bestå av personer med ulike bakgrunn. Det er naturlig at oppdragsgiver sammen med andre representanter fra lokalt næringsliv/arbeidsliv er representert i juryen. Vi har også gode erfaringer med å bruke elever og lærere fra andre skoler i juryen. Juryens rolle blir å bedømme forretningsplanene og presentasjonen ut ifra gitte kriterier. Hvis Gründercampen har et stort omfang, må juryen dele seg først for å bedømme semifinalene og innstille lag til finalen. Veiledere bør ikke være representert i juryen. Dette kan oppfattes som urettferdig.

Involvere flere

En Gründercamp innebærer i de fleste tilfeller at timeplanen brytes opp og tradisjonell undervisning opphører. For å sikre at alle jobber sammen og har en felles forståelse for mål og mening, bør alle berørte i det pedagogiske personalet ved skolen engasjeres. Gründercampen er av natur tverrfaglig. Tidlig i planleggingsarbeidet bør dette vektlegges slik at de involverte får et eierforhold til campen.

Gründercampen må også ha en forankring hos skolens ledelse. Dette sikrer forutsigbarhet og forpliktelse i planlegging og gjennomføring.

God planlegging

En Gründercamp er en aktivitet over et kort tidsrom med knappe frister og et til tider intenst arbeid. I tillegg til skolens personale og elever, involveres også oppdragsgivere, veiledere og jurymedlemmer. En god gjennomføring forutsetter en gjennomtenkt tidsplan som er kjent for alle involverte.

8. Veien videre

Skoler som vurderer å gjennomføre en Gründercamp, bør gjøre seg kjent med Ungt Entreprenørskaps nettmateriell (www.ue.no). Der vil det bli flere eksempler på tidligere gjennomføringer og forslag til kreative metoder. Man kan også ta kontakt med Ungt Entreprenørskap i sitt fylke i forbindelse med planlegging, rådgivning og kurs. Vi anbefaler at skolen lager sitt unike opplegg, tilpasset skolens rammer og forutsetninger. Egne ønsker og rammefaktorer i kombinasjon med ideer fra tidligere gjennomføringer, bør legges alt til rette for et optimalt opplegg.

Når dere har gjennomført en Gründercamp, er det fint om dere kan dele erfaringene deres med Ungt Entreprenørskap i deres fylke. Vi i Ungt Entreprenørskap ønsker å legge flere gode eksempler på nett til inspirasjon for andre.

Se mulighetene og gjør noe med dem! Lykke til!

BAKSIDE

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-YE Europe og JA Worldwide.

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

- Utvikle barn og ungdoms kreativitet, skaperglede og tro på seg selv
- Gi barn og ungdom forståelse for betydningen av verdiskaping og nyskaping i næringslivet
- Fremme barn og ungdoms 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 nasjonale samarbeidspartnere er:

- Nærings- og handelsdepartementet (NHD)
- Kommunal- og regionaldepartementet (KRD)
- Kunnskapsdepartementet (KD)
- Landbruks- og matdepartementet (LMD)
- Skattedirektoratet / Samarbeidsforum mot svart økonomi
- Brønnøysundregistrene
- Innovasjon Norge

- HSH
- Næringslivets Hovedorganisasjon (NHO)
- Landsorganisasjonen (LO)
- Utdanningsforbundet
- KS
- Sparebankforeningen

- Nordea
- Ferd
- Manpower
- Enova
- Oracle

Ungt Entreprenørskap Norge
Postboks 5250 Majorstua
0303 Oslo
Telefon 23 08 82 10
ue@ue.no
www.ue.no

Framtid – Samspill - Skaperglede