

# Ansøgningsskema

Ansøgning til projektmidler for Grundskoleområdet – marts 2014

”Implementering af innovation og entreprenørskab i skolen”

1	Grundlæggende
	<p>Innovation og entreprenørskab skal, i henhold til skolereformen, implementeres i grundskolen på flere områder.</p> <p>1) Det nye fag; ”håndværk og design”, skal indeholde innovation og entreprenørskab            2) ved forenkling af ”fælles mål” skal innovation og entreprenørskab indgå i disse.            Endvidere vil der være mulig for            3) at oprette valgfag i udskolingen med innovation og entreprenørskab som omdrejningspunkt eller            4) andre valgfag hvor dette indgår som et element.</p> <p>For at øge skolernes kompetence og erfaring på entreprenørskabsområdet, kan der søges midler til at udvikle og afprøve fag, undervisningsforløb og metoder som understøtter intentionerne i skolereformen. Forløbene skal beskrives og formidles i en sådan grad, at andre lærere/skoler kan få glæde af det. Der skal indgå en evaluering af projektet.            Der kan maksimalt opnås projektstøtte på kr. 75.000 pr. projekt.</p> <p>Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise stiller krav om egenfinansiering, således at Fondens finansieringsandel maksimalt ligger på 50% af de totale projektkomkostninger.</p> <p>Ansøgningen uploades via <a href="http://www.ffe-ye.dk">www.ffe-ye.dk</a> sammen med budget og evt. andet materiale.</p> <p><b>Deadline for ansøgning: 14. marts 2014</b></p> <p><b>Bemærk,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vi støtter IKKE indkøb af inventar og it-udstyr</li> <li>• Projektstøtte kan udelukkende udbetales til kommuner og grundskoler, ikke til private organisationer.</li> </ul>
2	Projektets titel (Husk! Samme titel som i den elektroniske formular)
	<p>Fritidsmanagement -din fremtid inden for turisme, oplevelse, sport og event</p>
3	Projektbeskrivelse
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Beskrivelsen skal være i et formidlingsvenligt sprog, da den kan blive offentliggjort af Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise på hjemmeside og i pressemateriale til formidling af støttede projekter (max 10. linjer).</i></li> </ul> <p>Turismen er et hovederhverv i Varde Kommune, hvor erhvervet er skabt ud fra en mangeårig iværksættertradition. Projektet sigter mod at motivere unge for at indgå i turismen og oplevelsesøkonomien med henblik på at styrke og udvikle erhvervet og den fremtidige produktudvikling. Projektet finder sted som et samarbejde mellem folkeskoler i Varde Kommune og virksomheder inden for turisme og oplevelsesøkonomi, særligt inden for transport, bespisning, overnatning og oplevelse. Projektet er en implementering af skolereformen, hvor der i lige grad sigtes mod at udvikle samarbejdet mellem skole og omgivelser og styrke elevernes lyst til erhverv med gode iværksættermuligheder</p>
4	Projektets formål og succeskriterier
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Kort beskrivelse af formålet</i></li> </ul>



	<p>u u</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Beskriv kort jeres egne succeskriterier for projektet</i></li></ul> <p>Det er et formål i samarbejde med virksomheder inden for oplevelsesøkonomi at sætte eleven istand til selvstændigt at udvikle og varetage konkrete arbejdsgange inden for oplevelsesprodukter, herunder servicering.</p> <p>Det er succeskriterier: På kort sigt: Eleven medvirker i at udvikle og drive et produkt inden for oplevelsesøkonomi i en konkret virksomhed og kombinerer skolelæring og praktisk erhvervs erfaring i forhold til at skabe egne tilgange På længere sigt: Eleven vælger en erhversuddannelse, som virker muligheder for at virke inden for oplevelsesøkonomi og udvikler motivation for selvstændig virksomhed</p>
<b>5</b>	<b>Målgruppe</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Beskrivelse af målgruppen</i></li></ul> <p>Målgruppen er elever i 8. og 9. klasse på folkeskoler i Varde Kommune. Elver, som har lyst til et erhverv, som rummer mange kreative og driftsmæssige udfordringer og med gode muligheder for fremtidig selvstændig virksomhed</p>
<b>6</b>	<b>Projektets målbare mål</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Konkrete mål</i></li></ul> <p>Det er et mål, at eleven får færdighed i at udvikle oplevelsesprodukter med størst mulig spredningsværdi for en destination med inddragelse med flest mulige tilknytninger til foreninger, offentlige og private udbydere af turisme og oplevelsesprodukter. Herunder at eleven udvikler, varetager eller servicerer et oplevelsesprodukt med tilknytning til et af turismens erhverv: bospising, hotel, transport, sommerhus, camping, natur, attraktioner, foreninger, festivaller, detailhandel eller håndværk</p>
<b>7</b>	<b>Projektets aktiviteter</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Konkrete aktiviteter</i></li><li>• <i>Unikke/fornyende elementer</i></li></ul> <p>Aktiviteterne har karakter af vekseluddannelse, hvor den skolemæssige læring og den praktiske læring i erhvervet får synergieffekt. De konkrete aktiviteter er en kombination af holdundervisning, on-location i virksomheder, konkret opgaveløsning for konkrete virksomheder, herunder afprøvning, justering og drift. Aktiviteterne er er anvendelsesorienterede.</p> <p>Projektet indeholder følgende unikke elementer: * Forpligtende samarbejde mellem skoler og erhvervsliv * Målretning af elevens alsidige udvikling i forhold til erhversrettede emner * Pædagogisk fokus på produktion af immaterielle ydelser (som erhvervspotentiale)</p>
<b>8</b>	<b>Tidsplan</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Forventet start og sluttidspunkt for projektet:</i> Projektet starter: 01.08.2014 og slutter 31.07.2015</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Udarbejd kort tidsplan med milepæle:</i> August 2014: opstart af grupper og koordination af samarbejdet til partnerne</li> <li>• Oktober 2014: Oplevelsesøkonomien, kerneydelser, periferiydelser i produktpaletten i samarbejdsvirksomhederne</li> <li>• Januar 2015: Afprøvning af indsatsen på udvalgte produktområder</li> <li>• Februar -juni 2015: driftsopgaver og supervision</li> <li>• Juli 2015: Projektet afsluttes</li> </ul>
<b>9</b>	<b>Projektets effekter</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Umiddelbare effekter</i></li> <li>• <i>Langsigtede effekter</i></li> </ul> <p>Eleven opnår erfaring og etablerer netværk inden virksomheder i oplevelsesøkonomien. Eleven motiveres for at vælge fremtidig uddannelse, som peger i retning af oplevelsesøkonomien, herunder med særligt sigte på selvstændig virksomhed</p>
<b>10</b>	<b>Projektets forankring</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Forslag til forankring ud over projektperioden</i></li> </ul> <p>Projektet har karakter af pilotprojekt med stort spredningspotentiale. Det er således et sigte at projektaktiviteterne indgår som ordinære aktiviteter i sammenhæng med den åbne skole med henblik på, at netop de opgavestillinger, som fremgår af erhverv med stort immaterielt indhold indgår med styrket værdi i den skolemæssige læring, herunder med sammenhæng til generelle humane problemstillinger i forhold til motiverne for oplevelse og turisme</p>
<b>11</b>	<b>Formidling</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Formidlingsplan</i></li> <li>• <i>Målgruppe for formidling</i></li> <li>• <i>Beskrivelse af forventet spredningseffekt</i></li> </ul> <p>Projektet formidles til skoler, forældre, ungdomsuddannelser og oplevelseserhverv gennem succeshistorier og konkrete eksempler på samarbejde. Formidlingen sker løbende i takt med de enkelte trin i projektet. Spredningseffekten forventes at være betydelig, da der hos mange unge er stor interesse for oplevelseserhvervene, som indeholder høj grad af human arbejdsindsats. Det er unikt nyt, at samarbejdet med erhvervet i folkeskolen finder sted til et erhverv, som leverer service, oplevelser i samarbejde med brugeren (kunden)</p>
<b>12</b>	<b>Kvalitetssikring</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Redegør for, hvordan projektet afprøves</i></li> <li>• <i>Redegør for, hvordan faglige / pædagogiske mål spiller sammen med innovations og entreprenørskabsundervisning</i></li> </ul> <p>Elevens udbytte og produktion af ydelser evalueres løbende i elevens elevplan i samarbejde med de tilknyttede virksomheder. Dette sikrer anvendes orienteringen i læringen og sikrer, at eleven får reelle kompetencer, som er afprøvet i virkeligheden. Der er tale om vekselundervisning, hvor der tilsigtes synergi mellem skole, erhverv og elevens muligheder for selv at udvikle og afprøve ideer og færdigheder i den virkelige verden</p>



<b>13</b>	<b>Evaluering</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Redegør for, hvordan projektet vil blive evalueret</i></li></ul> <p>Dokumentation og evaluering sker som et samarbejde mellem skole, eleven og de deltagende partnere. Evalueringen sker på baggrund af anvendeligheden i de udførte opgaver, herunder samarbejde, løsningsorientering, kommunikation, ressourceudnyttelse og værdi for udbyderen af oplevelsesproduktet</p>
<b>14</b>	<b>Projektets organisering</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Projektets organisering</i></li><li>• <i>Samarbejdspartnere</i></li></ul> <p>Projektet ledes af Skoleafdelingen i Varde Kommune, som tilknytter de skoler i Varde Kommune, hvor eleverne tilbydes projektdeltagelse</p> <p>Samarbejdspartnere er Ungdomsskole, erhvervsuddannelser og lokale virksomheder inden for oplevelsesøkonomi</p>
<b>15</b>	<b>Økonomi</b>
	<p><b>Husk at uploade projektbudgettet – skema findes på <a href="http://www.ffe-ye.dk">www.ffe-ye.dk</a></b></p> <p><i>Evt. kommentarer til projektets budget</i></p> <p>ingen</p> <p><i>Evt. øvrige finansielle partnere</i></p> <p>ingen udover skolernes generelle finansiering</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bemærk, vi støtter IKKE indkøb af inventar og it-udstyr</li></ul>