



Ungt Entreprenørskap Agder

SAMARBEID SKOLE OG NÆRINGS LIV

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE



MAGI

MEKKING AV GODE IDEER



Kristiansand Kommune

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Prosjektets målsetting

Prosjektet skal bidra til at enkeltpersoner som er i risikozonen for bortvalg av videregående utdanning skal oppleve en personlig videreutvikling, erkjenne sitt kreative potensial, se sine iverksetterstyrker og føle tilfredsheten av å jobbe målrettet i team.

Gjennom bruk av entreprenørskap og Ungdomsbedriftsmetoden skal elevene lære å se mulighetene samt å gjøre noe med dem!

Side effekter vil være at elevene får følelsen av ”gründerhverdag”, opplever at hver enkelt av oss er en viktig del av helheten og at helheten alltid er noe stort! Elevene skal erfare viktigheten av eget bidrag, føle tilfredsstillelsen av å våge og av og ta og å ha kontroll i eget liv. Prosjektet gir med andre ord rom for entreprenørskap både på mikro og makro nivå.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Hvorfor velger vi entreprenørskap som metode?

- 75% av elevene mener at Ungdomsbedrift har gjort skolegangen mer interessant og spennende
- Ca 65%er enig eller delvis enig i at Ungdomsbedrift har vært med å bety noe positivt i utviklingen av selvtillitt
- Ca 60% er enige eller delvis enige i at de er blitt bedre til å samarbeide etter å ha drevet ungdomsbedrift
- Ungdom som har gjennomført Ungdomsbedriftskonseptet har tre ganger så stor sannsynlighet for å starte egen virksomhet før de er fylt 28 år.
- 65% er enige eller delvis enige i at det å drive Ungdomsbedrift har vært med å styrke deres evne til problemløsning.
- 90% anbefaler Ungdomsbedrift

(Undersøkelsen "Ungdomsbedrifter og entreprenørskap", Nord-Trøndelangsforskning 2005)

Internasjonale undersøkelser viser det samme

- UB elever er mye mer bevisst på sin yrkeskarriere og hvilken videre utdanning de vil ta.
- UB elever er mer fornøyd i jobben sin enn kontrollgruppen
- De hevdet at UB var den erfaringen som betydde mest med hensyn til å forberede dem for yrkeslivet

(publisert i 2008 av Young Enterprise UK)

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Hva sier elevene?

”Vi har fått en unik mulighet av ungt entreprenørskap til å virkelig oppleve hvordan en bedrift i virkeligheten fungerer. Det blir noe helt annet når vi får ekte penger mellom fingrene.”

Aileen R. Tangen, Hilde Grambo, Thanh Thanh Huynh, Tine Grambo,
Allmennfag
Kristiansand Katedralskole

”Jeg vil sterkt anbefale andre skoler å drive ungdomsbedrift. Det er utrolig lærerikt. Du får liksom oppledet selv i stedet for å bli fortalt.”

Janne Marit Tæland
Isaa,
Møglestu Videregående Skole

”Uten å ha drevet bedrift hadde vi ikke fått være med på møter og kurs hvor vi lært hvordan man driver en bedrift. Noe som vi synes var veldig interessant og lærerikt. Vi har stått på stand, der fikk vi alle i bedriften prøvd oss på å selge bedriften. Vi har også funnet ut at når ting virkelig gjelder så står vi sammen!”

Gitte Bentsen
hjelpelærer
Vennesla Videregående Skole

”Jeg har lært det med å ta ansvar for den jobben jeg gjør og samarbeide med andre i bedriften. Da jeg var avdelingsleder lærte jeg å fordele arbeidsoppgaver. I tillegg har jeg lært andre ting som vil bety noe senere i livet som f.eks. å takle stress”.

Gazal Aydin
Salg og Service
Flekkefjord Videregående Skole

”Det meste av det vi har lært kan ha en bra betydning senere i livet. Innblikk i en helt ny ”verden”, er godt å ha med seg.”

Anne Gro Aarsland og Vegard Nils Smenes
VK1 Landbruk og naturforvaltning
KVS Lyngdal

Jeg er personalsjef og jeg har lært en del om de pliktene en personalsjef skal ha. Noe jeg tror kan ha betydning videre i livet er hvordan det er og bestille materialer og betale regninger, og viktigst av alt har jeg lært meg og samarbeide med andre i gruppen, og samarbeide er svært viktig for at en ungdomsbedrift skal fungere.

Morten Bergene
Byggfag
Tvedestrand videregående skole

”I løpet av min 10 årige skolegang kan jeg med hånden på hjerte si at jeg aldri har vært med på et mer spennende, lærerikt og utfordrende prosjekt som ungdomsbedrift er. Jeg blir stilt overfor problemstillinger som jeg ellers ikke hadde fått oppleve før arbeidslivet tar over for skolegang”.

Jenny R. Olaisen

VK1 Medier & Kommunikasjon, Strømsbu Videregående Skole Avd. Fløyheia

Ved bruk av Ungdomsbedrift som pedagogisk metode og bedriftskonseptet som læringsarena, vil vi

- Bruke praksis som bakgrunn for teoretisk opplæring**
- Gi den enkelte deltaker bedre forståelse av teamarbeid**
- Sette deltakerne i en situasjon som vil kreve serviceinnstilling og derigjennom fremme ”dannelse” og respekt for andre**
- Gi deltakerne erfaring med yrkeslivet på en ny og aktiv måte**
- Vise deltakerne at skolegang kan være avgjørende for fremtidig ”suksess”**
- Gi den enkelte mulighet for å lykkes på ”nye” områder**
- Bygge selvtillit hos hver enkelt deltaker**

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Innhold:

MAGI prosjektet

- ti uker

– med intensiv trening og praktisk erfaring i å se muligheter

- samt å gjøre noe med dem!

Vi starter vår egen bedrift!



FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHold

Uke 1 : Hovedmål: Avklaring,trygghet og tilhørighet

Dag 1. Vi blir kjent med oss selv, hverandre, begreper og konseptet.

Vi bruker ulike ”bli kjent” leker, tillitsleker, litt opplæring i hva entreprenørskap er og litt info om hva vi skal igjennom de neste ukene

Dag 2. Hvem er egentlig jeg?

Vi bruker kartleggingsverktøy for å se nærmere på egenskaper og anlegg, positive og negative sider. Vi gjennomgår programmet ”Økonomi og Karrierevalg”

Dag 3. Hvordan ser egentlig samfunnet rundt oss ut, og hvorfor gjør?

Vi kartlegger og observerer samfunnet rundt oss. Vi gjennomfører deler av ”vårt lokalsamfunn”

Dag 4. Hvordan ser verden ut?

Vi ser nærmere på verdenssamfunnet, ressurser og økonomi. Vi spiller spillet ”SikkSakk Europa”

Dag 5. Oppsummering

Jeg er en brikke i verdenssamfunnet som blir viktigere jo snevrere geografisk omkrets jeg ser på. Jeg betyr noe for andre både i min nærmeste familie og i mitt lokalsamfunn. Og ikke minst, jeg betyr alt for meg.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHold

Uke 2 Hovedmål: Å finne ”sin egen” forretningside gjennom å trene på Ideskapingsprosesser samt å analysere og vurdere forretningsideer.

Dag 1 og 2 Idè labratorie

Ungdommene introduseres for ulike teknikker som brukes i ideskaping.

Ungdommene grupperes og arbeider konkret med verktøyene på konkrete problemstillinger.

Verktøyene brukes så til å generere forretningsideer for ungdomsbedrifter.

Vi bruker både innovasjonsteknikker, problemfokus og segmenteringsteori i praksis.

Gruppering og forbedring/stryking

For å gjøre ideene tilgjengelige grupperes disse. Ideer som er identiske eller tilnærmet identiske strykes, mens alle ideer gjennomgår en ”realitets sjekk”. Ideer som stemples ”umulig” legges i egen kategori.

Utvalg og forbedring.

De gjenstående ideer blir gjenstand for forbedringsvask før utvalg av ideer gjøres. Vi skaper vår egen top 50 liste

Dag 3-4 Vurdering av markedspotensiale, realisme, krav til nettverk m.m.

Vi gjennomgår kritiske suksessfaktorer for forretningsideer. Hva kjennetegner en god forretningsidè?

Hva er markedspotensiale, hvor viktig er prispolitikk, relanisme i gjennomføring, krav til partnerskap osv.

Vi lager en top ti liste.

Dag 5 Valgets kval

Ungdommene velger en forretningside de ønsker å jobbe videre med.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHOOLD

Uke 3 Hovedmål: Å lære mer om en bedrifts organisering og oppbygging for så å fordele roller, ansvar og myndighet i egen bedrift.

Dag 1. Teori: Vi gjennomgår ulike bedriftsmodeller, ulike organisasjonstyper og ulike strukturer i bedrifter.

Dag 2. Utplassering i Magi Bedrift

Hvordan er det i denne bedriften? Hva er bedriftens forretningside? Hvilket behov tilfredsstiller bedriften? Hvilken rolle har de ansatte? Hvordan er disse organisert? Hvorfor er de organisert slik de er?

Gjennom intervju med ulike ansatte (avtalt pr. telefon på forhånd) skal elevene kartlegge bedriftene ved hjelp av avkryssingsskjema og strukturkart. Intervjuteknikken stiller krav til eleven om å vite hva man skal spørre om, hvor man skal spørre og hvorfor man vil ha svar.

Intervju stiller dessuten krav om konkret handling. Her gjelder det å være modig....

Dag 3. Teori, hva innebærer det å være leder for en bedrift eller en avdeling?

Vi får besøk av ulike ledere for både privat og offentlig sektor. Rådmannen i kommunen kommer og direktøren for Elkem Research stiller til intervju.

Dag 4. ”Leder for en dag”

Vi gjennomfører UEs program ”leder for en dag”. Gjennom en arbeidsdag skygger elevene ulike ledere i Magi bedriftene. Elevene er med på møter, presentasjoner, forhandlinger m.m. Lederne i bedriftene utfordres på forhånd til å skape et litt ”spennende” program denne dagen. Elevene får ”sjefs utstyr” og må følge en viss grad av dresskode. På kvelden er det felles bankett med følge.

Dag 5. Vi strukturerer egen bedrift, skriver søknader på stillinger og lager forslag til stillingsbeskrivelser m.m

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHOOLD

Uke 4 Hovedmål: Å bli kjent med IA konseptet, samt å gjøre klar til etablering av Ungdomsbedrifter.

Dag 1 Vi får besøk av NAVs Arbeidslivssenter og blir presentert for IA konseptet.

Vi tar utgangspunkt i det opplegget som ligger klart for Ungdomsbedriftskonseptet.

Hvorfor vi skal bry oss? Vi treffer voksne som gir eksempler fra bedrifter hvor arbeidsmiljøet gir drahjelp til gode resultater og kanskje får vi også høre historier om bedrifter som sliter i motgang på dette feltet.

Vi får besøk av Stormbergansatte som forteller om hva bedriften har betyd for dem.

Dag 2 Besøk i en IA bedrift

Elevene lager spørsmål før lunsj og vi besøker bedriften felles etter lunsj. Fokus: Hva er IA i denne bedriften og hvordan har de organisert arbeid og ansvar for oppfølging m.m.

Dag 3. IA i Ungdomsbedriftene våre. Vi setter opp forslag til egne handlingsplaner og avtaler og rutiner som kan benyttes i våre egne bedrifter. Våre Ungdomsbedrifter skal være IA bedrifter!

Dag 4 Endelig valg av funksjoner, stillinger og organisasjonsstruktur er nå foretatt. Vi offentliggjør beslutningene og snakker om IA tiltak innenfor gruppen og den enkelte stilling.

Dag 5. Sosial aktivitet (På tide å styrke samholdet gjennom en dag med felles aktivitet)

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHold

UKE 5: Hovedmål: Etablere bedriften, kartlegge nettverk og utvikling av CI (Corporate Identity).

Dag 1-5 Vi registrerer ungdomsbedriftene på www.ue.no som godkjenner papirene og sender videre til Brønnøysundregistrene.

Vi skaffer andelskapital til våre bedrifter ved å selge andelsbrev. Elevene må fysisk ut og selge for å skaffe penger.

Vi kartlegger krav til nettverk, forespør bedrifter og enkeltpersoner om hjelp

Vi arbeider parallellt med grafisk design og Corporate Identity Package. Logo, Brevark, Konvolutter, Visittkort, fakturaark m.m.

Vi får teoretiske innspill fra fagpersoner og søker hjelp der vi må.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHold

Uke 6-7-8: Produksjon og salg samt forberedelse til Gründermessa 2008

Elevene sørger for å få sine produkter i produksjon, identifiserer målgrupper, planlegger salgskampanjer, kalkulerer produktene/tjenestene sine m.m.

Regnskapsopplæring, ulike kurs i regi av UE, hjelp av ulike samarbeidspartnere osv står på programmet.

Gründermessa 2008 arrangeres 12. Mars 2009. Våre ungdommer viser frem sin ungdomsbedrift på messa og deltar i minst 3 ulike konkurranser hvorav "Two minutes to convince" er obligatorisk.

De siste ukene i perioden går mye av arbeidet med til å forberede seg til konkurransene, lage utstillingen, finpusse salgsteknikken m.m.

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

INNHOOLD

Uke 9: Vi deltar på ”Gründermessa 2008”

Gründermessa 2008 arrangeres i Gimlehallen den 12. Mars 2009. Dagene etter messa går til å rydde, evaluere og skrive rapporter. Vi forbereder nedleggelse av bedriftene.

Uke 10. Vi legger ned bedriftene

Elevene skriver sluttrapporter, gjør opp bankkontore, blir enige i økonomisk fordeling av overskudd m.m. Alle elevene deltar i avsluttende generalforsamling for alle bedriftene. Mentorer, lærere, hjelpere, MAGI bedrifter m.m. inviteres til å delta.

Evaluering: Hvordan har dette vært? Hva har jeg lært? Hva betyr det å ”se mulighetene?”

Hva betyr det å ”gjøre noe med disse mulighetene?”

Hvilke muligheter har jeg fremmover, og hvordan kan jeg gjøre noe med disse mulighetene?

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Forretningsidé:

Selge egendesignede t-skjorter med trykk fra Kristiansand. "Kristiansand t-skjorten".



FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Eksempler på elevarbeid i perioden:



FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Magiprojektet - en annerledes skolehverdag

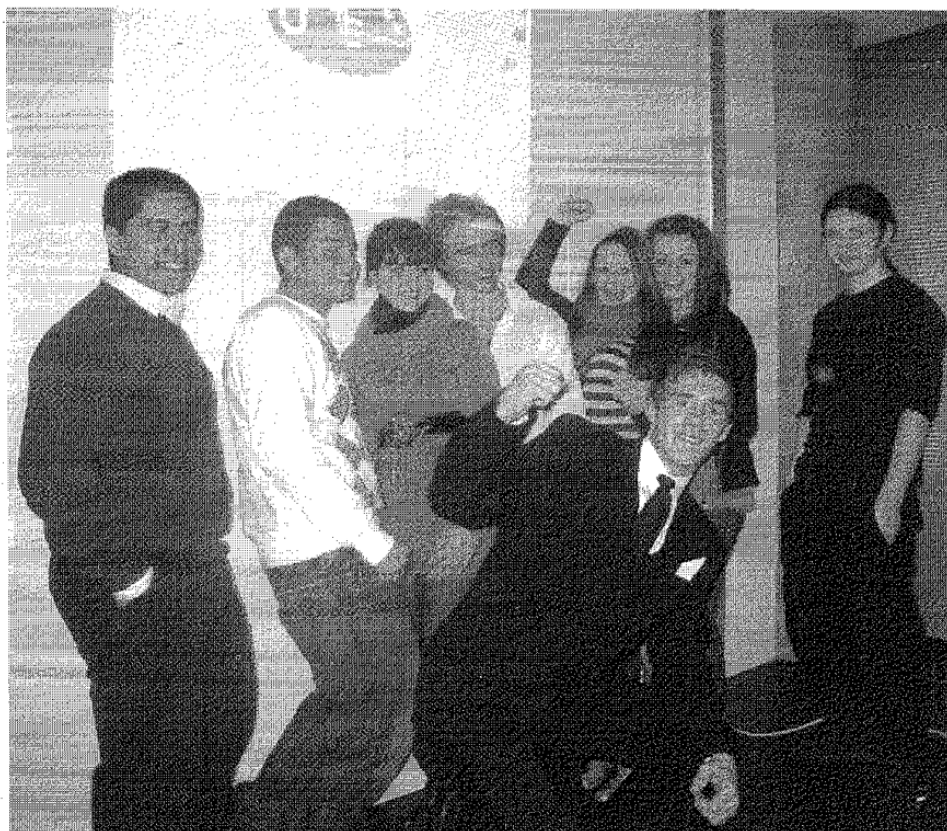
Vi er 8 elever som deltar på Magiprojektet. Alle er fra 10. klasse ved tre forskjellige ungdomsskoler. Dette prosjektet var i utgangspunktet tenkt for elever fra videregående skole som sto i fare for å droppe ut av skolen. Heldigvis for oss ble dette tilbudet i år også gitt til ungdomskoleelever. Vi gjennomførte tester og med utgangspunkt i disse ble vi søkt inn på prosjektet for å forebygge frafall i videregående skole.

Magiprojektet holder til i Kunnskapsparken på UIA. De som jobber med prosjektet behandler oss som "voksne" og forventer at vi tar ansvar, og da gjør vi faktisk det. Nå er det gøy å gå på skolen. Det føles ganske fint å bli tatt på alvor og oppleve gjensidig respekt og tillit.

Dette er et prosjekt som skal få ungdom til å holde seg på skolebenken, altså motivere oss til å fullføre videregående skole. Her skal vi få selvtillit, selvinnsikt og finne motivasjon. Prosjektet går over ti uker. Fem uker før jul og fem uker etter. Vi er nå ferdig med de fem første ukene og her er noe av det vi har lært:

Alt begynte med ulike leker for å lære oss om samarbeid, kommunikasjon, og toleranse. Vi ble fort kjent med hverandre og kunne lettere være oss selv. Deretter lærte vi om samfunnet rundt oss, hvordan verden ser ut og hva som påvirker den. Andre uka begynte vi å trene på idéskapningsprosesser samt å analysere og vurdere forretningsideer. Vi lærte om bedriftenes organisering og oppbygning. Vi hadde kurs i motivasjon, ble kjent med IA-konseptet (inkluderende arbeidsliv) og etablerte egen bedrift.

Det som er spennende ved Magiprojektet er at vi lærer det meste i praksis. Her sitter vi ikke bare på skolebenken og pugges tørre gloser og analyser uforståelig dikt på nynorsk. Magiprojektet gir oss en smakebit av den virkelige verden, og det smaker godt. Vi har hatt konkurranse om hvem som designet den kuleste bilen og størst og finest fly, vi har vært utplassert i en bedrift og fått intervjuet ledelsen, vi har lært om økonomi på en helt annen måte en matte-



DELTAGERE: Adrian og Vendela, Aleksander, Cecilie, Elise, Mubariz, Sebastian, Thomas

boka noen gang kan lære oss og ikke minst, vi har startet vår egen bedrift. Her handler det om virkelig penger og skikkelig produkter, ingen monopolpenger, hus som brenner og 2000 når du passerer start. Her designer vi vår egen logo og brevark,

vi lager vår egen nettside, lager en markedsundersøkelse bestemmer hvilke produkter vi vil selge. Vi har skrevet jobbsøknad, CV og vært på formelle jobbinterju. Her har hver dag vært ny og spennende, selvtillit og motivasjon er på topp og vi gleder

oss til nye fem uker. Hurra for Magiprojektet og de som jobber der.

Aleksander
Magiprojektet /Vigvoll skole

Evaluering ”halvgått løp”:

Det er drit gøy. Sykt lærerikt!

Jeg anbefaler de å bli med dersom de er i faresonen for dropout fordi dette er hva som trengs for å gjøre de 10 ganger på bedre på skolen.

Jeg sier at dette bare MÅ fortsette! Dette har vært mer lærerikt på 5 uker som 1 år på skole

Vil du gå del to?

Vet ikke, jeg tror jeg ikke vil gå neste del. Vil få opp karakterene mine!

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE

Sluttevaluering i gang

Rapport ventes ferdig før sommeren

FRAMTID SAMSPILL SKAPERGLEDE