

MAJ 2022  
ERHVERVSSTYRELSEN

# SPILBASERET IVÆRKSÆTTERI- UNDERVISNING

SLUTEVALUERING

DEN EUROPÆISKE UNION  
Den Europæiske Socialfond



DEN EUROPÆISKE UNION  
Den Europæiske Fond  
for Regionaludvikling



---

Vi investerer i din fremtid

**Pluss**

**COWI**



MAJ 2022  
ERHVERVSSTYRELSEN

# SPILBASERET IVÆRKSÆTTERI- UNDERVISNING

SLUTEVALUERING

PROJEKTNR. A099230  
DOKUMENTNR. 445.S/446.S  
VERSION 1.0  
UDGIVELSESDATO 20.05.2022  
UDARBEJDET JKR  
KONTROLLERET MW  
GODKENDT MOBR



## INDHOLD

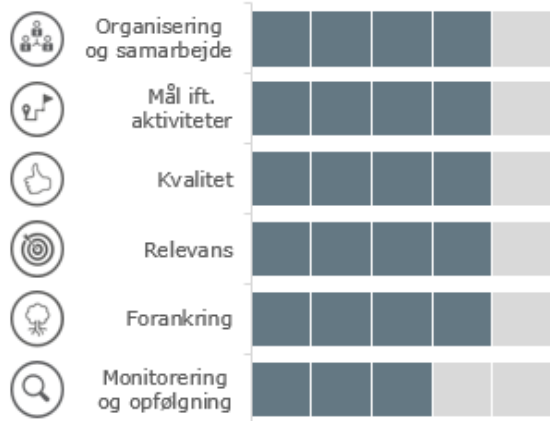
1	Resumé: Spilbaseret Iværksætterundervisning	1
2	Fakta om projektet	2
2.1	Projektets effektkæde	3
3	Overordnet status	3
4	Projektets implementering	4
5	Fremdrift og målopnåelse	8
5.1	Fremdrift ift. aktiviteter og milepæle	8
5.2	Målopnåelse i forhold til output	10
6	Effektvurdering	11
6.1	Forudsætninger for effektskabelse	11
6.2	Forventninger til effekter	12
6.3	Indsatsens effektmål	13
7	Anbefalinger og læring	15



# 1 Resumé: Spilbaseret Iværksætterundervisning

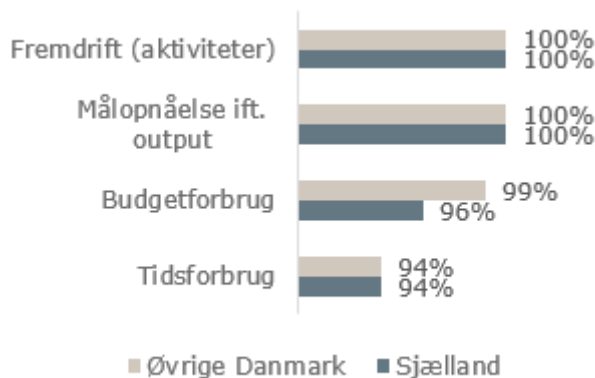
## Projektets implementering

Gennemsnitlig score for implementering (skala: 0-5) **3,8**



Projektet er blevet ledt af en professionel projektledelse, der undervejs har holdt fokus på projektets ultimative mål. Både studerende og undervisere giver udtryk for at have været en del af veltilrettelagte og udbytterige forløb, og de studerende, der udgør den primære målgruppe herfor, har kun enkelte anmærkninger, hvad angår gennemførelsen af forløbene. Forløbene giver de studerende en praksisnær indføring i iværksætteri i et risikofrit og læringsorienteret miljø. Udbredelse og forankring af de gode erfaringer og metoder er derfor oplagt. De første skridt hertil er allerede taget, men der er enkelte usikkerheder om, hvordan dette udbredes bredt på akademierne fremadrettet.

## Målopnåelse



Projektet har indfriet alle sine aktivitetsbaserede indikatorer ved at etablere et ekspertpanel og gennemføre de undervisningsforløb, der oprindeligt var tiltænkt. Samtidig har projektet rekrutteret og gennemført forløb for det antal deltagere, der var planen, selvom der har været enkelte udfordringer med at indsamle det korrekte antal slutskemaer pga. logistiske udfordringer, der beskrives senere. På det opgjorte tidspunkt i januar 2022 har projektet ikke brugt sit totale budget, hvor der dog også resterende 2,5 måned af den egentlige projektperiode.

## Effektivrurdering



		Måltal	Status	Opnåelse
C1: Studerende der starter virksomhed efter deltagelse	Øvrige DK	25	7	28 %
	Sjælland	12	5	42 %
C2: Studerende der har opnået formelle kompetencer efter deltagelse	Øvrige DK	500	447	89 %
	Sjælland	250	220	88 %
C3: Studerende der har forbedret deres iværksætterkompetencer	Øvrige DK	400	326	82 %
	Sjælland	200	161	81 %

For alle effektindikatorerne gør det sig gældende, at projektet kun delvist har indfriet måltallene. I forhold til indikator C1 har projektledelsen anført, at de oplever, at denne indikator opgøres for tidligt. Hvis man i stedet for opgør status efter 6-12 måneder fremfor 4 uger efter endt forløb, er det reelle tal markant højere, men dog stadig marginalt under måltallet. Samtidig har projektet ikke indfriet indikator C2 og C3, hvor tallene stammer fra projektets slutskemaer. Projektledelsen forventer dog, at disse tal er indfriet i praksis, da ikke alle deltagere har udfyldt stopskemaet, der anvendes under disse indikatorer.

## 2 Fakta om projektet

*Dette afsnit indeholder en kort beskrivelse af projektets formål og baggrund samt en gengivelse af de vigtigste baggrundsoplysninger for projektet (tekst-boks). Afsnittet afsluttes med en illustration af projektets 'effektkæde'.*

### Overordnet projektbeskrivelse

Formålet med projektet Spilbaseret Iværksætterundervisning er ultimativt at øge antallet af studerende, der starter egen virksomhed, at skabe flere kvindelige iværksættere, at øge udbuddet af kvalificeret arbejdskraft såvel som at flere erhvervsakademier begynder at undervise studerende i iværksætteri med udgangspunkt i de spilbaserede iværksætterundervisningsforløb, der indgår i dette projekt.

Baggrunden herfor er, at man har gode erfaringer i udlandet med netop spilbaseret iværksætterundervisning, der har en positiv indflydelse på studerendes entreprenante intention, hvilket understøttes af europæisk forskning herom. Samtidig har man på danske uddannelsesinstitutioner i en årrække anvendt gamification-elementer i undervisningen, og oplevet det som mest succesfuldt i de tilfælde, hvor denne tager form som et rollespil, eller hvor undervisningen er struktureret ud fra spilpædagogiske principper. Ydermere har den traditionelle iværksætterundervisning ikke altid skabt de ønskede effekter. Ligeledes opleves det, at der er et behov for at skabe flere og dygtigere iværksættere i fremtiden. I projektet deltager 8 erhvervsakademier, og den spilbaserede iværksætterundervisning antager forskellig form på tværs af akademierne. I nogle forløb er det de studerende selv, der designer spillet, der ligger til grund for forløbet, i andre forløb har læreren på forhånd designet og udarbejdet et spil, mens den tredje mulighed er, at spilbaserede principper anvendes som pædagogiske greb i undervisningen. Spillene kan ligne brætspil, rollespil, case competitions osv.

Indsatsen består af følgende tre spor:

- 1 **Aktivitet 1:** Kobling af spilbaseret læring, entreprenørskab og iværksætterundervisning ved startworkshop
- 2 **Aktivitet 2:** Udvikling og afvikling af iværksætterundervisningsforløb
- 3 **Aktivitet 3:** Udvikling af undervisningsmateriale til distribution

Til at gennemføre de fire spor arbejder projektholder med netværk mellem erhvervsakademierne, en ekspertfølgegruppe, rådgivere knyttet til underviserne såvel som en evaluering blandt de studerende.

Figur 1 Kort info om indsatsen

FAKTA-BOKS		
>	<b>Tilskudsmodtager:</b>	Zealand Sjællands Erhvervsakademi
>	<b>Vækstforum:</b>	Erhvervsstyrelsen
>	<b>Sagsbehandler:</b>	Annette Zeh
>	<b>Finansieringskilde:</b>	Socialfonden (ESF)
>	<b>Indsatsområde:</b>	Iværksætteri (ESF-1)
>	<b>Samlet budget:</b>	DKK 9,5 mio. (DKK 7,2 mio. (DK) + DKK 2,3 mio. (Sjælland))
>	<b>Bevillingsperiode:</b>	30.08.2019 – 31.03.2022



## 2.1 Projektets effektkæde

I dette afsnit beskrives hvilke effekter, det er hensigten at skabe med de bevilgede midler, samt hvordan disse effekter skal tilvejebringes. Effektkæden er udarbejdet på baggrund af projektansøgningen og efterfølgende tilrettet på baggrund af interviews med sagsbehandler og projektleder. Figuren nedenfor giver således et overblik over indsatsens primære aktiviteter, output af disse samt de effekter, som indsatsen på længere sigt forventes at bidrage til.

Figur 2 Rationalet bag indsatsen illustreret via en effektkæde

Hovedaktiviteter	→	Output	→	Effekter
<ul style="list-style-type: none"> <li>› Kobling af spilbaseret læring, entreprenørskab og iværksætterundervisning ved startworkshop</li> <li>› Udvikling og afvikling af spilbaserede iværksætterundervisningsforløb</li> <li>› Udvikling af undervisningsmateriale til distribution ved afsluttende workshop</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>› De studerende har opnået større viden om iværksætteri</li> <li>› Underviserne har opnået kompetencer inden for spilbaserede løsninger og omsætter denne viden i udvikling af iværksætterforløb</li> <li>› De studerende har opnået formelle færdigheder</li> <li>› De studerende har forbedret deres iværksætterkompetencer</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>› Flere studerende starter virksomhed som følger af deres deltagelse i forløbet</li> <li>› Flere studerende gennemfører et spilbaseret iværksætterundervisningsforløb</li> <li>› Flere erhvervsakademier begynder at undervise studerende i iværksætteri med udgangspunkt i de spilbaserede iværksætterundervisningsforløb</li> <li>› Flere kvindelige iværksættere</li> <li>› Øget udbud af kvalificeret arbejdskraft</li> </ul>

## 3 Overordnet status

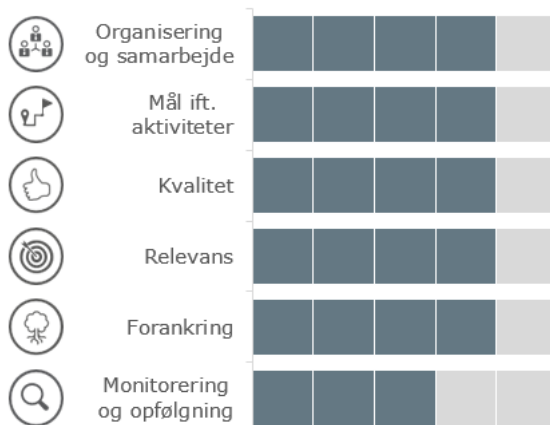
Projektet er tilrettelagt sådan, at anden halvdel af projektperioden i store træk ligner første halvdel af projektperioden. Mellem de to halvdele har projektet internt evalueret, og anvendt den eksterne midtvejsevaluering, som basis for at tilrettelægge og videreudvikle forløbene i anden halvdel af projektperioden.

Projektet har også i anden halvdel af projektperioden været påvirket af coronasituationen. Denne gang har projektet imidlertid været bedre forberedt herpå, og flere af aktiviteterne har således kunnet være tilrettelagt online fra start. Projektet har derfor også oplevet stor tilslutning på trods af, at aktiviteterne har foregået online.

Projektet har kun i mindre grad haft fokus på at gøre noget eksplicit i forhold til at skabe flere kvindelige iværksættere, da projektledelsen har vurderet, at det kan være kontraproduktivt at have et stærkt fokus på det og i stedet for kan være med til at marginalisere eller tale forskelle yderligere op.

## 4 Projektets implementering

I dette afsnit præsenterer vi vores vurdering af projektets implementering ud fra seks faste evalueringsparametre. Figuren nedenfor giver et overblik over evalueringens konklusioner i forhold til de seks parametre.



Organisering og samarbejde



**Projektet ledes professionelt, og har styrket samarbejde mellem de deltagende akademier i projektperioden.**

Projektet ledes professionelt af en projektleder, der nyder opbakning og støtte fra de deltagende aktører i projektet. De tilskriver projektlederen en central betydning for, at projektet kom godt fra land med etablering af ekspertpanel, opstart af proces om igangsættelse af forløb på akademier m.v. Samtidig har projektet undervejs skabt rammerne for et tættere samarbejde mellem de deltagende erhvervsakademier, f.eks. via ERFA-sessioner, hvor undervisere har knyttet relationer på tværs af landet, hvilket har muliggjort videndeling og erfaringsudveksling undervejs i projektet.

Mens det tilknyttede ekspertpanel har haft en tydelig funktion i at vejlede og understøtte udviklingen og gennemførelsen af spilbaserede undervisningsforløb på uddannelsesinstitutionerne, fremstår det mere uklart for os, hvilken funktion projektets styregruppe har haft. Styregruppen, der består af projektledelsen og repræsentanter fra de deltagende akademier, blev oprindeligt etableret som en slags nødberedskab i tilfælde af tvister mellem de deltagende akademier, men har ikke fundet praktisk anvendelse i projektet. Vi ser derfor, at denne organisering enten kunne have været udeladt i organiseringen rundt om projektet, eller i tråd med god projektpraksis have haft en mere tydelig funktion, f.eks. som en forankringsagent med fokus på, hvordan akademierne kan tage ejerskab over projektets metoder lokalt efterfølgende. Den manglende aktivisering af styregruppen må dog tilskrives et velfungerede samarbejde i projektledergruppen på tværs af institutionerne.

Sammenhæng ml. aktiviteter og mål



**Der har i projektet været en logisk progression mellem de fleste hovedaktiviteter og effektmål, men projektholder har undervejs fået en større forståelse for kritiske succesfaktorer i effektkæden.**

Projektledelsen oplever, at projektets hovedaktiviteter har bidraget efter hensigten til, at projektet har kunnet realisere sine output- og effektmål, hvilket vi også

vurderer er sandsynligt med de konkrete statustal, der knytter sig hertil. Både de kvantitative opgørelser såvel som interviewene med undervisere og studerende bekræfter, at projektet har haft succes med f.eks. at de studerende opnår større viden om iværksætteri. Projektet har dog også undervejs gjort sig særligt to erkendelser, der knytter sig til effektkæden. For det første er vejen til at de studerende stifter egen virksomhed mindre lineær end beskrevet i effektkæden. Status herfor opgøres 4 uger efter endt forløb, og projektet har undervejs erfaret, at vejen dertil typisk er lidt længere, og at forløbene snarere sår de første frø til en ny virksomhed end at de bidrager direkte til etableringen. For det andet har projektet valgt ikke at have eksplicit fokus på kønsidentitet for at skabe flere kvindelige iværksættere. I stedet for at projektet benyttet sig af andre greb, f.eks. mangfoldig repræsentation i rollemønstre og at gøre op med stereotype forestillinger af at være iværksætter. Således har det været muligt for projektet at implementere aktiviteterne efter hensigten, men samtidig er opstået ny viden undervejs om faktorer med betydning for, at projektet lykkes med at indfri sine effektmål.

Kvalitet,  
målgruppens  
oplevelse



**De studerende oplever bredt set at have været en del af gode og udbytterige forløb og har kun enkelte anmærkninger til de forløb, de har deltaget i.** De studerende, vi har interviewet i forbindelse med både midtvejs- og slutevalueringen, giver generelt udtryk for, at de oplever at have været en del af gode undervisningsforløb. Dette gælder både i forhold til det udbytte, som de oplever at have fået ud af det, såvel som formatet for forløbene. Flere af dem italesætter, at de foretrækker denne form for undervisning fremfor mere klassiske undervisningsformater, samtidig med at de oplever at få samme eller større udbytte end ellers. Underviserne selv tilskriver de tilknyttede eksperter en stor del af betydningen for, at langt størstedelen af forløbene har været veludviklede og velafviklede forløb, mens enkelte dog gerne så endnu tættere involvering af eksperterne, f.eks. med fokus på, hvordan man designer underholdende og mere avancerede spil om ellers ret konkrete emner eller læringsmål – f.eks. om regnskab eller jura.

Der er enkelte af de interviewede undervisere, der nævner, at det i starten kan være vanskeligt at indtage en anden rolle som facilitator fremfor mere klassisk underviser, hvilket enkelte studerende også bemærker i interviewene, og hvordan det kan være en smule vanskeligt at gennemskue, hvilke forventninger underviseren har til én, og at de mere frie rammer kan være vanskelige at navigere i for nogle, der f.eks. ikke deltager tilstrækkeligt i det fælles arbejde. Til gengæld oplever de studerende i høj grad at stifte bekendtskab med noget, der er tættere på praksis end den daglige undervisning.

Relevans,  
målgruppens  
oplevelse



**Forløbene tilbyder en tættere simulering af praksis for de studerende, hvilket opleves som særdeles relevant.** Projektet gør sig relevant hos de studerende og underviserne ved, at det tilbyder en tættere simulering af scenarier, som de studerende kan stifte bekendtskab med som iværksættere senere hen, samtidig med at dette foregår i et risikofrit og understøttet miljø, hvor de studerende samtidig kan lære og udvikle sig. Enkelte studerende sætter således ord på, hvordan forløbene har styrket deres viden om iværksætteri eller givet dem troen på, at de har kunnet få succes som iværksættere i

praksis, fordi de har stiftet bekendtskab med det i en undervisningssammenhæng. Også de tilknyttede eksperter vurderer forløbene som særdeles relevante og fortæller, at der er tale om ganske veludviklede spil – også set i et komparativt perspektiv med lignende forløb andre steder.

Samtidig har lærerne i høj grad oplevet forløbene som relevante – både for de studerendes læring og for deres egen tilrettelæggelse af undervisningen. I forhold til sidstnævnte skyldes dette særligt, ifølge de interviewede lærere og de tilknyttede eksperter, at lærerne har deltaget i udviklingen af forløbene, sådan de har haft mulighed for at sætte eget præg på forløbene og gjort dem til 'deres egne', samtidig med, at der har været afsat tilstrækkeligt med tid til, at lærerne har haft mulighed for at udvikle de forløb, de ville.

Forankring af  
output



**Størstedelen af de deltagende undervisere tilkendegiver, at de vil fortsætte med at gennemføre forløbene, men det fremstår uklart, hvordan projektet kan sikre en bredere forankring.** Underviserne er i forbindelse med afslutningen af projektet blevet spurgt, om de vil fortsætte med at gennemføre de spilbaserede iværksætter-undervisningsforløb efter endt projektperiode, hvilket 16 ud af de 17 adspurgte undervisere tilkendegiver, at de vil. Samtidig er der i nogle tilfælde undervisere, der fortæller, at de har fortalt om deres erfaringer til kollegaer internt på de akademier, de er tilknyttede, hvilket i sig selv er positivt for den potentielle og reelle vidensspredning af metoder og læringer fra projektet. I forlængelse heraf har projektholder gjort det vejledende materiale tilgængeligt for alle, samtidig med, at de gennemførte forløb kan tilgås af andre undervisere, der kan gennemføre disse.

Underviserne oplever selv, at en del af forløbene er 'plug and play' og kan igangsættes af de fleste, men én underviser peger samtidig på, at der formentlig er behov for lokale ambassadører på akademierne for at sikre en reel og bred udbredelse af de spilbaserede forløb på institutionerne. I tillæg til dette fremhæves det som særdeles positivt for undervisernes motivation, at de har været med til at udvikle egne forløb, og det fremstår således lidt uklart, hvor motiverede andre undervisere vil være ved at anvende andres forløb fremfor at udvikle egne, ligesom det synes vanskeligt at udvikle egne forløb uden understøttelse heraf. Projektet har dog gjort noget materiale tilgængeligt i forhold til, hvordan undervisere kan udvikle egne forløb.

Samtidig har Fonden for Entreprenørskab været tilknyttet projektet, hvor FFE har leveret projektets måleredskab, OctoSkills, og FFE kunne have været en oplagt og instituionaliseret forankringsagent i forhold til f.eks. at sprede den spilbaserede tilgang til andre uddannelsesinstitutioner, de opererer på, f.eks. erhvervsskoler. Det har FFE dog ifølge projektledelsen ikke været interesseret i. Til gengæld har FFE iværksat andre initiativer, f.eks. ved at give støtte midler til andre spilbaserede forløb såvel som at påbegynde et arbejde i forhold til at belyse mulighederne for at udbrede den spilbaserede tilgang på grundskoleniveau.

Monitorering og  
opfølgning



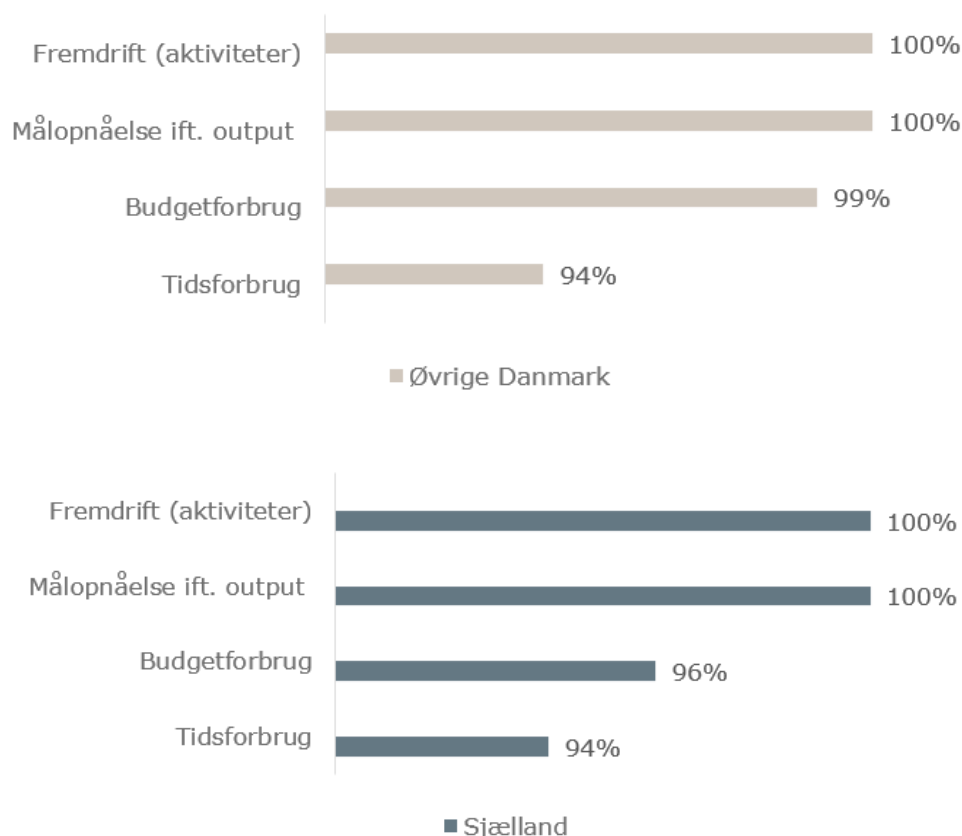
**Projektet har undervejs styrket sin egen, interne opfølgning og vidensdeling, men monitoreringen blandt studerende har været uregelmæssig.** Projektet har siden midtvejsevalueringen haft et stærkt fokus

på at styrke videndelingen blandt de deltagende undervisere og akademier. Mellem projektets første forløb og den efterfølgende gruppe af forløb, har projektet faciliteret ERFA-sessioner mellem underviserne. Eksperterne har i interviewene givet udtryk for, at de har oplevet de sessioner som særdeles udbytterige, hvor særligt undervisernes praktiske indsigter og erfaringer har gjort gavn på tværs i forhold til at finetune forløbene til efterårssemestret i 2021, og denne videndeling har således givet anledningen til konkrete justeringer i forløbene for flere undervisere.

Opfølgningen over for de studerende, herunder deres udbytte og oplevelse af forløbene, har været mere uregelmæssig. Projektet har konkret oplevet udfordringer med at indhente slutskemaer og OctoSkills-skemaer, da dette har været afhængig af, at skolerne decentralt har hjulpet med dette, hvilket ikke altid har været tilfældet. I midtvejsevalueringen blev det ligeledes foreslået, at projektledelsen i højere grad indsamlede de studerendes kvalitative erfaringer fra forløbene. Projektledelsen har bemærket, at forløbene er ret forskelligartede, og det derfor kan være vanskeligt at sammenligne erfaringer på tværs, men i fremtidige projekter synes det dog at være oplagt, at de studerendes indsigter spiller en større rolle i tilrettelæggelsen og justeringen af forløbene – f.eks. via et mere systematisk opfølgningssetup sammen med slutskemaer og OctoSkills-opfølgning.

## 5 Fremdrift og målopnåelse

Afsnittet indeholder en kort fremstilling af status for projektets fremdrift i forhold til henholdsvis aktiviteter/milepæle og outputmål på evalueringstidspunktet. Nedenstående figur præsenterer den overordnede status på projektets fremdrift via fire overordnede indikatorer: fremdrift ift. aktiviteter, tid og budgetforbrug (afsnit 5.1) samt målopnåelse ift. outputmål (afsnit 5.2).



### 5.1 Fremdrift ift. aktiviteter og milepæle

Afsnittet beskriver kort projektets overordnede fremdrift i forhold til de aktiviteter og/eller milepæle, som er opsat for projektet.

**Status på evalueringstidspunktet er, at hhv. 100 % af de opstillede aktivitetsmål er nået for hhv. Øvrige Danmark og Sjælland, beregnet som et simpelt gennemsnit.** Status på opnåelsen af aktivitetsmålene fremgår af tabellen nedenfor.

Figur 3 Status ift. de opstillede aktivitetsmål på evalueringstidspunktet

		Mål i projektperioden	Status	Målopnåelse i %
A1: Antal ekspertpanel	Øvrige DK	1	1	100 %

		Mål i projekt-perioden	Status	Målopnåelse i %
A2: Antal undervisningsforløb	Øvrige DK	10	10	100 %
A3: Antal workshops	Øvrige DK	3	3	100 %

		Mål i projekt-perioden	Status	Målopnåelse i %
A1: Antal ekspertpanel	Sjælland	1	1	100 %
A2: Antal undervisningsforløb	Sjælland	5	5	100 %
A3: Antal workshops	Sjælland	3	3	100 %

Projektet fik allerede i den første del af projektperioden etableret det ekspertpanel, der skulle rådgive og vejlede underviserne, og der er her tale om det samme ekspertpanel for både Region Sjælland og det øvrige Danmark. Projektet har ligeledes indfriet indikator A2, da der er gennemført 10 undervisningsforløb i det øvrige Danmark og 5 i region Sjælland. Samtidig havde projektet et mål om at gennemføre tre workshops i løbet af projektet. Også her er der tale om fælles workshops på tværs af det øvrige Danmark og Region Sjælland. Denne indikator er også indfriet, da projektet har afholdt en opstartworkshop, en workshop midt i projektperioden med fokus på evaluering og justering mod den resterende periode såvel som en afsluttende workshop sidst i projektperioden. Derfor har projektet indfriet samtlige aktivitetsmål for perioden.

Budget- og tidsforbrug

*Nedenfor præsenteres projektets budget- og tidsforbrug på evalueringstidspunktet.*

*Figur 4 Budget- og tidsforbrug på evalueringstidspunktet*

		Total budget	Forbrug d.d.	Procentvist forbrug
Budgetforbrug (mio. DKK)	Øvrige DK	7,2 mio.	7,15 mio.	99 %

		Total budget	Forbrug d.d.	Procentvist forbrug
Budgetforbrug (mio. DKK)	Sjælland	2,3 mio.	2,2 mio.	96 %

Tidsforbrug (måned)		31	31	100 %
---------------------	--	----	----	-------

Note: *Budgettallene er opgjort pr. 01.01.2022*

Projektet havde ved midtvejsevalueringen et stort budgetmæssigt underforbrug, hvilket til dels skyldtes udskudt aktivitet. Ved afslutningen af projektet er der

en større overensstemmelse mellem budgetforbruget og tidsforbruget og kun et begrænset budgetmæssigt underforbrug. Disse poster er opgjort pr. 1. januar 2022, hvor projektet fortsat havde enkelte udestående aktiviteter tilbage i de resterende måneder.

## 5.2 Målopnåelse i forhold til output

Afsnittet beskriver kort status i forhold til de outputmål, som er opsat for projektet.

**På evalueringstidspunktet er 100 % af de opstillede outputmål nået, beregnet som et simpelt gennemsnit.** Status for de enkelte målsætninger er gengivet i tabellen nedenfor.

Figur 5 Status ift. de opstillede outputmål på evalueringstidspunktet

		Målsætning	Status, evalueringstidspunkt	Procentvist opnåelse
B1: Antal deltagere	Øvrige DK	500	684	100 %

		Målsætning	Status, evalueringstidspunkt	Procentvist opnåelse
B1: Antal deltagere	Sjælland	250	323	100 %

Projektet har i både Region Sjælland og det øvrige Danmark haft flere deltagere end målsætningen har været oprindeligt, og indikator B1 er således indfriet. I begge tilfælde er der rapporteret det antal, som der er indhentet startskemaer fra. Antallet af deltagere med udfyldte stopskemaer er i begge tilfælde lavere (hhv. 484 og 242), men det er projektledelsens indtryk, at det rapporterede tal i tabellen er mere retvisende, da de manglende stopskemaer snarere skyldes udfordringer med at få indhentet skemaerne fra eleverne end egentligt frafald.



## 6 Effektivurdering

*I dette afsnit præsenterer vi evaluators samlede vurdering af mulighederne for, at indsatsen vil skabe de ønskede effekter eller for at nå specifikke effektmål. Det primære grundlag for evaluators vurdering er data indsamlet af projektholder, men i den samlede vurdering indgår også evaluators vurdering af bevillingsmodtagers arbejde med – i forbindelse med implementering af indsatsen – at sikre den størst mulige realisering af indsatsens effektpotentiale.*

### Om spørgeskemaet

I forbindelse med projektet, og til brug i evalueringen, har projektholder udsendt et spørgeskema, der belyser elevernes kompetencer, OctoSkills, ligesom der er udsendt start- og stopskemaer før og efter forløbene. Besvarelsener af spørgeskemaet giver et indblik i såvel de forventede som allerede opnåede effekter blandt deltagerne, og er udformet, så det på bedst mulig vis adresserer de indmeldte målsætninger om output og effekter fra ansøgningsfasen. Samtidig er der gennemført interviews til at understøtte dette.

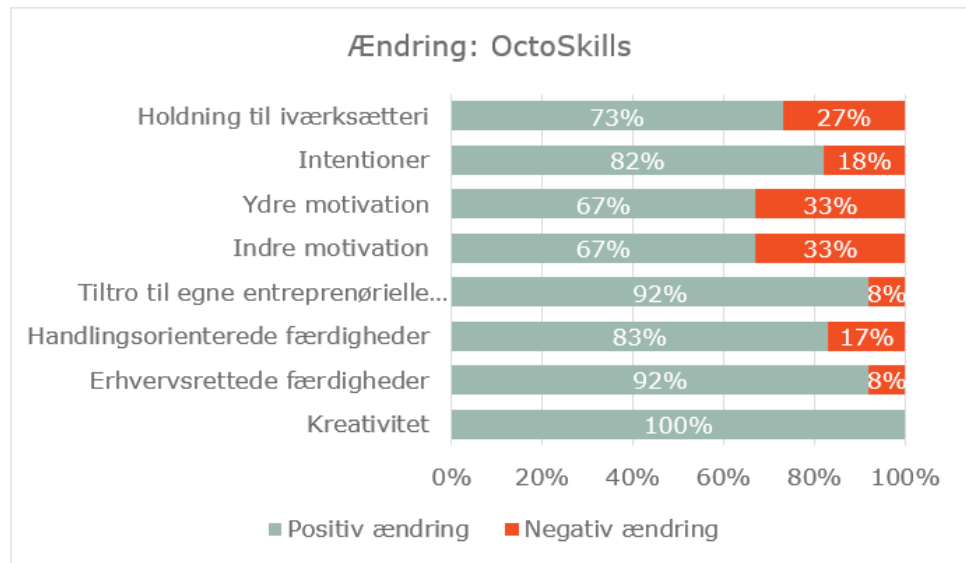
Projektholder har selv via akademierne været ansvarlig for at gennemføre spørgeskemaundersøgelsen, der knytter sig til start & stopskemaerne. I midtvejsevalueringen anvendte vi mikrodata til at måle forudsætninger for effektskabelse, mens vi i dette tilfælde har anvendt aggregerede rapporter fra hvert forløb. Der er i projektet gennemført 15 forløb, og i nedenstående har vi anvendt data fra rapporter for 12 af de 15 forløb. I disse 12 forløb af 470 studerende/deltagere udfyldt startskemaet, mens 265 har udfyldt slutskemaet. Vi har kun anvendt de besvarelser, hvor den studerende har udfyldt både start- og stopskema, mens de tilfælde, hvor en studerende kun har udfyldt startskema men ikke stopskema, er frasorteret i nedenstående. Det er projektlederens opfattelse, at mismatchet mellem antallet af startskemaer og stopskemaer skyldes udfordringer med at indhente skemaerne efter endt forløb fremfor egentlig frafald.

### 6.1 Forudsætninger for effektskabelse

#### Indsatsens potenti- ale for effekter

Foruden at kigge på det faktiske antal skabte virksomheder, har projektet også et mål om at styrke deltageres kompetencer, intentioner og viden inden for iværksætteri. Dette opgøres ved hjælp af værktøjet OctoSkills, hvor ovenstående afdækkes på otte dimensioner. Her er de studerendes niveau afdækket i begyndelsen af forløb og igen i slutningen af forløb. Vi anvender her gennemsnittene per forløb. Dette giver selvsagt ikke et billede af den enkeltes progression, men giver dog alligevel et indtryk af forløbenes overordnede påvirkning på de studerendes færdigheder og kompetencer. Vi kigger nedenfor på, hvor stor en andel af forløbene, der gennemsnitligt har påvirket de studerende i en positiv og negativ retning.

Figur 6 Indsatsens bidrag til at skabe styrkede forudsætninger for de ønskede effekter



Note: N (antal forløb) er 12, mens N (antal unikke studerende) er 265.

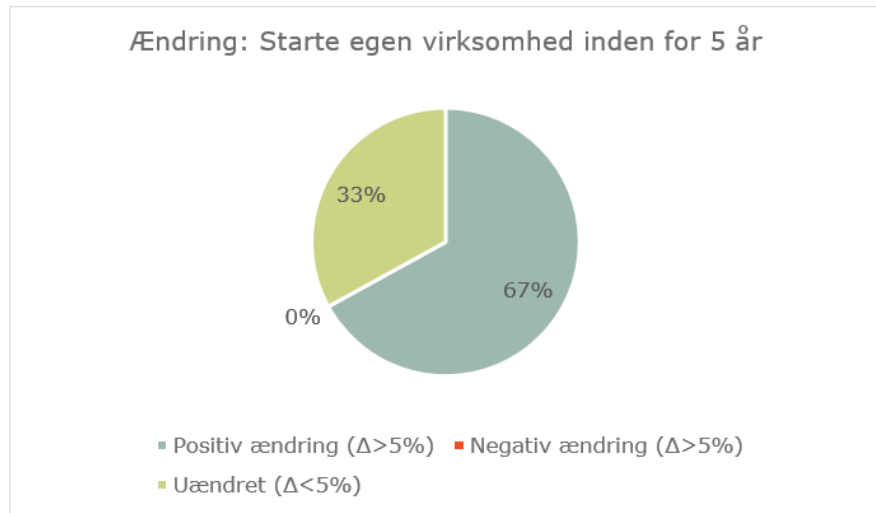
Figuren viser, at de fleste af forløbene har formået gennemsnitligt at skabe en positiv ændring hos de studerendes kompetencer og færdigheder på de otte dimensioner. I nogle tilfælde har forløbene haft en negativ ændring, hvilket primært er på spørgsmålene om de studerendes indre og ydre motivation, mens stort set alle forløb gennemsnitligt har skabt en positiv ændring af de studerendes kreativitet, erhvervsrettede færdigheder og tiltro til egne entreprenørielle evner.

## 6.2 Forventninger til effekter

Forventning til effekter

I tillæg til dette er de studerende blevet spurgt til, hvor sandsynligt det er, at de starter egen virksomhed inden for de næste fem år. Dette er de igen blevet spurgt om før og efter forløbet, og dermed er dette altså en tidlig indikator på projektets senere effektskabelse. Svaret på dette spørgsmål har resulteret i en score per forløb i forhold til sandsynligheden af dette, og figuren nedenfor viser, hvor stor en andel af forløbene, der gennemsnitligt har skabt en ændring i forhold til dette. Hvis et forløb har skubbet dette tal med mere end 5 procentpoint (f.eks. fra 48% til 59%) har vi kodet dette som en positiv ændring. Hvis det har gjort det modsatte – skabt en negativ ændring på mere end 5 procentpoint, har vi kodet det som en negativ ændring, mens ændringer på mindre end 5 procentpoint (f.eks. fra 48% til 52% eller omvendt) er kodet som uændret.

Figur 7 Deltagernes effektforventninger



Figuren viser, at 67% af forløbene gennemsnitligt har skabt en positiv ændring på mere end 5 procentpoints angående spørgsmålet om, hvor vidt de studerende anser det som værende sandsynligt, at de starter egen virksomhed inden for 5 år, mens der ikke er sket en negativ ændring i nogle af forløbene. I 33% af tilfældene, svarende til 4 ud af 12 forløb, er der sket ingen ændring eller en ændring på mindre end 5 procentpoints.

### 6.3 Indsatsens effektmål

Tabellen nedenfor viser fremdriften mod effektmålene for indsatsen.

Figur 8 Status ift. de opstillede effektmål på evalueringstidspunktet

		Mål i projekt-perioden	Status	Målopnåelse i %
C1: Antal studerende starter virksomhed efter deltagelse	Øvrige DK	25	7*	28 %
C2: Antal studerende der har opnået formelle færdigheder	Øvrige DK	500	447	89 %
C3: Antal studerende der har forbedret deres iværksætterkompetencer	Øvrige DK	400	326	82 %

		Mål i projekt- perioden	Status	Målopnåelse i %
C1: Antal studerende starter virksomhed efter deltagelse	Sjælland	12	5*	42 %
C2: Antal studerende der har opnået formelle færdigheder	Sjælland	250	220	88 %
C3: Antal studerende der har forbedret deres iværksætterikompetencer	Sjælland	200	161	81 %

Fælles for effektindikatorerne ovenfor gør det sig gældende, at de alle blot delvist er indfriet. Mens projektet havde et mål om, at henholdsvis 25 deltagere i det øvrige Danmark og 12 deltagere på Sjælland skulle starte egen virksomhed efter forløbet, er det kun sket henholdsvis 6 og 5 gange. Projektledelsen har i forbindelse med slutevalueringen anmærket, at de oplever, at denne indikator opgøres for tidligt, da det måles 4 uger efter endt forløb. For nogle er tilløbet til at stifte egen virksomhed noget længere end antaget i projektmodellen, og der er typisk en længere proces med sparring, idéudvikling og andre overvejelser, end de studerende tager skridtet. Samtidig er forløbene ofte efterfulgt af en eksamensperiode, hvor få stifter virksomhed, ligesom projektledelsen opfatter, at den usikre situation omkring coronasituationen også har haft en betydning. Projektledelsen har også opgjort samme indikator senere end de 4 uger, som indikatoren ellers opgøres efter, og her er tallet i stedet for hhv. 23 nye virksomheder i det øvrige Danmark og 11 på Sjælland – altså et markant højere tal og blot marginalt under måltallet i begge tilfælde.

Indikator C2 og C3 opgøres ved, at de studerende i sluskemaet tilkendegiver, om de har opnået formelle færdigheder eller ikke samt hvor vidt de har forbedret deres iværksætterikompetencer. I begge tilfælde er indikatorerne ikke indfriet. Som det er påpeget i analysen, har projektet haft udfordringer med at indsamle sluskemaer blandt de studerende, og det er derfor projektledelsens indtryk, at det reelle tal i praksis er noget højere, og at indikatorerne formentlig er indfriet eller meget tæt herpå.

## 7 anbefalinger og læring

Her præsenterer vi de vigtigste anbefalinger<sup>1</sup> og læringspunkter, som evaluator vil pege på med baggrund i evalueringen. Punkterne er ikke i prioriteret rækkefølge.

### Læringspunkt 1

**Mangfoldig repræsentation af rollemodeller og livet som iværksætter er vigtigere end eksplicit fokus på inklusion og målrettet indsats mod kvindelige studerende.** Projektet har i sin effektkæde et mål om at bidrage til at skabe flere kvindelige iværksættere, f.eks. via et forløb udelukkende for kvinder. Projektet har dog undervejs erfaret, at den type velmente hensyn i stedet for kan bidrage til mere marginalisering og i stedet for bidrage til, at nogle kvindelige studerende fravælger deltagelse. I stedet for har projektet undervejs arbejdet med at sikre en mangfoldig repræsentation af iværksætter-rollemodeller, ligesom projektet har søgt efter at fremstille et mere bredt og retvisende billede af at være iværksætter fremfor det mere maskuline udtryk, der ofte bliver portrætteret i medier. Projektet har derigennem haft held med, at flere kvindelige end mandlige deltagere har oprettet et CVR-nummer efterfølgende.

### Læringspunkt 2

**Lokale ambassadører kan spille en vigtig rolle i at sikre forankring og udbredelse lokalt.** Projektets undervisere ser generelt positivt på deres egen lyst og muligheder for at videreføre forløbene i egen undervisning efterfølgende, ligesom enkelte allerede har delt deres erfaringer og viden med interesserede kollegaer. Samtidig har projektet gjort materialer og viden offentligt tilgængeligt. Der er dog blevet tydeligt i evalueringen, at lokale ambassadører kan spille en vigtig rolle i forhold til at guide og understøtte (videre)udviklingen af (nye) forløb på uddannelsesinstitutionerne, da ekspertpanelets understøttelse ophører ved projektets afslutning, hvorfor ambassadører kunne erstatte dele af denne funktion. I nogle tilfælde kan det givetvis opstå uformelt på uddannelsesinstitutionerne af egen drift, men det synes oplagt i samarbejde med ledelsen på uddannelsesinstitutionerne at udnævne enkelte undervisere som lokale ambassadører for at sikre yderligere udbredelse af de gode erfaringer, der er gjort i løbet af projektet.

### Læringspunkt 3

**Tæt involvering af undervisere har været afgørende for projektets succes.** Projektet har haft en meget tæt involvering af projektets undervisere undervejs i perioden – herunder både i udviklingen af forløbene såvel som i videreudviklingen og justeringen af dem mellem første og andet forløb. Dermed har undviserne haft mulighed for at skræddersy forløbene til egen elevgruppe, mål for undervisningen og ambitionsniveau for det spilbaserede forløb, ligesom eksperterne oplever, at det har givet adgang til ny didaktisk refleksion for undviserne om tilrettelæggelsen af deres undervisning fremfor hvis projektet havde været mere top-down i at udrulle nogle prædefinerede koncepter bredt, som undviserne 'blot' skulle implementere.

### Læringspunkt 4

**I et nyt projekt, vil projektledelsen ønske sig mere peer-to-peer mellem undviserne.** Projektet har undervejs faciliteret videndeling mellem interesse-

---

<sup>1</sup> Anbefalinger formidles kun i forbindelse med midtvejsevalueringer.

rede undervisere, hvor det har været muligt at dele erfaringer og praksiseksempler med hinanden. Projektledelsen har oplevet, at dette har haft en stor værdi, ligesom vi også mener, at dette har understøttet, at forløbene i runde 2 har været bedre end forløbene i runde 1. I forbindelse med evalueringen har projektledelsen udtrykt, at man ideelt set gerne så, at man havde haft mere af dette i form af peer-to-peer-udveksling, hvor undervisere kunne besøge og observere hinandens forløb, ligesom det også kan være en måde at introducere nye undervisere til spilbaserede forløb på. Dette er selvsagt ressourcekrævende, men vil formentlig kunne give adgang til mere vidensudveksling også større refleksion om egen didaktiske praksis.

## Bilag A: Sådan scorer vi

**OVERORDNET**

*Alle scorer er udtryk for evaluators helhedsvurdering. Vurderingen er baseret på alle indsamlede data, herunder interviews med projekthold, sagsbehandler, partnere og deltagere samt evt. spørgeskemadata og statusrapporter m.v. I tilfælde med større usikkerhed i datagrundlaget foretager vi typisk et konservativt skøn.*

Projektets implementering vurderes på seks vurderingsparametre med en score fra 1-5, hvilket er præsenteret grafisk i et 'spiderweb' i rapportens afsnit 4.1. Den samlede implementeringsscore er baseret på gennemsnittet af de individuelle scorer for de seks parametre.

**1. Implementering**  
(afsnit 4)

Tildeling af scorer for hvert af de seks vurderingsparametre		Samlet implementeringsscore	
Score	Betydning	Gennemsnit	Trafiklys
5	Implementeringen er nyskabende og en inspiration for andre.	3,5 - 5,0	● [GRØN]
4	Implementeringen er meget tilfredsstillende. Få forbedringspotentialer.		
3	Implementeringen er tilfredsstillende. Visse forbedringspotentialer.	2,6 - 3,4	● [GUL]
2	Implementeringen er utilfredsstillende. Store forbedringspotentialer.	1,0 - 2,5	● [RØD]
1	Implementeringen er meget kritisabel.		

Vurderingen af projektets målopnåelse er primært baseret på fremdrift ift. outputmål og sekundært fremdrift ift. aktivitetsmål. Scoren tildeles på baggrund af en helhedsvurdering af projektets målopnåelse, men med udgangspunkt i projektets kvantitative målopnåelse på evalueringstidspunktet. Nedenstående tabel over sammenhæng mellem målopnåelse og trafiklyscore er vejledende.

**2. Målopnåelse**  
(afsnit 5)

Trafiklys	Betydning	Slutevaluering	Midtvejsevaluering
● [GRØN]	Målopnåelsen er som ønsket eller bedre.	95 % +	45 % +
● [GRØN]	Målopnåelsen er lidt under det ønskede niveau.	81 - 90 %	35 - 44 %
● [GUL]	Målopnåelsen er noget under det ønskede niveau.	65 - 80 %	25 - 34 %
● [RØD]	Målopnåelsen er meget under det ønskede niveau.	20 - 64 %	15 - 24 %
● [RØD]	Målopnåelsen er ikkeeksisterende eller tæt på.	0 - 19 %	0 - 14 %

På baggrund af dataindsamlingen (interviews og spørgeskema) fastlægger evaluator en samlet vurdering af muligheden for at realisere det forventede effektpotentiale.

**3. Effektvurdering**  
(afsnit 6)

Trafiklys	Betydning
● [GRØN]	Det er tilstrækkeligt sandsynliggjort, at projektet vil kunne realisere de forventede effekter.
● [GUL]	Det er ikke i tilstrækkelig grad sandsynliggjort, at projektet når sine effektmål. Evaluator vurderer dog, at projektet vil realisere mindst halvdelen af de forventede effekter.
● [RØD]	Projektet vurderes ikke at realisere en tilfredsstillende andel af de forventede effekter.