



Elevbedrift forankret i LK-06
Kompetansemål i ulike fag

Samfunnsfag		
Formål for faget	S.fag skal bidra til å fremme elevenes entreprenørskapskompetanse gjennom systematisk å jobbe med holdninger, ferdigheter og kunnskap som fremmer entreprenørskapskompetansen. EB som metode er godt tilrettelagt for dette.	
<ul style="list-style-type: none"> Samfunnsfag skal bidra til å fremme elevenes forståelse for betydningen av teknologi og entreprenørskap. på denne måten vil faget, gjennom stimulering av nysgjerrighet, undring og skapende arbeid, bidra til å styrke elevenes evne til å forstå seg selv, mestre sin verden og motiver til ny innsikt og livslang læring 		
Kompetansemål	Fase	Aktivitet
Geografi:		
<ul style="list-style-type: none"> Beskrive og forklare natur- kulturlandskapet i lokalsamfunnet Forklare hvordan mennesker nyttiggjør seg naturgrunnet, andre ressurser og teknologi i Norge og andre land i verden 	1 og 2	Kartlegging av lokalt næringsliv og lokalt ressursgrunnlag som basis for ideutvikling.
Samfunnskunnskap		
<ul style="list-style-type: none"> Planlegge, gjennomføre og presentere samfunnsfaglige undersøkelser og vurdere arbeidsprosess og resultater 	1 og 2	Kartlegging av lokalt næringsliv. Markedsundersøkelser
<ul style="list-style-type: none"> Legge en plan for å starte og drive en bedrift ut fra undersøkelse av grunnlaget for denne 	1 - 6	Inngå partnerskapsavtaler med lokalt næringsliv. Elevene undersøker hvordan bedrift er bygget opp/drevet før de starter sin egen EB.
<ul style="list-style-type: none"> Beskrive hovedtrekk ved norsk økonomi og hvordan den henger sammen med global økonomi 	6	Gjennomføring av EB gir bedre forståelse for økonomi og næringsutvikling. Gjennom å bli kjent med lokalt næringsliv øker forståelsen for global økonomi
Norsk		
Formål for faget	Entreprenørskap er knyttet til handlingskompetanse. Gjennom EB får elevene mange muligheter til å styrke sin selvtilitt gjennom problemløsning, samarbeid og formidling.	
<ul style="list-style-type: none"> Et hovedmål for opplæringen i norsk gjennom det 13-årige løpet er språklig selvtilitt og trygghet i egen kultur som grunnlag for utvikling av identitet, respekt for andre kulturer, aktiv samfunnsdeltagelse og livslang læring 		



Kompetansemål	Fase	Aktivitet
Muntlige tekster		
<ul style="list-style-type: none"> Lede og referere møter og diskusjoner 	1 - 6	EB gir rammer for div. møter og diskusjoner som skal refereres og brukes som grunnlag for etablering og drift av EB. Eks. styremøter.
<ul style="list-style-type: none"> Gjennomføre enkle foredrag, presentasjoner, tolkende opplesing, rollespill og dramatisering, tilpasset ulike mottakere 	2 - 4	Elevene presenterer ideer, produkter og bedriften sin i ulike sammenhenger.
Skriftlige tekster		
<ul style="list-style-type: none"> Uttrykke seg presist og med et variert og nyansert ordforråd i ulike typer tekster på bokmål og nynorsk 		Formulere foretningssideer, søknad om startkapital etc. skrive CV, jobbsøknad
Sammensatte tekster		
<ul style="list-style-type: none"> Bruke ulike medier, kilder og estetiske uttrykk i egne norskfaglige og tverrfaglige tekster 	2 og 3	Markedsføring og profilering av egen EB
<ul style="list-style-type: none"> Vurdere estetiske virkemidler i sammensatte tekster hentet fra informasjons- og underholdningsmedier, reklame og kunst og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder 	2 og 3	Markedsføring og profilering av egen EB
Matematikk		
Formål med faget		Med EB er det elevene som er aktive. De kommer borti mange problemområder hvor de må forholde seg til tall kreativt.
<ul style="list-style-type: none"> ...opplæringen veksler mellom utforskende, lekende, kreative og problemløsende aktiviteter og ferdighetstrening 		
Kompetansemål		
Tall og algebra		
<ul style="list-style-type: none"> Sette opp enkle budsjetter og gjøre beregninger tilknyttet privatøkonomi Bruke, med og uten digitale hjelpemidler, tall og variabler i utforsking, eksperimentering, praktisk og teoretisk problemløsning og i prosjekter med teknologi og design 	2 - 5	Beregninger i produktutvikling. Priskalkulasjon på produkt, beregning av behov for startkapital, budsjett og regnskap



<p>Statistikk, sannsynlighet og kombinatorikk</p> <ul style="list-style-type: none"> Gjennomføre undersøkelser og bruke ulike databaser til å søke etter og analysere statistiske data og utvise kildekritikk 	<p>1 og 2</p>	<p>Kartlegging av ressurser i lokalsamfunnet, produktutvikling, markedsundersøkelser</p>
<p>Kunst og håndverk</p>		
<p>Formål med faget</p> <ul style="list-style-type: none"> utvikling av fantasi, kreativitet, motorikk og håndlag faget gir muligheter for utvikling av entreprenørskap og samarbeid med bedrifter, institusjoner og fagpersoner. 	<p>EB gir rammer for trening av kreativitet i forbindelse med ideutvikling, produktutvikling og bevissthet om hvordan et produkt kan settes ut i et marked. Gjennom samarbeid med lokale aktører øker elevenes bevissthet på fagets betydning for verdiskaping lokalt og nasjonalt</p>	
<p>Hovedområder i faget, Design</p> <ul style="list-style-type: none"> kjennskap til materialer, problemløsning og produksjon kan danne grunnlag for innovasjon og entreprenørskap 		
<p>Kompetansemål etter</p>		
<p>Visuell kommunikasjon</p> <ul style="list-style-type: none"> Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuellkvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer Dokumentere eget arbeid i multimediapresentasjoner 	<p>Fase 2 - 4</p>	<p>Aktivitet Markedsføring av egen bedrift. Lage logo og brosjyre. Lage presentasjoner hvor de presenterer bedriften sin på eks. messer/ markedsplaser</p>
<p>Design</p> <ul style="list-style-type: none"> Beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk 	<p>2</p>	<p>Ideutvikling, produktutvikling, etikk, miljøhensyn. Produsere og kvalitetssikre salgsproduktet til egen EB</p>



Musikk		
Formål med faget	Gjennom EB kan elevene lage egne forestillinger og øke sin forståelse for hvordan kulturbedrifter kan bidra til verdiskaping lokalt, nasjonalt og internasjonalt	
<ul style="list-style-type: none"> • som et skapende fag skal musikkfaget gi grunnlag for utviklingen av kreativitet og skapende evner slik at elevene blir i stand til å skape musikalske uttrykk ut fra egne forutsetninger • i et flerkulturelt samfunn kan faget medvirke til positiv identitetsdanning gjennom å fremme forståelse for musikkens betydning som kulturbærer og verdiskaper lokalt, nasjonalt og internasjonalt. 		
Kompetansemål	Fase	Aktivitet
Musisere	2	Lage en forestilling som er organisert som en kulturbedrift. Elevene får reell innsikt i utvikling av forestilling, markedsføring og gjennomføring.
<ul style="list-style-type: none"> • Øve inn og framføre et repertoar av musikk og dans fra ulike sjangere med vekt på rytmisk musikk 		
Lytte	2 - 4	
<ul style="list-style-type: none"> • Uttrykke og formidle refleksjon om musikk som kunst- og kulturuttrykk og som underholdnings- og forbruksvare 		
Mat og Helse		
Formål med faget	EB gir rammer for trening av kreativitet i forbindelse med ideutvikling, produktutvikling og bevissthet om hvordan et produkt knyttet til mat kan settes ut i et marked. Gjennom samarbeid med lokale aktører øker elevenes bevissthet på fagets betydning for verdiskaping lokalt og nasjonalt	
<ul style="list-style-type: none"> • Praktisk skapende arbeid der en legger vekt på ferdigheter, utprøving og kreativitet er sentralt. Faget gir gode muligheter for samarbeid med matlagere, mattilsyn og skolehelsetjeneste 		
Hovedområder i faget, Mat og forbruk		
<ul style="list-style-type: none"> • Innenfor hovedområdet inngår entreprenørskap som skapende prosess, fra ide til ferdig produkt. 		
Kompetansemål	Fase	Aktivitet
Mat og forbruk	1 - 4	EB knyttet til mat og matrelaterte produkter
<ul style="list-style-type: none"> • Utvikle, produsere, gi produktinformasjon og reklame for et produkt 		
Mat og kultur	2 - 4	Elevbedrift som arrangerer ulike fester, eks. bursdag. Cateringbedrifter
<ul style="list-style-type: none"> • Planlegge og gjennomføre måltid i forbindelse med høytid eller fest og ha en vertskapsrolle 		



Naturfag		
Formål med faget	EB øker elevenes bevissthet om hvordan nære omgivelser kan danne grunnlag for innovasjon og verdiskaping. EB motiverer elever til å se muligheter.	
<ul style="list-style-type: none"> Varierte læringsmiljøer som feltarbeid i naturen, eksperimenter i laboratorier og ekskursjoner til museer, vitensentre og bedrifter vil berike opplæringen i naturfag og gi rom for undring, nysgjerrighet og fascinasjon 		
Kompetansemål	Fase	Aktiviteter
Forskerspiren	2 - 4	Forskning som grunnlag for produktutvikling og markedsundersøkelser EB som påtar seg forskningsoppgaver.
<ul style="list-style-type: none"> Planlegge og gjennomføre undersøkelser for å teste holdbarheten til egne hypoteser og velge publiseringsmåte 		
Teknologi og design	2 - 4	EB med fokus på Teknologi og Design
<ul style="list-style-type: none"> Ut fra kravspesifikasjoner utvikle produkter som gjør bruk av elektronikk, evaluere designprosessen og vurdere produktenes funksjonalitet og brukervennlighet 		
Kroppsøving		
Formål med faget	Elevene kan bruke de ulike disiplinene innen faget til å starte elevbedrifter som tilbyr trening i ulike idrettsgrener, dans eller friluftaktiviteter. Ved å lære bort til andre kan elevene jobbe kreativt med faget, oppleve mestring og bli bevisst mulighetene innen utdannings og yrkesvalg	
<ul style="list-style-type: none"> Kroppsøving som allmenndannende fag skal medverke til at mennesket sanser, opplever, lærer og skaper med kroppen. Sentralt i faget står rørslelek, allsidig idrett, dans og friluftsliv, der elevane ut frå egne føresetnader skal kunne oppleve meistring og meistringsglede. Faget skal inspirere til rørsle, kreativitet og sjølvstende hos den einkilde. Det skal òg vere med og gje elevane naturopplevingar og innsikt i å nytte naturen til idrett og friluftsliv på ein miljøvennleg måte 		
Kompetansemål	Fase	Aktiviteter
Idrett og dans	2 - 4	Elevene jobber kreativt med ideutvikling og finner fram til en grunnlaget og målgruppen for elevbedriften. Eks. forestillinger, idrettskoler, danseskoler
<ul style="list-style-type: none"> Skape dans og delta i danser som andre har laga Utføre dansar frå ungdomskultur Planlegge og leie idretts - og danseaktivitetar saman med medelevar 		



<p>Friluftsliv</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktisere ulike former for friluftsliv i ulike naturmiljøe • Planlegge og gjennomføre turar til ulike årstider, medrekna overnatting ute 	<p>2 - 4</p>	<p>Elevbedrift på bakgrunn av lokalt ressursgrunnlag. Tilby naturopplevelser for bestemte målgrupper</p>
<p>Aktivitet og livsstil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nytte ulike treningsformer med utgangspunkt i kjende aktiviteter 	<p>2 - 4</p>	<p>Legge opp trening for bestemte målgrupper</p>