

## Hvorfor entreprenørskap i skolen? Hvorfor bruke tid på Innovation Camp?

I læreplanene for grunnskole og videregående opplæring omtales entreprenørskap som et virkemiddel til å fornye opplæringen og gjøre barn og unge rustet til å **møte en verden i rask endring**. Å bygge opp elevers entreprenørskapskompetanse bør skje med en god progresjon gjennom hele utdanningsløpet.

Ungt Entreprenørskap legger til rette for samarbeid mellom skole og arbeids- og næringsliv. Det gir læring mening, det **bygger bro mellom teori og praksis**, og det bidrar til å øke **kreativiteten i undervisningen**.

### Kunnskapsløftet og læreplanverket

I høst kom «[Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen](#)» som erstatter tidligere generell del av læreplanen. Her er «Skaperglede, engasjement og utforskertrang» ett av seks verdigrunnlag:

- ✓ *Skolen skal la elevene utfolde skaperglede, engasjement og utforskertrang, og la dem få erfaring med å se muligheter og omsette ideer til handling.*
- ✓ *Kreative og skapende evner bidrar til å berike samfunnet. Samarbeid inspirerer til nytenkning og entreprenørskap, slik at nye ideer kan omsettes til handling. Elever som lærer om og gjennom skapende virksomhet, utvikler evnen til å uttrykke seg på ulike måter, og til å løse problemer og stille nye spørsmål.*

[Læringsplakatens](#) 11 punkter er førende for hvordan skolen skal organisere læring slik at elevene når kompetansemålene i hvert enkelt fag. Flere av disse punktene er relevante når elevene jobber med Ungt Entreprenørskaps programmer:

- ✓ Gi alle elever like muligheter til å utvikle sine evner og talenter individuelt og i samarbeid med andre
- ✓ Stimulere elevenes lærelyst, utholdenhet og nysgjerrighet
- ✓ Stimulere elevene til å utvikle egne læringsstrategier og evne til kritisk tenkning
- ✓ Stimulere elevene i deres personlige utvikling og identitet, i det å utvikle etisk, sosial og kulturell kompetanse og evne til demokratiforståelse og demokratisk deltagelse
- ✓ Legge til rette for elevmedvirkning og for at eleven kan foreta bevisste verdivalg og valg av utdanning og framtidig arbeid
- ✓ Fremme tilpasset opplæring og varierte arbeidsmetoder
- ✓ Legge til rette for at lokalsamfunnet blir involvert i opplæring på en meningsfylt måte.



## Forankring i de enkelte fag

Entreprenørskap er forankret i Kunnskapsløftet i læreplanene i mange fag. Dette er noen av kompetansemålene som kan dekket gjennom Innovation Camp og Elevbedrift:

FAG	Kompetansemål etter 10.trinn
Norsk	<p><b>Muntlige tekster:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>gjennomføre enkle foredrag, presentasjoner, tolkende opplesing, rollespill og dramatisering, tilpasset ulike mottakere</li> <li>vurdere egne og andres muntlige framføringer</li> </ul> <p><b>Skriftlige tekster</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uttrykke seg presist og med et variert og nyansert ordforråd i ulike typer tekster på bokmål og nynorsk</li> </ul> <p><b>Sammensatte tekster</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bruke ulike medier, kilder og estetiske uttrykk i egne norskfaglige og tverrfaglige tekster</li> </ul>
Samfunns-fag	<p><b>Samfunnskunnskap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>leggje ein plan for å starte og drive ei bedrift ut frå ei undersøking av grunnlaget for ei slik bedrift</li> </ul>
Utdannings-valg	<p><b>Utprøving av utdanningsprogram</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>planlegge, gjennomføre og dokumentere aktiviteter og arbeidsoppgaver knyttet til kompetansemål fra valgte utdanningsprogram i videregående opplæring</li> </ul>
Naturfag	<p><b>Forskerspiren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>planlegge og gjennomføre undersøkelser for å teste holdbarheten til egne hypoteser og velge publiseringsmåte</li> </ul> <p><b>Teknologi og design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ut fra kravspesifikasjoner utvikle produkter som gjør bruk av elektronikk, evaluere designprosessen og vurdere produktenes funksjonalitet og brukervennlighet</li> <li>teste og beskrive egenskaper ved materialer som brukes i en produksjonsprosess</li> </ul>
Mat & helse	<p><b>Mat og forbruk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utvikle, produsere, gje produktinformasjon og reklamere for eit produkt</li> </ul>
Kunst & håndverk	<p><b>Visuell kommunikasjon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner</li> </ul> <p><b>Design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>designer produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon, beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare</li> <li>beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping</li> <li>lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk</li> </ul>

<p><b>Valgfag</b></p>	<p><b>Hovedområder fra noen av valgfagene</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Produksjon av varer og tjenester:</b> Prosessen frå å utvikle ein forretningsidé til å etablere ei verksemd er sentralt i hovudområdet.idéutvikling</li> <li>• <b>Sal og scene:</b> Hovedområdet "skape" omfatter prosessen fra ulike ideer til produksjon.</li> <li>• <b>Design og redesign:</b> skal legge til rette for at elevene får utvikle kreativitet, skaperglede og mestring</li> </ul>
<p><b>Arbeidslivs-fag</b></p>	<p><b>Tjenester og produkter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• planlegge og gjennomføre aktuelle arbeidsoppdrag etter kvalitetskrav</li> <li>• utnytte råvarer, materiell og tjenester på en forsvarlig måte</li> <li>• beregne kostnader knyttet til produksjon av tjenester og produkter, samtale om økonomiske forhold knyttet til arbeidsoppgaven og kunne presentere dette for andre – også digitalt</li> </ul> <p><b>Yrkesetikk og arbeidsmiljø</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• yte service og gjøre rede for betydningen av service i arbeidslivet</li> </ul>

## Entreprenørskap som metode

[Stortingsmelding 22 om ungdomstrinnet](#) legger vekt på en mer praktisk skolehverdag og anbefaler entreprenørskap som metode: "Entreprenørskap er en av flere metoder som kan benyttes i opplæringen for å bygge opp under læring av fag og grunnleggende ferdigheter og sosial kompetanse. Entreprenørskap kan synliggjøre hvilke muligheter som finnes lokalt, ved å knytte arbeidsmarked, næringsliv og skolen tettere sammen. Entreprenørskap i opplæringen kan gi økt motivasjon ved at det legges opp til mer varierte arbeidsformer og mer praktisk arbeid med fagene. Flere rapporter og tilbakemeldinger kan tyde på at slik opplæring også kan øke læringsutbyttet hos den enkelte".

## Forskning viser:

- ✓ Entreprenørskap i utdanningen fremmer trivsel og skaper motivasjon og selvtillit
- ✓ Sannsynligheten for at elever som deltar i ungdoms- og studentbedrift, etablerer egen bedrift, er minst dobbelt så stor som ellers i befolkningen
- ✓ Entreprenørskap i utdanningen bidrar til kjennskap om behov og muligheter i eget nærmiljø og styrker dermed tilhørigheten til hjemstedet

([Les mer på ue.no](#))

