

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

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**.



### Læreplanverket - fagfornyelsen

Den nye «[Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen](#)» 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 (og synliggjøres også mange steder i utkast til nye fagplaner). Dette er noen av kompetansemålene som kan dekkes gjennom Innovation Cup og Elevbedrift i gjeldende planer:

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> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk</li> </ul>
Valgfag	<p><b>Hovedområder fra noen av valgfagene</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Produksjon av varer og tjenester:</b> Prosessen fra å utvikle ein forretningsidé til å etablere ei verksemd er sentralt i hovedområdet. 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>
Arbeidslivs-fag	<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 arbeidsoppdraget 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>

### 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

[\(Les mer på ue.no\)](#)

