



Elevbedrift forankret i LK-06 Kompetansemål i ulike fag

Samfunnsfag		
Formål for faget		
<ul style="list-style-type: none"> Gjennom arbeid med faget vil elevene lettere forstå verdien av og utfordringer knyttet til teknologi og entreprenørskap, Gjennom kunnskap om samfunnet omkring seg blir elevene undrende og nysgjerrige og 	S.fag skal bidra til å fremme elevenes entreprenørskapskompetanse gjennom systematisk å jobbe med holdninger, ferdigheter og kunnskap som fremmer entreprenørskapskompetansen. EB som	
Kompetansemål etter 10 årstrinn	Fase	Aktivitet
Utforskaren		
<ul style="list-style-type: none"> formulere spørsmål om forhold i samfunnet, planlegge og gjennomføre ei undersøkelse og drøfte funn og resultat munnleg og skriftleg 	2	Elevene gjør seg kjent med ulike utfordringer i samfunnet rundt seg, utvikler forretningsideer og gjennomfører
Geografi:		
<ul style="list-style-type: none"> utforske, beskrive og forklare natur- og kulturlandskapet i lokalsamfunnet undersøke korleis menneske gjer seg nytte av naturgrunnlaget, andre ressursar og teknologi i Noreg og i andre land i verda og drøfte premisser for berekraftig utvikling undersøke og diskutere bruk og misbruk av ressursar, konsekvensar det kan få for miljøet og samfunnet, og konflikter det kan skape lokalt og globalt 	1 og 2	Kartlegging av lokalt næringsliv og lokalt ressursgrunnlag som basis for ideutvikling. Oppfordres til å vurdere bærekraftigheten og ressursforbruk i egen forretningsidé
Samfunnskunnskap		
<ul style="list-style-type: none"> beskrive korleis forbruksmønsteret har utvikla seg i Noreg, og gjere greie for rettane til forbrukarane 	1 og 2	Elevene kan utfordres på å reflektere over om deres bedriftside medfører et sunnere forbruk og om produktet er kvalitetssikret i forhold
Norsk		
Formål for faget		
Gjennom aktiv bruk av det norske språket innlemmes barn og unge i kultur og samfunnsliv, og rustes til deltakelse i arbeidsliv og demokratiske prosesser. Norskfaget åpner en arena der de får anledning til å finne sine egne stemmer, ytre seg, bli hørt og få svar.	Gjennom EB får elevene mange muligheter til å styrke sin selvtilit gjennom problemløsning, samarbeid og formidling. De bygger nettverk og utfordrer sin innsikt og forståelse for arbeid og samfunnsliv gjennom å utvikle en forretningside og selge inn bedriften sin for mulige samarbeidspartnere og kunder.	



Kompetansemål etter 10 årstrinn	Fase	Aktivitet
Muntlige kommunikasjon		
<ul style="list-style-type: none"> delta i diskusjoner med begrunnede meninger og saklig argumentasjon presentere norskfaglige og tverrfaglige emner med relevant terminologi og formålstjenlig bruk av digitale verktøy og medier 	1-6	EB gir rom for mye diskusjon/refleksjon innad i bedriften om framdrift og videreutvikling av bedriften. Elevene må presentere forretningsideen og produktet sitt i mange sammenhenger når de jobber med EB
Skriftlige kommunikasjon		
<ul style="list-style-type: none"> planlegge, utforme og bearbeide egne tekster manuelt og digitalt, og vurdere dem underveis i prosessen ved hjelp av kunnskap om språk og tekst skrive kreative, informative, reflekterende og argumenterende tekster på hovedmål og sidemål med begrunnede synspunkter og tilpasset mottaker, formål og medium 	2-6	Elevene formulerer forretningsideer, søknad om startkapital, lage presentasjon av bedriften etc. Markedsføring og profilering av egen EB De skriver CV, jobbsøknad
Matematikk		
Formål med faget	Med EB er det elevene som er aktive. De kommer bortom mange problemområder hvor de må forholde seg til matematiske utfordringer og løse dem gjennom kreative og utforskende prosesser.	
Matematikkfaget i skolen medverkar til å utvikle den matematiske kompetansen som samfunnet og den enkelte treng. For å oppnå dette må elevene få høve til å arbeide både praktisk og teoretisk. Opplæringa vekslar mellom utforskande, leikande, kreative og problemløysande aktivitetar og ferdigheitstrening.		
Kompetansemål etter 10. årstrinn	Fase	Aktivitet
Tall og algebra		
<ul style="list-style-type: none"> gjere berekningar om forbruk, bruk av kredittkort, inntekt, lån og sparing, setje opp budsjett og rekneskap ved å bruke rekneark og gjere greie for berekningar og presentere resultatata analysere samansette problemstillingar, identifisere faste og variable storleikar, kople samansette problemstillingar til kjende løysingsmetodar, gjennomføre berekningar og presentere resultatata på ein formålstenleg måte bruke tal og variablar i utforsking, eksperimentering og praktisk og teoretisk problemløysing og i prosjekt med teknologi og design 	2 - 6	Elevene gjør: Ulike beregninger i produktutvikling. Beregning av behov for startkapital Priskalkulasjon på produkt i forhold til produksjon og salg. Setter budsjett og regnskap Slutfører regnskapet når bedriften legges ned
Geometri		
<ul style="list-style-type: none"> tolke og lage arbeidsteikningar og perspektivteikningar med fleire forsvinningspunkt, med og utan digitale verktøy 	1 og 2	Elevene kan jobbe med arbeidstegninger i produktutvikling og presentasjoner av forretningsideen sin.



Måling			
<ul style="list-style-type: none"> gjøre overslag over og berekne lengd, omkrins, vinkel, areal, overflate, volum, tid, fart og massetettleik og bruke og endre målestokk velje høvelege måleiningar, forklare samanhengar og rekne om mellom ulike måleiningar, bruke og vurdere måleinstrument og målemetodar i praktisk måling og drøfte presisjon og 		Elevene må lage arbeidstegninger og ulike måter å framstille produktet sitt på	
Kunst og håndverk			
Formål med faget		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	
<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. 			
Hovedområder i faget, Design			
<ul style="list-style-type: none"> kjennskap til materialer, problemløsning og produksjon kan danne grunnlag for innovasjon og entreprenørskap 			
Kompetansemål etter 10. årstrinn		Fase	Aktivitet
Visuell kommunikasjon		2 - 4	Markedsføring av egen bedrift. Lage logo og brosjyre. Lage presentasjoner hvor de presenterer bedriften sin på eks. messer/ markedsplasser
<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 			
Design		2	Ideutvikling, produktutvikling, etikk, miljøhensyn. Produsere og kvalitetssikre salgsproduktet til egen EB
<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 			
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 etter 10. årstrinn	Fase	Aktivitet
Musisere <ul style="list-style-type: none"> Øve inn og framføre et repertoar av musikk og dans fra ulike sjangere med vekt på rytmisk musikk 	2	Lage en forestilling som er organisert som en kulturbedrift. Elevene får reell innsikt i utvikling av forestilling, markedsføring og gjennomføring.
Lytte <ul style="list-style-type: none"> Uttrykke og formidle refleksjon om musikk som kunst- og kulturuttrykk og som underholdnings- og forbruksvare 	2 - 4	
Mat og Helse		
Formål med faget <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 	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	
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 etter 10. årstrinn	Fase	Aktivitet
Mat og forbruk <ul style="list-style-type: none"> Utvikle, produsere, gi produktinformasjon og reklame for et produkt 	1 - 4	EB knyttet til mat og matrelaterede produkter
Mat og kultur <ul style="list-style-type: none"> Planlegge og gjennomføre måltid i forbindelse med høytid eller fest og ha en vertskapsrolle 	2 - 4	Elevbedrift som arrangerer ulike fester, eks. bursdag. Cateringbedrifter
Naturfag		
Formål med faget <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 	EB øker elevenes bevissthet om hvordan nære omgivelser kan danne grunnlag for innovasjon og verdiskaping. EB motiverer elever til å se muligheter.	
Hovedområde Teknologi og design		
Hovedområdet dreier seg om å planlegge, utvikle, framstille og vurdere funksjonelle produkter. Samspillet mellom naturvitenskap, teknologi og bærekraftig utvikling står sentralt i dette hovedområdet. Teknologi og design er et flerfaglig emne i naturfag, matematikk og kunst og håndverk.	Produktutvikling et vesentlig element i EB	
Kompetansemål etter 10. årstrinn	Fase	Aktiviteter
Teknologi og design <ul style="list-style-type: none"> utvikle produkter ut fra kravspesifikasjoner og vurdere produktenes funksjonalitet, brukervennlighet og livsløp i forhold til bærekraftig utvikling teste og beskrive egenskaper ved materialer som brukes i en produksjonsprosess, og vurdere materialbruken ut fra miljøhensyn 	2 - 4	EB med fokus på Teknologi og Design. Utvikle produktet mht. form funksjon og brukervennlighet. Kvalitetssikre produktet



Kroppsøving		
Formål med faget		
<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 rørsleleik, 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 einskilde. Det skal òg vere med og gje elevane naturopplevingar og innsikt i å nytte naturen til idrett og friluftsliv på ein miljøvennleg måte 	<p>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</p>	
Kompetansemål etter 10.årstrinn	Fase	Aktiviteter
Idrett og dans <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 	2 - 4	<p>Elevene jobber kreativt med ideutvikling og finner fram til en grunnlaget og målgruppen for elevbedriften. Eks. forestillinger, idrettskoler, danseskoler</p>
Friluftsliv <ul style="list-style-type: none"> Praktisere ulike former for friluftsliv i ulike naturmiljøe Planlegge og gjennomføre turar til ulike årstider, medrekna overnatting ute 	2 - 4	<p>Elevbedrift på bakgrunn av lokalt ressursgrunnlag. Tilby naturopplevelser for bestemte målgrupper</p>
Aktivitet og livsstil <ul style="list-style-type: none"> Nytte ulike treningsformer med utgangspunkt i kjende aktiviteter 	2 - 4	<p>Legge opp trening for bestemte målgrupper</p>
Utdanningsvalg		
Formål med faget		
<ul style="list-style-type: none"> Faget utdanningsvalg skal bidra til at elevene oppnår kompetanse i å treffe karrierevalg som er basert på elevenes ønsker og forutsetninger. Faget skal bidra til å gi elevene en forståelse for betydningen av utdanning, arbeidsdeltakelse og livslang læring. Faget skal gi kunnskaper om hva forskjellige utdanningsveier kan føre fram til, og gi innsikt i et arbeidsmarked i endring. Utdanningsvalg er et fag hvor aktivitetene kan foregå på andre læringsarenaer enn skolen. Faget skal bidra til å styrke samarbeidet mellom ungdomstrinn og videregående opplæring og mellom ungdomstrinn og lokalt arbeidsliv. Utdanningsvalg skal bidra til at elevene får prøve ut og bli bevisste på egne interesser. Sammen med veiledning gitt av skolens rådgivning skal faget utdanningsvalg legge til rette for kunnskapsbaserte valg av utdanning og yrke. 	<p>Elevene får erfaringer med ulike oppgaver i egen bedrift, samt utvikling av personlige egenskaper som er nyttige når elevene skal velge videre utdanning og for å forberede til et arbeidsmarked i endring.</p> <p>Elevene kan velge bedriftsidé og oppgaver i elevbedrifter som gir erfaringer som grunnlag for utprøving av ulike yrker.</p> <p>I arbeid med Elevbedrift forutsettes samarbeid med lokalt arbeidsliv, og derigjennom en større forståelse av ulike yrker og muligheter i arbeidslivet.</p>	



Kompetansemål etter 10.årstrinn	Fase	Aktiviteter
<p>Personlige valg I hovedområdet inngår kunnskaper og ferdigheter knyttet til informasjon om utdanning og yrker.</p>		Elevene jobber med valg av forretningsidé og fordeling av oppgaver ut fra hvilke arbeidsoppgaver/yrker eleven ønsker å fordype seg i.
<p>Utdanning og yrker</p> <ul style="list-style-type: none"> • Det handler om å skaffe seg relevant kunnskap og praktisk erfaring om utdanningsveier i videregående opplæring og i bedrifter og se dette i sammenheng med personlige ønsker. Et sentralt element i hovedområdet er betydningen av utdanning og livslang læring for den enkelte og for samfunnet. 		I Elevbedrift får elevene selv erfare hvilke arbeidsoppgaver og fagkompetanse som er nødvendig i Elevbedriften. Det er viktig av lærer legger til rette for at elevene får oppgaver i Elevbedriften som er knyttet til personlige ønsker og oppgaver som kan knyttes til utprøving av yrker.
<p>Arbeid</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hovedområdet arbeid omfatter kunnskaper om arbeidslivet og et arbeidsmarked i endring. I det inngår konsekvenser av ulike utdanningsvalg og behov for nyskaping og kreativitet i arbeidslivet. Videre handler hovedområdet om ulike roller i arbeidslivet og kjønnsutradisjonelle fag- og yrkesvalg. Det omfatter også å utvikle ferdigheter i jobbsøking og praktisk utprøving av aktiviteter forankret i kompetansemål i utdanningsprogram i videregående opplæring. Et annet element i hovedområdet er å drøfte betydningen av arbeidsdeltakelse. 		<p>Kreativitet- og innovasjonsprosesser blir brukt i idéutvikling og drift av Elevbedrift, med utgangspunkt i elevenes interesser.</p> <p>Jobbsøking er naturlig å knytte til ulike oppgaver i de ulike elevbedriftene. Det er også mulig å knytte elevbedriften til praktisk utprøving av aktiviteter knyttet til vgs.</p> <p>Erfaringene fra Elevbedrift danner et godt grunnlag for refleksjon rundt roller i arbeidslivet, kjønnsutradisjonelle yrkesvalg og arbeidsdeltakelse.</p>

Oppdatert etter reviderte læreplaner i gjennomgående fag august 2013.
Utdanningsvalg er revidert etter ny læreplan gjeldende fra 1.8.2015.

Revidert av Helge Gjørven, UE Norge februar 2016.