

Elevbedrift i valgfaget design og redesign



Samfunnet er avhengig av kreative og innovative samfunnsborgere som omsetter ideer til nye virksomheter. Det å benytte og videreutvikle forkastede produkter og materialer kan bidra til å skape forståelse for at alt som omgir oss har en verdi. Dette bidrar til å utvikle miljøbevissthet ved å rette søkelyset på den enkeltes rolle i forbrukersamfunnet lokalt og globalt.

Valgfaget design og redesign legger til rette for at elevene får utvikle kreativitet, skaperglede og mestring, og at håndverk og kulturarv ivaretas. Dette skjer gjennom en designprosess der praktiske løsninger fra idé til ferdig produkt står sentralt. Det innebærer å planlegge, designe og framstille et produkt ut ifra egne ideer eller i samarbeid med andre.

Der det er hensiktsmessig, kan samarbeid med lokalt næringsliv åpne opp for større forståelse for ulike yrker, og øke elevenes interesse for verdiskaping i lokalsamfunnet.

Fra "Læreplan for design og redesign"

Elevbedrift er et pedagogisk program som dekker kompetansemål i valgfaget design og redesign. Ungt Entreprenørskaps pedagogiske materiell leder læreren og elevene gjennom ulike faser i elevbedriftsarbeidet. Ungt Entreprenørskap tilbyr i tillegg lærerkurs og bistår lærerne etter behov. Flere fylker har egne messer for elevbedrifter hvor elevene får mulighet til å vise fram arbeidene sine.

Elevbedrift i valgfaget



Elevbedriften Passion for fashion EB har samlet inn klær blant medelever, og deretter redesignet og solgt dem.

Elevbedrift er et pedagogisk program hvor elever i ungdomsskolen erfarer hva det innebærer å starte, drive og avvikle sin egen minibedrift, med skolens lærere og andre,

eksterne ressurspersoner som veiledere. Elevbedrift dekker kompetansemål i valgfaget design og redesign, og det dekker også en rekke kompetansemål i andre fag, som norsk, matematikk, naturfag, samfunnsfag kunst og håndverk og utdanningsvalg.

I tillegg til å gi elevene en grunnleggende forståelse av innhold og prosess i hvordan starte, drive og avvikle en elevbedrift, er det lagt vekt på at de får trening i å:

- kunne se ressurser, behov og muligheter og flytte fokus fra forbruk til gjenbruk
- tenke og jobbe kreativt
- tenke grønt og gjenbruk for å løse utfordringer
- samarbeide og fungere i team
- stole på seg selv
- utnytte egne kunnskaper, erfaringer og nettverk



Elevbedrift er delt inn i seks faser og byr på en rekke erfaringsbaserte læringsaktiviteter:

I seks faser går elevene gjennom prosessen fra etablering til avvikling av elevbedriften. Det pedagogiske ressursmateriellet er utarbeidet på bakgrunn av erfaringer gjennom flere år og består av en lærerveiledning og nettbaserte tips, øvelser, skjemaer og eksempler. Materiell for elever ligger i EB-løypa på www.ue.no. Ressursmateriellet er knyttet til hver fase.

Fase 1: Informasjon og motivasjon

Fase 2: Idéutvikling

Fase 3: Organisering og etablering

Fase 4: Drift (økonomi, markedsføring, produksjon, salg)

Fase 5: Avvikling

Fase 6: Evaluering

Elevbedrift er et lagspill, der elevene jobber sammen mot et felles mål. Grunnlaget for elevbedriften er elevenes egne ideer, og gruppen må sammen sette seg mål for hva de ønsker å få til og oppnå. I den påfølgende prosessen inngår ulike øvelser som utvikler elevenes kreativitet på veien mot en forretningsidé.

Det må bestemmes hvem som skal ha ansvaret for hva og hvordan alt skal samordnes. I en elevbedrift som skal jobbe med design og redesign, er det mange roller som skal bekles. Mange velger å la elevene søke seg til stillingene i elevbedriften. Varierte arbeidsmåter og praktiske tilnærminger bidrar også til at basisferdigheter blir stimulert. I tillegg til kreativt og kunstnerisk arbeid må for eksempel medlemmene i elevbedriften forholde seg til priskalkyler, budsjett og regnskap.

Å avslutte elevbedriftsperioden med å la elevene få presentert seg for et publikum er en fin øvelse for mange. Flere fylker har egne messer for elevbedrifter i regi av Ungt Entreprenørskap. Her kan elevene vise fram arbeidene sine, og for mange er dette en ekstra motivasjon.

Fra ”læreplan for valgfaget design og redesign”

Hovedområder

Valgfaget er strukturert i to hovedområder. Hovedområdene utfyller hverandre og må ses i sammenheng.

Designprosess

Hovedområdet omfatter utviklingen av et eller flere produkter med utgangspunkt i egen idé eller i samarbeid med aktører i lokalsamfunnet. I designprosessen inngår idéfase, å bearbeide ideer og prøve ut og vurdere materialer og teknikker, samt å vurdere ulike estetiske og funksjonelle løsninger. Hovedområdet innbefatter også dokumentasjon der vurderinger av gjenbruk av materialer inngår i prosessen.

Produkt

Hovedområdet omfatter praktisk skapende arbeid i verksted der elevene utvikler materialkunnskap og håndverksteknikker. Hovedområdet omfatter også design ut ifra kravspesifikasjoner for funksjon og estetikk. Sentralt i hovedområdet er kunnskap om bruk og misbruk av ressurser, og hvilke konsekvenser dette kan få for miljøet og

samfunnet. Samarbeid med lokalsamfunnet kan inngå.

Timetall

Valgfaget design og redesign: 57 årstimer.
Timetallet er oppgitt i enheter à 60 minutter.

Kompetansemål

Designprosess

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke arbeidstegninger, materialskisser eller digitale verktøy og designe en eller flere bruksgjenstander eller kunstprodukter
- foreta bevisste valg av materialer og teknikker ut ifra hensyn til estetikk, funksjon, natur og miljø samt muligheten for gjenbruk
- beskrive ulike løsningsalternativer

Produkt

- bruke egnede teknikker, materialer og verktøy i produksjonen av en eller flere bruksgjenstander eller et eller flere kunstprodukter
- utveksle synspunkter om verdien av design og redesign i et miljø- og samfunnsperspektiv



FRAMTID - SAMSPILL - SKAPERGLEDE

**UNGT
ENTRE
PRENØR
SKAP**

Ungt Entreprenørskap Norge

Postboks 5250 Majorstua

0303 OSLO

Tlf: 23 08 82 10

E-post: ue@ue.no

www.ue.no

 A member of
JA Worldwide