

SKOLPORTENS NUMRERADE ARTIKELSERIE FÖR UTVECKLINGSARBETE I SKOLAN

Entreprenöriellt lärande med iPad

Vårt företag: ett ämnesövergripande arbetslivsprojekt

FÖRFATTARE: LISEN BOLANDER OCH PERNILLA SELENIUS

ARTIKEL NUMMER 17/2015

Abstract

Under en veckas tid jobbade två klasser i åk 7 på Myrsjöskolan i Nacka kommun med *Vårt företag*, ett ämnesövergripande arbetsområde med utgångspunkt i entreprenöriellt lärande. Vi ville skapa en verklighetsbaserad gruppuppgift utifrån några av nyckelkompetenserna inom EU, såsom entreprenörskap och digital kompetens. Vi såg att elevernas lust och motivation ökade genom att uppgiftens utformning anknöt till arbetslivet och att redovisningen hade en verklig mottagare. Vid den avslutande mässan direktsändes redovisningen via Bambuser där föräldrarna i realtid kunde följa sina barns skolarbete. Uppgiften utmanade elevernas kreativitet och nytänkande eftersom de tillsammans skulle skapa en kommersiellt gångbar produkt med hänsyn även till teknisk lösning och design. Den största utmaningen var samarbetsförmågan genom att de fick ett uppdrag att lösa i grupp från idé till presentation..

Lisen Bolander är legitimerad lärare i svenska, engelska och franska i åk 4-9 samt förstelärare i digitala verktyg och arbetar på Myrsjöskolan i Nacka kommun.

E-post: lisen.bolander@nacka.se

Pernilla Selenius är legitimerad lärare i slöjd och spanska i åk 1-9 och arbetar på Myrsjöskolan i Nacka kommun.

E-post: pernilla.selenius@nacka.se

Denna artikel har den den 31 augusti 2015 accepterats för publicering i Skolportens numrerade artikelserie för utvecklingsarbete i skolan av Nacka kommuns läsgrupp med Björn Söderqvist fil. dr. samt rektor, Nacka kommun, som gruppens ordförande.

Fri kopieringsrätt i ickekommersiellt syfte för kompetensutveckling eller undervisning i skolan och förskolan under förutsättning att författarens namn och artikelns titel anges, samt källa: Skolportens artikelserie. I övrigt gäller copyright för författaren och Skolporten AB gemensamt.

Denna artikel är publicerad i Skolportens nättidskrift Undervisning & Lärande:
www.skolporten.se/forskning/utveckling/

Aktuell metodbok med författaranvisningar:
www.skolporten.se/metodbok

Vill du också skriva en utvecklingsartikel? Mejla till redaktionen@skolporten.se

Innehållsförteckning

Abstract.....	2
1. Inledning.....	5
2. Syfte.....	6
3. Metod.....	6
4. Huvuddel.....	7
5. Resultat och diskussion.....	9
6. Bilagor	11
<i>Bilaga 1</i>	<i>11</i>
<i>Bilaga 2</i>	<i>13</i>
<i>Bilaga 3</i>	<i>14</i>
<i>Bilaga 4</i>	<i>16</i>
7. Referenser	17

1. Inledning

“En viktig uppgift för skolan är att ge överblick och sammanhang. Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska därigenom bidra till att eleverna utvecklar ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap.” (Lgr 11, s. 9)

Den snabba samhällsomvandlingen i vår moderna tid kräver nya färdigheter, vilket i sin tur ställer nya krav på utbildningsväsendet. Skolan ska utrusta de unga för vuxenlivet och ett framtida arbetsliv, samtidigt som en grund måste skapas för lusten till ett fortsatt lärande. Inom EU (Europa, 2014) har man kommit överens om åtta nyckelkompetenser för livslångt lärande, vilka är en kombination av kunskaper, färdigheter och rätt attityd till olika sammanhang.

De åtta nyckelkompetenserna är:

- kommunikation på modersmålet
- kommunikation på främmande språk
- matematiskt kunnande och grundläggande vetenskaplig och teknisk kompetens
- digital kompetens
- lära att lära
- social och medborgerlig kompetens
- initiativförmåga och företaganda
- kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer

Dessa kompetenser är viktiga för självförverkligande och personlig utveckling genom att de öppnar för integration, social sammanhållning och ett aktivt medborgarskap. Ett livslångt lärande främjar flexibilitet och anpassningsförmåga och ökar därmed möjligheterna på arbetsmarknaden. De är även viktiga för innovation, produktivitet och konkurrenskraft (ibid.).

Företagaranda är en del av dessa åtta nyckelkompetenser som handlar om entreprenörskap, initiativförmåga samt förmågan att omvandla idéer till handling. Vi* menar att genom att utveckla ett entreprenöriellt förhållningssätt i skolan stimuleras elevernas nytänkande och kreativitet. Det främjar även deras självförtroende, nyfikenhet och samarbetsförmåga.

Entreprenörskap i skolan ger kunskaper kring projektledning, företagsekonomi, affärsplanering och marknadsföring (Forskning, 2014). Eleverna tränas i att ta eget ansvar, lära självständigt, lära genom att göra (planera, genomföra, utvärdera) och se möjligheter.

*med vi avses fortsättningsvis artikelförfattarna.

Digital kompetens är ytterligare en nyckelkompetens för ett livslångt lärande, dvs. att ha grundläggande färdigheter i att söka information och kommunicera men även för nyskapande digitalt. Mot bakgrund av detta kände vi oss inspirerade att utveckla ett ämnesövergripande arbetslivsprojekt inom dessa två områden med elevaktiva arbetssätt och kreativa arbetsformer. Vårt mål med projektet var att utveckla elevernas entreprenöriella lärande samt deras digitala kompetens.

2. Syfte

Syftet med vår artikel är att beskriva hur vi arbetade med projektet. Vi hoppas med vår artikel kunna inspirera lärare i sitt arbete med att integrera entreprenörskap i undervisningen, samt att integrera IKT i den dagliga undervisningen och utveckla nya arbetssätt med hjälp av iPad. Förhoppningen är att fler elever inspireras till företagande och utvecklar sin förmåga till företagssamhet, initiativförmåga, nyfikenhet och handlingskraft.

3. Metod

Skolan utbildar elever för ett framtida yrkesliv och i Lgr 11 betonas entreprenöriellt lärande. I årskurs sju valde vi som en del i det arbetet att ge eleverna en inblick i arbetslivet via vårt projekt *Vårt företag*. Vi ville skapa en lärandesituation som liknade situationen på en arbetsplats där man kommer fram till ett resultat i grupp med diskussioner, analyser och reflektioner och att man sedan tar ett välgrundat beslut kring hur man ska gå vidare i ett projekt.

Under en veckas tid jobbade vi schemabrytande i två av våra klasser i åk sju som precis hade fått en egen iPad som arbetsredskap. Klasserna delades in i grupper utifrån vår kunskap om eleverna där vi också beaktade att det skulle vara en utmaning för alla. Det var ett självständigt arbete i grupperna utifrån den LPP som eleverna fick där vi hade avstämningar med gruppen då vi kunde se till att arbetet fortskred. Ett av målen med projektet var att utveckla elevernas digitala kompetens och deras iPad skulle vara en aktiv del av arbetet.

De jobbade i Google Drive¹ och delade dokumenten med oss och med varandra, på så vis kunde vi kontinuerligt följa deras arbetsprocess. Logotypen till varumärket gjordes i appen Sketchbook Express² och redovisningen skedde i direktsändning med appen Bambuser³ där vi lärare filmade. Eleverna tittade på olika logotyper i Logos Quiz Game⁴ och tittade på slogans till olika reklamfilmer.

Sista dagen på arbetslivsveckan arrangerade vi en mäsas där alla grupper redovisade och sedan gjordes en bedömning av arbetslagets lärare som också var presumtiva investerare i företaget. De bedömde affärsidén på en röstsedel utifrån ett antal givna kriterier; pris, kvalitet, logotyp, design (bilaga 2). Vårdnadshavarna var vidtalade i förväg och hade fått en länk till Bambuser där de kunde följa de direktsända redovisningarna.

Utöver projektet *Vårt företag* fick eleverna under arbetslivsveckan även ta del av föreläsningar om några yrken och göra studiebesök på olika företag. Studiebesöken ordnades både i samarbete med skolans studie- och yrkesvägledare och med föräldrar. En förälder som jobbar på en ögonklinik berättade om ögats funktion, vilken utbildning som krävs för att utföra hennes arbete och hur det går till att göra ögonlaserbehandlingar. En av klasserna var på studiebesök på Försvarets materielverk där de fick en inblick i hur man arbetar och vilken utbildning som behövs för att få anställning hos dem. Den andra klassen besökte TV4 där de fick insyn i arbetet bakom TV-programmen och hur det går till under en TV-sändning. Genom att låta eleverna vistas på andra arenor än klassrummet fick projektet en bredare samhällskontext och eleverna gavs på så vis tillfälle att vidga sin insikt om arbetslivet. Vi avslutade sedan projektet med en muntlig utvärdering där eleverna fick berätta om hur de upplevde projektet.

4. Huvuddel

Elevernas uppgift var att formulera en egen affärsidé till sitt företag med utgångspunkt i att skapa en vara eller tjänst som någon skulle vilja köpa. För att uppnå detta behövde eleverna göra en analys kring varför de ville sälja varan/tjänsten och om den fyllde ett behov för en framtida kund. De skulle även fundera på vilken slags kund man vände sig till och hur man skulle nå ut till framtida köpare av varan. Tanken var inte att uppfinna något nytt utan man kunde vidareutveckla en redan befintlig produkt. När de sedan kommit på affärsidén så

1. Google Drive: en molntjänst där man kan lagra bland annat dokument och bilder och dela dem med lärare och elever. Alla elever i Nacka Kommun har ett eget konto.

2. Sketchbook express: en app där man ritat sina egna bilder.

3. Bambuser: en app där man sänder live via wifi till tittarna. Man kan också spela in en presentation för att sedan bädda in den i en blogg eller skicka den via länk till andra personer.

4. Logos Quiz Game: en app där man gissar logotyper från kända företag.

behövde de diskutera design, logotyp, pris, slogan och ett namn som lockade. Var skulle man annonsera och hur? Var produkten kommersiellt gångbar? Därefter var det dags att skapa en säljande presentation av affärsidén.

I varje grupp hade vi valt en gruppleadare som skulle fördela arbetet och se till att arbetet fortskred. Gruppledarna valdes utifrån olika egenskaper, dels elever som hade ett driv, men också elever som vi hoppades hade mycket mer att ge och att de kunde få ta ett kliv framåt i sin utveckling i och med att de fick ett större ansvar i en grupp. En elev som vi trodde kunde det och som hade många bra tankar om design och företag valde att inte vara gruppleadare. Vi behövde gå in i grupperna och hjälpa till och stötta, ifrågasätta och hjälpa dem vidare för att de skulle nå sina mål. Det gällde inte bara i de grupper som kört fast utan även i de grupper där de hade kommit i gång. Var det verkligen den bästa logotypen eller affärsidén som de hade, eller kunde de utveckla den ännu mer? Kunde man tänka om och tänka nytt utifrån en idé som någon annan hade?

Eleverna fick ta stort eget ansvar att driva arbetet framåt utifrån tydliga frågeställningar och mål som vi satt upp i den lokala pedagogiska planeringen (bilaga 1). Vi ville på så vis utmana deras handlingskraft och samarbetsförmåga. I och med att projektet var målinriktat var det lätt för eleverna att veta vad arbetet skulle utmynna i och ökade deras motivation att nå fram. Vi hade regelbundna avstämningar där gruppledaren fick redogöra för hur arbetet fortskred och var de befann sig i processen. Lärares roll var att vara rådgivare, vägledare och coach för att uppmuntra elevernas eget ansvarstagande och träna deras problemlösningsförmåga.

Innan den slutliga redovisningen och presentationen av affärsidén behövde eleverna tänka till hur de på bästa sätt skulle visa upp sin produkt. Här gällde det att väcka den presumtiva kundens intresse och övertyga investerarna om att just deras affärsidé var värd att satsa på. De fick träna på att presentera sin produkt och vi pratade om vad man skulle tänka på när man håller en presentation inför andra människor. Att prata tydligt, titta på den man vänder sig till och gärna ha en film, Keynote eller annat att visa upp för att nå fram med sitt budskap. Många elever tyckte att det var svårt att presentera inför sina klasskamrater och här behövde vi lärare hjälpa och stötta dem med tips och metoder för att de skulle lyckas.

En grupp presenterade Electron, en energidryck i flera smaker med ätbar burk som låg i en plastförpackning. När man skulle dricka den tog man av plasten runt burken, drack upp innehållet och åt sedan själva burken. Plastförpackningen uppmanades man som köpare att källsortera. Burken kostade 15 kronor varav 10 öre gick direkt till Unicef. I marknadsföringen betonades både miljöaspekten och att man som köpare bidrog till Unicef.

Den vinnande gruppens bidrag hade konstruerat ett bluetoothstyrt plan, BT Drones, som man styrde med en applikation via iOS eller Android. Chassit till själva planet kunde man designa själv utifrån tycke och smak och man kunde också köpa till extra chassin som hade

speciella tillägg, som till exempel att man kunde släppa saker från planet. Man kunde också fästa en kamera på planet som filmade under tiden det flög.

Eleverna övertygade investerarna med sin produkt. Den var kommersiellt gångbar med en rimlig prisnivå. De hade också tänkt på logistiken med en fabrik i Kina som sedan skulle skeppa ut planen till strategiskt placerade centrallager runt om i världen. De nådde ut till kunderna med sin presentation där man både pratade om själva planet och olika tillbehör men även med en snygg hemsida där man som köpare lockades till att handla.

I och med att projektet skulle redovisas i direktsändning via Bambuser togs deadline på största allvar och eleverna ansträngde sig lite extra då utomstående tittare följde redovisningen. Att projektet var verklighetsbaserat och utgick från elevernas egna idéer bidrog till att arbetet kändes meningsfullt och ökade elevernas motivation och vilja att lyckas. (Ta gärna del av den vinnande gruppens redovisning på Bambuser via följande länk <http://bambuser.com/v/3189657>).

5. Resultat och diskussion

Att jobba i grupp är en utmaning för många elever. Grupparbetet skapar en dynamisk och social process där man behöver diskutera, jämföra och kompromissa, precis som man gör i arbetslivet. Man behöver också komma överens med personer som man inte känner så väl och tidvis har man olika åsikter som man behöver jämka ihop för att nå ett resultat. Man måste hjälpa varandra att hitta nya lösningar och tillvägagångssätt för att lösa uppgifter, likaväl som man tränas i att ta för sig i samverkan med omgivningen. Man behöver också ta ställning till hur man gör om någon är sjuk och inte kan delta i arbetet.

En svårighet för oss som lärare var balansgången mellan hur mycket vi skulle förlita oss på att de kontinuerligt kom vidare i processen, och hur mycket vi kunde gå in och kontrollera att de höll tidsplanen utan att störa varken det egna ansvarstagandet eller kreativiteten i gruppen. Ett annat dilemma vi stötte på var att våra förväntningar på vissa elever utifrån vilken roll vi tänkt oss att de skulle ta i gruppen inte uppnåddes. Eftersom tiden för projektet var kort fanns inte utrymme att fastna i gruppdynamiska utmaningar. I de grupper som saknade eget driv hade vi lärare behövt gå in mycket mer och stötta dem i processen från idé till presentation så att alla grupper hade lyckats med att skapa en produkt att visa upp. Vi hade behövt ge dem stöd i form av vägledande frågor som ledde eleverna vidare i deras förmåga att lösa problem och tänka nytt. En viktig aspekt är att eleverna behövde träna på att planera sitt arbete, ta ansvar och samarbeta med andra vilket vi till stor del förlitade oss på att de skulle klara på egen hand.

Vissa grupper hade direkt en idé som man jobbade utifrån medan andra grupper hade svårare att komma i gång. En grupp av elever nådde inte lika långt som de andra, de kunde inte presentera en färdig produkt som kunde användas på marknaden. Vi såg att det till stor del berodde på gruppens sammansättning där ingen av eleverna hade ett driv och en vilja att skapa en färdig produkt. Det blev tydligt att det i varje grupp behövdes en eller ett par elever som är drivande i arbetet och hjälper och stöttar sina kamrater, precis som vi lärare gör när vi jobbar med eleverna.

Peter Gärdenfors (2010) pratar i sin bok *Lusten* att förstå kring olika aspekter som kan höja elevernas motivation till lärande. Lusten och motivationen till lärande ökar när eleverna får ett uppdrag att lösa i grupp med handledning av lärare. Det är också gynnsamt att skapa lärsituationer där eleverna upplever att de har kontroll över sitt eget lärande tillsammans med sina kamrater. Att visa upp sitt resultat för varandra och reflektera över hur det har gått och om de hade kunnat göra på ett annat sätt är också viktigt för förståelsen och lärandet.

I den muntliga utvärderingen som vi hade tillsammans med eleverna efter avslutat arbete och redovisning så betonade eleverna fördelen att jobba koncentrerat med en uppgift utan att behöva gå vidare till en annan lektion. Det blev inte så splittrat och de hade möjlighet att diskutera och reflektera i lugn och ro. En annan sak som de sa var att uppgiften var på riktigt, så som de uppfattade att man jobbar i arbetslivet.

Vi har reflekterat över projektets utvecklingspotential om vi skulle genomföra det igen. Till exempel skulle grupperna kunna göra en hemsida där de visar sin produkt. Många kommuner har företagarmässor där man skulle kunna presentera arbetet. Inom gruppen skulle man kunna tänka sig att ge eleverna olika roller där man får ansvar för marknadsföring, produktutveckling, ekonomi eller webbdesign.

Vi hoppas att projektet har väckt intresse för entreprenörskap och lust att lära sig mer om projektledning, företagsekonomi, affärsplanering och marknadsföring. Många ungdomar drömmer om att bli egna företagare som vuxna. Vårt projekt gav ett smakprov i liten skala och kanske har vi sått ett frö för framtida företagsidéer.

6. Bilagor

Bilaga 1

LPP *Vårt företag*

Arbetslivsvecka 26-30/11 2012

Vårt företag

Formulera er affärsidé

En affärsidé behöver inte vara en revolutionerande uppfinning men den måste vara tillräckligt bra för att någon ska vilja köpa det ni säljer. Affärsidén är kärnan i företaget som allt annat kretsar kring. Din grups uppgift den här veckan är just att skapa en affärsidé. För att nå ert mål behöver ni tänka på följande saker i följande ordning:

1. Analys

När ni kommit på idén så gäller det att fundera på varför ni vill sälja just den här varan? Vilket behov fyller den varan för en kund? Som exempel kan man ge "fingervanten med touch" som har skapats för att man ska kunna använda sin telefon utomhus utan att frysa om händerna. Observera att du inte ska uppfinna en ny sak.

2. VAD - Produkten

- Vilken typ av varor eller tjänster vill du sälja?
- Hur ser själva varan/tjänsten ut? Du kan fotografera en egen tecknad bild eller ta en annan bild. Var noga med att ange källan där bilden tas från.
- Vilken prisnivå har varan/tjänsten?
- Kvalitet? Utformning/design? Förpackning? Namn?

3. VEM - Målgrupp

Beskriv den typ av kund som ert företag vill vända sig till?

- Privatperson? (ålder, intressen, köpvanor, inkomst)
- Företag? (vilken bransch, hur stort är det, var finns det?)
- Vilka behov hos kunden ska tillfredsställas? Varför ska kunderna tillfredsställa sina

behov genom att köpa vår produkt? (tänk på fingervanten)

4. HUR - Säljområde

- Var vill ni sälja era varor eller tjänster? Ert säljområde kan vara allt från hemkvarteret, en marknad, stadsdelen, Sverige, världen, nätet?

5. Marknadsföring

För att kunna sälja sin produkt eller idé är det viktigt med en logotyp och en slagkraftig slogan som gör att människor vill veta mer om din vara eller tjänst. Som inspiration till hur en logotyp ser ut så kan du göra testet Logos Quiz Game.

- Skapa en logotyp - ett företags varumärke. Den ska vara företagets bild/symbol mot kunden och måste ha en hög igenkänningsfaktor där formen och färgen drar till sig uppmärksamhet.
- Slogan - med en eller ett par meningar ska din slogan uttrycka det du vill förmedla med din produkt uttrycka en känsla för att fånga kundens uppmärksamhet.
- Känner du igen de här: “Hey, what did you expect?!”, “I’m lovin’ it”, “Just do it.”
Googla gärna Slogan och se vad du hittar och hur du kan inspireras. <http://www.retorik.se/slogans> Här kan du hitta många exempel på slagkraftiga slogans.

6. Redovisning

Båda klasserna träffas i Infotekssalen mellan klockan 8.10-11.20. Från kl. 8.10 förbereder ni er i gruppen inför att arbetslagets lärare och skollädaingen kommer och lyssnar på era presentationer. De är välkomna kl.9.00 och då inleds redovisningen med mingel. Ni presenterar er företagsidé i en Keynote, film eller liknande för besökarna som är investerare och kan tänka sig att bidra med pengar för att ni ska kunna starta upp ert företag. Varje grupp får maximalt fem minuter på sig att övertyga investerarna om att just deras företag är värt att satsa pengar på. Er redovisning kommer att filmas i Bambuser så att även föräldrar ska kunna se den.

Bilaga 2

Röstsedel *Vårt företag*

Att presentera en affärsidé för en tänkbar investerare kräver att man är väl förberedd. Eleverna i 7e1 och 7e2 har haft i uppgift att komma på en egen affärsidé där de ska presentera en produkt som de ska sälja in till er lärare. Målet är att ni ska vilja satsa pengar i deras företag för att de ska få möjlighet att realisera sin idé. Varje grupp kommer att visa och berätta i 2-3 minuter. Vi behöver hjälp av dig som är e-lagslärare att vara jury och bedöma företagen och deras produkt. Kategorierna för bedömning är:

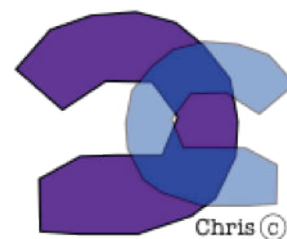


Kreativitet och nytänkande
Teknisk lösning
Idépresentation
Design
Kommersialiserbarhet

Ge mellan 1 – 5 poäng där fem är högst till varje bidrag i varje kategori. Fyll i dem i tabellen. Räkna sedan samman poängen.

Affärsidé	Kreativitet & nytänkande	Teknisk lösning	Idépresentation	Design	Kommersialiserbarhet	Totalt
Electron Grupp 1						
Ringpod Grupp 2						
BT Drones Grupp 3						
Cesk Grupp 4						
UGO Grupp 5						
Heart Pizza Grupp 6						
Cupcake corner Grupp 7						
Frasiliax Grupp 8						

Bilaga 3



LPP Bild

Lärandemål

Genom undervisningen ska du få möjlighet att utveckla din förmåga att:

- kommunicera med bilder för att uttrycka budskap
- skapa bilder med digitala tekniker

Undervisning

Det här innehållet kommer du att möta i undervisningen:

- Bildkommunikation med hjälp av datorteknik/Ipadteknik.
- Appen Sketchbook Express för att utforma logotypen/varumärket och den kompletterande undertexten/informationstexten
- Arbeta med bildanalys och reflektera över logotyp/varumärkes- och undertextval
- Kommunicera med ett varumärke/en logotyp

Så här kommer vi att arbeta med innehållet:

- Du får lära dig hur man tänker och gör ett varumärke/en logotyp till en trycksak. Du får lära dig hur man gör en tydlig layout med ett varumärke/en logotyp och en kompletterande undertext eller informationstext.
- 2-4 lektioner till utformningen av logotypen och nedskrivna tankar kring den i Digitala Bildmappen

Bedömning

Det som bedöms är HUR du:

- skapar din bild/logotyp med appen Sketchbook Express
- lyckas uttrycka ditt budskap med din logotyp
- presenterar ditt företag utifrån din logotyp

Underlag för bedömning är:

- Elevens arbetsprocess från skiss i datorn till färdig logotyp
- Slutprodukten

- Elevens dokumenterade arbetsgång och resultat samt egen analys och reflektion i den Digitala Bildmappen

Bedömningsmatris med kunskapskrav

Lärandemål	E	C	A
<p>Bildkommunikation Kommunicera med bilder för att uttrycka budskap.</p>	<p>Eleven kan framställa olika typer av berättande och informativa bilder som kommunicerar erfarenheter, åsikter och upplevelser med ett enkelt bildspråk och delvis genomarbetade uttrycksformer så att budskapet framgår.</p>	<p>Eleven kan framställa olika typer av berättande och informativa bilder som kommunicerar erfarenheter, åsikter och upplevelser med ett utvecklat bildspråk och relativt väl genomarbetade uttrycksformer så att budskapet framgår.</p>	<p>Eleven kan framställa olika typer av berättande och informativa bilder som kommunicerar erfarenheter, åsikter och upplevelser med ett välutvecklat bildspråk och väl genomarbetade uttrycksformer så att budskapet framgår.</p>
<p>Bildframställning Skapa bilder med digitala tekniker.</p>	<p>I arbetet kan eleven använda olika tekniker, verktyg och material på ett i huvudsak fungerande sätt och prövar då hur dessa kan kombineras för att skapa olika uttryck. Dessutom kombinerar eleven former, färger och bildkompositioner på ett i huvudsak fungerande sätt.</p>	<p>I arbetet kan eleven använda olika tekniker, verktyg och material på ett relativt väl fungerande och varierat sätt och prövar och omprövar då hur dessa kan kombineras för att skapa olika uttryck. Dessutom kombinerar eleven former, färger och bildkompositioner på ett relativt väl fungerande sätt.</p>	<p>I arbetet kan eleven använda olika tekniker, verktyg och material på ett väl fungerande, varierat och idérikt sätt och prövar och omprövar då systematiskt hur dessa kan kombineras för att skapa olika uttryck. Dessutom kombinerar eleven former, färger och bildkompositioner på ett väl fungerande sätt.</p>

Bilaga 4

LPP Svenska

Lärandemål

- Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.
- Skillnader i språkanvändning beroende på i vilket sammanhang, med vem och med vilket syfte man kommunicerar.

Undervisning

- Vad man ska tänka på då man gör en muntlig presentation?
- Vad man ska ha för språk, beroende på vilket företag man har och till vem man vänder sig?

Bedömning

Det som bedöms är HUR du:

- Företaget presenteras. Har gruppen fått med alla delar som står i instruktionerna?
- Använder dig av den presentationen gruppen har skapat. Är den representativ för företaget?

Underlag för bedömning

- Den skriftliga och muntliga presentationen av företaget.

Kunskapskrav	E	C	A
Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv.	Genom att kombinera olika texttyper, estetiska uttryck och medier så att de olika delarna samspelar på ett i huvudsak fungerande sätt kan eleven förstärka och levandegöra sina texters budskap.	Genom att kombinera olika texttyper, estetiska uttryck och medier så att de olika delarna samspelar på ett ändamålsenligt sätt kan eleven förstärka och levandegöra sina texters budskap.	Genom att kombinera olika texttyper, estetiska uttryck och medier så att de olika delarna samspelar på ett ändamålsenligt och effektivt sätt kan eleven förstärka och levandegöra sina texters budskap.
Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.	Eleven kan förbereda och genomföra enkla muntliga redogörelser med i huvudsak fungerande struktur och innehåll och viss anpassning till syfte, mottagare och sammanhang.	Eleven kan förbereda och genomföra utvecklade muntliga redogörelser med relativt väl fungerande struktur och innehåll och relativt god anpassning till syfte, mottagare och sammanhang.	Eleven kan förbereda och genomföra välutvecklade muntliga redogörelser med väl fungerande struktur och innehåll och god anpassning till syfte, mottagare och sammanhang.

7. Referenser

Europa (2014). *Sammanfattning om EU-lagstiftningen*.

http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_sv.htm (2014-08-01)

Forskning (2014). *Entreprenörskap i skolan*. <http://www.forskning.se/temaninteraktivt/teman/entreprenorskapiskolan.4.493d5181128f2a1e8798000876.html> (2014-08-01)

Gärdenfors, P. (2010). *Lusten att förstå*. Natur & Kultur

Lgr 11 (2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*. Fritzes

