

Plan for kreativitet, skaparglede og entreprenørskap for barnehagar og skular i Sogn

Revidert: 12.05.2023



SOGN REGIONRÅD



Barnehage- og skuleutvikling i Sogn 2022 - 2030

**UNGT
ENTRE
PRENØR
SKAP**
VESTLAND



SOGN OPPLÆRINGSKONTOR

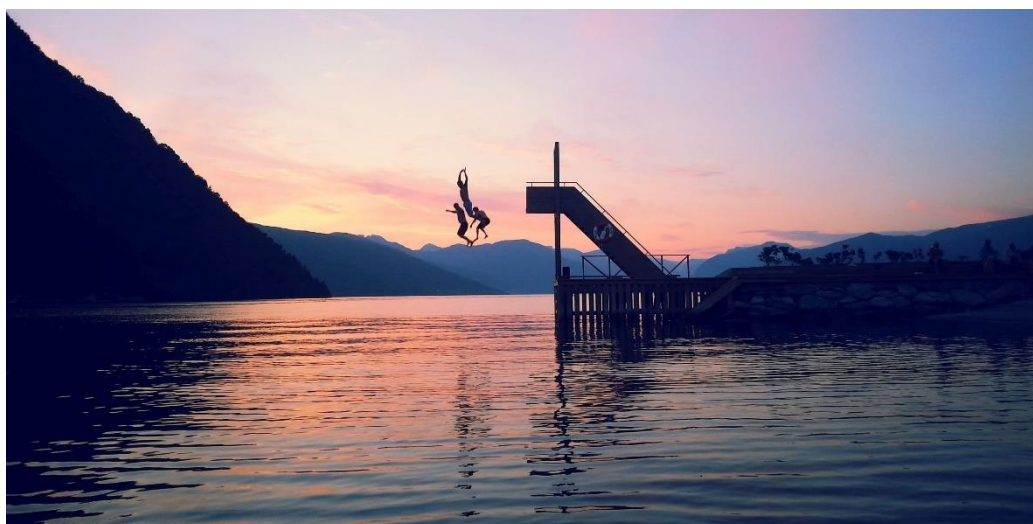


hvlskape



Innhold

Introduksjon	2
Oversikt over program	2
Barnehage.....	3
1. klasse.....	4
2. klasse.....	5
3. klasse.....	6
4. klasse.....	7
5. klasse.....	8
6. klasse.....	9
7. klasse.....	10
8. klasse.....	11
9. klasse.....	12
10. klasse.....	13
Kontaktopplysingar	14



Introduksjon

Kreativitet, skaparglede og entreprenørskap er eit satsingsområde for barnehagane og skulane i Sogn. I «System for styrka læring» sin programplan for barnehagane og skulane i Sogn er dette eitt av fire satsingsområde. For å lukkast er det viktig at barn og ungdom får utfalda seg gjennom heile løpet frå barnehage til 10. klasse for å bygga stein på stein. Denne planen er laga for å hjelpa barnehagane og skulane til å få oversyn over ulike tilbod frå ulike aktørar. Målet med planen er at det skal bli meir føreseieleg for barnehagar og skular å planlegga arbeidet med kreativitet, skaparglede og entreprenørskap. For programma som er tilrådd seinare, vil ein ha fortrinn av å ha gjennomført programma som er tilrådd tidlegare i utdanningsløpet. Derimot krev ingen av programma at ein har gjennomført andre program først.

I tabellen under vil ein kunne sjå kva program som er tilrådd på dei ulike trinna. Ein kan gå til sidetalet for kvart trinn for å lesa meir, og ein kan klikke på hyperkoplingane for å få enno meir informasjon. På siste sida finn du kontaktinformasjon til dei ulike aktørane.

Oversikt over program

Anbefalt klasse	Ansvarleg	Termin	Læringsopplegg	Alternativ klasse
Barnehage	ViteMeir	Haust og vår	Kodedansen	Bhg, 1.-2.klasse
1. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Labyrint med BlueBot	Bhg, 1.-2.klasse
2. klasse	Ungt Entreprenørskap	Haust og vår	Våre familiar	1.-2.klasse
2. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Eine og Andri på eventyr	Bhg, 1.-4.klasse
3. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Escapeløype: Reisa til Mars	3.-4.klasse
4. klasse	Ungt Entreprenørskap	Haust og vår	Vårt lokalsamfunn	4.-5.klasse
4. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Oppfinnarverkstad	3.-4.klasse
5. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Instrument frå Scratch	4.-7.klasse
6. klasse	Ungt Entreprenørskap	Vår	SMARTare Teknologi	4.-7.klasse
6. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Elektronikk og Børstebottar	6.-10.klasse
7. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Frukt- og bæreakademiet	6.-10. klasse
7. klasse	ViteMeir	Vår	Super:bit-kampen	5.-7.klasse
8. klasse	Sogn opplæringskontor	Haust	First Lego League	4.-10.klasse
8. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Robotball	6.-10.klasse
9. klasse	Ungt Entreprenørskap	Haust og vår	Elevbedrift	8.-10.klasse
9. klasse	ViteMeir	Haust og vår	LydLab	7.-10.klasse
10. klasse	Ungt Entreprenørskap	Haust og vår	Økonomi og karriereval	
10. klasse	ViteMeir	Haust og vår	Kodekraft	9.-10.klasse
10. klasse	HVL	Haust	Innovasjons- og karrieredag	VGS

Barnehage

Læringsopplegg: [Kodedansen](#)

Om programmet: I læringsopplegget Kodedansen brukar barna kodekort til å programmere sin eigen dans heilt utan digitale hjelpemiddel. Dans, musikk og diskolys!

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 1. og 2.klasse

Fagområde:

- Kropp, rørse, mat og helse
- Mengd, rom og form
- Kunst, kultur og kreativitet

Omfang: 30 minuttar



1. klasse

Læringsopplegg: [Labyrint med BlueBot](#)

Om programmet: BlueBot! Ein enkel robot som er enkel for å lære koding i alle aldrar. Ein treng ein gjennomtenkt algoritme for å styre roboten dit ein ønskjer. På ViteMeir brukar me BlueBot for å lære gjennom leik og utforsking.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: Barnehage og 2.klasse

Fag: Matematikk og naturfag

Omfang: 45-60 minuttar



2. klasse

Læringsopplegg: [Våre familiar](#)

Om programmet: Gjennom leik og meningsfull læring får barna erfare at familiar må ta val, og sjå kvifor ein må prioritera. Dei får prøva seg som innkjøparar og må reflektera rundt korleis ein skal bruka pengane ein tener. Ein lærer om kvifor ein jobbar og kva ein må gjere for å få seg eit yrke.

Ansvarleg: Ungt Entreprenørskap Vestland

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: Barnehage og 1. klasse

Fag: Norsk, samfunnsfag og matematikk

Omfang: 4 økter



Læringsopplegg: Eine og Andri på eventyr [Eine og Andri på eventyr](#)

Om programmet: Bli med Eine og Andri på eventyr og hjelp dei med å løyse ulike utfordringar ved hjelp av kreativitet, utforsking og skapande arbeid. Dette er eit tverrfagleg opplegg der elevane får utforske og beskrive eigenskapar ved ulike objekt, materiale og stoff som dei nyttar.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: Barnehage, 1., 3. og 4.klasse

Fag: Kunst og handverk, matematikk og naturfag

Omfang: 60-90 minuttar



3. klasse

Læringsopplegg: [Escapeløype: Reisa til Mars](#)

Om programmet: Teddynauten sin største draum er å reise til Mars for å forske. No treng ho elevane si hjelp for å gjere seg klar til reisa. Gjennom oppgåver med koordinatsystem, programmering og kodekneking kan elevane hjelpe Teddynauten til å få treninga ho treng for å bli ein ekte forskar på Mars.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 4.klasse

Fag: Matematikk, naturfag og norsk

Omfang: 90-120 minuttar



4. klasse

Læringsopplegg: [Vårt lokalsamfunn](#)

Om programmet: Elevane vil på ein praktisk og interaktiv måte gjere seg kjent med sitt eige lokalsamfunn. Dei skal laga liv i eit tomt bygg på heimstaden, og skal jobba seg gjennom ein demokratisk og kreativ prosess for å bli einige om kva klassen skal gå for. Dei vil lære om ulike yrker, kvifor ein betalar skatt og velferdsstaten.

Ansvarleg: Ungt Entreprenørskap Vestland

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 5. trinn

Fag: Norsk, samfunnsfag, naturfag og kunst og handverk.

Omfang: 4 økter



Læringsopplegg: [Oppfinnarverkstad](#)

Om programmet: I Oppfinnarverkstad får elevane trening i å jobbe kreativt og skapande. Ved hjelp av substantiv og verb skal elevane klette ut idear dei skal vidareutvikle til produkt. Til dømes kan dei trekke "rydde" og "briller", og so skal dei idémyldre seg fram til kven som kan ha bruk for ryddebriller og korleis desse skal sjå ut. Til slutt skal dei lage ein modell av desse brillene.

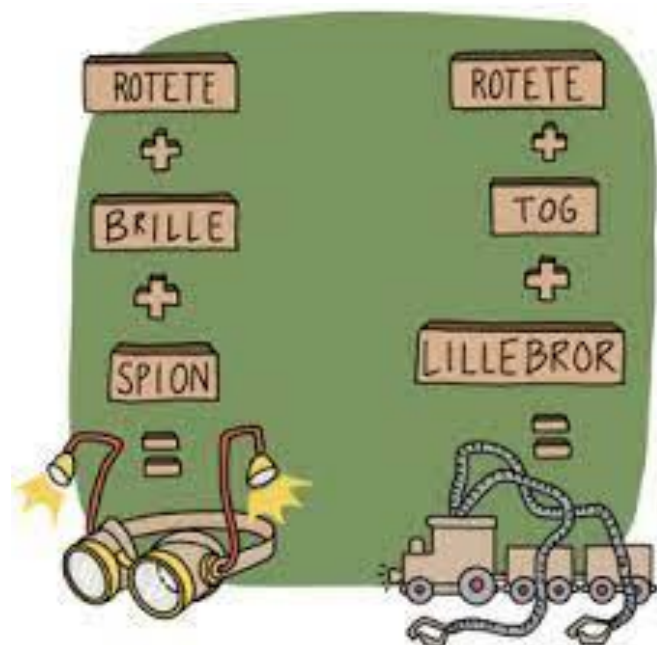
Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 3.klasse

Fag: Kunst og handverk og naturfag

Omfang: 90 minuttar



5. klasse

Læringsopplegg: [Instrument frå Scratch](#)

Om programmet: Vil de lære om straum, programmering og lage eit eige instrument? I "Instrument frå Scratch" arbeider me utforskande med elektriske krinsar, programmering i Scratch, og avsluttar med å sette saman det me har lært ved å lage eigne instrument og komposisjonar ved hjelp av krinskortet Makey Makey.

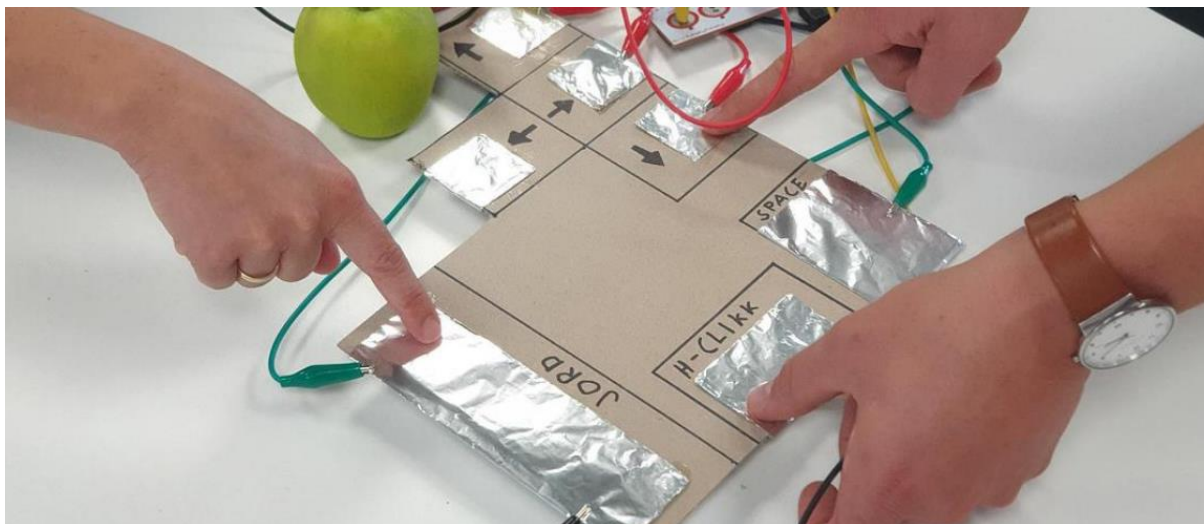
Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 4., 6. og 7.klasse

Fag: Kunst og handverk, matematikk, musikk og naturfag

Omfang: 90-120 minuttar



6. klasse

Læringsopplegg: [SMARTare Teknologi](#)

Om programmet: Elevane skal bruka kreativitet og kunnskap til å løysa reelle problemstillingar i samfunnet. Teknologi er middelet, men målet er gode og berekraftige samfunn å leva i. Elevane vil få ei problemstilling frå arbeids- og næringsliv der målet er å finna berekraftige og kreative løysingar for framtida. Elevane illustrerer løysinga si ved å laga ein fysisk modell. Modellen vil danna grunnlag for deltaking i konkurranse på skulen, i regionen og til slutt i fylket.

Ansvarleg: Ungt Entreprenørskap Vestland

Termin: Vår

Alternative klasse: 4-7.klasse

Fag: Naturfag, samfunnsfag, norsk og kunst og handverk

Omfang: 2 dagar



Læringsopplegg: [Elektronikk og Børstebottar](#)

Om programmet: Kva er ein straumkrins? Kan du snu retninga på propellen? Kven kan byggje den sprøaste børstebotten? Elevane får jobbe med problemløysande oppdrag i ein engasjerande skaparprosess. Opplegget er godt eigna som introduksjon til emnet elektrisitet.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 7., 8., 9. og 10.klasse

Fag: Naturfag

Omfang: 60-90 minuttar



7. klasse

Læringsopplegg: [Frukt- og bæreakademiet](#)

Om programmet: Utnytting av matressursar. Store mengder godt brukande matvarer vert kasta kvar dag. Gjennom Frukt- og bæreakademiet samlar me inn frukt og bær som eigentleg skal kastast, og brukar dette i småskalaproduksjon av jus, syltetøy, saft og andre produkt.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 6., 8., 9. og 10.klasse

Fag: Mat og helse, naturfag og tverrfagleg

Omfang: 120-180 minuttar



Læringsopplegg: [Super:bit-kampen](#)

Om programmet: Dette er ein kodekonkurransse for skular og kodeklubbar frå heile Norge der ein programmerer med micro:bit.

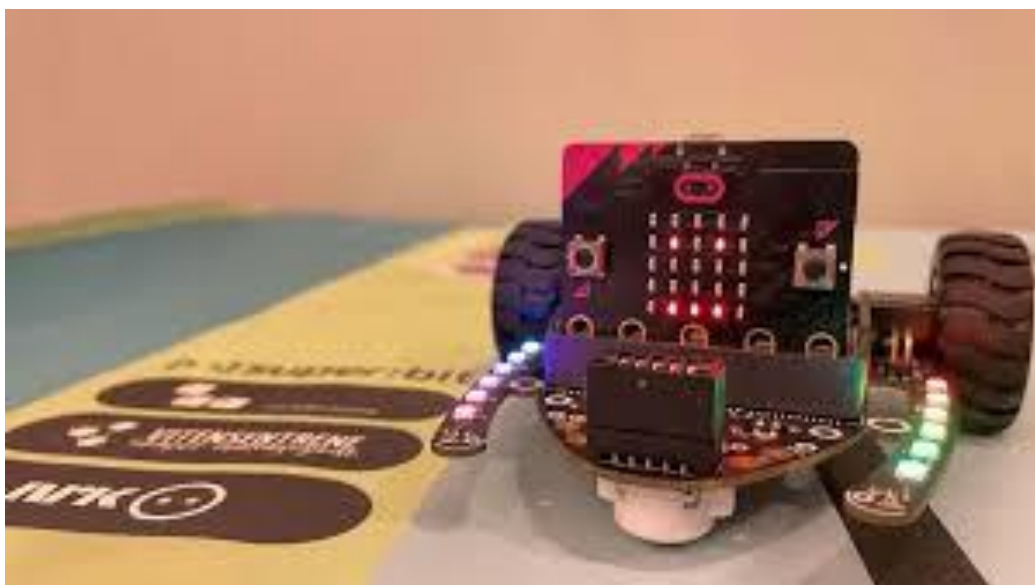
Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Vår

Alternativ klasse: 5. og 6.klasse

Fag: Matematikk, naturfag og kunst og handverk

Omfang: 180 minuttar. Regional konkurranse med førebuing



8. klasse

Læringsopplegg: [First Lego League](#)

Om programmet: Barn og ungdom løyser inspirerende oppdrag med eit samfunnsrelevant tema, og som ingen vaksne veit svara på. Elevane skal designe og programmere ein LEGO-robot, forska på ei eiga problemstilling og til slutt får dei syna fram arbeidet sitt på ein turnering. Sogn er eigen turneringsregion for First Lego League med Sogn opplæringskontor som arrangør.

Ansvarleg: Sogn opplæringskontor

Termin: Haust

Alternativ klasse: 4. – 10.klasse

Fag: Matematikk, samfunnsfag, naturfag, norsk, kroppsøving og teknologi og design

Omfang: 8 veker



Læringsopplegg: [Robotball](#)

Om programmet: Programmerer eit lag av robotar, og utrust dei med det beste ekstrautstyret. Er det laget ditt som vinn pokalen? Elevane lærer korleis teknologiske prinsipp blir brukt til å programmere ein fjernkontroll (micro:bit) og ein mottakar som styrer ein bil. Elevane får erfaring med korleis vala deira påverkar korleis teknologien fungerer, og må løyse utfordringane gjennom praktisk arbeid.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 6., 7., 9. og 10.klasse

Fag: Naturfag

Omfang: 90-120 minuttar



9. klasse

Læringsopplegg: [Elevbedrift](#)

Om programmet: Gjennom å starta og driva si eiga bedrift får elevane utvikla samarbeidsevne, kreativitet og initiativ. Elevane utviklar elevbedrifter med utgangspunkt i eigne interesser og får erfaring med å utfalde skaparglede, engasjement og utforskartrøng. Alt kuliminerar med ei utstilling på eigen skule der nokre elevbedrifter blir uttekne til deltaking på den årlege entreprenørskapsmessa som går på rundgang mellom kommunane i Sogn.

Ansvarleg: Ungt Entreprenørskap Vestland

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 8. – 10.klasse

Fag: Tverrfagleg, valfag og/eller arbeidslivsfag

Omfang: Minimum 20 timar



Læringsopplegg: [LydLab](#)

Om programmet: Blir du fasinert og gira av musikken når du ser ein film? I LydLab får elevane utfalde seg gjennom musikkverktøyet Soundtrap ved å programmere musikk til filmklipp. Elevane får jobbe kreativt ved å komponere musikk, samarbeide og presentere resultatet sitt.

Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 7., 8. og 10.klasse

Fag: Kunst og handverk, musikk og naturfag

Omfang: 105 minuttar



10.klasse

Læringsopplegg: [Økonomi og karriereval](#)

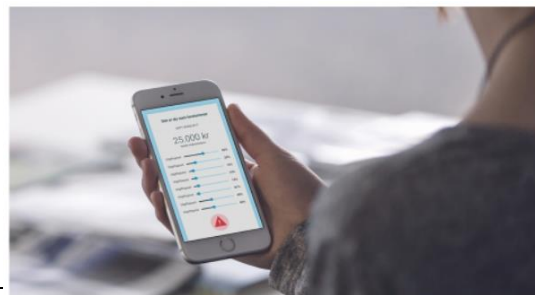
Om programmet: Elevane får gjennom eit interaktivt program lære om privatøkonomi knytt mot yrke og karriereval. Dei skal få sitt personlege budsjett til å gå opp, og dei vil gjera seg nokre aha-opplevingar når uventa utgifter oppstår. Programmet blir gjennomført av rådgjevarar frå SpareBank 1 Sogn og Fjordane.

Ansvarleg: Ungt Entreprenørskap Vestland

Termin: Haust og vår

Fag: Utdanningsval, matematikk og samfunnsfag

Omfang: 4 timar



Læringsopplegg: Innovasjons- og karrieredag på HVL

Om programmet: Elevane vil få lære om innovasjon og entreprenørskap som er etterspurd i alle bransjar. I tillegg vil dei få lære om dei ulike studiemoglegheitene på HVL sine campusar i Sogndal, Førde, Bergen, Stord og Haugesund.

Ansvarleg: Høgskulen på Vestlandet

Termin: Haust

Alternativ klasse: VGS

Fag: Utdanningsval og samfunnsfag

Omfang: 1 dag



Læringsopplegg: [Kodekraft](#)

Om programmet: Korleis skal me forsyne befolkninga med energi frå berekraftige energikjelder? Og korleis skal me gjere dette på ein måte som både er skånsam for naturen og menneska sin kvardag? I opplegget "Kodekraft" er temæt energi, og elevane har sjølv moglegheit til å utvikle og designe ei spelverd akkurat slik dei ønskjer ho i MakeCode Arcade. Ansvarleg: ViteMeir

Termin: Haust og vår

Alternativ klasse: 9.klasse

Fag: Matematikk, naturfag og samfunnsfag

Omfang: 90 minutta



Kontaktopplysingar

Sogn regionråd

Namn: Ingrid Steine Bortne

Tlf: 482 50 306

E-post: ingrid.steine.bortne@sogndal.kommune.no

Nettstad: <https://www.sogn.regionraad.no/barnehage-og-skuleutvikling.6047801-460955.html>

Ungt Entreprenørskap Vestland

Namn: Fredrik Jarstadmarken

Tlf: 950 99 633

E-post: fredrik.jarstadmarken@ue.no

Nettstad: <https://www.ue.no/vestland> og <https://portal.ue.no/>

ViteMeir

Namn: Åse Neraas

Tlf: 917 64 903

E-post: aan@vitemeir.no

Nettstad: <https://www.vitemeir.no/>

Sogn opplæringskontor

Namn: Anne Kauppi

Tlf: 911 20 643

E-post: anne@sognok.no

Nettstad: <https://www.sognok.no/>

HVL Skape

Namn: Ida Ramsfjell

Tlf: 926 56 975

E-post: ida@sognnaring.no

Nettstad: <https://hvlskape.no/>