ide, verdi, kultur, læring, gjøre, lyst og muligheter

Hvorfor entreprenørskap?

Ei blot til Lyst (St.meld.nr. 39)

Fra idé til verdi (Regjeringens plan for helhetlig innovasjonspolitikk)

Kultur for læring (St.meld.nr 30)

Se mulighetene og gjør noe med dem (Regjeringens nasjonale strategi for entreprenørskap i utdanningen)

”Se mulighetene og gjør noe med dem”

Det norske utdanningssystemet skal bli blant de beste i verden når det gjelder opplæring i entreprenørskap



Kristin Clemet
Utdannings- og forskningsminister



Ansgar Gabrielsen
(daværende)
Nærings- og handelsminister



Erna Solberg
Kommunal- og regionalminister

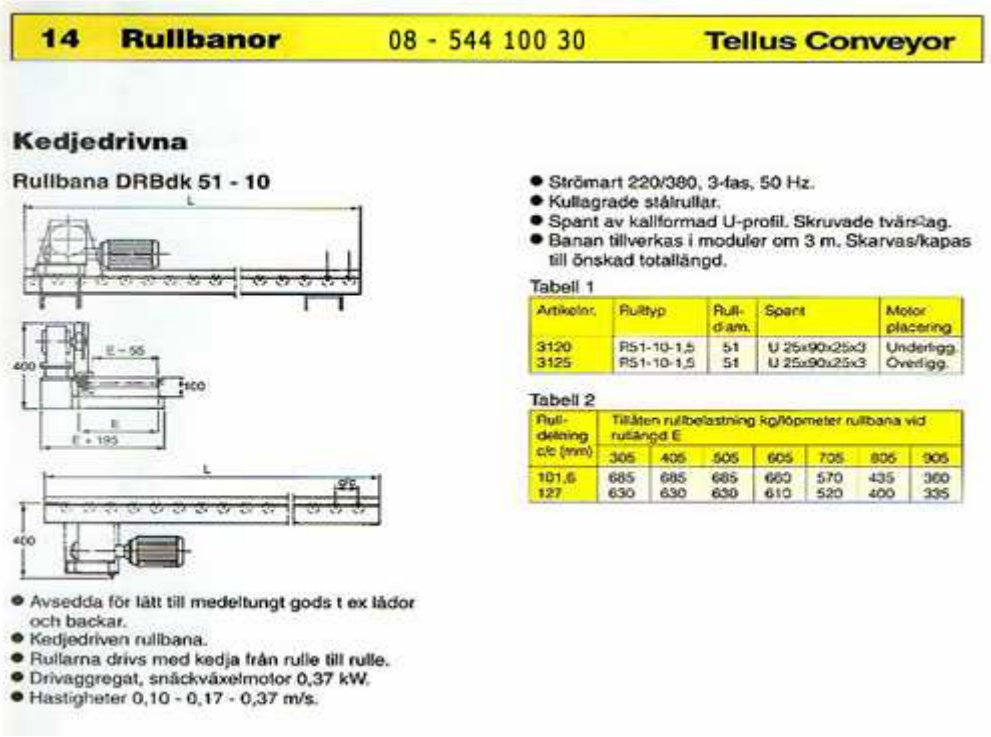
Regjeringens visjon i strategiplanen:

Til alle tider har mennesket utnyttet og bearbeidet materialer til redskaper, klær, boliger og kunst.



(Kunst og håndverk - Formål med faget
http://www.hio.no/content/view/full/45226 **)**

De menneskeskapte gjenstandene inngår i de fleste områdene av livet vårt og er helt nødvendige for vår eksistens



14 Rullbanor 08 - 544 100 30 **Tellus Conveyor**

Kedjedrivna

Rullbana DRBdk 51 - 10

- Strömart 220/380, 3-fas, 50 Hz.
- Kullagrade stålrullar.
- Spant av kallformad U-profil. Skruvade tvärslag.
- Banan tillverkas i moduler om 3 m. Skarvas/kapas till önskad totallängd.

Tabell 1

Artikelnr.	Rulltyp	Rull-diam.	Spant	Motor placering
3120	RS1-10-1,5	51	U 25x90x25x3	Underligg.
3125	RS1-10-1,5	51	U 25x90x25x3	Överligg.

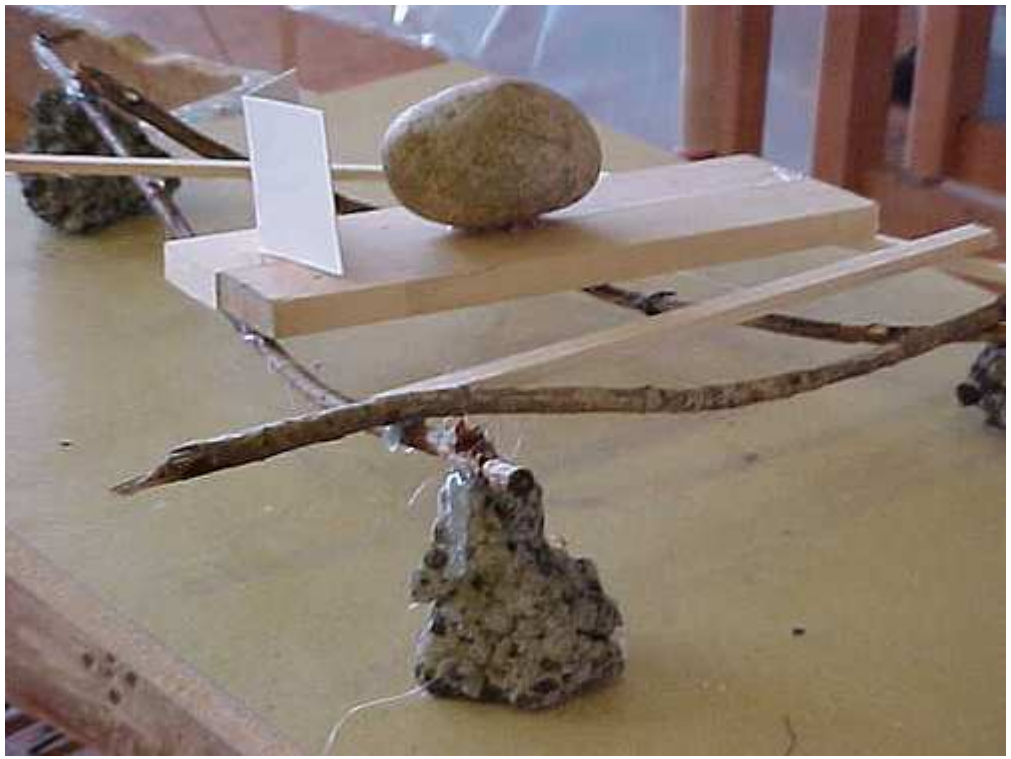
Tabell 2

Rull-delning c/c (mm)	Tillåten rullbelastning kg/löpmeter rullbana vid rullängd E						
	305	405	505	605	705	805	905
101,6	685	685	685	660	570	435	360
127	630	630	630	610	520	400	335

- Avsedda för lätt till medeltungt gods t ex lådor och backar.
- Kedjedriven rullbana.
- Rullarna drivs med kedja från rulle till rulle.
- Drivaggregat, snäckväxelmotor 0,37 kW.
- Hastigheter 0,10 - 0,17 - 0,37 m/s.

(Kunst og håndverk Formål med faget)

Faget kunst og håndverk bærer i seg ulike tradisjoner, fra håndverkernes solide materialkunnskap og reproduserende arbeidsprosesser, via designernes idéutvikling og problemløsning til kunstnernes fritt skapende arbeid.



Faget gir muligheter for utvikling av entreprenørskap og samarbeid med bedrifter, institusjoner og fagpersoner.

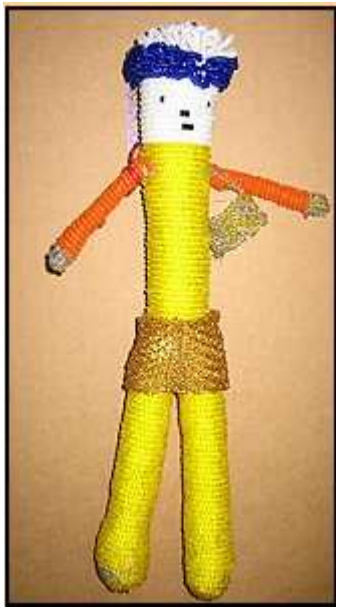






(Kunst og håndverk Formål med faget)



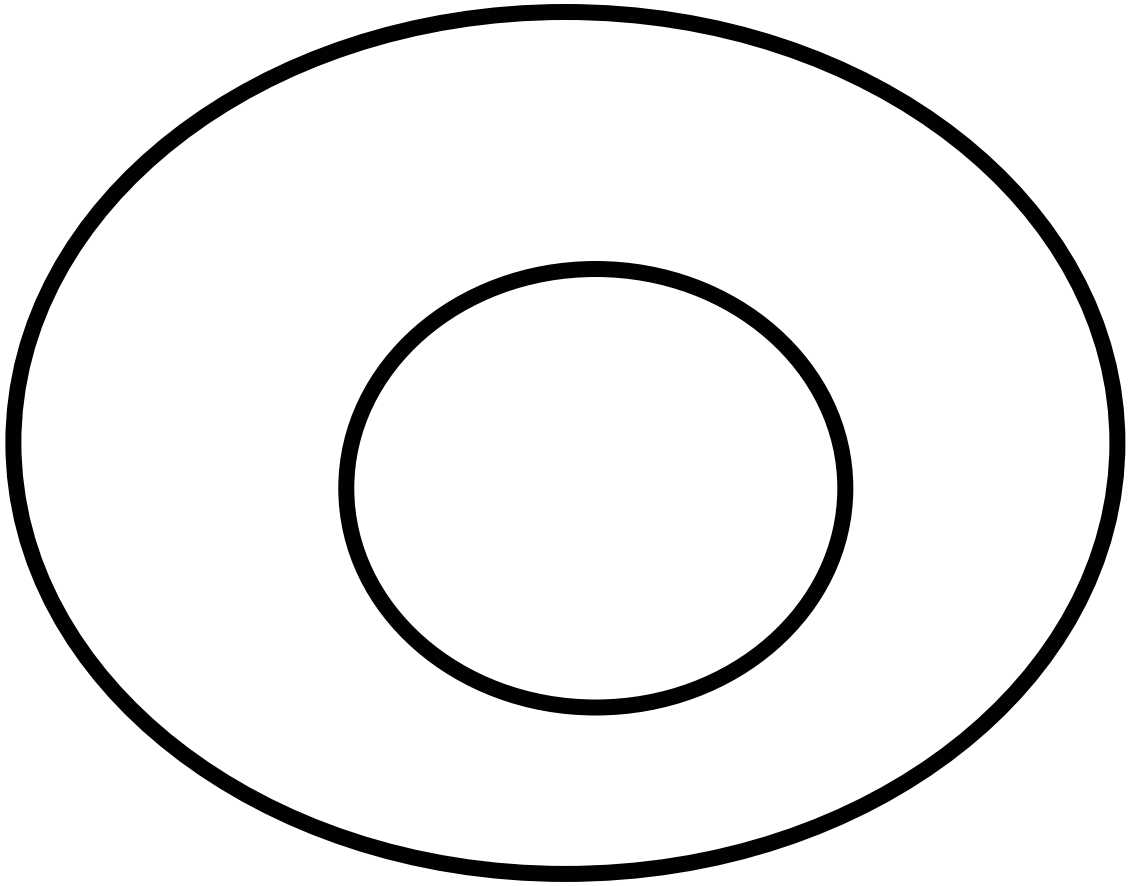



Monkeybiz – entreprenørskap basert på nødvendighet.



ide, verdi, kultur, muligheter, læring, lyst,
nyutvikling, oppfinnsomhet og teknologi

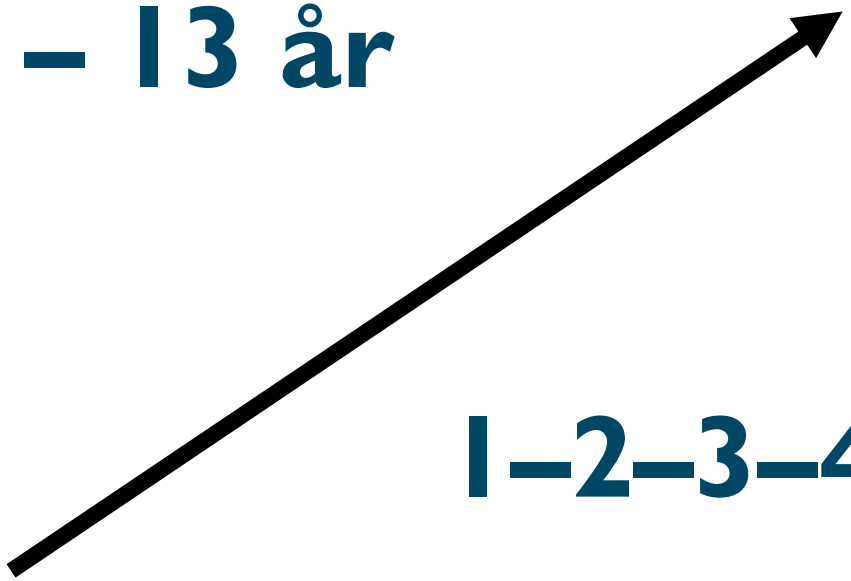
Entreprenørskap



Metode kontra fag

Kunnskapsløftet

1 – 13 år



1–2–3–4-5

Kunst og håndverk

Utforming av ideer, arbeidstegninger, produkter og bruksformer står sentralt.

Kjennskap til materialer, problemløsning og produksjon kan danne grunnlag for innovasjon og entreprenørskap. (Design - hovedområde)

vurdere design og industriell produksjon av kjente bruksgjenstander fra hverdagen og gjennomføre enkle forbrukertester (7 trinn)





Kunst og håndverk

designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon (10 trinn)

beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare (10 trinn)

lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk (10 trinn)

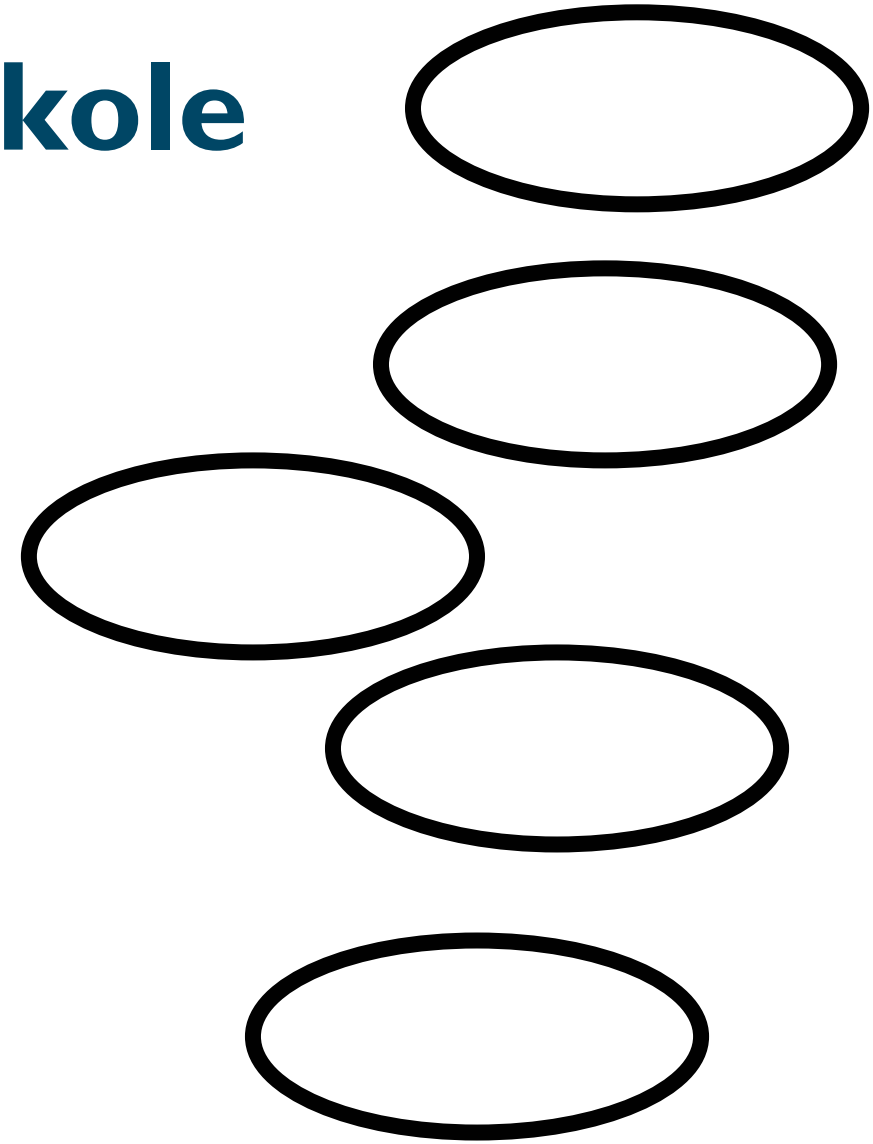




Videregående skole

Produktutvikling og materiale

Utforming av produkt etter kravspesifikasjon er utgangspunkt for eksperimentering og val av materiale, reiskapar og teknikkar.



Videregående skole

Teikning, konstruksjon og modellar

Hovudområdet *teikning, konstruksjon og modellar* omfattar skisser og teikningar i ulike fasar av produktutvikling



Videregående skole

Formkultur
korleis samfunnskrefter, råvaretilgang og menneskelege tilhøve har prega handverk, design og arkitektur.

Korleis dette kjem til uttrykk i formkulturen frå ulike epokar, nasjonalt og internasjonalt, står sentralt.



å utvikle aktive og medvitne forbrukarar og produsentar

gje impulsar til entreprenørskap og kulturell og samfunnsmessig forståing for oppgåvene som formgjevarane har i vår tid.

skapande og konstruktivt analyserande arbeid i verkstader.

Samarbeid med profesjonelle designarar og arkitektar …ei kjelde til inspirasjon og refleksjon

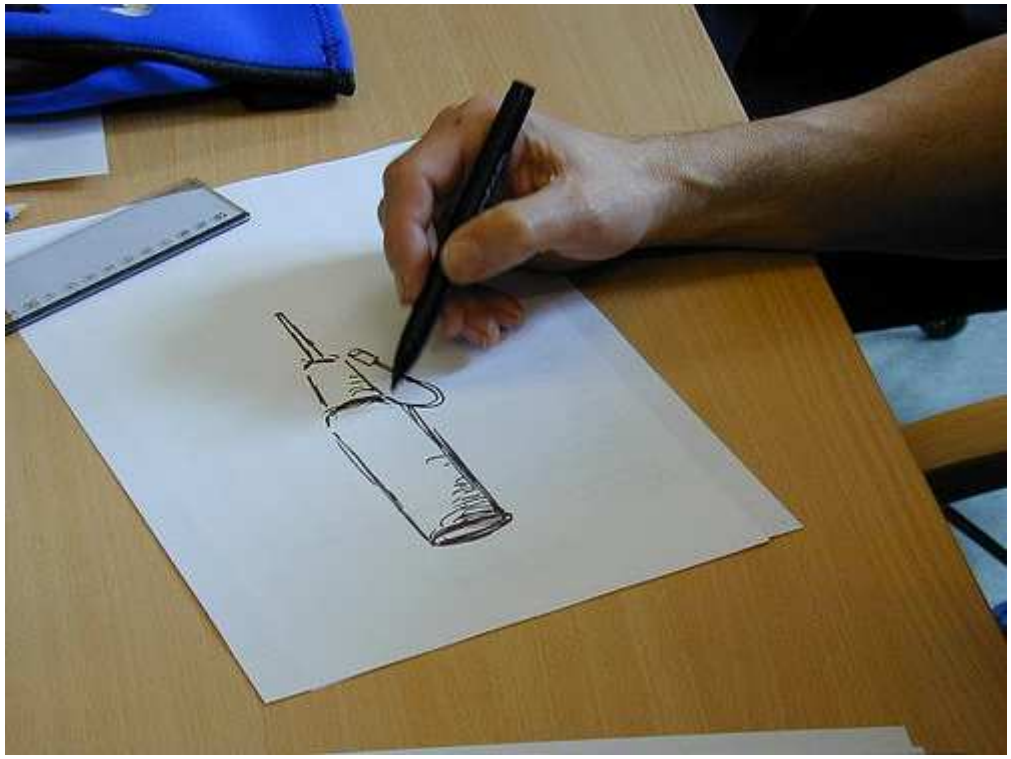


utvikle produkt til ulike typar rom ut frå kravspesifikasjonar

bruke harde, plastiske og tekstile materiale i produktutvikling

planleggje og dokumentere arbeidsprosessen frå idé til ferdig produkt

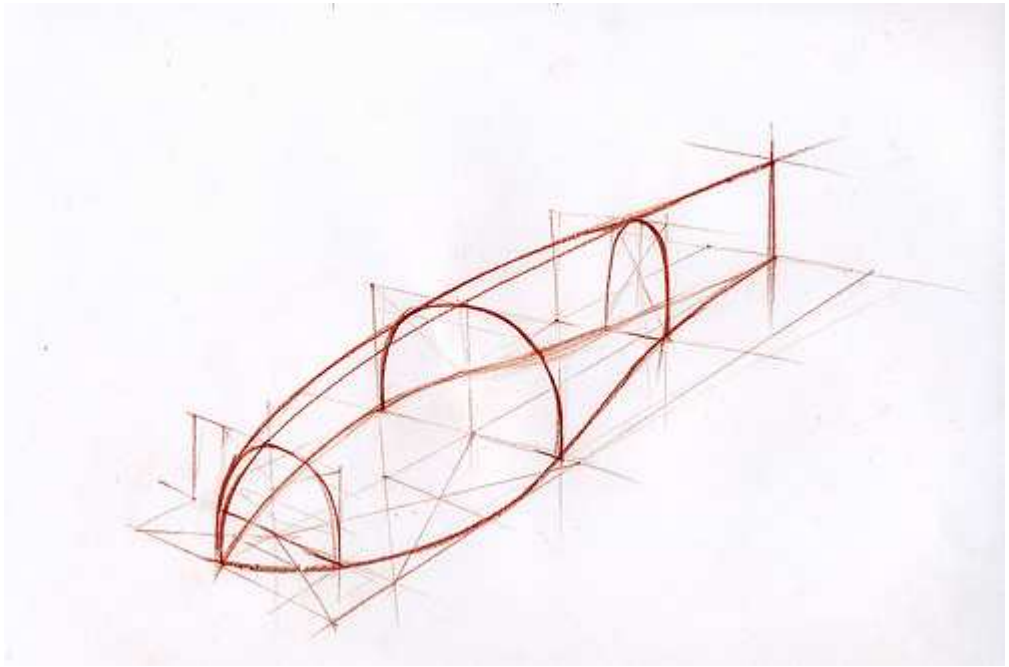
presentere og vurdere form, farge, funksjon og materiale i eige arbeid



lage skisser og utarbeide arbeidsteikningar

utvikle grafisk formgjeving og layout ut frå kravspesifikasjonar

designe klede og utstyr som høyrer til, ut frå kravspesifikasjonar





Opplæringen skal

bidra til at samfunnet får dekket behovet for teknologikyndige, kreative, skapende og reflekterende mennesker med kompetanse innenfor kommunikasjon, design og medieproduksjon.

ta hensyn til at teknologien videreutvikler tradisjonelle medier og skaper nye kanaler, produkter og tjenester, som i sin tur påvirker menneskers medievaner.

bidra til å dekke samfunnets behov for endringsdyktige yrkesutøvere i medie- og kommunikasjonsvirksomheter.





Læreplan i felles programfag vg1 – medier og kommunikasjon

praktisk erfaring med produksjon og grunnleggende arbeid innen norske design- og håndverksyrker

endringsdyktige og bevisste på design og kvalitet i håndverksprodukter og tjenester

videreføring av håndverkstradisjoner og forståelse for håndverkets betydning i samfunnet.



utvikle forståelse for estetiske problemstillinger

gi elevene erfaring med entreprenørskap, utvikling og produksjon av håndverksprodukter

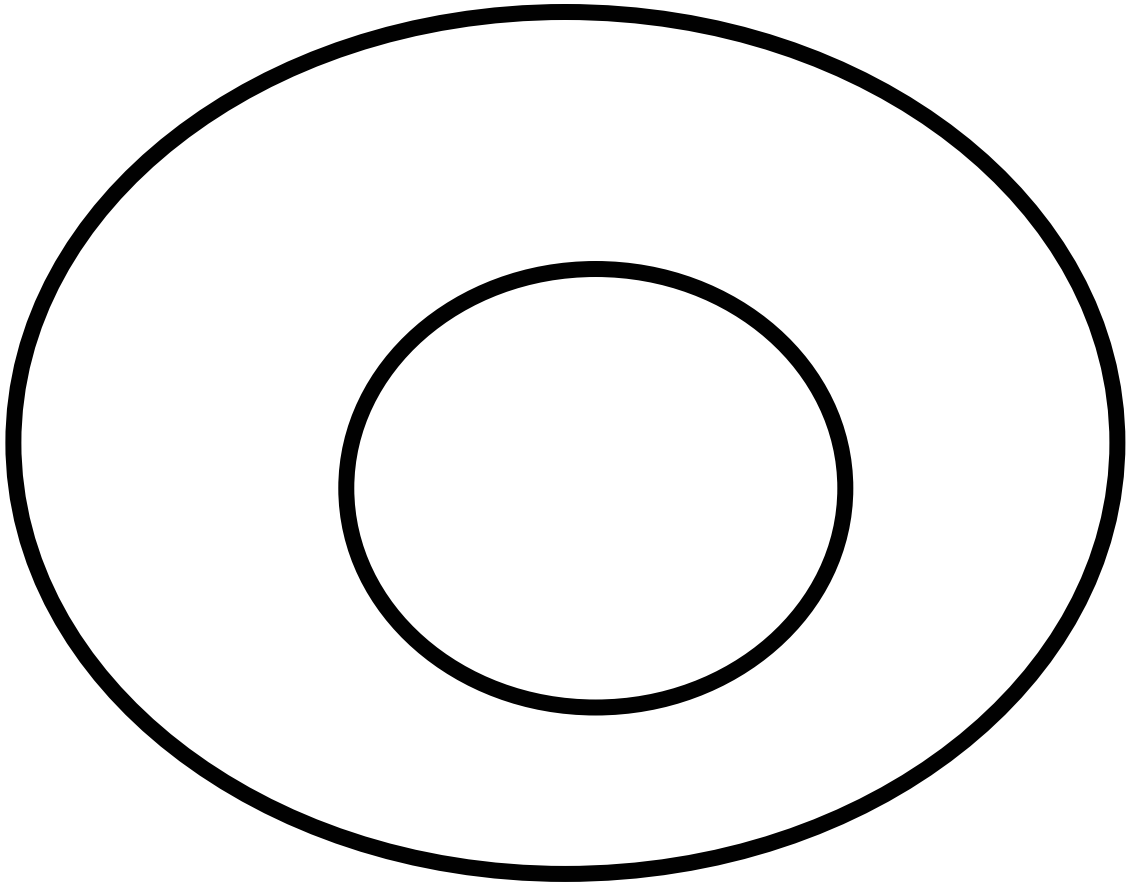
utvikling av håndverksmessige ferdigheter og grunnleggende yrkeskompetanse.

forståelse for forholdet mellom produksjon, marked og økonomi

utvikle tro på egne skapende krefter



Entreprenørskap



Metode kontra fag