

## ENTREPRENÖRSKAP

**Syfte:** Utveckla elevers kreativitet, problemlösning, samarbete och muntliga framställning genom entreprenöriellt arbete.

**Målgrupp:** åk 7-9

**Tidsåtgång:** 3-4 lektioner

**Material för elever:** Penna, digitala verktyg vid behov.

**Förberedelser för lärare:** Förbered gruppindelning och skriv ut en klassuppsättning av bilaga 1 om det ska användas på papper. Ta fram små lappar eller post-it-lappar för eleverna att använda.

---

## GENOMFÖRANDE

Eleverna ska i grupp:

Hitta ett problem i vardagen och ta fram en idé som löser problemet. Därefter forma en enkel affärsidé och pitcha (presentera) en idé muntligt.

## LEKTION 1 – IDÉJAKTEN

### VAD ÄR ENTREPRENÖRSKAP?

Fråga klassen öppet- vad är entreprenörskap? Samla in svar. Delge följande beskrivning.

Entreprenörskap handlar om att:

- se problem eller behov
- komma på idéer som löser problemet
- utveckla en lösning som andra kan ha nytta av
- våga berätta om sin idé

Fokus ligger på kreativitet, samarbete och idéutveckling.

## ÖVNING 1: VEM ÄR DU I GRUPPEN?

Delge eleverna instruktionerna:

Innan ni börjar arbeta med idéer ska ni kort fundera över hur ni fungerar i en grupp. Alla roller är viktiga i entreprenörskap.

### STEG 1- ENSKILT 3-5 MIN

Läs rollerna nedan och markera 1-2 roller som stämmer bäst på dig just nu.

- **Idésprutan** - kommer på många idéer snabbt, tänker fritt och kreativt
- **Ordningsamma** - skapar struktur, håller koll på tid och uppgifter
- **Genomföraren** - gillar att göra, testa och få saker klara
- **Lyssnaren** - ser till att alla får komma till tals, sammanfattar
- **Kritiska tänkaren** - ställer frågor, ser risker och förbättringar
- **Pepparen** - skapar bra stämning och motivation i gruppen

Det finns inga rätt eller fel roller - alla behövs.

### STEG 2- I GRUPP, 5 MIN

- Berätta för varandra vilka roller ni valt.
- Diskutera:
  - Vilka roller har vi gott om?
  - Saknas någon roll?
  - Hur kan vi hjälpas åt under arbetet?

## ÖVNING 2

### STEG 1- PROBLEMSPANARNA (BRAINSTORM)

- Skriv ner så många problem du kan komma på (ett per lapp).
- Tänk på vardagen: skolan, fritiden, hemmet, nätet, miljön.
- Inga idéer är dåliga
- Ingen diskussion
- Kvantitet är viktigare än kvalitet

### STEG 2- SORTERA OCH VÄLJ

- Lägg ihop alla lappar i gruppen.
- Sortera dem i teman (t.ex. skola, hälsa, miljö, teknik).
- Varje elev får 3 röster.
- Rösta på de problem ni tycker är viktigast.

Välj ett problem att jobba vidare med.

### STEG 3- LÖSNINGSBRAINSTORM

Nu tänker ni tvärtom - hur kan problemet lösas?

- Skriv minst 10 olika lösningar.
- Även tokiga idéer är välkomna.
- Välj en lösning att arbeta vidare med.



## LEKTION 2 – FRÅN IDÉ TILL AFFÄRSIDÉ

Fråga klassen- vad är en affärsidé? Samla in svaren.

Delge förklaring på vad en affärsidé är. Affärsidén ska svara på frågorna om vad produkten är, vilken är målgruppen, vad idén kommer hjälpa kunden med.

Nu ska idén formuleras. Använd Affärsidétriangeln och svara på frågorna.

### STEG 1 - AFFÄRSIDÉ-TRIANGELN

Fyll i tillsammans:

**Problem** - Vad är det som inte fungerar?

**Lösning** - Vad är er produkt eller tjänst?

**Kund** - Vem behöver detta?

Affärsidén i en mening

Använd mallen:

Vi hjälper [kund] som har problemet [X] genom att erbjuda [lösning].

Alternativ på arbetsmarknaden

- Finns det något liknande redan?
- Vad gör er idé annorlunda eller bättre?

### STEG 2- SWOT-ANALYS AV AFFÄRSIDÉN

Nu ska ni undersöka er affärsidé lite djupare med hjälp av en SWOT-analys. SWOT är ett verktyg som används inom entreprenörskap för att förstå styrkor och utmaningar.

SWOT står för:

- **S - Strengths (Styrkor):** Vad är bra med vår idé?
- **W - Weaknesses (Svagheter):** Vad är svårt eller mindre bra?
- **O - Opportunities (Möjligheter):** Vad kan hjälpa idén att lyckas?
- **T - Threats (Hot):** Vad kan stoppa eller försvåra idén?

Instruktion: Diskutera i grupp och fyll i svaren.

## LEKTION 3 – FÖRBERED OCH HÅLL PITCH

En pitch är en kort och tydlig presentation där ni försöker övertyga andra om att er idé är bra.

### STEG 1 - 60-SEKUNDERS PITCH – STRUKTUR

1. **Krok** - väck intresse (fråga eller påstående)
2. **Problemet** - vad är fel idag?
3. **Lösningen** - er idé
4. **Kunden** - vem behöver detta?
5. **Avslut** - slogan eller stark slutmening

Alla i gruppen ska delta.

### STEG 2- REDOVISNING

Ni presenterar inför klassen. Efter varje pitch får ni:

- två saker som var bra
- ett förbättringsförslag

### STEG 3- REFLEKTION (ENSKILT)

Svara kort:

- Vad fungerade bra i gruppen?
- Vad var svårt?
- Vad har du lärt dig om att ta fram idéer?

## KÄLLA:

Med inspiration av skriften Entreprenörskap - En praktisk handbok från Arena Skolinformation

<https://arbetslivskoll.se/material/entreprenorskap-i-praktiken/>

## BILAGA 1-ELEVHÄFTE ENTREPRENÖRSKAP

### ÖVNING 1: VEM ÄR DU I GRUPPEN?

Läs rollerna nedan och markera 1–2 roller som stämmer bäst på dig just nu.

- **Idésprutan** - kommer på många idéer snabbt, tänker fritt och kreativt
- **Ordningsamma** - skapar struktur, håller koll på tid och uppgifter
- **Genomföraren** - gillar att göra, testa och få saker klara
- **Lyssnaren** - ser till att alla får komma till tals, sammanfattar
- **Kritiska tänkaren** - ställer frågor, ser risker och förbättringar
- **Pepparen** - skapar bra stämning och motivation i gruppen

Så kan jag bidra i gruppen:

.....  
.....

#### Steg 2

- Berätta för varandra vilka roller ni valt och diskutera:

Vilka roller har vi gott om?

.....

Saknas någon roll?

.....

Hur kan vi hjälpas åt under arbetet?

.....

### ÖVNING 2 STEG 1: PROBLEMSPANARNA (BRAINSTORM)

#### Instruktion:

- Skriv ner så många problem du kan komma på (ett per lapp).
- Tänk på vardagen: skolan, fritiden, hemmet, nätet, miljön.

#### Regler:

- Inga idéer är dåliga
- Ingen diskussion
- Kvantitet är viktigare än kvalitet

## ÖVNING 2

### STEG 2: SORTERA OCH VÄLJ

- Lägg ihop alla lappar i gruppen.
- Sortera dem i teman (t.ex. skola, hälsa, miljö, teknik).
- Varje elev får 3 röster.
- Rösta på de problem ni tycker är viktigast.

Välj ett problem att jobba vidare med.

Ert problem .....

## ÖVNING 2

### STEG 3: LÖSNINGSBRAINSTORM

Nu tänker ni tvärtom - hur kan problemet lösas?

- Skriv minst 10 olika lösningar.
- Även tokiga idéer är välkomna.
- Välj en lösning att arbeta vidare med.



## LEKTION 2 – FRÅN IDÉ TILL AFFÄRSIDÉ

### ÖVNING 1- FYLL I FRÅGORNAN TILLSAMMANS I GRUPPEN

#### **Problem**

Vad är det som inte fungerar?

.....  
.....

#### **Lösning**

Vad är er produkt eller tjänst?

.....  
.....

#### **Kund**

Vem behöver detta?

.....  
.....

#### AFFÄRSIDÉN I EN MENING

Använd mallen:

Vi hjälper [kund] som har problemet [X] genom att erbjuda [lösning].

Skriv er affärsidé här:

.....  
.....

#### ALTERNATIV PÅ MARKNADEN

Finns det något liknande redan?

.....  
.....

Vad gör er idé annorlunda eller bättre?

.....

## ÖVNING 2: SWOT-ANALYS AV AFFÄRSIDÉN

Diskutera i grupp och fyll i rutorna nedan.

### **Styrkor (S)**

.....  
.....

### **Svagheter (W)**

.....  
.....

### **Möjligheter (O)**

.....  
.....

### **Hot (T)**

.....  
.....

Vad kan vi förbättra i vår idé efter SWOT-analysen?

.....  
.....  
.....



## LEKTION 3 – FÖRBERED OCH HÅLL PITCH

### ÖVNING 1–60-SEKUNDERS PITCH

**Krok** - väck intresse (fråga eller påstående)

.....

**Problemet** - vad är fel idag?

.....

**Lösningen** - er idé

.....

**Kunden** - vem behöver detta?

.....

**Avslut** - slogan eller stark slutmening

.....

### REFLEKTION (ENSKILT)

Vad fungerade bra i gruppen?

.....

Vad var svårt?

.....

Vad har du lärt dig om att ta fram idéer?

.....

