

## Eksempler på praksisfaglighed i folkeskolen

---

### Hvad er de erhvervsrettede ungdomsuddannelser?

Der findes 101 forskellige erhvervsuddannelser, som både kan tages direkte efter grundskolen eller senere i livet, f.eks. efter en studentereksamen. Uddannelserne er delt op i merkantile og tekniske erhvervsuddannelser.

Der er 5 merkantile erhvervsuddannelser, som er placeret i hovedområdet *"Kontor, handel og forretning"*. Eux er obligatorisk på kontor- og finansuddannelsen, mens eventkoordinator, detailhandel og handelsuddannelsen kan tages både som eux og ordinær eud.

Der er 96 tekniske erhvervsuddannelser, hvoraf 40 kan tages med eux. Uddannelserne fordeler sig i tre hovedområder *"Fødevarer, jordbrug og oplevelser"*, *"Omsorg, sundhed og pædagogik"* og *"Teknologi, byggeri og transport"*.

På det treårige gymnasiale område udgøres de erhvervsrettede gymnasiale uddannelser af HTX (teknisk gymnasium) og HHX (handelsgymnasium).

Både erhvervsuddannelser og erhvervgymnasiale uddannelser udbydes af erhvervsskoler<sup>1</sup>.

### Eksempler på praksisfaglighed i grundskolen relateret til erhvervsrettede ungdomsuddannelser

#### Merkantil praksisfaglighed

Den merkantile dannelse handler ligesom almen dannelse om at kunne indgå i et demokrati, være livsduelig, om personlig myndighed og humanitet. Derudover omfatter merkantile færdigheder også innovation, kreativitet, vilje og dømmekraft.

En merkantil praksisfaglighed i folkeskolen bør således være bygget op om flere af disse færdigheder, hvor eleverne lære at knytte sig selv og sit fag til noget større. Det kan ske gennem flere aktiviteter.

- Der kan udvikles innovations- og udviklingsforløb i tråd med *"Projekt Edison"*, som er et pædagogisk udviklingsprojekt med fokus på elevens og lærerens holdning og evne til kreativitet og produktudvikling. Den grundlæggende idé er, at lærere og elever i 6.-7. klasse skal følge et forløb, hvor viden, idégenerering og teamsamarbejde fører til udvikling fra en idé til et produkt, som til sidst skal markedsføres på en messe sammen med andre skoleprojekter. Produkter forstås bredt som både koncepter og håndgribelige produkter med konkret idé og funktion. De merkantile projekter skal være fokuseret på problemløsning af kommerciel karakter tilpasset alderstrinnet.

---

<sup>1</sup> Erhvervsskolerne har flere forskellige betegnelser. Bl.a. handelsskole, teknisk skole, SOSU-skole og landbrugsskole.

- Der kan arbejdes med virksomhedsbesøg og virksomhedscases, hvor eleverne kan "overtage" en del af en virksomhed i en time, en dag, i et projekt eller lignende. Her kan der arbejdes med elevernes handlingsorienterede kompetencer ift. løse specifikke erhvervsrelaterede problemstillinger.
- Eleverne kan opstarte en fiktiv butik på skolen, gennemføre kampagner for butikkens produkter, forholde sig til butikkens udgifter, indtægter mv. Afslutningsvis kan eleverne arbejde med, hvordan man lukker en butik ned igen.
- I forhold til at klæde eleverne på med professionel dømmekraft i forhold til etik, moral og bæredygtighed, kan der arbejde med cases fra virksomheder eller tilpassede undervisningsforløb med fokus på, hvad der er rigtig og forkert f.eks. i forhold til produktionsforhold, arbejdsvilkår, forsyningskæder mv. Der kan også arbejdes med analyseprojekter i forskellige fag, hvor fokus er på den tredobbelte bundlinje, så eleverne både skal forholde sig til sociale, miljømæssige og økonomiske aspekter i en virksomhed. Her kommer verdensmålene også i spil.
- Der kan løses konkrete udfordringer – f.eks. hvilken emballage har den mindste miljøbelastning? Hvordan afhænger madvarers holdbarhed af emballage, og hvilke løsninger er bedst ift. madspild? Hvordan pakkes en lastbil, så den har mest muligt gods med? Hvilke varer er mest bæredygtige – tag i supermarked og sammenhold varer fra Danmark og udlandet – økologi, transport mv.
- Handel omfatter i høj grad kulturel handelskompetence. Elever kan få indblik i andre kulturer ved at invitere ansatte fra mange forskellige lande ind på skolen og lave projekter om forskellene i, hvordan de handler, arbejder og samarbejder. Der kan laves projekter om forskellige handelskulturer (fra egyptiske gadehandlere til Maersk). Man kan se på cases om verdenshandel og forsyningskæder – hvor mange kulturer skal man kende og kunne færdes respektfuldt i for handle globalt? Dette kan indtænkes i f.eks. sprogfagene – hvordan handler man f.eks. med en tysker? Hvordan er det anderledes end at handle med en dansker?
- Brug "konkurrence" som en positiv drivkraft. Man skal ikke kun lære at være en god taber men også at være en god vinder. Hvad skal der til for, at man kan vinde? – dedikeret og til tider hårdt arbejde, gøre sig umage, foretage fravalg, være fokuseret osv. Det er kompetencer, elever skal bruge i hele deres liv. Se konkurrence som en mulighed fremfor noget, vi helst skal undgå. Dette kan indgå i mange fag.
- Valgfag om f.eks. "Salg og markedsføring". På Tietgen handelsskole udbyder de det valgfag med følgende introduktion "Kunne du tænke dig at arbejde professionelt med salg, digital markedsføring og de nyeste butikstrends - både i butikken og online? Vil du arbejde med at udvikle nye klimavenlige produkter og forretningsideer og sælge dem til netop din målgruppe? Og vil du gerne opleve en spændende og anderledes skoledag? Så er valgfaget Salg og markedsføring lige noget for dig".

### **Teknisk praksisfaglighed**

Herningsholm Erhvervsskole og Social og Sundhedsskolen i Herning har udarbejdet [et katalog](#) med forløb til grundskoler for mellemtrinnet og udskolingen. Forløbene tager udgangspunkt i en bred vifte af erhvervsuddannelser og lægger sig op ad folkeskolens ønske om øget fokus på praksisfaglighed ift. de faglige mål samt målene for det obligatoriske emne "Uddannelse & job".

Målet for tilbuddene er, gennem et stort fokus på karrierelæring og kreativitet, at skabe nysgerrighed og engagement hos eleverne gennem praksisnære forløb, som samtidig også kan give både elever og lærere øget viden om erhvervsuddannelserne, og hvilke job- og karrieremuligheder erhvervsuddannelserne åbner dørene til. Alle forløb bygger på praksis- og anvendelsesorienterede elementer, ligesom det er oplagt at koble tilbuddene med "åben skole"-aktiviteter, hvor man kan inddrage forældre, virksomheder og lærlinge som rollemodeller. Nogle forløb er mobile, så de både kan tilbydes ude på grundskolerne eller på erhvervsskolen. Andre tilbydes alene på erhvervsskolen.

### **Eksempler på forløb**

- "Bliv klog på erhvervsuddannelserne" og "Kend dine Skills"- Forløb i uddannelse og job, hvor eleverne bliver klogere på egne kompetencer og uddannelses- og jobmuligheder.
- "Design og byg et fuglehus" - Forløb på tværs af håndværk & design og matematik. Matematikken anvendes i praksis på værkstederne. Eleverne starter med at designe, tegne og udvælge et fuglehus på skolen. Herefter produceres det i tømreafdelingen, hvor fuglehuskelettet laves og efterfølgende lægges der metaltag på i blikkenslagerværkstedet.
- "Designer for en dag" - Forløb på tværs af håndværk & design og billedkunst. Der arbejdes på tværs af frisør- og snedkerafdelingerne, hvor eleverne kan fremstille en minimodel af et møbel eller brugskunst, en mobilholder eller lignende. De kan også arbejde på frisør-øvelseshoveder med f.eks. fletteteknikker. Eleverne skal udarbejde moodboards efter egen inspiration.
- "Kan du få en god idé?" - Forløb i innovation og entreprenørskab, hvor eleverne bliver præsenteret for idégenerering og kreativ tænkning, hvor målet er at opfinde et produkt, der skaber værdi for andre. Forløbet skal afsluttes med et salgs-pitch for deres produkt.
- "Robotter og mennesker" - Forløb på tværs af matematik og teknologiforståelse, hvor eleverne arbejder med beherskelse af digitale designprocesser, digitalt sprog og løsninger på komplekse teknologiske udfordringer ved programmering af Fable-robotter.
- "Mig og mine" - Forløb på tværs af natur/teknologi og idræt, hvor eleverne arbejder med sundhed, aldring, naturfag, kost, bevægelse og kroppen.
- "Byg en blide - en krigsmaskine fra middelalderen" - forløb på tværs af historie, matematik og fysik/kemi, hvor eleverne skal designe og bygge en affyringsmekanisme, der kan kaste eller skyde en tennisbold så langt som muligt og med størst mulig præcision — og samtidig være flytbar.