

LUPP kopplat till skolans läroplan

Ungdomsenkäten LUPP kan på flera sätt kopplas till läroplanen för årskurs 8 i grundskolan och årskurs 2 i gymnasiet genom att integrera arbetet med enkäten i undervisningen och koppla det till ämnesövergripande mål och centralt innehåll. Här är några förslag på hur detta kan göras och hur läroplanen Lgr22 och Gy11 kopplats till dessa:

Elevinflytande och entreprenöriellt lärande

Läroplanen nämner:

Elevers delaktighet i att påverka undervisning och utveckla problemlösningsförmåga.

Koppling till LUPP:

Låt eleverna arbeta i projektgrupper för att utveckla lösningar på lokala utmaningar baserade på LUPP-resultat, till exempel förbättringar av skolmiljö eller trygghet i närsamhället.

Diskutera och utveckla handlingsplaner för hur ungas röster kan få genomslag i politiska beslut.

Tema 1: Skapa förändring – Ungas röst i samhället

Koppling till LUPP: Frågor om demokrati, delaktighet och inflytande

1. Introduktion – Vad säger unga?

Analysera LUPP-data: Hur många unga upplever att de har inflytande i skolan/kommunen?

Diskutera: Varför är ungas delaktighet viktigt?

2. Praktiskt moment – Kartläggning & analys

Skapa en egen skolenkät om elevinflytande.

Analysera: Vilka frågor är viktigast för eleverna? Hur kan vi påverka?

3. Agera – Skapa en förändring

Elevinitiativ: Eleverna utformar ett projekt för att stärka elevinflytandet i skolan.

Exempel på projekt:

Förbättra matsalen genom att starta en elevgrupp för skolmaten.

Påverka schemalagningen för att minska stress.

Skapa en plattform för elevidéer där elever kan rösta på förslag.

4. Redovisning & påverkan

Elever presenterar sina idéer för klassen/skolledning/elevråd.

Testa en idé i praktiken och utvärdera resultatet.

Tema 2: Entreprenöriellt lärande – Skapa en tjänst eller produkt

Koppling till LUPP: Frågor om fritid, framtid och arbete

1. Introduktion – Behovsanalys & idéutveckling

Analysera LUPP-data om fritid och framtid: Vilka behov har unga?

Diskutera: Vilka tjänster eller produkter skulle kunna förbättra ungas vardag?

2. Praktiskt moment – Innovation & affärsidé

Elever identifierar problem och brainstormar lösningar.

Exempel på idéer:

En app för att hitta trygga platser att hänga på efter skolan.

En kampanj för att öka fysisk aktivitet bland unga.

En social plattform för elevinflytande i kommunen.

3. Prototyp & pitch

Skapa en enkel prototyp (affisch, presentation, app-skisser).

Träna på att pitcha idén för en jury (t.ex. lärare, klassen, elevråd, företagare).

4. Test & vidareutveckling

Elever testar sina idéer i liten skala.

Feedback & förbättringar – vad kan utvecklas?

Tema 3: Framtid & Arbetsliv – Skapa ditt drömjobb

Koppling till LUPP: Frågor om ungas syn på arbetsmarknaden

1. Introduktion – Vad vill unga jobba med?

Analysera LUPP-data om framtid och arbete.

Diskutera: Vad påverkar ungas val av yrke?

2. Praktiskt moment – Utforska yrken & skapa en framtidsvision

Intervjua personer med olika yrken.

Skapa en visionstavla över sitt drömjobb.

3. Entreprenöriell uppgift – Skapa en egen arbetsplats

Om du fick starta ett företag eller projekt, vad skulle det vara?

Skriv en enkel affärsplan och marknadsföringsstrategi.

4. Presentation & nätverkande

Elever presenterar sina idéer för mentorer, klassen eller lokala företagare.