



## Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 2020
Institution	Tønder Handelsskole
Uddannelse	hhx
Fag og niveau	Innovation C
Lærer	Mia Møballe Oesen (MO)
Hold	2019binc31 Innovation C

### Forløbsoversigt (7)

Forløb 1	Introduktion til Innovation
Forløb 2	Du er innovativ
Forløb 3	Horror house event
Forløb 4	Hjælp unge hjemløse
Forløb 5	Bustur i Tønder Kommune
Forløb 6	Innovation i samfundet
Forløb 7	Forretningsplan

## Forløb 1: Introduktion til Innovation

<b>Forløb 1</b>	Introduktion til Innovation
<b>Indhold</b>	<p>Dette forløb gør eleverne i stand til at forstå de forskellige centrale begreber til faget innovation.</p> <p>Vigtige teorier og begreber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Definitionen på innovation</li> <li>* 3 typer af innovation</li> <li>* 7 former for innovation</li> <li>* Værdibegrebet</li> <li>* Pain, job og value proposition</li> <li>* 3 former for bæredygtighed</li> <li>* Samarbejde og teams</li> <li>* Forretningsmodeller</li> </ul> <p>Bogen "Innovationsgrundbogen C" af Phillipsen, Petersen og Christensen er primært brugt i dette forløb.</p> <p>Noter: Hej INNO :) Tak for en god start! Til i dag skal I hver især huske, at medbringe min. 2 stykker gammelt tøj som I ikke bruger mere. Vi skal være i MindFactory! Vi ses!</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag</p> <p>Kernestof: Forretningsmodeller og værdiskabelse: Forretningsmodeltyper Samarbejde og organisering: Ledelse og organisering Samarbejde og organisering: Netværk og interessenter Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning Gruppearbejde Elevfremlæggelser Opgaver Veksling mellem induktiv og deduktiv undervisning Små lege, hvor eleverne skal kunne huske elementer fra sidste undervisningsgang (Anslag + lukninger)</p>

## Forløb 2: Du er innovativ

<b>Forløb 2</b>	Du er innovativ
<b>Indhold</b>	<p>Forløbet fremmer elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling, og eleverne skal udvikle værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed.</p> <p>Eleverne opnår viden, kundskaber og færdigheder til at kunne arbejde med innovative processer og forløbet er med til at fremme elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner.</p> <p>Desuden introduceres væsentlige begreber indenfor faget innovation og arbejder med en innovationsfaglig udfordring; "Værdier i skabet"</p> <p>Der tages udgangspunkt i bogen "INNO - din grundbog til innovation og foretagsomhed"s første forløb: Du er innovativ.</p> <p>Her er der lagt vægt på elevernes kreative mindset, deres forståelse for gruppesamarbejde og første gang de stifter bekendtskab med redskabet om NABC-pitch.</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling</p> <p>Kernestof: Forretningsmodeller og værdiskabelse: Værditilbud og værdiskabelse Behov og muligheder: Marked, kunder og brugere Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser Foretagsomhed: Entreprenørielle handlinger</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer Skriftligt arbejde Eksperimentelt arbejde Teamsamarbejde</p>

### Forløb 3: Horror house event

<b>Forløb 3</b>	Horror house event
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne skal planlægge og udfører et event, i samarbejde med to andre klasser. Klassen her er primus motor på eventet, og det er dem der sætter rammer, dagsorden og finder tema, navn osv. til eventet. Dette års tema er "Horror" og eleverne skal lave et spøgelseshus.</p> <p>Desuden kommer der et foredrag fra Århus Universitet, hvor eleverne vil opleve mere om genren "Gys".</p>
<b>Omfang</b>	4 lektioner / 3 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Kernestof: Behov og muligheder: Marked, kunder og brugere Samarbejde og organisering: Ledelse og organisering Kreativitet og idégenerering: Designprocesser og visualisering Foretagsomhed: Etablering og finansiering</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Eventplanlægning Foredrag - oplæg fra Århus Universitet Gruppearbejde Gruppearbejde med andre skoler og klasser</p>

## Forløb 4: Hjælp unge hjemløse

<b>Forløb 4</b>	Hjælp unge hjemløse
<b>Indhold</b>	<p>Centrale teorier og modeller: Designprocesmodellen, brugerrejse, personas, rapid prototyping, innovative kompetencer, stage gate modellen, lean startupmodellen.</p> <p>Eleverne skulle lære følgende: lære at arbejde med designprocesmodellen lære om metoder til at forstå brugere og du skal tale med relevante brugere. lære at lave prototyper lære at gennemføre en designproces i praksis kunne reflektere over arbejdet med innovationsprocesmodeller</p> <p>Supplerende stof: Forløb 3 - hjælp unge hjemløse</p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed</p> <p>Kernestof: Behov og muligheder: Marked, kunder og brugere Behov og muligheder: Diffusion og adoptanter Kreativitet og idégenerering: Metoder til divergent og konvergent tænkning Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser Kreativitet og idégenerering: Designprocesser og visualisering Foretagsomhed: Entreprenørielle handlinger</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Gruppearbejde Klasseundervisning Elev fremlæggelser Digitale redskaber</p>

## Førløb 5: Bustur i Tønder Kommune

<b>Førløb 5</b>	Bustur i Tønder Kommune
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne har skulle arbejde med et projekt for Tønder kommune, som hvert år arrangere en bustur rundt i kommunen. De har dog gerne ville ændre deres målgruppe til at være unge mennesker, som gerne skulle få et nyt forhold til deres kommune og eventuelt vælge kommunen efter endt videregående uddannelse. Målgruppen blev fastlagt til at være unge 1.g'ere og herefter skulle eleverne ud fra teorien om effectuation styrer deres proces og sørge for at planlægge en bustur for målgruppen. Eleverne fik selv lov til at danne grupper.</p> <p>Supplerende stof: Projekt bustur</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag</p> <p>Kernestof: Samarbejde og organisering: Netværk og interessenter Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Gruppearbejde Fremlæggelse Udarbejdelse af promotionmateriale</p>

## Forløb 6: Innovation i samfundet

<b>Forløb 6</b>	Innovation i samfundet
<b>Indhold</b>	Eleverne skal arbejde med spørgsmål omkring emnet med Innovation i samfundet. Eleverne har efter arbejdet en samtale med underviser.  Supplerende stof: Innovation i samfundet
<b>Omfang</b>	4 lektioner / 3 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder  Kernestof: Samfundsmæssige forhold: Innovations betydning på samfundsniveau
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde, med sammensatte grupper af 4-6 personer. Gruppesamtale Induktive arbejdsform, med spørgsmål

## Forløb 7: Forretningsplan

<b>Forløb 7</b>	Forretningsplan
<b>Indhold</b>	<p>Konkret skal eleverne kunne</p> <p>Redegøre for formålet med at udarbejde en forretningsplan før en opstart af en virksomhed eller et nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed.</p> <p>Redegøre for målgrupperne for en forretningsplan og deres forskellige tilgange til forretningsplanen.</p> <p>Udarbejde en forretningsplan for en ny virksomhed/nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed.</p> <p>Redegøre for afsætningsmæssige problemstillinger i forbindelse med opstart af ny virksomhed.</p> <p>Desuden bruges dette forløb som afslutning på faget, hvor eleverne skal afslutte med enten en gruppeeksamen eller individuel eksamen - hvor eleven skal kunne vise processen og reflektere over processen, til tidligere forløb.</p> <p>Dette forløb er primært udarbejdet som "nødundervisning" i perioden med covid-19 situationen.</p>
<b>Omfang</b>	18 lektioner / 13.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:  identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer  anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller  bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed  kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag  anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen</p> <p>Kernestof:  Forretningsmodeller og værdiskabelse: Værditilbud og værdiskabelse  Forretningsmodeller og værdiskabelse: Forretningsmodeltyper  Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser  Foretagsomhed: Etablering og finansiering  Tendenser og aktualitet: Aktuelle tendensers betydning for forretningsmodeller  Samfundsmæssige forhold: Faktorer der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Fagligt hentes viden fra andre fag såsom virksomhedsøkonomi og afsætning.  Der bliver således tale om en vekselvirkning mellem teori og praksis  Projektorienteret arbejde  Læreren som coach /stor grad af elevstyring  Gruppearbejde  Fremlæggelse - individuelt og som gruppe</p>