

Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 2026
Institution	Det Blå Gymnasium Tønder
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Innovation C
Lærer(e)	Mia Oesen
Hold	Valgfag HHX 2g
Litteratur	Innovationsgrundbogen C-B, systime.dk

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Forløb 1	Introduktion til innovation
Forløb 2	100 kr. projekt
Forløb 3	Company Programme
Forløb 4	Danmarks næste Klassiker
Forløb 5	Samfundsmæssige forhold

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Forløb 1	Introduktion til innovation
Indhold	<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"> • Definitionen på innovation • 3 typer af innovation • 7 former for innovation • Værdibegrebet • Pain, job og value proposition • 3 former for bæredygtighed • Samarbejde og teams <p>Innovationsgrundbogen c-b er brugt til dette område.</p>
Omfang	2 moduler / 3 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: 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: Samarbejde og organisering: Netværk og interessenter Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Kort deduktiv introduktion efterfulgt af forskellige øvelser</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Klasseundervisning</p> <p>Fremlæggelser</p> <p>Små lege, hvor eleverne skal kunne huske elementer fra sidste undervisningsgang</p>

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Forløb 2	100 kr. projekt
Indhold	<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, og formår at finde en værdiskabende handling.</p> <p>Der tages udgangspunkt i bogen Innovationsgrundbogen c-b, omkring forløbet om "100 kr. virksomhed".</p> <p>Her er der lagt vægt på elevernes kreative mindset, deres forståelse for gruppesamarbejde og innovationsprocesser. Desuden var der også fokus på, at eleverne gennemførte innovationsprocessen, samt kunne reflektere over denne.</p> <p>Områder der ellers var fokus på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innovative kompetencer • Adizes ledelsesroller • Belbins teamroller • Netværk • Job, pain og value proposition • Ideudviklingsmetoder • Idevurderingsmetoder • Forretningsmodel • Regnskab
Omfang	13 moduler – 01.09.25-10.10.25
Særlige fokuspunkter	<p>At lade eleverne udforske egen kreativitet og evne til ideskabelse, og hjælpe dem på vej med idegenereringsteknikker</p> <p>Redegøre for invention og kunne anvende metoder til generering af nye ideer</p> <p>Endvidere var der fokus på at eleverne skulle kunne genkende deres rolle i teams og opnå en god forståelse for teamsamarbejde.</p>

Væsentligste arbejdsformer	<p>Fortrinsvis induktiv undervisning, dog med enkelte moduler med deduktiv undervisning</p> <p>Praktisk arbejde med idegenerering, Brainstorming mm. Brugen af internetbaseret idegenereringsredskaber er også anvendt.</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Elevpræsentationer/ med elevevalueringer</p>
---------------------------------------	--

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 3	Company Programme – CP
Indhold	<p>Alle elever har deltaget i Fonden for Entreprenørskabs konkurrence; Company Programme. Her har eleverne selv dannet grupper. Eleverne har kunne arbejde med bl.a. forretningsplanen som hovedformål og ellers har eleverne skulle opnå viden indenfor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redegøre for formålet med at udarbejde en forretningsplan før en opstart af en virksomhed eller et nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed. - Redegøre for målgrupperne for en forretningsplan og deres forskellige tilgange til forretningsplanen. - Udarbejde en forretningsplan for en ny virksomhed/nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed. - Redegøre for afsætningsmæssige problemstillinger i forbindelse med opstart af ny virksomhed. <p>Inden eleverne deltager i Company Programmes officielle konkurrence, har vi på skolen en intern konkurrence forinden, således eleverne kan teste deres evner forinden den "rigtige" konkurrence starter.</p> <p>2 Grupper gik videre til regionsmesterskabet i Kolding og 1 enkelt gruppe derfra gik videre til DM i København (Ved siden af den daglige undervisning).</p>
Omfang	Løber ca. Fra uge 43 2025 til uge 10 2026
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder identificerer, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer 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: Forretningsmodeltyper Behov og muligheder: Diffusion og adoptanter Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Metoder til divergent og konvergent tænkning Tendenser og aktualitet: Aktuelle tendensers betydning for forretnings-</p>

	modeller Samfundsmæssige forhold: Innovations betydning på samfundsniveau Samfundsmæssige forhold: Faktorer der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde på tværs i klassen Projektarbejde Selvstændigt gruppearbejde Oplæg

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 4	Danmarks næste klassiker
Indhold	Efter deltagelse i Company Programme, har eleverne arbejdet med serien om: "Danmarks næste klassiker 2025" på DR1. Denne udsendelse har givet eleverne viden om hvordan processer kan se forskellige ud, samtidig med kreativitet og idégenerering sker på forskellige måder. Dette har også været brugt som et reflekterende forløb til deres eget forløb i Company Programme.
Omfang	Marts og April
Særlige fokuspunkter	Kernestof: Forretningsmodeller og værdiskabelse: Forretningsmodeltyper Behov og muligheder: Diffusion og adoptanter + Brugerdreven innovation Kreativitet og idégenerering: Metoder til divergent og konvergent tænkning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde på tværs i klassen Projektarbejde Selvstændigt gruppearbejde Oplæg

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 5	Samfundsmæssige Forhold
Indhold	<p>Eleverne skal kunne redegøre for innovationers betydning for samfundsudviklingen og hvordan et samfunds vilkår har betydning for innovationsaktiviteter.</p> <p>Sammenhængen mellem et lands innovationsniveau og den økonomiske vækst i landet.</p> <p>Der er kort blevet arbejdet med Porter's diamant, Kondratieffs bølger, statens rolle og konkurrenceevne.</p> <p>Desuden er der også kort blevet inddraget temaet om kvindelige iværksættere ifm. Innovation i tiden.</p>
Omfang	April/Maj 2026 – 2 moduler
Særlige fokuspunkter	<p>Kernestof:</p> <p>Samfundsmæssige forhold: Innovations betydning på samfundsniveau</p> <p>Samfundsmæssige forhold: Faktorer der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt</p> <p>Kapitel 15 i innovationsgrundbogen c-b, systime.dk</p> <p>Kapitel 16.1 i innovationsgrundbogen c-b, systime.dk</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Gruppearbejde på tværs i klassen</p> <p>Selvstændigt gruppearbejde</p> <p>Oplæg</p>

[Retur til forside](#)