

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Maj 2021
Institution	Skanderborg-Odder Center for uddannelse
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Innovation C
Lærer(e)	Tommy Erhardtsen
Hold	HH2A IN & In2H1

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Du er innovativ
Titel 2	Du skaber værdi
Titel 3	Du ser muligheder
Titel 4	Du starter op
Titel 5	Karrierelæring

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

[Retur til forside](#)

Titel 1	Du er innovativ
Indhold	Inno.systeme.dk – Forløb 1 <ul style="list-style-type: none">• Forretningsmodeller og værdiskabelse• Kreativitet og idégenerering• Foretagsomhed
Omfang	August – Oktober
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencedimensioner</p> <ul style="list-style-type: none">• Fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling• Udvikler værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed• Opnår viden, kundskaber og færdigheder til at kunne arbejde med innovative processer• Fremmer elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner <p>Kernestofområder</p> <ul style="list-style-type: none">• Forretningsmodeller og værdiskabelse• Behov og muligheder• Kreativitet og idégenerering• Foretagsomhed
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, innovationsudfordring

Titel 2	Du skaber værdi
Indhold	<p>Inno.systeme.dk – forløb 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forretningsmodeller og værdiskabelse • Behov og muligheder • Kreativitet og idégenerering • Foretagsomhed • Forretningsmodeltyper • Økonomisk bæredygtighed
Omfang	November-December
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencedimensioner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling. • Udvikle værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed. • Varetage samarbejde med relevante (eksterne) interessenter. • Arbejde med innovative processer på virkelighedsnære problemstillinger. • Realisere innovative løsninger. • Udvikle faglig indsigt og handlingskompetence ved eleverne • Opnå viden, kundskaber og færdigheder til at kunne arbejde med innovative processer • Fremme elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner <p>Kernestofområder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forretningsmodeller og værdiskabelse • Behov og muligheder • Kreativitet og idégenerering • Foretagsomhed
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, Projektarbejde, Innovationsudfordring

Titel 3	Du ser muligheder
Indhold	Inno.systime.dk – forløb 3 <ul style="list-style-type: none"> • Behov og muligheder • Forretningsmodeller og værdiskabelse • Kreativitet og idégenerering • Foretagsomhed • Samfundsmæssige forhold
Omfang	December-Januar
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencedimensioner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling. • Udvikler værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed • Opnår viden, kundskaber og færdigheder til at kunne arbejde med innovative processer • Fremmer elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner • Arbejde på tværs af kernestofområder • Diffusion, adoptanter • Faktorer der fremmer og hæmmer diffusion • Åben innovation • Brugerdreven innovation • Kreativitet og idégenerering • Foretagsomhed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • Øvelser – både individuelt og i grupper • Projektarbejdsform indeholdende eksterne undersøgelser og kortlægninger • Skriftligt arbejde • Eksperimentelt og undersøgende feltarbejde

Titel 4	Du lærer teori fordi vi ikke kan gøre så meget andet pga. corona
Indhold	Immaterielle rettigheder Oplevelsesøkonomi Innovation og samfund

	Trends Teams og Teamroller
Omfang	Marts-April
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Immaterielle rettigheder <ul style="list-style-type: none"> ○ Patent ○ Designbeskyttelse ○ Brugsmodel ○ Ophavsret ○ Varemærkebeskyttelse - Teams og teamroller <ul style="list-style-type: none"> ○ Team- og ledelsesroller ○ Konflikter og konfliktrappen. - Innovation og samfund <ul style="list-style-type: none"> ○ De 12 søjler for konkurrencedygtighed ○ Rammebetingelser for iværksætter
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • Projektarbejdsform

Innovationsudfordringer der er arbejdet med:

Quickstarter – Eleverne skulle ved hjælp af fotosafari identificeres problemer.

De skulle anvende simple idégenereringsteknikker til at finde løsninger

De skulle kortlægge deres midler.

Løsningen skulle præsenteres som en NABC pitch på en kort video – Deraf navnet quickstarter.

Innovent – Eleverne blev inddelt i grupper og fik præsenteret udfordringer fra forskellige lokale virksomheder, som skulle gennemføres. Forløbet er gennemført i samarbejde med Skanderborg Erhverv. **Bemærk – dette blev gennemført på en blokdag og flere af eleverne der skal til eksamen kunne ikke deltage i dette forløb, da de havde været nærkontakt til en coronasmittet**

Foreninger – Se nedenstående: INNOVATIONSUDFORDRINGEN: FÅ FLERE NYE MEDLEMMER I FORENINGEN 



iStockphoto.com/SolStock

Denne udfordring handler om, at du – sammen med de andre medlemmer af dit team – skal tiltrække medlemmer til idrætsforeningen.

I skal ud i foreningslivet og både se og være med til at skabe nye muligheder for idrætsforeningen.

Udform en løsning DEL

I skal kontakte jeres lokale idrætsforening. Gå eventuelt gennem dgi.dk og udse jer en sportsgren. Det kan være alt fra cykling, badminton til gymnastik og skydning.

Baseret på jeres forarbejde og research i Anvende-fasen skal I udarbejde et initiativ, som er med til styrke netop jeres udvalgte sportsgren og lokale afdelings relevans for at tiltrække unge i jeres område.

Du og dit team skal selv tage aktion på at kontakte jeres lokale afdeling og den relevante frivillig leder, som varetager netop jeres udvalgte sportsgren.

Slutteligt skal jeres initiativ præsenteres for repræsentanter for jeres udvalgte afdeling. Præsentationen skal indeholde en film, hvor I dokumentere problemet og viser jeres bud på løsningen.

TIP TIL ARBEJDSPROCESSEN DEL

- Der skal vælges et team på fire-fem medlemmer. Dette er centralt, da I skal være i stand til at fordele arbejdsopgaverne imellem jer.
- Udse jer eventuelt en sportsgren, som ingen af jer har prøvet før.
- Den bedste måde at få indblik i netop denne sportsgren er at invitere jer selv til en "prøvetime".

HUSK: Hvis I tager billeder eller laver lyd- og videoptagelser på jeres besøg, bør I altid sikre jer, at det er i orden med alle medvirkende udøvere eller interviewpersoner.

Det er klart at corona-situationen sætter sine begrænsninger på hvad der er muligt. Hvis I ikke kan komme ud og besøge idrætsforeningen, så kan det være at I kan få lov til at interviewe nogen derfra.

For at komme i gang med opgaven skal I således:

1. Starte med at researche på hvad der er af muligheder.
2. Oprette et fælles arbejdsdokument, som I kommer til at arbejde med igennem processen.

3. Beslutte jer for hvilken idrætsforening I vil arbejde med og hvordan det kan gøres.
4. Overveje hvordan I vil kontakte den pågældende idrætsforening og hvordan I vil præsentere jeres forehavende.

Når I kommer lidt længere hen i processen skal I:

1. Gennemføre den praktiske del af jeres besøg hos den lokale afdeling. Overvej om I vil anvende et eller flere af følgende: interviews, observationer, billeddokumentation osv.
2. Indsamle informationer. Der er mulighed for at I kan lave brugerundersøgelser via sociale medier (Facebook, Jodel, Monkey Survey fx) eller via kvalitative interviews, spørgeskemaer eller observationer.
3. Udvælge et emne. I indsamler og oplever en stor mængde af information og skal beslutte sig for hvilket emne I ønsker at gå videre med og idéudvikle på.
4. Konkretisere jeres initiativ. Det skal omdannes til en kortfilm. Der er i undervisningsmaterialet henvisninger til værktøjer til udarbejdelse af kortfilm – disse er dog blot hjælpeværktøjer og ikke regler.

Slutproduktet bliver jeres kortfilm, som I viser for idrætsforeningen og for klassen.

Husk at tænke brugerdreven innovation og diffusion ind i jeres løsning. Ikke at det eksplicit skal nævnes i filmen. Men I skal tænke over begreber undervejs i jeres arbejde.

Skanderborg Kommune – Søbadet (Kun opstartet er ikke gennemført grundet corona). Projektet gik ud på at eleverne blev briefet ved Skanderborg Kulturhus, hvor repræsentanter fra kommunen fortalte om et kommende projekt for kommunen. Projektet var at man ville etablere et område ved søerne, som skal være et samlingspunkt i kommunen. Elevernes opgave var at komme med indspark til hvordan projektet kunne blive udbygget med nye kreative idéer. Eleverne fik arbejdet med det op mod juleferien, men grundet nedlukningen var det ikke muligt at følge projektet til dørs.