

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

Titel 1	Introduktion til Innovation
Indhold	<p>Der tages udgangspunkt i en introduktion til faget innovation ved gennemgang af bekendtgørelsen, og en gennemgang af klassisk kreativitetsteori.</p> <p>Klassen introduceres til hvorfor innovation er nødvendigt i et moderne samfund</p> <p>Derefter præsenteres innovation ved definition af Joseph Schumpeter og hans opdeling i radikale og inkrementelle innovationer, den gennemgående definition af innovation: kreativitet + værdi + handling = innovation jf. KIE-modellen, begreberne iværksætter, iværksætteri, iværksætterskab og iværksætterskab. Klassen præsenteres for de forskellige typer af innovation – produkt-, service- og procesinnovation. Derefter forklares om lande og branchers innovationsaktiviteter og de deraf følgende positive og negative effekter.. I gennemgangen af de forskellige dele inddrages eleverne i gruppearbejde</p> <p>Øvelse: ”Det flyvende æg”</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, s. 7-14</p> <p>Lotte Stenlev, Maria Lynggaard Ehmsen og Teis Brøting Redaktør: Morten Winther Bülow <i>INNO – din grundbog i innovation og foretagsomhed</i></p> <p>Systeme: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, kap 1+2</p>
Omfang	Indgår i forløb 1 i ugerne 33-41 med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Faglige mål: fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, opgaveløsning, gruppearbejde og projektopgave ”Få gamle DVD’er anvendelige”

Titel 2	Ideudvikling
Indhold	<p>Eleverne præsenteres for kreativ og systematisk tilgang til ideudvikling, baseret på divergent og konvergent tænkning. Dernæst præsenteres og arbejdes der med Peter F. Druckers 8 kilder til innovation, ved gennemgang af og eksemplificering af samme 8 kilder.</p> <p>Eleverne introduceres til ”systematisk Ideudvikling i 3 faser” Rød-Gul-Grøn med tilhørende øvelser</p> <p>Eleverne introduceres og arbejder i grupper.</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, Kap 7</p> <p>Systeme: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, Kap 7.</p>
Omfang	Indgår i forløb 1 i ugerne 33-41 og forløb 2 i ugerne 43-50 samt forløb 3 i ugerne 2-9 og i forløb 4 i ugerne 10-20 med 3 lektioner ugentligt med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – redegøre for og anvende kreative teknikker til udvikling af ideer og metoder til vurdering af forretningsideer <p>Faglige mål:</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 <p>Fremme elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, opgaveløsning, gruppearbejde og projektopgave ”Få gamle DVD’er anvendelige”

Titel 3	Pain – Value Proposition - Jury
Indhold	<p>Eleverne skal opnå en forståelse for forholdet mellem Pain – Value Proposition – Jury og hvordan de kan anvendes i praksis i forhold til innovative løsninger Herunder begreber som brugbarhed og brugervenlighed, samt behov og løsningsmuligheder.</p> <p>Eleverne introduceres for begreberne og arbejder med opgaver tilpasset emnet</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, Kap 4</p> <p>Systime: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, Kap 6.</p>
Omfang	Indgår i forløb 1 i ugerne 33-41 og forløb 2 i ugerne 43-50 samt forløb 3 i ugerne 2-9 og i forløb 4 i ugerne 10-20 med 3 lektioner ugentligt med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokus-punkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – redegøre for og anvende begreberne til udvikling, vurdering og evaluering af innovative forretningsideer
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning, opgaveløsning, gruppearbejde, og individuelt arbejde</p> <p>Faglige mål: Fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med innovative ideer herunder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Fremme elevernes nysgerrighed og engagement i fagets discipliner</p>

Titel 4	Teams & lederroller
Indhold	<p>Eleverne skal opnå forståelse for at: Uanset om en virksomhed startes af en eller flere personer, vil der i de fleste virksomheder hurtigt være en række personer involveret i virksomhedens drift. Viden om teamarbejde er derfor nyttigt – for ikke at sige nødvendigt. Et team er en gruppe med et mindre antal gruppemedlemmer, som arbejder sammen om at opnå et fælles mål inden for en fastsat tidsramme. Teamets medlemmer har, samlet set, en række kompetencer, som er nødvendige, men ikke nødvendigvis tilstrækkelige, for at nå et fælles mål. For at få succes med at nå et bestemt mål i et team er det vigtigt, at alle opgaver og roller bliver varetaget – også selvom teammedlemmerne måske ikke på forhånd besidder alle de kompetencer, der skal til. Præsenteres eleverne for Belbins 9 teamroller og disse placeres i et innovationsforløb. Eleverne præsenteres og arbejder efterfølgende med Adizez 4 ledelsesroller. Eleverne tager Adizes test og fordeles i grupper derefter.</p> <p>Efterfølgende præsenteres eleverne for og arbejder med konflikt-trappen og konflikt-håndtering.</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, Kap 6</p> <p>Systeme: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, Kap 5.</p>
Omfang	Indgår i forløb 2 i ugerne 43-50 samt forløb 3 i ugerne 2-9 og i forløb 4 i ugerne 10-20 med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Faglige mål: Eleverne skal kunne: – anvende og kombinere grundlæggende viden om team og teammedlemmers roller ved opstart af egen virksomhed.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, opgaveløsning, Enkeltmands/gruppearbejde, projektopgave

Titel 5	Diffusion
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Med udgangspunkt i: Hvordan en innovation spredes og udbredes i en bestemt tidsperiode. Diffusion kan ske hurtigt eller langsomt; dette kaldes adaptations hastigheden. Det giver kun mening at bruge tid, kræfter og penge på at udvikle og producere et produkt, hvis der er kunder som køber produktet. Men blot fordi en innovation er bedre end de eksisterende produkter på markedet, er der ingen garanti for, at kunderne tager den til sig. Arbejdes der med Everet Rogers 6 årsager til diffusion.</p> <p>Eleverne præsenteres efterfølgende for og arbejder med adaptationskurven og s-kurven.</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, Kap 13</p> <p>Systeme: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, Kap 10</p> <p>Videoklip: 1) https://youtu.be/9QnfWhujPA 2) https://youtu.be/-g_FK1qEIZQ 3) https://youtu.be/VVXuN2drSpg 4) https://youtu.be/j1uc7yZH6eU</p> <p>Samt opgaver til emnet.</p>
Omfang	Indgår i forløb 1 i ugerne 33-41 og forløb 2 i ugerne 43-50 samt forløb 3 i ugerne 2-9 og i forløb 4 i ugerne 10-20 med 3 lektioner ugentligt med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokus-punkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Eleverne skal kunne: – redegøre for diffusion af innovationer</p>

Titel 6	Forretningsplan
Indhold	<p>Formål med forretningsplan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Et redskab til at vurdere den nuværende og fremtidige situation for en virksomhed og dens omgivelser • Et redskab til at beskrive de langsigtede og kortsigtede mål for virksomheden baseret på ovenstående vurdering • Et redskab til at fastsætte passende guidelines for handlinger for at nå kort- og langsigtede mål • <p>Business Model Canvas og SWOT analyses om de bærende værktøjer</p> <p>Undervisningsmateriale: Philipsen, Kristian et al (2012), <i>Innovation</i>, København, Ny teknisk forlag, Kap 5</p> <p>Systeme: Innovationsgrundbogen C-B, ISBN: 978-87-616-8796-8, Kap 12</p> <p>Osterwalders videopræsentation om BMC https://youtu.be/RzkdJiax6Tw</p>
Omfang	Indgår i forløb 3 i ugerne 2-59 samt forløb 4 i ugerne 10-20 med 3 lektioner ugentligt
Særlige fokus-punkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Faglige mål</p> <p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – anvende forretningsmodel som styringsredskab ved opstart af egen virksomhed
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, opgaveløsning, gruppearbejde, og individuelt arbejde

Forløb	Kort præsentation af årets tema forløb herunder
Forløb 1	<p>DVD'er</p> <p>Udvikle innovativ tankegang og nytænkende ideer af umiddelbart ubrugeligt materiale.</p> <p>I grupper skal eleverne ud fra en kasse med gamle udtjente DVD'er transformere dem til et anvendeligt og nyt produkt</p>
Forløb 2	<p>Foreningsudvikling</p> <p>I grupper skal eleverne finde en (selvvalgt) forening, der trænger til en hjælpende hånd for at få fat i deres målgruppe med hensigt på at øges deres medlemstal</p>
Forløb 3	<p>"Løvens Hule"</p> <p>I grupper skal eleverne på baggrund af idegenerering og kreative processer finde på et nyt produkt/service og pitche den med henblik på at opnå tilslutning til en evt. finansiering/forretningspartner.</p>
Forløb 4	<p>100 kr. projekt</p> <p>Eleverne må indskyde et beløb på max kr 25,- pr gruppemedlem, som de ved innovative ideer skal få til at yngle mest muligt</p> <p>Reglerne er meget vide, dog må, gambling, alkohol, stoffer, tobak og prostitution IKKE være en del af løsningen, ligeledes skal ideen og udførslen være etisk og juridisk forsvarlig.</p>