

Stamoplysninger

Termin	August 2025– Juni 2026
Institution	HEG - Aars
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Innovation B
Lærer(e)	Simonia Tjelum
Hold	2B24

Oversigt over undervisningsforløb

Kap 1	Forløb 1: Innovationsfaglig metode
Kap 2	Forløb 2: Grundlæggende innovationsbegreber
Kap 3	Forløb 3: Team og samarbejde
100kr virksomhed	Forløb 4: Skabelse af egen virksomhed
Business Mind Programme	Forløb 5: Innovations konkurrence om skabelse af eget produkt
Julemarked	Forløb 6: Vi bygger juleboder
Company Programme	Forløb 7: Større innovations konkurrence
Elevtrivsel	Praktisk øvelse på skolen

Kap 1	Innovationsfaglig metode
Indhold	<p>Systeme, Innovationsgrundbogen C-B– kap 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan du arbejder i innovationsfaget • Hvad er innovationsfaglig metode • Hvordan arbejder du med kreativitet i innovation • Hvordan du arbejder foretagsomt • Hvordan du indsamler sekundære og primære data herunder kvantitative og kvalitative metoder • Hvordan du arbejder i innovationsprocessen mht. at sammensætte og arbejde i et team • Taksonomi i innovation • Grafisk facilitering i innovation • Præsentationer i innovation
Kap 2	Grundlæggende innovationsbegreber
Indhold	<p>Systeme, Innovationsgrundbogen C-B– kap 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvorfor du skal lære om innovation • Hvordan innovation defineres • Hvilke innovationsformer der findes • Hvad forskellen er på radikal og inkrementel innovation • Hvad værdibegrebet er • Hvad forskellen på invention, innovation og diffusion er • Hvad der forstås ved pain, job to be done, value proposition og jury • Hvad innovationstragten og Pentathlon-modellen er • Hvad kreativ destruktion betyder • Tre former for bæredygtighed • Bæredygtighedsbegrebet • Innovationer skal være økonomisk bæredygtige • Der er stigende interesse for at sikre, at innovationer er socialt og eller miljø-mæssigt bæredygtige • Redskaber til at vurdere innovationer mht. de tre former for bæredygtighed • Cirkulær økonomi • Forskellen på lineær og cirkulær økonomi • Skellen mellem biologiske og tekniske materialer • Innovation i cirkulær økonomi • Virksomhedens overvejelser om den tredobbelte bundlinje
Kap 3	Team og samarbejde
Indhold	Systeme, Innovationsgrundbogen C-B– kap 3

	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad innovationskompetence er, og de fem delkompetencer, begrebet dækker over. • Hvad Jungs personlighedstyper handler om • Hvad et team er • Hvordan et team udvikler sig • Hvilke roller der er nødvendige i et team • Konflikttrappe og konfliktløsning i teams • Forskellige adfærdsmønstre i forbindelse med kommunikation • Forventningsafstemning i samarbejdsaftaler
100kr virksomhed	Skabelse af egen virksomhed
Indhold	Hvert gruppemedlem får 100 kr. som de skal lave en virksomhed ud fra. Virksomhederne sælger deres produkter på skolen eller i byen, det er også tilladt at sælge i elevernes egen fritid. Gruppen med størst indtjening har vundet.
Business Mind Programme	Innovations konkurrence om skabelse af eget produkt
Indhold	Eleverne arbejder i grupper, her opfinder de forskellige produkter eller ydelser, som ikke findes i forvejen. Afslutningsvis kommer de til Herning og Pitcher deres ideer foran et dommerpanel, som giver sparring. Konkurrencen vurderes af dommerne og ranglistes med point til alle grupper.
Julemarked	Vi bygger juleboder
Indhold	Eleverne skal selv producere egne produkter, som skal sælges i boder i Løgstør i forbindelse med besøg af julemanden. Her stiller vi boderne op i gågaden, mens eleverne selv har stået for indkøb, klargøring og salg af deres produkter.
Company Programme	Større innovations konkurrence
Indhold	Her arbejder eleverne videre på den ide de har arbejdet med til Company Mind programme. Nu skal den videreudvikles til prototype, der skal arbejdes på kundesegment og forretningsplanen skal forfines. Alle grupper deltager endnu en gang til en messe i Aalborg, hvor dommere lytter til deres pitch, giver sparring til ideerne og kåre de vindere, som kan gå videre til semifinalen.
Elevtrivsel	Praktisk øvelse på skolen

Indhold	<p>Eleverne arbejder i grupper, hver gruppe udformer et spørgeskema til alle 1G klasserne, som skal danne grundlag for at finde data omkring deres trivsel på skolen. Samtidig husker eleverne tilbage på deres egen start og har nu til opgave at lave et forløb på 3-4 timer, som skal gennemføres for 1G klasserne.</p> <p>Projekterne blev gennemført over 2 fredage, hvor eleverne selv skulle facilitere og gennemføre deres projekt.</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none">• Afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet – nationalt og globalt, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder.• Identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer.• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller samt forklare deres forudsætninger.• Gennemføre innovationsprocessen fra idé til værdiskabende handling.• Ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling.• Indsamle, bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt kritisk at vurdere informationernes anvendelighed.• Kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag.• Udvalge og anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen.