

# Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG  
UNDERVISNINGSMINISTERIET  
STYRELSEN FOR  
UNDERVISNING OG KVALITET

<b>Termin</b>	Juni 2025
<b>Institution</b>	Handelsgymnasiet Silkeborg / College360
<b>Uddannelse</b>	HHX
<b>Fag og niveau</b>	Innovation B
<b>Lærer(e)</b>	Josefine Bielefeldt Thørring
<b>Hold</b>	HHX2k23

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

<b>Forløb 1</b>	Løvens hule
<b>Forløb 2</b>	En innovation i min livstid
<b>Forløb 3</b>	En god idé – Business Mind Programme
<b>Forløb 4</b>	Teoretisk tema: Diffusion
<b>Forløb 5</b>	Forløb: Tomme butikslokaler og oplevelsesøkonomi

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	Løvens hule – introduktion og fagligt samspil med afsætning
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Eleverne introduceres til grundbegreber inden for entreprenørskab og innovation (iværksætter/entreprenør, arketyper, pain/value proposition mv). Herefter arbejder de i grupper med at få en idé til en virksomhed i en faciliteret kreativ proces. Til deres virksomhed laver eleverne en BMC, visualisering/prototype og en pitch. Desuden arbejder de med modeller om konkurrence og marked fra Afsætning.</p> <p>Forløbet gennemføres af 3 klasser sideløbende og afsluttes med en pitchkonkurrence.</p>
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling</li><li>• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller</li></ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Behov og muligheder</li><li>• Kreativitet og idégenerering</li></ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	Løvens hule, klip
<b>Arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasseundervisning</li><li>• Kreativ proces i grupper</li><li>• Præsentation og formidling</li></ul>

<b>Titel 2</b>	En innovation i min livstid
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Eleverne vælger i grupper en væsentlig innovation fra deres livstid, analyserer den med grundbegreber og forbereder en præsentation for klassen om den valgte innovation. Til præsentationen udarbejder de en planche som hænges op i klassen.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder</li> <li>• Bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Behov og muligheder</li> <li>• Samfundsmæssige forhold</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p><b>Kernestof:</b>  <a href="https://innovationsgrundbogen.cb.systeme.dk/">https://innovationsgrundbogen.cb.systeme.dk/</a> (1.1-1.3, 2.4, 2,5)</p> <p>19 sider</p> <p>12 lektioner = 6%</p> <p><b>Supplerende materiale:</b>  Selvvalgt materiale om den valgte innovation  Løvens Hule (klip)</p>
<b>Arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• Gruppearbejde</li> <li>• Præsentation og formidling</li> </ul>

<b>Forløb 3</b>	En god idé – Business Mind Programme
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Eleverne introduceres til grundbegreber om iværksætteri, og identificerer med udgangspunkt i enten egne midler eller udleveret empiri en pain, som de kan starte en iværksættervirksomhed ud fra. Eleverne deltager med udgangspunkt i denne idé i Business Mind Programme ved Danish Entrepreneurship Festival ( <a href="https://danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk/">https://danishentrepreneurshipfestival.ffe-ye.dk/</a> )
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling</li> <li>• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller</li> <li>• Indsamle, bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt kritisk vurdere informationernes anvendelighed</li> <li>• Identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Behov og muligheder</li> <li>• Kreativitet og idégenerering</li> <li>• Forretningsmodeller og værdiskabelse</li> <li>• Samarbejde og organisering</li> <li>• Foretagsomhed</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p><a href="https://innovationsgrundbogenb.systime.dk/">https://innovationsgrundbogenb.systime.dk/</a> 4.2, 4.4, 7.1-7.3, 12.1 (p213, 307)</p> <p><b>Supplerende materiale:</b></p> <p>Artikler:</p> <p><a href="https://www.dr.dk/nyheder/kultur/film/de-revolutionerede-dine-tv-vaner-paa-5-aar-saadan-fik-netflix-tronen">https://www.dr.dk/nyheder/kultur/film/de-revolutionerede-dine-tv-vaner-paa-5-aar-saadan-fik-netflix-tronen</a></p> <p>Selvvalgt artikel om iværksætter</p> <p>30,4 sider</p> <p>26 lektioner = 13%</p> <p>Film:</p> <p>The Founder</p> <p>Podcast:</p> <p><a href="https://ivaerksaetterhistorier.dk/?s=baobab">https://ivaerksaetterhistorier.dk/?s=baobab</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• Kreativ proces i grupper</li> <li>• Præsentation og formidling</li> </ul>

<b>Titel 4</b>	Teoretisk tema: Diffusion
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Eleverne introduceres til og arbejder med de forskellige begreber og modeller indenfor diffusion. Hver dobbeltlektion består af teorigennemgang og arbejde med en større case-opgave (cirka 40 minutter) samt opsamling herpå.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller</li> <li>• Afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Behov og muligheder</li> <li>• Samfundsmæssige forhold</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p><b>Kernestof:</b>  <a href="https://innovationsgrundbogencb.systeme.dk/10.1-10.4">https://innovationsgrundbogencb.systeme.dk/ 10.1-10.4</a>  <a href="https://fraidetilvirkelighed.systeme.dk/?id=147&amp;L=0">https://fraidetilvirkelighed.systeme.dk/?id=147&amp;L=0</a></p> <p>24,9 sider</p> <p>14 lektioner = 7%</p> <p><b>Supplerende materiale:</b>  Artikel om el-biler: Grønt lys til selvkørende biler  <a href="https://www.dr.dk/drtv/se/verdens-rigeste-milliardaerer_-de-nye-superhelte_342236">https://www.dr.dk/drtv/se/verdens-rigeste-milliardaerer_-de-nye-superhelte_342236</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• Gruppearbejde</li> </ul>

<b>Titel 5</b>	Forløb: Tomme butikslokaler og oplevelsesøkonomi
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Eleverne præsenteres for en innovationsudfordring om mange tomme butikslokaler i provinsbyer. Dette bruger de som udgangspunkt for en innovationsproces efter designprocesmodellen. Sideløbende arbejdes med begreber fra oplevelsesøkonomi.
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling</li> <li>• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller</li> <li>• Indsamle, bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt kritisk vurdere informationernes anvendelighed</li> <li>• Identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Behov og muligheder</li> <li>• Foretagsomhed</li> <li>• Samfundsmæssige forhold</li> <li>• Tendenser og aktualitet</li> <li>• Foretagsomhed</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• Videoproduktion og fremvisning</li> <li>• Gruppearbejde</li> </ul>