



UNDERVISERVEJLEDNING: UDFORDRING TIL DIN INNOVATIONSPROCES

TEMA, MÅLGRUPPE OG VARIGHED

I "udfordring til din innovationsproces" arbejder eleverne med innovation. Materialet henvender sig til grundforløbs- såvel som hovedforløbs elever. En innovationsproces kan ned- og opskaleres alt efter, hvor dybdegående man ønsker at arbejde med de enkelte faser ([læs mere om processmodeller og disses faser her](#)). Man kan arbejde med innovation i et enkelt modul eller flere dage.

LÆRINGSMÅL (UDARBEJDET AF VFV)

- Jeg kan udvælge, undersøge og forstå en faglig udfordring
- Jeg kan gennemføre en innovativ proces

RESSOURCER/MATERIALER

Materialer til Open Space: Post it, A5-papir til idégenerering, tuscher, A4-papir til overskrifter
Materialer til mock-up: papkasser, papir, lim, snor, tape, tuscher mm.

FØR UNDERVISNINGEN

- Se (og eventuelt udvælg) udfordringer [her](#)
- Se (og eventuelt udvælg) en innovativ procesmodel til eleverne [her](#)
- Undersøg hvad Open Space, mock-up, pitch og de Bonos tænkehatte er [her](#)
- Find materialer frem til Open Space og mock-up
- Evt. forberede korte oplæg til den innovative proces
- Afgør tidsperspektivet for innovationsprocessen. Nedenstående er anbefalinger baseret på den tid, som er til rådighed:
 - Halvanden-to timer:
 - Underviser har udvalgt udfordring og procesmodel
 - Eleverne får 5 minutter til at se udfordringen
 - Eleverne får 10-15 minutter til at forstå udfordring og procesmodel
 - Eleverne får 25 minutter til Open Space
 - Eleverne får 20 minutter til mock-up
 - Eleverne får 20-30 minutter (afhænger af antal grupper) til pitch og de Bonos tænkehatte
 - To dage:
 - Dag 1: Eleverne arbejder med forståelse og idéudvikling
 - Dag 2: Eleverne arbejder med realisering og evaluering
 - En uge:
 - Dag 1: Eleverne arbejder med, hvad innovation er, skaber det fysiske rum, præsenterer procesmodeller, udvælger en case der skal arbejdes med i ugen, introduceres til brain breaks
 - Dag 2: Eleverne arbejder med, hvad forståelse er, lytter til relevante podcast, arbejder med forståelse i forhold til den udvalgt case, besøger eventuelt et makerspace på skolen eller i nærområdet
 - Dag 3: Eleverne arbejder med, hvad idéudvikling er og arbejder med egen idéudvikling i forhold til casen. De forstyrres med brain breaks



VIDENSCENTER FOR VELFÆRDSTEKNOLOGI
- En del af SOSU-skolerne

- Dag 4: Eleverne arbejder med, hvad realisering er, laver mock-up(s) og forberede pitch til dag 5
- Dag 5: Eleverne arbejder med, hvad evaluering er, de pitcher deres idé og viser deres mock-up. Eleverne får feedback med De Bonus tænkehatte

UNDER UNDERVISNINGEN

Underviseren fungerer som facilitator af elevernes innovative proces. Underviseren forstyrrer eleverne med brain breaks undervejs i processen. Du kan finde inspiration til brain breaks [her](#).

EFTER UNDERVISNINGEN

Reflekter sammen med eleverne:

- Hvad har fungeret godt?
- Hvad kunne være tydeligere/hvad har manglet?
- Er der noget, som har overrasket jer?
- Kan I bruge jeres nye viden?
 - Hvornår?
 - I hvilke sammenhænge?
- Hvad er det vigtigste, I tager med jer fra innovationsprocessen?

Tal med eleverne om læringsmålene - kom de omkring dem?