STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Vejledning til innovation C

Vejledning til læreplanen, 2026

Undervisningsministeriet

Indhold

Introduktion: Sådan bruger du vejledningen **4**
Brug vejledningen som opslagsværk **4**
Orienter dig i andre centrale materialer på ministeriets hjemmesider **4**

1. Identitet og formål **5**
1.1 Identitet **5**
1.2 Formål **5**

2. Faglige mål og fagligt indhold **7**
2.1 Faglige mål **7**
2.2 Kernestof **9**
2.3 Supplerende stof **11**
3.4 Omfang **12**

3. Tilrettelæggelse **13**
3.1 Didaktiske principper **13**
Virkelighedsnær kontekst 14
Undervisningsforløb 14
3.2 Arbejdsformer **15**
Progression 15
Det afsluttende forløb 16
3.3 It **16**
3.4 Samspil med andre fag **17**
Samspil med andre fag 17
Større skriftlige opgaver 18

4. Evaluering **19**
4.1 Løbende evaluering **19**
4.2 Prøveformer **19**
Eksamensopgaver 19
Den mundtlige prøve 20
4.3 Bedømmelseskriterier **21**
Karaktergivning med 7-trinsskalaen 21

Introduktion: Sådan bruger du vejledningen

Dette kapitel introducerer dig til vejledningen og dens relation til læreplanen og andre centrale styredokumenter og materialer, som du som underviser skal orientere dig i.

I denne vejledning udfolder Styrelsen for Undervisning og Kvalitet læreplanens intention og tydeliggør, hvordan læreplanen skal forstås.

Vejledningen præciserer, kommenterer, uddyber og giver anbefalinger vedrørende udvalgte dele af læreplanens tekst, men indfører ikke nye bindende krav.

Det kan være en god idé at have læreplanen åben ved siden af dig, mens du læser vejledningen. Du finder læreplanen på uvm.dk/gym-læreplan.

Brug vejledningen som opslagsværk

Du behøver ikke at læse vejledningen fra ende til anden. Brug den gerne som et opslagsværk. Du kan orientere dig i vejledningens indhold i indholdsfortegnelsen eller benytte søgefunktionen i dokumentet til at finde det indhold, du søger. Husk at prøve med forskellige søgeord.

Orienter dig i andre centrale materialer på ministeriets hjemmesider

Denne vejledning er en vejledning til læreplanen i innovation C – men det er ikke den eneste vejledning, du skal bruge for at undervise i faget. Det er vigtigt, at du også orienterer dig i styrelsens øvrige vejledningsmateriale til din undervisning.

Undervejs i denne vejledning finder du derfor henvisninger til indhold, du bør orientere dig i på uvm.dk, emu.dk og i prøvebanken.dk.

1. Identitet og formål

Dette afsnit handler om fagets faglige identitet – altså fagets særkende i gymnasieskolen. Afsnittet beskriver, hvordan fagets identitet og indhold skal bidrage til elevernes almendannelse og studiekompetence.

1.1 Identitet

Innovation har relationer til mange fagområder såsom afsætning, virksomhedsøkonomi, international økonomi, samfundsfag, psykologi, sociologi og organisation. Innovation har rod i samfundsvidenskaben, og udgangspunktet for faget er innovationsprocessen, der består af invention, innovation og diffusion.

I faget arbejdes der med processen fra idéskabelse til værdiskabende handlinger i relation til virksomheder og organisationer både inden for den offentlige og private sektor. Endeligt anlægges forskellige perspektiver på innovations betydning på såvel individ-, virksomheds- og samfundsniveau.

1.2 Formål

Formålet med undervisningen i innovation knytter tydeligt an til de gymnasiale uddannelsers formål. Faget bidrager således til, at eleverne kan udvikle såvel faglig indsigt som handlingskompetence.

Eleverne skal arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling. Eleverne skal udvikle værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed, der er et centralt omdrejningspunkt i faget.

Foretagsomhed
Foretagsomhed er den proces, hvorigennem tanker og viden omsættes til forandrende handlinger, der skaber værdi for andre. I undervisningen understøttes og internaliseres foretagsomheden i en stilladseret proces, hvor underviserens roller er vejledende og skubbende. Den væsentligste strategi i de forskellige skub består af positive succesoplevelser.

Gennem inddragelse af virkelighedsnære problemstillinger i undervisningen udvikles elevernes selvstændighed og handlekraft. I innovation er valget af undervisningsform således et meget vigtigt element til opnåelse af fagets mål.

Af fagets formål fremgår det endvidere, at innovation bidrager til elevernes opnåelse af de globale, innovative-, digitale-, karriere- og studiemæssige kompetencer. Endeligt har innovation også et almendannende sigte.

Faget er velegnet til samarbejde på tværs af fag og gymnasiale uddannelser, hvor elever fra forskellige gymnasiale retninger kan bidrage med forskellige fagligheder i innovative projekter.

2. Faglige mål og fagligt indhold

Afsnittet om faglige mål er læreplanens vigtigste afsnit. Undervisningen skal altid have de faglige mål for øje; du skal tilrettelægge undervisningen, kernestof og supplerende stof, så de opfylder de faglige mål gennem de tekster, temaer eller emner, eleverne møder.

2.1 Faglige mål

Økonomiske kompetencer
De faglige mål i innovation C knytter sig til de økonomiske kompetencer. De økonomiske kompetencer fokuserer på evnen til at handle på en måde, der lever op til det at arbejde med økonomi i en given situation. I læreplanen for innovation C er de faglige mål formuleret med udgangspunkt i denne tankegang, jf. uddybning af de faglige mål her under.

Med udgangspunkt i læreplanen udfoldes de faglige mål nedenfor.

"Eleverne skal kunne:

Afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder."

Dette faglige mål handler om elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at skelne mellem de forhold, der er væsentlige for innovation i samfundet, samt de forhold der ikke har betydning. Eleven skal udvise en grundlæggende forståelse for, hvad innovation er, og skal kunne se en innovationsfaglig problemstilling fra forskellige innovationsfaglige synsvinkler og med fagets metoder. Dette faglige mål henviser til den økonomiske tankegangskompetence.

"*Identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer*."

Dette mål består af elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at identificere, formulere og vurdere værdiskabende handlinger, der knytter sig til innovative processer. Kompetencen omfatter endvidere evnen til at konsekvensvurdere alternative beslutninger ud fra en faglig argumentation. Dette faglige mål henviser til den økonomiske problembehandlingskompetence.

"*Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller*."

Dette mål består af elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at anvende innovationsfaglige begreber og modeller i deres arbejde med innovation og innovationsprocessen, herunder kommunikere i et innovationsfagligt sprog. Innovationsfaglige modeller og teorier skal anvendes korrekt og i den korrekte sammenhæng. Dette faglige mål henviser til den økonomiske modelleringskompetence.

"*Gennemføre innovationsprocessen fra idé til værdiskabende handling*."

Dette mål er central i innovationsfaget. Eleverne skal, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, kunne arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling og gennem foretagsomhed realisere værdiskabende løsninger i praksis med afsæt i kernestoffet og innovationsfaglige metoder. Dette faglige mål henviser til den økonomiske handlingskompetence.

"*Ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling*."

Dette mål består i at kunne ræsonnere sig frem til innovationsfaglige resultater og derved bruge faglige modeller, teorier, metoder og erfaringer i sin argumentation. Eleverne skal, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, kunne gennemføre et innovationsfagligt ræsonnement baseret på korrekt anvendelse af faglige begreber. Ræsonnementer skal desuden være rationelle og logiske i sin natur i den givne kontekst og med fokus på årsags-virknings-sammenhæng. Dette faglige mål henviser til den økonomiske ræsonnementskompetence.

"*Bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed*."

Dette mål handler om elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen. Kompetencen handler også om at kunne overskue mulige kilder til en given udfordring, således at der kan foregå en kvalificeret bearbejdning og præsentation af informationer. Bearbejdning af informationer betyder, at eleverne organiserer og systematiserer disse, samt forholder sig kritisk til de indsamlede informationer. Dette faglige mål henviser til den økonomiske databehandlingskompetence.

"*Kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag*."

Dette mål handler om elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at kommunikere om innovation samt skabe samarbejde med relevante interessenter i innovationsprocessen med afsæt i innovationsfaglige teorier og modeller. Kompetencen består også af elevernes evne til at kunne inddrage elementer fra andre fag fra den gymnasiale fagrække. Dette faglige mål henviser til den økonomiske kommunikationskompetence.

"*Anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen*."

Dette mål handler om elevernes evne til, ved hjælp af kundskaber og færdigheder, at anvende relevante digitale redskaber i forbindelse med at fremme arbejdet gennem hele

innovationsprocessen. Kompetencen forudsætter, at eleverne har indsigt i de digitale muligheder i arbejdet med innovationsprocessen. Dette faglige mål henviser til den økonomiske redskabskompetence.

Viden, kundskaber, faglig fordybelse og færdigheder
Viden er den information, der er til rådighed inden for fagets rammer, bestående af data og teorier om innovationsfaglige forhold.

Kundskaber er den tilegnede viden, eleverne opnår gennem faget.

Faglig fordybelse er, når eleverne relevant kombinerer kundskaber og færdigheder i virkelige og virkelighedsnære situationer. Er eleverne i stand til dette, har de **økonomiske kompetencer**, der gør, at eleven kan handle på en særlig måde. Det er alene de faglige mål i innovation, eleven skal vurderes på.

Færdigheder er evnen til at mestre fagets metoder og redskaber.

2.2 Kernestof

Gennem kernestoffet skal eleverne opnå faglig fordybelse, viden og kundskaber.

Fagets kernestof omfatter ifølge læreplanen nedenstående 7 områder. Kernestofområderne er ikke angivet i prioriteret rækkefølge.

"Forretningsmodeller og værdiskabelse

- *Værditilbud og værdiskabelse*
- *Forretningsmodeltyper."*

Forretningsmodeller og værdiskabelse handler om virksomheders og organisationers tilgange til at skabe, udvikle og levere værdi til forskellige målgrupper. Eleverne skal arbejde med at forstå samt udvikle værditilbud samt forretningsmodeller med fokus på at skabe værdi. Eleverne skal også arbejde med forskellige forretningsmodeltyper.

"Behov og muligheder

- *Marked, kunder og brugere*
- *Diffusion og adoptanter."*

Behov og muligheder handler om at forstå markeder, kunder og brugere samt disses behov. Eleverne skal arbejde med at afdække disse behov samt forstå, hvilke muligheder dette skaber for virksomheder og organisationer. Der skal også arbejdes med diffusion og adoptanter som del af at forstå behov og muligheder i forhold til innovation.

"Samarbejde og organisering

- *Ledelse og organisering*
- *Netværk og interessenter*
- *Kommunikation."*

Samarbejde og organisering handler om at kunne samarbejde i teams om innovation. Eleverne skal forstå, hvordan et team organiseres og ledes i relation til innovationsprocessen, herunder betydningen af netværk og forskellige interessenters påvirkning herpå. Eleverne skal kommunikere og samarbejde i teams og med eksterne parter. Eleverne skal også kunne formidle erfaringer og faglig viden i forbindelse med arbejdet i innovationsprocessen.

"Kreativitet og idégenerering

- *Metoder til divergent og konvergent tænkning*
- *Innovationsprocesser*
- *Designprocesser og visualisering."*

Kreativitet og idégenerering har fokus på forskellige tilgange til at få og udvælge idéer som del af arbejdet med innovationsprocessen. Gennem divergent og konvergent tænkning skal eleverne arbejde med at få og udvælge idéer. Eleverne skal præsenteres for samt arbejde med forskellige tilgange til innovationsprocessen, herunder designprocesser. Eleverne skal arbejde med at visualisere arbejdet i innovationsprocessen.

Visualisering i innovation
Visualisering handler om at gøre noget synligt. I innovation handler det om at gøre sine tanker, idéer og forestillinger om processer synlige. Visualisering handler både om at konkretisere noget for sig selv (arbejdsredskab) og for andre (præsentation).

Der kan arbejdes med visualisering både analogt og digitalt.

Visualisering kan fx være skitser, modeller, skemaer, prototyper, grafik, videofilm, mindmaps eller moodoards.

"Foretagsomhed

- *Entreprenørielle handlinger*
- *Etablering og finansiering."*

Foretagsomhed handler om evnen til at skabe succesoplever gennem handling. Eleverne skal selv deltage aktivt i arbejdet med innovation og innovationsprocessen, hvor en anerkendende diskurs fra underviseren er med til at understøtte elevernes faglige og personlige udvikling i og med faget. Eleverne skal styrke deres evne til risikohåndtering og være i stand til at turde fejle og samtidigt undlade at lade fejl hæmme lysten til at prøve nye muligheder.

Elevernes innovative kompetencer er centrale i forhold til at arbejde foretagsomt, og derfor skal der arbejdes med at forstå egne styrker og svagheder i relation til arbejdet i innovation. Dette sker gennem effektuelle og entreprenørielle tilgange til undervisningen.

Etablering og finansiering er vigtige elementer at arbejde med i forhold til at udvikle og skabe nye virksomheder og organisationer.

Effektuelle og entreprenørielle tilgange
De to tilgange til undervisningen betyder, at eleverne skal arbejde med udgangspunkt i, at de handler sig frem til innovationsfaglige løsninger uden klart definerede mål (*effektuel*). Samtidigt skal der være fokus på at omsætte idéer til reel værdi gennem forskellige handlinger (*entreprenøriel*).

"Tendenser og aktualitet

- *Aktuelle tendensers betydning for forretningsmodeller."*

Tendenser og aktualitet har fokus på aktuelle trends og tendensers betydning for skabelse af nye forretningsmodeller samt påvirkning på eksisterende forretningsmodeller. Der bør arbejdes med forskellige trendtyper og tilgange til at undersøge trends og tendenser. Tendenser og aktualitet skal ses i et dynamisk lys, hvor undervisningen afspejler aktuelle og relevante emner, trends og temaer.

Samfundsmæssige forhold

- *Innovations betydning på samfundsniveau*
- *Faktorer der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt."*

Samfundsmæssige forhold har fokus på innovations betydning for samfundet. Eleverne skal forstå vigtigheden af innovation for samfundet, samt hvilke faktorer der fremmer og hæmmer innovation både nationalt og globalt.

2.3 Supplerende stof

Det supplerende stof skal ses i forlængelse af fagets kernestof. Det supplerende stof er nødvendigt for at opfylde de faglige mål og udvælges, så det perspektiverer på tværs af kernestofområderne.

Eleverne skal gennem det supplerede stof opnå en forståelse af, at arbejdet med innovation og innovationsprocessen kræver viden og metoder fra forskellige fagområder.

Den traditionelle faglige teori bør løbende suppleres med nye metoder, modeller og begreber, da faget påvirkes af en stadig mere dynamisk og foranderlig omverden. I forlængelse af dette skal der arbejdes med forskellige aktuelle temaer og trends.

Eksempler på supplerende materiale
Der er ikke krav om, hvilket materiale der skal indgå som supplerende materiale. Supplerende materiale i innovation kan fx være:

- erhvervsnyheder
- virksomheder og organisationers hjemmesider
- videoer
- statistisk materiale om virksomheder, brancher, markeder, forbrugere og øvrige samfundsmæssige forhold
- virksomhedsbesøg og gæsteoplæg.

3.4 Omfang

Det faglige stof i undervisningen har et normalt omfang på 150-250 sider.

Kernestof og supplerende stof udvælges ud fra bedst mulige skøn og kan antage forskellige former. Der kan arbejdes lige grundigt med tekster, film, hjemmesider, rapporter og digitale medier mv. i innovation.

Underviser skal angive omfanget af det faglige stof i undervisningsbeskrivelsen. Dette kan ske ved at angive et skønsmæssigt sidetal eller en procentmæssig fordeling af stoffet.

Med til stof hører også stof fra tværfaglige forløb og samspil, hvor innovation indgår.

Opgørelse af omfang
Omfanget af sider opgøres ikke i normalsider, men efter et skøn i forbindelse med de anvendte materialer. En side er en side.

Undervisningsbeskrivelsen er en obligatorisk beskrivelse af din undervisning, som du skal færdigredigere ved afslutningen af undervisningen.

Undervisningsbeskrivelse
Find skabelon til undervisningsbeskrivelser på uvm.dk.

3. Tilrettelæggelse

Når du tilrettelægger din undervisning, skal du opfylde en række krav. I dette kapitel finder du de krav, der er til undervisningens organisering, arbejdsformer, fagets forhold til IT og fagets samspil med andre fag.

3.1 Didaktiske principper

I innovation skal didaktikken understøtte og udfordre elevernes både faglige og personlige kompetencer, der samlet udgør forudsætningerne for, at eleverne kan handle foretagsomt samt udvikle deres personlige kompetencer.

Det induktive undervisningsprincip er centralt for faget. Deduktiv undervisning bør benyttes i korte og målrettede forløb.

Undervisningen i innovation kan betragtes via didaktiske modsætningspar. Hovedvægten i fagets didaktik og pædagogik lægges på Y-tilgangen for at understøtte innovationsfagets formål. Det er vigtigt, at undervisningen i innovation bliver en vekslen mellem de to tilgange.

X- og Y-tilgang i innovation

Dimension	X-tilgang	Y-tilgang
Pædagogisk tilgang	Disciplinorienteret – fra det konkrete til det abstrakte	Problemorienteret
Teori og praksis	Praksis er et øvefelt for teorien. Handlinger forudsætter faglig viden.	Viden skabes gennem praktiske erfaringer (handlinger).
Styringsprincip	Deduktiv	Induktiv
Tilgang til foretagsomhed	Causation	Effectuation
Underviserens rolle	Formidler	Facilitator/vejleder
Læreprocessen	Lineær og teoribaseret	Kaotisk, dynamisk og uforudsigelig.

Virkelighedsnær kontekst
Elevernes nysgerrighed og engagement i undervisningen skal styrkes gennem arbejdet med aktuelle, virkelige eller virkelighedsnære innovationsfaglige udfordringer. Der skal arbejdes med udadvendte aktiviteter, hvorigennem eleverne arbejder med innovationsfagets modeller, teorier, værktøjer og metoder samt elevernes foretagsomme handlinger med henblik på at finde frem til innovationsfaglige løsninger.

Innovationsfaglige udfordringer anskues i et helhedsorienteret perspektiv, hvor arbejdet med innovationsprocesserne fra idé til værdiskabende handling ikke har ét bestemt resultat eller mål, men derimod at selve innovationsprocessen og elevernes erkendelse og forståelse er det centrale.

Der skal lægges afgørende vægt på, at den enkelte elev får mulighed for både selvstændigt og i grupper at identificere, formulere, vurdere og innovere på udfordringer, der eksisterer i virkeligheden.

Innovationsfaglig udfordring
Ved en innovationsfaglig udfordring forstås et problem fra virkeligheden, som eleverne kan relatere til fagligt. En udfordring kan være et problem, et behov, en pain eller en drøm om forandring, der via innovationsprocessen kan løses på nye værdiskabende måder.

Udfordringen skal kunne forstås og bearbejdes via modeller, teorier og metoder fra faget, og den skal kunne bearbejdes med blik på en eller flere af faserne i innovationsprocessen, herunder invention, innovation og diffusion. Endelig skal udfordringen formuleres kort, klart og præcist med afsæt i en eller flere kernestofområder og de faglige mål, så eleverne uden problemer kan afkode, hvad den handler om.

Innovationsfaglig løsning
Når eleverne arbejder med innovationsfaglige løsninger, skal fokus ikke lægges på konkrete løsninger. I innovation handler løsninger om den måde, man arbejder med de innovationsfaglige udfordringer på. Eleverne skal arbejde med forslag til at forstå samt arbejde med processer og tilgange til udfordringerne. Der skal derfor være fokus på processen frem mod nye løsninger.

I arbejdet med innovationsfaglige løsninger skal eleverne inddrage forskellige teorier, modeller og metoder fra faget.

Undervisningsforløb
Undervisningen tilrettelægges og gennemføres med afsæt i en række forløb, der kombinerer faglige mål, et eller flere kernestofområder samt forskellige taksonomiske niveauer.

Der skal arbejdes i en progression fra korte, målrettede forløb mod større og mere komplicerede forløb, der dækker flere kernestofområder og faglige mål. Forløbene skal sikre en forståelse for innovationsfaglige udfordringer og løsninger samt de kompetencer, som løsningen af udfordringen kræver.

3.2 Arbejdsformer

Eleverne skal trænes i at analysere, dokumentere, formidle, diskutere og vurdere innovationsfaglige udfordringer og løsninger med afsæt i afvekslende og elevaktiverende arbejdsformer.

Det deduktive undervisningsprincip anvendes primært ved korte og målrettede forløb, hvor der er fokus på at formidle fagets teori, begreber, modeller, modelforudsætninger og eventuelle begrænsninger. Her bør der arbejdes med afgrænsede innovationsfaglige udfordringer og små cases med lukkede problemstillinger, få kernestofområder og udvalgte metodemæssige tilgange.

Eleverne skal udfordres på deres evne til at tænke divergent og konvergent. De skal udfordres i forhold til at anvende de digitale muligheder på en hensigtsmæssig måde. Eleverne bør udfordres i forhold til deres internationale udsyn.

Arbejdet med kreativitet og idégenerering lægger naturligt op til problemorienterede forløb, hvor eleverne arbejder med identifikation af problemer, valg af metoder, gennemførelse af egne undersøgelser, præsentation af løsninger og refleksioner over eget arbejde.

Elevernes faglige nysgerrighed og handlingstillid skal fremmes, så der bliver gjort op med vanetænkning, rutiner og automatikløsninger. Eleverne skal motiveres til at stille spørgsmål og bruge deres intuition og kreativitet i forløb med stigende grad af foretagsomhed.

Innovationsprocesser og tæt samarbejde med eksterne partnere og opdragsholdere kan med fordel indgå i de længere undervisningsforløb.

Eleverne skal i undervisningen bevidstgøres om og trænes i at kommunikere gennem fx præsentationer, pitch-øvelser, fremlæggelser samt anden kommunikativ interaktion med eksterne parter.

Progression
Der skal være en progression i anvendelsen af arbejdsformer frem mod en mere selvstændiggørende og studieforberedende praksis. Eleverne skal gå fra at modtage undervisning til at være problemløsere. Gennem forskellige forløb arbejdes der med kritiske refleksioner over valg af arbejdsmetoder. Progressionen skal afstemmes i valget af undervisningsmetoder med den overordnede progression på uddannelsen, så der tages hensyn til, på hvilket år af uddannelsen faget gennemføres.

Undervisningen skal tilrettelægge således, at eleverne arbejder selvstændigt med innovationsprocesser og etablering af værdiskabende handlinger. Mod undervisningens afslutning skal du som underviser i højere grad agere vejleder i elevernes arbejde med innovationsprocessen.

Innovationsfaget er præget af en høj grad af elevdeltagelse, hvor undervisningen skal tilrettelægges med stigende grad af elevstyring og aftagende stilladsering over tid.

Det afsluttende forløb
Som grundlag for den mundtlige prøve arbejdes der i den afsluttende del af undervisningen med et forløb, der dækker kernestofområderne bredt. Eleverne skal perspektivere til det afsluttende forløb ved den mundtlige prøver.

Varighed af forløbet bestemmes af underviseren.

Det er underviseren, der vælger det overordnede emne for det afsluttende forløb. Det er dog oplagt, at eleverne inddrages i dette.

Eleverne skal udarbejde et kort skriftligt produkt i relation til det afsluttende forløb. Det skriftlige produkt kan antage mange forskellige former.

Det skriftlige produkt i relation til det afsluttende forløb
Det skriftlige produkt kan antage forskellige former, fx:

- poster
- notat
- præsentation
- synopsis
- fysiske bud på løsninger, herunder prototyper, visualiseringer og lign.

Underviser må gerne evaluere det afsluttende forløb forud for undervisningens afslutning samt inddrage forløbet i afgivelse af standpunktskarakterer.

Eleverne skal til mundtlig eksamen kunne perspektivere den trukne opgave til det afsluttende forløb. Det afsluttende forløb og det skriftlige produkt i relation hertil skal give eleverne mulighed for at inddrage forskellige kernestofområder til den mundtlige eksamen.

I undervisningsbeskrivelsen skal det afsluttende forløb indgå, således at censor ikke er i tvivl om forløbets indhold.

3.3 It

It og medier fylder meget i undervisningen i innovation, dels som værktøj i arbejdet med fagets arbejdsprocesser såsom idéudvikling, informationsindsamling og -bearbejdning, forretningsmodeludvikling og dels som redskab for læreprocesserne i undervisningen. Gennem undervisningen skal faget bidrage til at udvikle elevernes digitale dannelse, herunder analytisk, kritisk og kreativ forståelse af it og medier.

Inden for fagets rammer træffer underviseren de didaktiske valg om anvendelsen af digitale værktøjer, herunder generativ kunstig intelligens, og sikrer en tilpas vekselvirkning mellem det analoge og det digitale. Underviseren inddrager digitale værktøjer i undervisningen, når det understøtter og fremmer elevernes læring, faglige udvikling og digitale dannelse. Eleverne

skal ved brug af generativ kunstig intelligens og øvrige digitale værktøjer i undervisningen udvikle deres evne til at anvende disse værktøjer både kritisk, ansvarligt og reflekteret.

It bør integreres i faget og opfattes som elevernes naturlige arbejdsredskab. I forbindelse med arbejdet med foretagsomhed vil såvel databaser som tekst- og præsentationsprogrammer indgå som en naturlig del af elevernes selvstændige arbejde.

Elevernes arbejde med it i undervisningen skal være med til udvikle deres økonomiske kompetencer.

3.4 Samspil med andre fag

Innovation kan indgå i samspil med andre fag på forskellige måder og niveauer.

Ved samspil med andre fag flyttes fokus fra faget over til en fælles problemstilling. Fagene indgår med teori og metoder i den grad, de egner sig til at formulere løsninger på problemstillingerne. Når der arbejdes med kompetencemål, er det oplagt at arbejde sammen med andre fag, som har de samme kompetencemål som innovation. Fagene kan således bidrage med forskellige stofområder.

Samspil med andre fag
Innovation kan på mange måder være med i et samspil med andre fag, hvor fagets kreative vinkel giver mange muligheder for tværfagligt samarbejde. Samarbejdet med andre fag kan tage udgangspunkt i det supplerende stof, som kan være fælles for to eller flere fagområder.

På hhx er det naturligt at arbejde sammen med afsætning og virksomhedsøkonomi, som kan bidrage med såvel teori som metode. Også international økonomi og historie vil være oplagte fag at arbejde sammen med i forbindelse med den internationale og samfundsøkonomiske vinkel på innovation.

På htx vil det være samarbejdet med teknologi, som kan bidrage med teori og metode til projektarbejdet, mens fag som design, idéhistorie og samfundsfag også kan indgå.

På stx vil innovation kunne arbejde sammen med alle fag i fagrækken. Med de naturvidenskabelige fag kan samarbejdet fokusere på teknologisk udvikling, invention og bæredygtighed. Udvikling af simple prototyper og arbejde med forståelse af pains kan ske i samarbejde med alle fag. Med samfundsfag kan sociologiske og økonomiske emner behandles.

I de humanistiske fag på alle gymnasiale uddannelser er det oplagt at deltage i flerfaglige udviklinger af nye idéer med elementer af formidling, formgivning og diffusion. Innovationsprocessen kan også agere ramme for et fagligt samspil.

Da faget optræder som valgfag, løses det tværfaglige samspil ved, at eleverne hver især inddrager deres viden og kundskaber fra et eller flere af de øvrige fag på uddannelsen.

Tværfaglige samspil i undervisningsbeskrivelsen
De tværfaglige samspil skal fremgå af den endelige undervisningsbeskrivelse.

Større skriftlige opgaver
Innovation kan indgå som en del af de større skriftlige opgaver (SOP, SRP, SSO og EOP). Eleverne kan således også gøres opmærksomme på dette, samt hvordan faget kan indgå hensigtsmæssigt i en tværfaglig opgave.



Rammer og vejledning for større skriftlige opgaver
Find læreplaner og vejledninger til SOP, SRP, SSO og EOP på uvm.dk/gym-læreplan

4. Evaluering

Du skal give eleverne løbende, formativ evaluering, som de kan bruge til at fremme deres læring. Du skal også give dem en afsluttende, summativ bedømmelse af, i hvilken grad eleven opfylder fagets mål forud for den/de afsluttende prøve(r).

4.1 Løbende evaluering

Det fremgår af bekendtgørelsen, at undervisningen løbende skal evalueres. Den løbende formative evaluering skal sikre, at den enkelte elev får et klart billede af egne styrker, svagheder og fremskridt. Evalueringen skal danne grundlag for vejledning af den enkelte elev med hensyn til både faglig udvikling og udvikling af arbejdsmetoder.

Den løbende evaluering skal dels måle elevens kompetencer i forhold til de faglige mål og dels tilpasse undervisningen. Den har både et summativt og et formativt element. Den summative evaluering opsummerer elevens udbytte i forhold til de faglige mål og anvendes i standpunktsevalueringer og til eksamen.

4.2 Prøveformer

Dette afsnit omhandler den mundtlige prøve i innovation C.

Eksamensgrundlaget for den mundtlige prøve er det afsluttende forløb fra undervisningen og en trukken ukendt opgave med bilag.

Eksaminationens varighed er ca. 30 minutter inkl. votering. Forberedelsestiden har en varighed på ca. 30 min.

Eksaminanderne tildeles ved lodtrækning en opgave med et ukendt materiale ved den mundtlige prøve. Opgaverne udarbejdes, så eksaminanderne testes i de faglige mål med afsæt i kernestoffet. Der kan være forskellige måder at udforme spørgsmålene på. Det anbefales af udarbejde tre spørgsmål, hvoraf det ene skal sætte eksaminanden i stand til at perspektivere til forløbet fra undervisningen.

Eksamensopgaver
Opgaverne udarbejdes med afsæt i et ukendt materiale af et omfang på typisk 1-2 sider. Materialet kan bestå af tekst, video, billeder, statistik eller lignende.

Det ukendte materiale skal beskrive en kort, aktuel og virkelighedsnær innovationsfaglig problemstilling, der skal give eksaminanderne mulighed for at komme med et bud på innovationsfaglige løsninger. I udvælgelsen af materialet tages der hensyn til, at

eksaminanderne skal have tilstrækkelig med information for at kunne svare fyldestgørende på de stillede spørgsmål.

Omfang af bilagsmateriale
Omfanget på 1-2 sider kan tolkes bredt, da det afhænger af, om materialet består af billeder, figurer, tabeller eller ren tekst. Tekster kan også variere i sværhedsgrad, hvorfor materialet bør tilpasses forberedelsestiden samt de medfølgende spørgsmål.

Aktuelt bilagsmateriale
Med aktuelt bilagsmateriale menes, at indholdet i bilagene er tidssvarende. Det skal tilstræbes, at bilagsmaterialet ikke er ældre end 1½-2 år.

Det samlede opgavesæt skal dække kernestofområderne bredt. Det skal anvendes den samme opgaveskabelon på samme hold, og denne kan med fordel trænes i den afsluttende del af undervisningen.

Eksamensopgaverne påføres et emne, der bør henvise til kernestofområderne og under-kernestofområderne, jf. pkt. 2.2 i læreplanen. Dette skal hjælpe eksaminanderne til selv at afkode, hvilke kernestofområder der primært skal arbejdes indenfor, da de skal have mulighed for selv at demonstrere de faglige mål.

Eksaminanderne skal være bekendte med, hvilket afsluttende forløb fra undervisningen, der skal perspektiveres til.

Eksempel på mundtlig eksamensopgave
Emne: Hjælp til ensomme ældre
Kernestofområder: Behov og muligheder samt foretagsomhed

Spg. 1: Redegør for en eller flere innovationsfaglige udfordringer skitseret i bilaget.

Spg. 2: Forklar, hvordan du ud fra en innovationsfaglig vinkel vil arbejde med udfordringen med henblik på at finde frem til en løsning på udfordringen.

Spg. 3: Perspektiver ovenstående besvarelse til forløbet fra undervisningen.

Kilde: Derfor bliver vi ældre, Ældresagen, 4. december 2024

Den mundtlige prøve
Eksaminanderne gennemgår som det første efter forberedelsen deres arbejde med den trukne opgave samt perspektiveringen til det afsluttende forløb.

I forbindelse med eksaminationen perspektiverer eksaminanderne den trukne opgave til det afsluttende forløb fra undervisningen, således at der er en naturlig forbindelse mellem prøvens delelementer. Det er naturligt at afslutte med perspektiveringen. Det er vigtigt, at spørgsmålene ikke behandles som selvstændige spørgsmål, men at de ses en sammenhæng.

Eksaminanderne bør forud for den mundtlige prøve have trænet, hvordan de kan perspektivere til forskellige typer af ukendte opgaver, herunder et bredt udsnit af kernestofområderne.

Eksaminandernes gennemgang af den trukne opgave og perspektiveringen danner grundlag for en samtale og diskussion mellem eksaminand, eksaminator og censor.

Prøvebekendtgørelse
Den almene prøvebekendtgørelse fortæller om de regler, der udgør det overordnede grundlag for afholdelse af prøver og eksaminer.

Læs om generelle regler om prøver og eksamen på uvm.dk.

Hjælpemiddeloversigten

Hjælpemiddeloversigten giver det fulde overblik over, hvilke hjælpemidler eleverne må bruge til den mundtlige prøve.

Find hjælpemiddeloversigten på uvm.dk

4.3 Bedømmelseskriterier

Karakteren fastsættes ud fra de faglige mål af eksaminator og censor i forening i overensstemmelse med reglerne i bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse. Karakteren meddeles efterfølgende eksaminand, gerne med en kort begrundelse.

Karaktergivning med 7-trinsskalaen

I forbindelse med karaktergivning anvendes 7-trinsskalaen.

7-trins-skalaen
Læs om 7-trins-skalaen på uvm.dk.

Karakter	Betegnelse	Mundtlig prøve
12	Fremragende	Karakteren 12 gives for den fremragende præstation, der demonstrerer udtømmende opfyldelse af fagets mål, med ingen eller få uvæsentlige mangler. Eleven tager udgangspunkt i væsentlige innovationsfaglige problemstillinger i relation til den stillede udfordring og formulerer sig gennemgående med relevante faglige begreber. Modeller og teorier anvendes korrekt via stærke ræsonnementer. Eleven svarer struktureret, reflekteret og med dybde på spørgsmål. Eleven kan ræsonnere over og perspektivere egen foretagsomhed og handlingskompetence. Præstationen er desuden præget af stor selvstændighed og sikkerhed med et samlet overblik i fagets emner og metoder. Sproget er fagligt, sikkert, nuanceret og dialogskabende.
7	God	Karakteren 7 gives for den gode præstation, der demonstrerer opfyldelse af fagets mål, med en del mangler. Eleven tager udgangspunkt i innovationsfaglige problemstillinger i relation til udfordringen og formulerer sig med en del faglige begreber. Modeller og teori anvendes godt, men med en del mangler. Der er belæg og hjemmel for nogle af konklusionerne. Der er nogen struktur i præstationen, og eleven svarer forholdsvis reflekteret på de fleste spørgsmål. Der indgår i et vist omfang refleksioner over egen foretagsomhed. Præstationen bærer præg af en rimelig selvstændighed og sikkerhed, og sproget er fagligt, dog med en del mangler.
02	Tilstrækkelig	Karakteren 02 gives for den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af fagets mål. Eleven har svært ved at forholde sig fagligt til den innovationsfaglige udfordring. Modeller og teori anvendes med fejl, og der er i begrænset grad belæg for konklusionerne. Præsentationen er ofte usammenhængende, og flere fejl forekommer. Der indgår i meget begrænset omfang refleksioner over egen foretagsomhed. Eleven skal fagligt hjælpes og støttes gennem eksaminationen. Præstationen er minimalt acceptabel, uden den ønskelige faglige dybde og formidlingen er talesprogsagtigt.

Kolofon

Vejledning til innovation C

Redaktion:
Center for Ungdomsuddannelser, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, Undervisningsministeriet

Layout:
Undervisningsministeriet

Publikationen kan ikke bestilles, men den kan hentes på Undervisningsministeriets hjemmeside

Eventuelle henvendelser af indholdsmæssig karakter rettes til stuk@stukuvm.dk

Udgivet af:
Undervisningsministeriet, 2026

www.stukuvm.dk