**Synopsis udkast**

Da vi, forud for kursets begyndelse, skulle beskrive vores udfordring yderligere, lød min som følgende:

*Jeg skal påbegynde undervisning i innovation og entreprenørskab i en 10. kl. med profilen iværksætteri. Jeg er helt ny i dette område og føler mig lidt på bar bund i forhold til, hvordan jeg griber denne udfordring an.*

*Eleverne skal gøres klar til at kunne deltage i Company Program, i Young Enterprice regi.*

*Jeg skal give eleverne grundlæggende teori og de nødvendige redskaber for at kunne klare denne opgave. Jeg har svært ved at vurdere, hvad de kan bruge teorierne til og hvordan.*

*Jeg føler, jeg mangler redskaber til at få eleverne til at åbne deres værktøjskasse.*

*Jeg tænker, at jeg er meget rettet mod målet – mangler noget som skal styre processen –fokuserer meget på elevernes endelige resultat – frygter at jeg glemmer læringsprocessen – tænker jeg er for styrende, altså for lidt elevindflydelse.*

Hvordan har udfordringen ændret sig? Min udfordring har som udgangspunkt ikke ændret sig. Jeg føler dog, at jeg, gennem arbejdet med vores projekt Tietgen Runners, er blevet langt klogere og mere konkret på, hvad jeg kan gøre for at styrke processen for eleverne. Desuden fik jeg god viden gennem den etnografiske undersøgelse, hvor jeg interviewede flere elever. Her havde jeg fokus på Tom Ford spørgsmålstyper, og desuden lod jeg eleverne udfylde et visionboard, Her påpegede de nogle ting/milepæle i forløbet, som de mente havde betydning for processen.

**Tietgens syn på innovation og entreprenørskab**

På Tietgen er innovation en integreret del af undervisningen – både som linjefag i afdelingens 10. klasser, på grundforløbet og på EUX. Tietgen har et tæt samarbejde med Young Enterprise og deltager bl.a. herigennem i et aktivt iværksættermiljø.

På Tietgen Business vil vi gerne have en fælles forståelse for begreberne: innovation og entreprenørskab. Vi vil gerne ruste alle vores kollegaer og give dem konkrete værktøjer til det videre arbejde.

Det er vigtigt, at skolen har undervisere, som har kompetencer til at arbejde med innovation og entreprenørskab i undervisningen, og der gives mulighed for at arbejde med innovative processer, i alle grundfag. Desuden er der mulighed for at anvende innovative processer, når vi arbejder tværfagligt og på tværs af klasser.

Vi ønsker at udvikle et projektforløb med arbejdstitlen ”Tietgen Runners .

Ideen er, at eleverne skal arbejde med at skabe et motionsløb som skal kombineres med skolens fredagscafe. Hvilke muligheder stiller dette eleverne? Hvilke fysiske rammer kan der arbejdes indenfor? Hvilke behov kan man udfylde for de studerende? Hvilke sociale elementer/rum vil denne Event kunne skabe for skolen? Hvilke behov og ønsker har eleverne, lærere, ledelse.

Vi ønsker i denne fase bl.a. at benytte metoden brainwalking, for at eleverne udforsker problemet/behovet, i stedet for blot at kaste sig over, hvad de umiddelbart tænker kunne være fedt. Vigtigt at eleverne sætter dagsordenen på selve motionsløbet og fredagscafeen. Vi undervisere skal sætte klare og tydelige rammer og mål op for eleverne.

De skal arbejde ud fra Bird in hand princippet: Hvad har vi? Hvad kan vi omskabe eller nytænke. Hvad kan vi bygge videre på. Hvad kan vi selv løse? Hvem ville kunne hjælpe os.

Hvordan forholder ledelsen sig til Eventen? Tager de ejerskab og bakker eleverne op? Vi de støtte økonomisk? Vil de afsætte tid i alle elevers skemaer?

Hvad skal jeg have fokus på i forhold til min egen udfordring?

* En velstyret og struktureret proces og ramme er fremmende for eleverne egen kreativitet! Hvad skal være styret og besluttet af os, hvad skal være åbent for eleverne?
* Hvordan sikrer vi at eleverne bliver i den udforskende fase, frem for at styre direkte til problemløsningen
* Hvordan hjælper vi eleverne til at tænke anderledes og nyt

Jeg vil benytte mig af forskellige kreative øvelser, for at fremme at elevernes lyst til at være kreative og tænke nyt. Jeg håber at dette vil gøre at eleverne for lyst til at prøve deres grænser af.

Jeg har lavet et nyt udkast til hvordan Tietgen Runners kunne iværksættes. Dette er et foreløbigt udkast. Har endnu ikke evalueret med eleverne endnu.

**Tietgen Runners (redesign)**

***Tanggaard refererer til kreativitetsforsker Lindström som påpeger at disse 4 elementer i undervisning fremmer kreativitet:***

***Projekt og elevernes arbejde strækker sig over længere tid***

***Både proces og produkt skal betones***

***Undervisningen forbinder fremstilling med iagttagelse og refleksion (teori og praksis)***

***De studerende skal både bedømme eget og andres arbejde og få indsatsen bedømt af underviser***

**Fase 1: Introduktion af Event**

Forløbets varighed 30 lektioner – 10. klasserne skal arrangere en Event for hele skolen.

Hvad er det helt konkret eleverne skal, hvordan griber vi det an.

Vi bruger ca. 6 lektioner på at arbejde med nole grundlæggende teorier, som eleverne vil kunne bruge til at løse opgaven. Herunder vil jeg arbejde med grupperoller og hvordan man sammensætter grupper for at opnå bedst mulige struktur. Ca. 2 lektioner

<https://i.systime.dk/index.php?id=538> – systime ibog om entreprenørskab. <https://i.systime.dk/index.php?id=543> opgaver til teori

Jeg vil arbejde med den kreative tankegang og måden, man kan anvende den. Jeg vil synliggøre for eleverne, hvad det vil sige at arbejde kreativt. Hvad de skal have ud af at arbejde kreativt.

***Darsø definerer kreativitet som evnen til at lege med idéer, tanker, muligheder og materialer og på den måde vil kreativitet og innovation ofte hænge sammen, men før alt det er der fantasien:Fantasien er den kraft der åbner op for at vi kan forestille os en bredere og anderledes virkelighed.***

<https://i.systime.dk/index.php?id=399> - Systime ibog om entreprenørskab.

<https://i.systime.dk/index.php?id=404> – opgaver som samler op på teorien.

Sidste del af fase 1 vil jeg bruge på at introducere eleverne for teori om innovation. Hvilke former for innovation arbejder vi med, og hvad skal det bidrage til? Jeg vil introducere eleverne for teorierne i linket herunder.

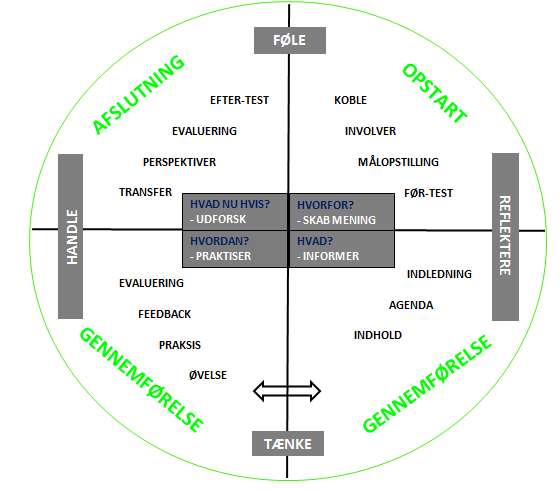
<https://i.systime.dk/> - systime ibog om entreprenørskab

Jeg vil gerne opnå, at vi arbejder ud fra en social innovationstanke.

Hele denne indledende fase, mener jeg, er nødvendig for at give eleverne nogle redskaber, som de kan anvende. Desuden tror jeg, at det vil sætte gang i nogle tanker hos eleverne.

Jeg vil gerne opnå, at eleverne føler de får teoretisk viden, som de kan koble på det, de skal i praksis. De skal kunne se de tydelige læringsmål. Jeg kunne have brugt Pl hjulet som grundstenen og have placeret faserne i hjulets struktur. Dette ville sikre, at jeg hele tiden tydeliggjorde og involverede eleverne i processen.

Værktøj til planlægning og afvikling af undervisning, både længerevarende forløb og enkelte lektioner.



Fase 2: Idegenrering – Klassebaseret

* Brainwalk klassebaseret – husk at være klar omkring hvilke rammer vi arbejder indenfor Fx tid, hvem deltager osv. – klar rammesætning skaber bedre resultat.
* Ideer udvælges - plenum i klassen
* Arbejdes i grupper med konkret forslag til Event (overordnet indhold)
* Grupper præsenterer deres ideer – afstemning og den bedste ide udvælges

Fase 3: Kobling af processen – Begge 10. klasser skal deltage fælles om Eventen

* Ideer præsenteres – bedste ide udvælges – 2 stk. - 1 fra hver klasse
* Gruppedannelse – Baseres ud fra teorien i fase 1
* Pind Down The Problem - <http://ciec.nu/toolkit/>
* Opsamling i plenum – alle problemer på tavlen
* Begge ideer vejes og vurderes – bedste udvælges – fælles forståelse en nødvendighed – vigtigt at eleverne vælger – underviser er ”Fluen på væggen” – husk at synliggøre rammerne for eleverne for at sikre, at det kan gennemføres.

Fase 4: Elevernes proces

* Hvem gør hvad?
* Grupper – fungerer de? – skal der ændres? – Hvem gør det?
* Hvad skal der konkret laves – uddelegering af arbejdsopgaver – eleverne kunne byde ind i grupper ud fra interessefelt
* Eleverne skal lave øvelsen Hokus Pokus - <http://ciec.nu/toolkit/> - fokusere på en given problemstilling for Eventen – beskrive udfordringen – komme med forslag til løsning
* Opsamling på processen – grupper fremlægger problemstilling og løsningsforslag
* Der laves en plan for selve udførelsen – hvem gør hvad

Fase 5: Udførelse i praksis

Produkt: Gennemførelse af Event – fokus på slutprodukt – fokus på social innovation