# Synopse Min udfordring blev ændret i seminar 2, på følgende måde:

Jeg gik fra at have et forholdsvist snævert blik på visionen for min udfordring ”tietgen runners” og projektets kobling til/ eller mangel på innovative læreprocesser, mhb på at styrke eleverne entreprenørielle kompetencer.

Da vi nu har gennemført projektet ” tietgen runners” ved vi nu, hvordan forløbet har været og kan derfor også begynde at redesigne det, Det ønsker vi at gøre gennem en anvendelse af de kreative værktøjer fra seminar 2. Jeg vil derfor ”udfodre” mit visionboard ved at anlægge et metablik på den undervisningspraksis som forløbet udgjorde. Hensigten er hermed at: Redesigne forløbet "Tietgen Runners" således, at det i højere grad skulle inkorporere og understøtte udviklingen af entreprenørielle kompetencer hos eleverne.

Sådan at jeg i modul 4, kan præsentere et eksemplarisk undervisningsfoløb.

Min problemformulering kommer derfor til at se således ud:

”Hvordan kan jeg som underviser i faget innovation sikre elevengagement, læringsprogression og oparbejdelse af entreprenørielle kompetencer hos eleverne, så de får et godt og fagligt udbytte og så jeg opnår en mestringsfølelse og et dybere kendskab til det pågældende fag?”.

Til mit undervisningsforløb vil jeg anvende følgende værktøjer:

* Komplex problemløsning
* Idégenerering
* Kreativitet
* Priming
* Divergent/konvergent tænkning
* ”Pin down the problem”
* ”Worst case scenario”
* ”Brainwalking”
* ”Negativ brainstorming”

Grundlaget for tilrettelæggelsen af processen og strukturen for den, skal tage udgangspunkt i de fire dimensioner udfra Fire Design-modellen (ok?), som den anvendes i Rohde og Olsen (2013) Innovative elever - Undervisning i FIRE faser, Akademisk Forlag.

* + Forstå
  + Idéudvikle
  + Realisere
  + Evaluere

Jeg vil gennemføre undervivningen som klasserumsundervisning, hvor det meste af af den vil foregå som gruppearbejde. Jeg tænker at det eksemplariske forløb skal være af en uges varighed, dvs ca 25 lektioner.