



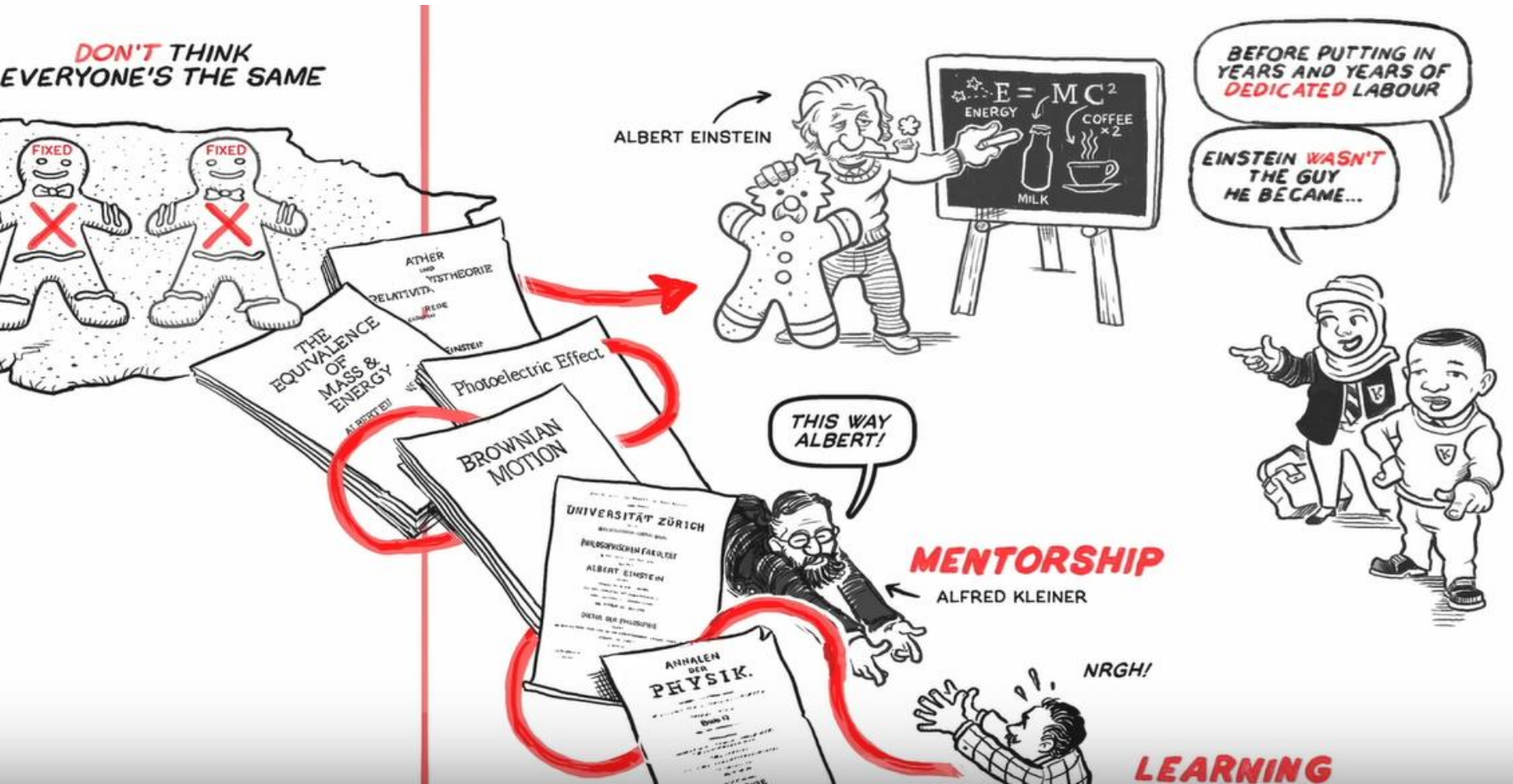
Den innovative Projekt opgave i Gentofte Kommune



@tina_tlm
@laerfestdk
#MITCampusGentofte



Vi arbejder med et Growth mindset





21st century learning competencies



Kollaboration



IT og læring



Videnskonstruktion



Problemløsning og innovation



Selvevaluering

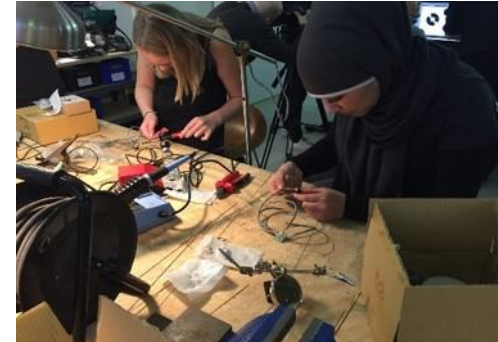


Kompetent kommunikation



Pointer ”Den innovative Projekt opgave”

- Nødvendigt og udbytterigt samarbejde med samfundet omkring skolen
- Kobling af Ånd og hånd
- Kobling mellem valgfag og projekt opgaven
- Naturligt at arbejde på et højt taksonomisk niveau
- Motivation gennem autentisk problemløsning
 - Alle mennesker har et problem, et andet Åben skole perspektiv
- Andre ”elevtyper” og elevkompetencer får høj status





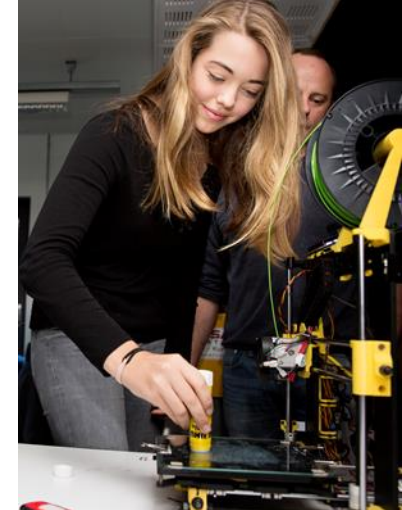
WHY?

Den innovative Projekt opgave

er del af en indsats, som handler om at **skabe endnu bedre betingelser for læring** i de ældste klasser i Gentofte kommune

Vi ønsker at give eleverne lyst til - og muligheder for - at dygtiggøre sig inden for kreativitet, innovation, samarbejde, projektstyring og kommunikation

Vi arbejder for **at motivere børn og unge** til at være med til at **skabe** noget i praksis





Den innovative Projekt opgave

12 eksperter om unges læring, Hutters 2015:

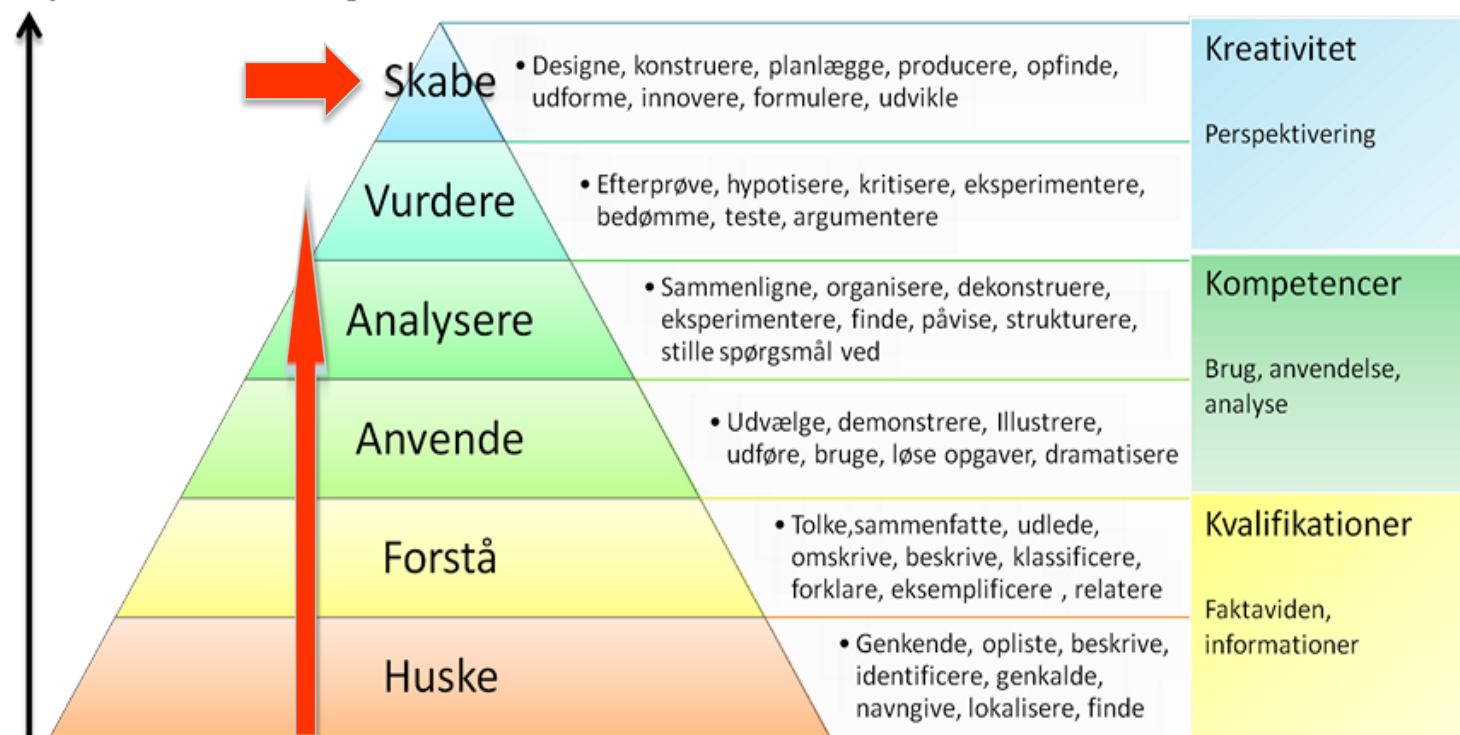
"Læringskurven er stejl, når de unge selv styrer læreprocesserne samt evaluerer sig selv"

Professor i psykologi, Hans Henrik Knoop, 2013:

"Når vi arbejder på en opgave, som vi opfatter som meningsfuld, skaber det ligefrem nydelse, og vi arbejder effektivt og lærer allermest"

Blooms reviderede taksonomiske niveauer udfordrer reproduktiv læring, 2007

Højere ordens tænkning



Lavere ordens tænkning



Ny tilgang til den obligatoriske projektopgave: Den innovative Projektopgave

Bekendtgørelsen:

problemformulering
disposition
fremlæggelse
produkt

Skærpet Gentofte- model:

find og dokumenter et
problem
perspektivér
skab løsningen
kom ud over rampen
fremlæggelse

Formål:

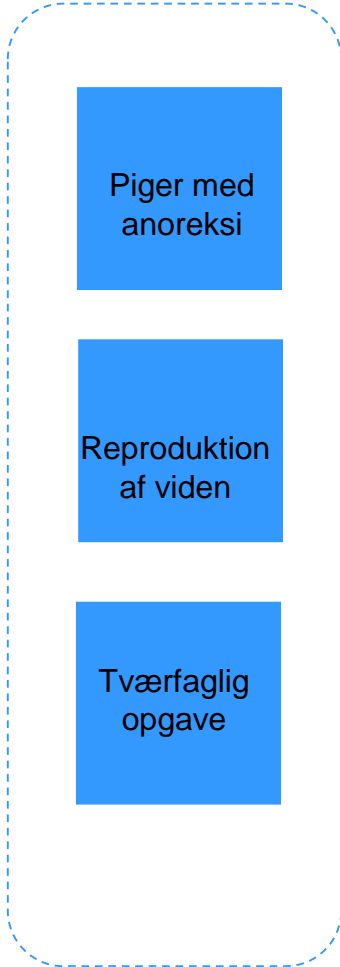
At give eleverne i 9.klasse **metoder og værktøjer** til at arbejde med projektopgaven i en sammenhæng, som træner **21st kompetencer**.

Mål:

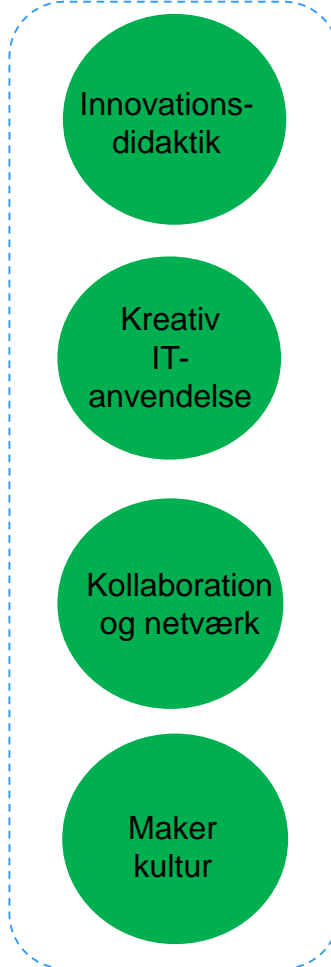
- at **dokumentere et reelt problem** eller behov og **løse dette**, så der derved **skabes værdi**
- at der arbejdes **konkret** med egen og samfundets virkelighed



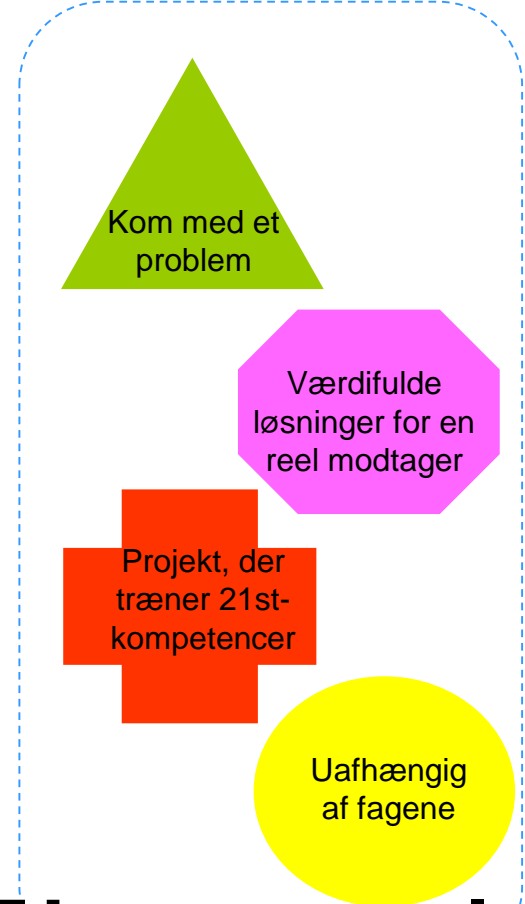
Den obligatoriske projektopgave



TOOLS



Lokal, skærpet Gentofte-model
Den innovative Projektopgave



Eksempler

Valgfag som stillads

– 10 onsdage fra 12.30 – 15.30



DR LAB

En fælles oplevelsesorienteret workshop for hele 9. årgang i Dr-byen.

DIGI LAB

Hvordan kan du anvende teknologi og IT kreativt i din proces frem mod løsningen?

MAKER LAB

Hvordan kan du skabe, bygge, fabrikere for at give din løsning et konkret udtryk?

MAKER LAB

Hvordan kan du skabe, bygge, fabrikere for at give din løsning et konkret udtryk?

PRESENTATION LAB

Hvordan kan du præsentere din løsning, så den kommunikeres bedst muligt? Hvordan målretter du dig mod en modtagergruppe udenfor skolen?

INNOVATION LAB

Idégenerering
Idé-kvalificering
Udvælgelse
Hvordan kan kreative processer give dig selv adgang til en uhæmmet anvendelse af viden?

INNOVATION LAB

Idégenerering
Idé-kvalificering
Udvælgelse
Hvordan kan kreative processer give dig selv adgang til en uhæmmet anvendelse af viden?

ART LAB

Hvordan kan du arbejde med at give et produkt/løsning et personlig, æstetisk og kunstnerisk udformning?

ART LAB

Hvordan kan du arbejde med at give et produkt/løsning et personlig, æstetisk og kunstnerisk udformning?

LEARNING LAB

Evaluering og læring
Refleksion og videndeling

Hvad tager du med til arbejdet med: "Den Innovative Projekt opgave"?

Fremtiden – et skridt af gangen

år 1

- ✓ Metodekursus udbydes i LABS til 9. årgang
- ✓ Faste moduler onsdage uge 39-49
- ✓ Elever på egen skole, egen årgang
- ✓ Skiftende "inno-trænere" er eksperter i et eller flere LABS
- ✓ Modulerne udbydes blandt lokalt ansatte lærere/ og eksterne fagpersoner
- ✓ Relevante udskolingslærere inviteres til et heldagskursus
- ✓ Projekt opgaven tager udgangspunkt i et dokumenteret problem
- ✓ Følgerlærere deltager for at kompetenceudvikles + understøtte elevernes læring



år 2

- ✓ Metodekursus udbydes i LABS til 8. og 9. årgang
- ✓ Faste moduler / el. samlet i Camps
- ✓ Elever på egen skole, egen årgang
- ✓ Projekt opgaven tager udgangspunkt i et reelt, dokumenteret problem
- ✓ Eleverne samarbejder med en ekstern målgruppe, som efterfølgende er med til at bestemme "værdien" af den frembragte løsning
- ✓ Eleverne arbejder entreprenant med at fremstille modeller, aktiviteter, kreative IT- løsninger OG føre dem ud i livet



år 3

- ✓ Metodekursus udbydes i LABS til 7.- og 8. årgang
- ✓ 9. årgang vælger selv et LAB, som de ønsker at fordybe sig i som optakt til Projekt opgaven
- ✓ Faste LABS/ Camps tilknyttet 7. årgang /
- ✓ Faste LABS/ Camps tilknyttet 8. årgang
- ✓ Mulighed for at udbyde på tværs af skolerne - altså blande eleverne på en årgang
- ✓ Den innovative Projekt opgave for 9. klasse er fuldt etableret og kører i samme uge på alle skoler
- ✓ Bedømmelse efter "keys" fra 21st skills + netværkskompetence
- ✓ Fælles præsentation og fremlæggelser i Rådhus hallen – åbent for alle interesserede

DEN INNOVATIVE PROJEKT OPGAVE – progression over en 3-årig periode



21st century learning competencies



Kollaboration



IT og læring



Videnskonstruktion



Problemløsning og innovation



Selvevaluering



Kompetent kommunikation