

## Information om den innovative projektopgave

Nyt valgfag for 9. årgang: Metodekursus til "Den innovative projektopgave"

– vi kalder det "Best tools for the job"

### Formål:

**Valgfagets formål er at give eleverne i 9.klasse metoder og værktøjer til at arbejde med projektopgaven i en sammenhæng, som træner 21st kompetencer. Der sættes fokus på – ikke, hvor meget viden du har - men, hvordan du skaber viden og efterfølgende bruger den!**

### Mål:

Den innovative projektopgave handler om at **dokumentere et reelt problem** eller behov og **løse dette**, så der derved **skabes værdi**. Værdi kan være økonomisk, men kan i lige så høj grad handle om glæde, livskvalitet, tilgængelighed, oplysningsniveau m.m.

Målet i den innovative projektopgave er, at eleverne arbejder med deres og samfundets virkelighed i stedet for at reproducere en bestående viden; - en reproduktion, som sjældent har en værdi, der rækker ud over selve fremlæggelsen.

Det er ligeledes et mål, at **eleverne identificerer, kontakter og samarbejder med en partner/modtager udenfor skolen**, som har et "behov" for elevernes leverance.

Det metodiske valgfag "Best tools for the job" består af 10 moduler, hvor eleverne indgår i forskellige læringslab med undervisere fra forskellige verdener ex. Ingeniører, kunstnere og skuespillere samt lærere fra skolerne. De forskellige labs består af et digilab, et learningLab, et innovationsLab, et artLab, et makerLab og et DRLab.

### Kort om projektet:

Alle Gentofte Kommunes 9. klasser har over ti onsdage arbejdet i "MakerLab", "InnovationLab", "DigiLab", "ArtLab" og "Presentation Lab". De såkaldte labs er en del af et nyt valgfag, vi kalder: "BEST TOOLS FOR THE JOB", som er med til at nytænke og videreudvikle udskolingen sammen med eleverne.

Målet med det nye fag er i endnu højere grad at byde på læringsmiljøer, der motiverer de unge til at igangsætte sig selv og deres omgivelser. I forløbet i 9. klasserne har omdrejningspunktet været at arbejde med en stor projektopgave på en ny måde. De unge møder kunstnere, industrielle designere, programmører, arkitekter, skuespillere og lærere, som alle har faglig ekspertise indenfor innovation, præsentation og igangsætteri og derved også inspirerer og motiverer eleverne til at arbejde med en opgave på nye måder.

### Den innovative projektopgave

Med forløbet omkring projektopgaven arbejder de unge med konkrete udfordringer i samfundet sammen med en partner uden for skolen, som har brug for de unges løsning på problemet, og bliver samtidig inspireret til at tænke innovativt.