

**DEL 1:**

**HVEM ER INVOLVERET I DETTE PROJEKT?**

<i>Elever:</i>	
<i>Medarbejdere:</i>	

**PROJEKTIDE?**

*Hvorfor er dette vigtigt? Hvorfor vil jeres elever gå op i det? Hvad vil få dem til at glæde sig til at komme i skole hver dag for at arbejde med dette projekt?*

**DET BÆRENDE PROJEKTSPØRGSMÅL og underspørgsmål?**

**PRODUKT(ER) og/eller YDELSE(r)/SERVICE(s) – OG HVORDAN DET ER INNOVATIVT**

*Hvad vil I gerne have eleverne til at gøre, skrive, skabe, bygge, optræde med? Lav en liste med alle projektets endelige produkter. Hvad er individuelle opgaver, og hvad skal skabes sammen som en del af en gruppe?*

## **KULMINATIONEN PÅ PROJEKTET - AFSLUTNINGSEVENTET**

*Hvilke(t) format(er) laver I jeres afslutningsevent i?*

*Hvem er det ægte publikum og brugergrupperne i forhold til elevernes arbejde ?*

*Hvor vil projektet "leve", når afslutningseventet er overstået? Hvordan kan I undgå, at det bliver et "skraldespandsprojekt"?*

## **SUCCESKRITERIER**

Hvordan ser succes ud for jer og for jeres elever?

Forestil jer det endelige produkt(er). Hvilke elementer ville vi se i et produkt af virkelig høj kvalitet?

Hvis målet er et **produkt af virkelig høj kvalitet**, hvad er de **helt nødvendige skridt** i processen, som I meget bevidst skal have med i jeres planlægning? Prototyping? Mange udkast? Kritik? Forbedringer/raffineringer? Træning?

**LÆRINGSMÅL** Hvad vil I have eleverne til at lære?

Hvilket FAGLIGT INDHOLD har eleverne brug for at lære? Hvordan kan de lære det?

FAGLIGE MÅL	Hvordan?

Hvilke SOCIALE MÅL ELLER MÅL OM DET 21. ÅRHUNDREDES KOMPETENCER / INNOVATIONSKOMPETENCER sigter I på at eleverne udvikler gennem arbejdet ?

ANDRE MÅL	Hvordan kommer det til udtryk?

<p>Hvordan vil dette projekt fremme <b>LÆSEFÆRDIGHEDER</b>? Hvad kommer de til at <b>LÆSE</b>?          Hvordan vil I stilladsere læsning på en måde, der kan understøtte alle læsere?          (NB: Dette er et eksempel. I kan fremhæve det, der især er behov for hos jer.)</p>	
<p>Hvad kommer eleverne til at <b>SKRIVE</b>? Hvordan vil I stilladsere det, så alle elever understøttes?          (NB: Dette er et eksempel. I kan fremhæve det, der især er behov for hos jer.)</p>	

## DEL 2: Processen

<p><b>'SNØREN'</b> (the 'hook') eller <b>OPSTARTSEVENT</b> så man kommer ind i det på levende vis</p>
<p><b>LÆRE FRA ANDRE EKSEMPLER</b></p>

*Hvilke eksempler (models) på fremragende arbejde kan eleverne studere for at få inspiration til deres eget fremragende arbejde? (skabt af professionelle? af dig? af tidligere elever?)*

## **KOLLABORATION - lære gennem gruppearbejde:**

*Hvilke strategier har I til at understøtte effektivt gruppearbejde?*

*Hvordan dannes grupperne? Hvordan struktureres gruppearbejdet?*

*Hvordan vil opgaver blive fordelt, så det understøtter hvert gruppemedlems aktive deltagelse i projektet?*

## **SAMARBEJDE MED OMVERDEN**

*Hvilke voksne professionelle kan inviteres ind som eksperter, oplægsholder eller til at give feedback i jeres kritik-proces?*

*Hvilke oplevelser i verden omkring jer kan I tilrettelægge for jeres elever? Andre muligheder for godt samspil med omverden?*

## **EKSPLICITTE UNDERVISNINGSSITUATIONER**

Hvordan og hvor kunne udvalgt indhold eller færdigheder være lærer-drevet?

### STILLADSERE FOR LIGE MULIGHEDER - Hvem er med i legen?

Identificer et par elever, hvis behov du meget bevidst vil sørge for at møde. Hvordan vil du differentiere i forhold til elever med særlige behov? Tænk både på behov, deltagelsesmuligheder, oplevelse af at kunne bidrage værdifuldt og tilstrækkelige udfordringer

Elev	Opgave	Stilladsering/støtte/udfordring
<i>Særlige behov</i>		
<i>Dansk som fremmedsprog</i>		
<i>Klar til udfordringer</i>		

## REFLEKSION OG EVALUERING

*Individuelt, gruppebaseret eller hele klassen (summativt og formativt)*

## HVAD HAR VI BRUG FOR (MATERIALER, Udstyr M.M.)

Folk og faciliteter på stedet	
Udstyr	
Materialer	
Resourcer fra andre	
Budget	

## **MILEPÆLE** *Hvad er de vigtige milepæle på vejen til færdige udgaver og afslutningseventet?*

Tænk på:

- **AFLEVERINGER UNDERVEJS:** deadlines for udkast og specifikke produktkomponenter
- **FEEDBACK UNDERVEJS:** muligheder for at få meningsfuld feedback (fra dig, fra andre elever, fra folk udefra, fra eksperter) så jeres produkt bliver så godt som muligt.
- **REFLEKSION:** regelmæssige muligheder for at reflektere over og dokumentere progression

Uge nr	Aktiviteter	Afleveringer
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		





# PROJEKTKALENDER

FORPROJEKT:						
Ugenr.	UGE OVERBLIK	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					

# Projektplanlægning for Dybere LÆRING

[www.engagedlearning.co.uk](http://www.engagedlearning.co.uk)



*Hvor opstår mulighederne for dybere læring i jeres projekt?*



## MUNDTLIGHED

*Kritik/feedback, sokratiske seminarer, udstillinger, læringspræsentationer osv.*



## TANKESÆT/MENTAL INDSTILLING

*Vedholdenhed, omstillingsparathed, fleksibilitet, motivation, drivkraft for at lære, metakognition (at tænke om tænkning), problemløsning og kritisk tænkning*



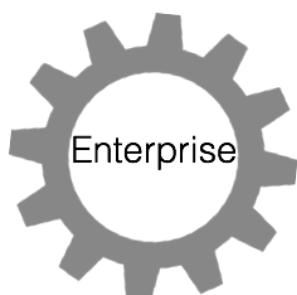
## SÆTTE VIDEN I SPIL

*Identifiere hvad vi har brug for at vide, undersøgelser, indtage en holdning, finde understøttende argumenter og beviser, forbinde ideer.*



## KRITISK TÆNKNING

*Stille spørgsmål, løse problemer, samle beviser, fortolke ideer, finde løsninger, open-minded*



## HANDLEKRAFT

*Selvtillid og handlekraft, kreativitet og innovation, entusiastisk og motiveret for at lære, samarbejde med andre, globalt medborgerskab*