

I projektet kan eleverne...



STILLADSERING opleve støtte, struktur og synlighed i forhold til aktiviteter og læringsmål samt progression i forhold til at selv at mestre dette.			
FAGLIG VIDEN, FORSTÅELSE OG KOMPETENCER tilegne sig faglige kompetencer og arbejde med de fire K'er; kritisk tænkning, kreativitet, kollaboration og kommunikation.			
UDFORDRENDE PROBLEM OG SPØRGSMÅL arbejde med en ægte problemstilling ud fra et meningsfuldt, åbent, engagerende og motiverende spørgsmål.			
UNDERSØGELSE arbejde undersøgende, dybdegående, generere spørgsmål, finde og bruge ressourcer, stille yderligere spørgsmål og udvikle egne svar herpå.			
INNOVATION OG PRODUKT arbejde med idéudvikling, skabe prototyper og udvikle løsninger på problemet, der er nye for dem.			
AUTENTICITET møde autentiske oplevelser fra den virkelige verden samt anvende processer og værktøjer herfra, der giver reel indflydelse og er forbundet med deres egne bekymringer, interesser og identiteter.			
ELEVVALG & EJERSKAB opleve at blive inddraget og have medbestemmelse i udvikling af projektet, træffe valg om indhold og de produkter, de skaber.			
REFLEKSION reflektere over hvad, hvordan og hvorfor de lærer, vurdere kvaliteten af deres arbejde, hvilke forhindringer, der er opstået samt vælge strategier for at overvinde disse.			
FEEDBACK arbejde med at give og modtage feedback, revidere idéer eller foretage yderligere undersøgelser for at forbedre deres proces og produkt.			
PRÆSENTATION offentliggøre deres projektarbejde og ved at præsentere deres produkt, den opnåede faglige viden, kompetencer og forståelser, for et publikum udenfor klassen.			