

PROJEKTSPØRGSMÅL

BESKRIVELSE AF PROJEKT

FAG DER INDGÅR

HOOK - HVORDAN BEGEJSTRER OG MOTIVERER VI ELEVERNE?

KULMINATION - SLUT MED ET BRAG

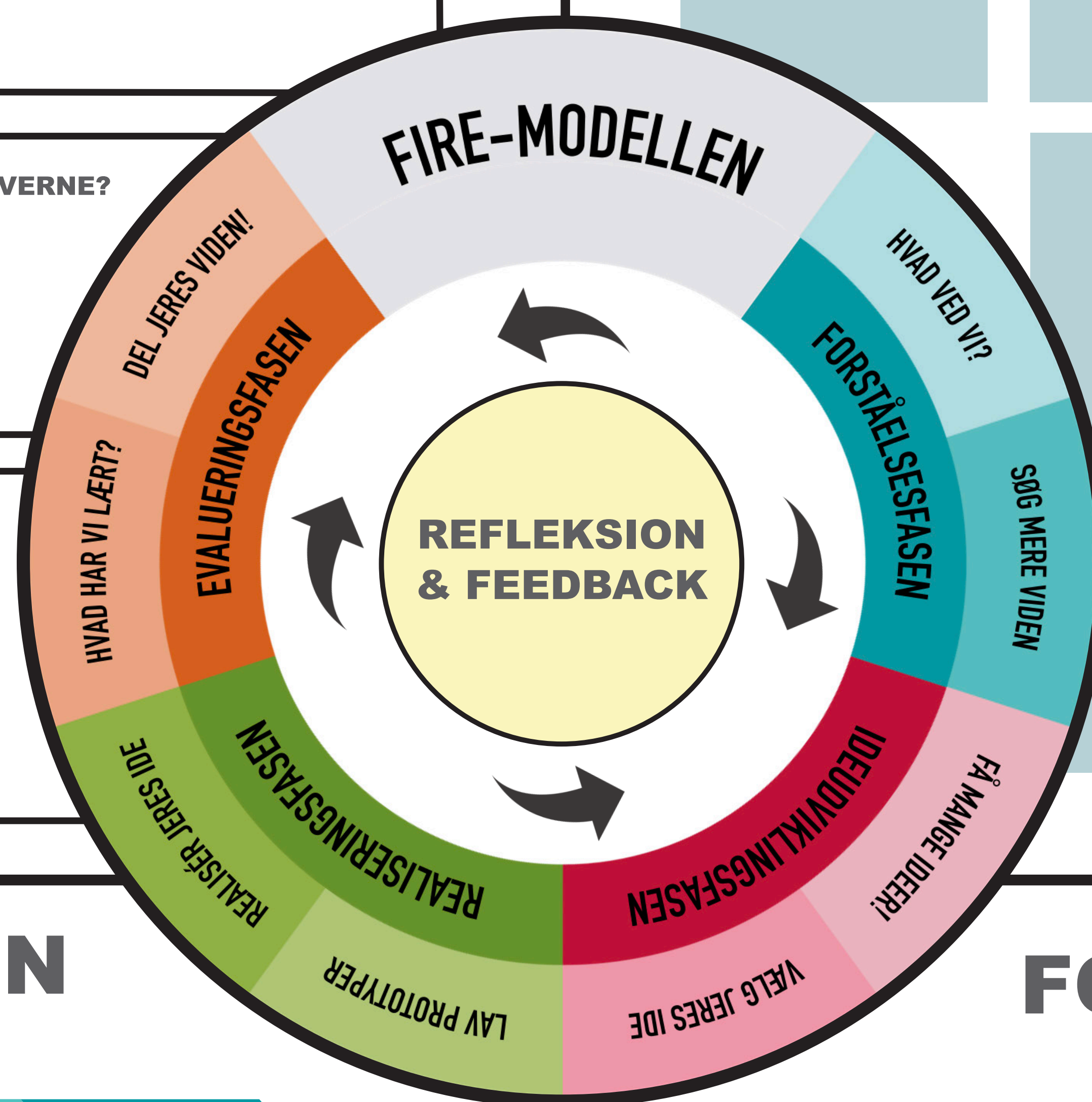
LÆRINGSMÅL

FAGLIGE MÅL

DE 4 K'ER

KOMMUNIKATION

PÆD. MÅL



FIRE-DESIGN

F **MÅL** **PRODUKTMÅL** **INNOVATIONSMÅL** **LÆRINGSMÅL**

F1 HVAD VED VI OM DET? VIDEN VI KAN TRÆKKE PÅ?
 Forskelle gennem eksisterende viden. Hvad ved vi? Hvad ved andre? Hvad har vi af tidligere erfaringer? Hvad kan vi få af viden fra eksperter, bøger, internet, film osv.?

F2 SKAB NY VIDEN OM DET! UNDERSØG, UDFORSK...
 Forskelle gennem undersøgelse i og af verden. Fx ved rygtning, eller det på egen krop, observation, interview og bruger os. Fx forskel på nye viden fx web, medier, personer, viden osv.

SKAB NU ET KLART PROJEKTSPØRGSMÅL
 Et spørgsmål, som skal løses i projektet. Det skal være et spørgsmål, som kan besvares gennem projektet. Det skal være et spørgsmål, som er relevant for alle. Det skal være et spørgsmål, som er interessant for alle. Det skal være et spørgsmål, som er udfordrende for alle.

REFLEKSION & FEEDBACK

I **MÅL** **PRODUKTMÅL** **INNOVATIONSMÅL** **LÆRINGSMÅL**

I1 FÅ ET HAV AF IDÉER!
 Idegenerering. Brainstorm over ideer til løsninger og se, om der er gode eller dårlige. Kom med vide ideer, urealistiske ideer, fejl, fejl. Giv ideerne form - hvad kan laves? Stop ikke ved første gode idé. Bliv ved! Skal et godt mål om fx 50, 100 eller 200 ideer!

I2 VÆLG DEN BEDSTE IDÉ!
 Ideudvælgelse. Sortering af idéerne til fem eller seks ideer. Vælg den bedste ide og lav en plan. Det skal være en ide, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en ide, som er interessant for alle. Det skal være en ide, som er udfordrende for alle.

I HAR NU EN IDÉ!
 Planlægning. Lav en plan for hvordan du vil gøre det. Det skal være en plan, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en plan, som er interessant for alle. Det skal være en plan, som er udfordrende for alle.

REFLEKSION & FEEDBACK

R **MÅL** **PRODUKTMÅL** **INNOVATIONSMÅL** **LÆRINGSMÅL**

R1 LAV PROTOTYPER!
 Lav prototyper. Lav prototyper til at teste ideerne. Det skal være prototyper, som er realistiske og som kan laves. Det skal være prototyper, som er interessante for alle. Det skal være prototyper, som er udfordrende for alle.

R2 UDFØR JERES IDÉ!
 Udfør jeres ide. Lav jeres ide til en realitet. Det skal være en ide, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en ide, som er interessant for alle. Det skal være en ide, som er udfordrende for alle.

SLUT MED ET BRAG!
 Slut med et brag. Lav en slutrapport. Det skal være en slutrapport, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en slutrapport, som er interessant for alle. Det skal være en slutrapport, som er udfordrende for alle.

REFLEKSION & FEEDBACK

E **MÅL** **PRODUKTMÅL** **INNOVATIONSMÅL** **LÆRINGSMÅL**

E1 EVALUÉR JERES INDSATS!
 Evaluer jeres indsats. Evaluer jeres indsats gennem refleksion. Det skal være en refleksion, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en refleksion, som er interessant for alle. Det skal være en refleksion, som er udfordrende for alle.

E2 DEL JERES NYE VIDEN!
 Del jeres nye viden. Del jeres nye viden med andre. Det skal være en viden, som er realistisk og som kan laves. Det skal være en viden, som er interessant for alle. Det skal være en viden, som er udfordrende for alle.

TILLYKKE!!
 Tillykke!! I har nu gennemført jeres projekt og arbejdet. Det er en stor succes. Det er en stor succes. Det er en stor succes. Det er en stor succes. Det er en stor succes.

REFLEKSION & FEEDBACK

FORLØBSPLAN

VIGTIGE DATOER

| UGE/DATO | HVAD SKER DER? | LÆRINGSMÅL, AFLEVERINGER OG MILEPÆLE |
|----------|----------------|--------------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

HVEM GØR HVAD?

| OPGAVE | I GANG | FÆRDIG |
|--------|--------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

FORÆLDREBREV

OVERSKRIFT + FOTO(S)

HOVEDBUDSKAB

FORMÅL MED FORLØB/DELFORLØB

HVAD LÆRER VI?

HVORDAN KAN FORÆLDRE STØTTE OP?

VIGTIGE DATOER