

Virtuel, æstetisk progressionsplan
Streng

Strengenes profilevent:	Årg.	FFM vedr. æstetik:	Profilmål - æstetik: Alle elever ...	FFM vedr. virtuelt:	Profilmål - virtuelt Alle elever...	Projekt opgave*1	Åben skole forslag:
<p>SKAL: Alle elever har i løbet af deres tid hos Strengene min. én gang fremstillet og deltaget i en større forestilling</p> <p><u>”Cirkus”</u></p>	0.årg	<p>-kan fortælle om egne oplevelser af billeder, musik og drama</p> <p>-har viden om basale karakteristika for kunstneriske genrer</p>	<p>-kender til <u>strenginstrumenterne, deres navne, opbygning og lyd</u></p>	<p>-kan eksperimentere med digitale medier i sit arbejde med sprog</p> <p>-har viden om ikoner og værktøjer i digitale medier</p>	<p>Værktøjer:</p> <p>- kan <u>huske og anvende eget unilogin</u></p> <p>-kan <u>tænde og slukke</u> device samt opstarte og lukke ned for programmer og apps.</p> <p>-kender <u>forskel på de forskellige devices</u></p> <p>-er <u>introduceret til CD-ord/Intowords</u></p> <p>Digital dannelse:</p> <p>-har viden om <u>hvordan man må og kan bruge billeder af andre</u></p>	<p>-kender begrebet – og kan udarbejde <u>undre-spørgsmål</u> til et udvalgt emne</p> <p>-kan fortælle om emnet for basisholdet</p>	<p>MUSISK</p> <p>Cirkusmuseet</p>
<p>KAN: Der kan arbejdes med mindre forestillinger hvert år, hvis man ønsker det</p>	1.årg	<p>-Fremstille rumlige konstruktioner</p> <p>-Præsentere eget produkt i nære sammenhænge</p> <p>-Improvise med krop og stemme</p> <p>-Enkle bevægelser til musik</p>	<p>-kan omsætte idé til <u>rumligt udtryk</u> i pap, ståltråd eller papmache – ud fra rim og remser og <u>kan fremlægge for basisholdet</u></p>		<p>Værktøjer:</p> <p>-kan bruge <u>Matematikfessor og mindst en af følgende apps:</u> Skriv og Læs/Den første læsning/Læs og forstå</p> <p>-kan <u>bruge CD-ord/Intowords</u> så længe det er nødvendigt</p>	<p>-kan <u>søge svar og finde viden på baggrund af undrespørgsmål</u> (spørge forældre,læse, se billeder mm.)</p>	

					<p>Præsentation:</p> <p>-kan <u>lave en præsentation</u> i en af følgende apps: Book Creator, Puppet Pals, Piccollage, Skriv og læs, Comic maker, Write/Read eller Animoto.</p> <p>-kan <u>bruge Matematikfessor</u> og <u>mindst en af følgende apps</u>: Skriv og Læs/Den første læsning/Læs og forstå</p> <p>Digital dannelse:</p> <p>-er introduceret til <u>hvordan man opfører sig på mobil/online</u></p> <p>-ved at <u>passwords er personlige</u>.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

	2.årg	<ul style="list-style-type: none"> -Male ud fra ideer og oplevelser -Præsentere egne billeder -Etablere udstilling i fælles billedprojekter. -Bygge og bruge rumlige figurer -Deltage i mundtlig og visuel kommunikation med og om matematik -Lege med sprog, billeder og fortælling -Fremstille collager med tematisk udtryk -Deltage eksperimenterende i musikalske aktiviteter 	<ul style="list-style-type: none"> - kan i samarbejde med læreren fremstille og arrangere og formidle til andre - en udstilling på gangen og <u>kender skolens krav til æstetik i udstilling</u> 		<p>Kodning:</p> <ul style="list-style-type: none"> -er introduceret til Scratch (KKFO) <p>Værktøjer:</p> <ul style="list-style-type: none"> -har kendskab til QR koder af scanning af disse.(QR CODE AND BARCODE READER) -har kendskab til flere forskellige søgemaskiner samt browsertyper og brugen af disse. -kan benytte google drev, samt dele filer og mapper. -kan <u>benytte sig af grundlæggende funktioner i docs og sheets</u>, så som ændring af tekststørrelse, skrifttype, og indsættelse af et billede. -har <u>kendskab til skoletube</u>. <p>Dannelse:</p> <p>Præsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> -kan lave <u>simple redigeringer med IMovie</u>. 	<ul style="list-style-type: none"> - kender kriterierne for "<u>den gode planche</u>" -kan fremstille og anvende en "model": planche, PPT, rumlig model el.lign til at understøtte deres fortælling om et emne. 	
--	-------	---	---	--	---	---	--

**Virtuel, æstetisk progressionsplan
Malere**

Malernes profilevent:	Årg	FFM vedr. æstetik:	Profilmål - æstetik: Alle elever...	FFM vedr. virtuelt:	Profilmål – virutelt: Alle elever...	Projekt opgave	Åben skole forsl.
<p>SKAL: Alle elever har i løbet af deres tid hos Malerne min. én gang fremstillet og deltaget i en større forestilling</p> <p>Teater/ Drama med musik</p> <p>KAN: Der kan arbejdes med mindre forestillinger hvert år, hvis</p>	3.	<p>-Gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger</p> <p>-Formidle egne data</p> <p>-Udtrykke sig kreativt/eksperimenteren de</p> <p>-Inddrage omgivelserne i billedfremstilling</p> <p>-Dramatisere tekster og temaer sammen med andre</p> <p>-Udtrykke sig skabende i musikalske aktiviteter</p>	<p><u>-kender de danske malere, der indgår i basisholdenes navne, og eksempler på deres kunst (evt. i samarbejde med den digitale udstilling på 4.årg?)</u></p>	<p>-kan bruge enkle funktioner i tekstbehandling</p> <p>-har viden om formateringsfunktioner</p> <p>-kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende</p>	<p>Værktøjer: -kan <u>benytte sig af udvidede funktioner i docs og sheets</u>, så tabeller, baggrund, ark retning, generel formatering.</p> <p>- <u>kan bruge CDord/</u> til at understøtte skrive- og læseprocessen.</p> <p>- <u>kan optage og redigere videoer</u> i iMovie</p> <p>-kan <u>benytte sig af Eleveltra</u>, for at læse og skrive beskeder, samt finde informationer om skema m.m.</p> <p>Præsentation: -kan <u>lave “flipped learning”</u> videoer med iMovie.</p>	<p><u>-kender kriterierne for et godt emne.</u> <u>-kan deltage i proces om emnevalg</u></p> <p>-kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger</p>	KUNSTNERISK

<p>man ønsker det</p>				<ul style="list-style-type: none"> - kan finde tekster ved at navigere på alderstilpassede hjemmesider - har viden om sideopbygning på hjemmesider - har viden om digitale profiler og digital kommunikation - Eleven kan udarbejde multimodale tekster 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>fremlægge en opgave</u> eller et emne via <u>sheets</u> eller et andet digitalt præsentationsværktøj. Digital dannelse: <ul style="list-style-type: none"> - ved at tekster på <u>hjemmesider er multimodale og kan finde tekster</u> gennem overblik- og fokuslæsning. - er introduceret til hjemmesiders opbygning, og kan på baggrund heraf <u>træffe valg om hjemmesiders relevans</u> for den valgte søgning Kodning: <ul style="list-style-type: none"> - har fået introduktion og <u>kendskab til code.org</u> - kan <u>lave en historie på code.org</u> (code.org/playlab) 		
-----------------------	--	--	--	---	---	--	--

	<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gennemføre enkle modelleringsprojekter -Gennemføre og præsentere egne statistiske undersøgelser. -Bidrager med visuelle udtryk i kulturprojekter -Kan formidle viden med billeder -Kan etablere digitale udstillinger -Kan udtrykke sin tekstforståelse ved at skifte fra en udtryksform til en anden 	<p>-kan <u>fremstille en digital billedfortælling og formidle den til elever/forældre.</u></p>	<p>- Eleven kan fremstille en digital billedfortælling.</p> <p>- Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet</p> <p>- Eleven kan vurdere konsekvensen af ytringer på internettet</p>	<p>Værktøjer: -er <u>introduceret til Film-X eller MonkeyJam</u> (stopmotion).</p> <p>-kan <u>producere deres egen tegneserie</u> med værktøjet <i>Pixton</i></p> <p>Præsentation: -kan <u>fremstille en stopmotion animation</u> med selvproducerede figurer</p> <p>Dannelse: - kan forklare muligheden for at få udbredt et budskab gennem <u>viral spredning – positivt som negativt.</u></p> <p>-kan <u>udpege afsenderen</u> af en hjemmeside</p> <p>- kan forklare, hvad der forstås ved <u>"digitale fodspor"</u>.</p> <p>Kodning:</p>	<p>-kender <u>kriterierne for en god præsentation og kan afholde den</u></p>	<p>Global (musik)</p>
--	---	--	--	---	--	-----------------------

			<ul style="list-style-type: none"> - Eleven har viden om digitale fodspor - Eleven har viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet 			
5.	<ul style="list-style-type: none"> - har viden om formsprog og farvers æstetiske udtryk og kan arbejde med produkters æstetiske udtryk - har viden om brug af informations- og inspirationskilder og kan udvikle ideer fra hverdagslivet, herunder med digitale værktøjer - har viden om funktion i relation til udførelsen af produktet og kan fremstille produkter efter egne ideer 	<ul style="list-style-type: none"> - kan <u>frembringe og udstille egne kreative og eksperimenterende produktioner</u> på baggrund af bl.a. Håndværk og Design (Design to Improve Life el. lign. proces) 	<ul style="list-style-type: none"> - har viden om it- og tænkeredskaber til ideudvikling og kan fremlægge sit produkt for andre - kan udarbejde dramatiske, dokumentariske og interaktive produkter - Eleven har viden om enkle kildekritiske metoder på internettet - Eleven kan vurdere relevans af 	<p>Værktøjer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>kan bruge et it-værktøj</u>, eks. <i>Mindmesiter, Lino</i> eller <i>Padlet</i>, til ideudvikling. <p>Præsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>kan anvende iMovie eller WeVideo</u> til at producere lommefilm. <p>Dannelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - forstå forskellen på, om afsenderen er en person, et firma eller en <u>offentlig myndighed</u> - skifte mellem fragment- læsning og fokuslæsning ved <u>læsning af hjemmesider.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - kender <u>kriterierne for en god digital præsentation og digitale værktøjer til den.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> Ørestad Gymnasium (matematik) Global (musik)

				søgeresultater på søgeresultatsider	- finde <u>sv</u> ar på et <u>sp</u> ørgsmål på én eller flere <u>hjemmeside</u>		
					Kodning: - arbejde med <u>geometri i Scratch</u>		

Virtuel, æstetisk progressionsplan							
Forskere							
Forskernes profilevent:	Årg	FFM vedr. æstetik:	Profilmål - æstetik : Alle elever...	FFM vedr. virtuelt:	Profilmål – virutelt: Alle elever...	Projektarbejde:	Åben skole:
<p>Alle elever har i løbet af deres tid hos Forskerne min. én gang fremstillet og deltaget i en større forestilling</p> <p>Danseforestilling/ musical (på engelsk) og med multi-medier</p>	6.	<p>-kan deltage i dans fra forskellige kulturer og har viden om dansetraditioner og – trin (MUS)</p> <p>-har viden om koreografi og kan sammensætte bevægelsesmønstre koreografisk(MUS)</p> <p>-har viden om enkle musikstykkers formål og struktur og instrumenter og digitale mediers udtryksmuligheder og kan skabe musik med udgangspunkt i instrumenter og digitale medier (MUS)</p> <p>-har viden om kendetegn ved kulturelle danse og stilarter og kan udføre sammensatte bevægelsessekvenser inden for kulturelle danse og stilarter (IDR)</p>	<p><u>-kender de danske forskere, der indgår i basisholdenes navne og deres forskning/tænkning og kan formidle det til andre på et alderssvarende niveau</u></p> <p><u>-kender kriterierne for godt posterlayout, og kan lave egen poster med enkelt budskab.</u></p> <p><u>-har planlagt og deltaget i fælles fødselsdagsarrangementer</u></p>	<p>-har viden om samarbejds muligheder på internettet</p> <p>-kan videndele og samarbejde via internettet</p>	<p>Værktøjer:</p> <p>- kan deltage i lukkede digitale fora for videndeling, eks. en <i>klasseblog</i>, som afsender og modtager.</p> <p>- kan anvende åbne digitale fora. Eks. <i>Pinterest</i>.</p> <p>- kan lave plakater med appen <i>Book Creator</i> eller hjemmesiden <i>postermymwall</i></p> <p>Præsentation:</p> <p>Digital dannelse:</p> <p>- kan forklare, hvorfor det er vigtigt at undersøge afsenderens troværdighed af tekster på nettet.</p> <p>-har deltaget i besøg fra Mob-Squad(Red Barnet), i løbet af</p>	<p>- kender til <u>kriterierne for god informationssøgning og kildekritik</u></p> <p><u>-kan fremlægge og give respons</u></p> <p>- kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre</p> <p>- har viden om revision af arbejdsproces og målsætning og kan revidere sin arbejdsproces frem mod næste produktionsforløb</p> <p>-kan respondere kriteriebaseret på virkemidler og har viden om respons ud fra fastlagte kriterier</p>	<p>VIDEN-SKABELIG</p> <p>Slagteri/ gård-besøg</p>

					<p>året. Med fokus på digitale medier og problemstillinger vedr. dette.</p> <p>Kodning:</p>		
7.	<p>-har viden om tids- og stedsbestemte mad- og måltidskulturer og kan præsentere eksemplariske måltider fra forskellige kulturer (MADK)</p> <p>-har viden om enkle kulturbundne udtryk og kan anvende hilsner og enkle kulturbundne udtryk i korte samtaler (FRA)</p> <p>-kan gennemføre korte dialoger om nære emner med støtte i et forlæg (FRA)</p>	<p><u>-kan arrangere en sproglateret event.</u></p> <p>-har planlagt og deltaget i fælles fødselsdags-arrangementer</p>	<p>- har viden om afsenderforhold og genrer på internettet</p> <p>- har viden om kommunikationsetik</p> <p>- kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet</p>	<p>Værktøjer:</p> <p>Præsentation:</p> <p>Digital dannelse: - kan forklare og give eksempler på, hvilke problemer tekst- og billeddeling på nettet kan medføre.</p> <p>Kodning:</p>	<p><u>-kender arbejdsredskaber til planlægning af den samlede planlægning af det samlede projektforløb og kan selvstændigt/i gruppe gennemføre det</u></p> <p><u>-kan give kvalificeret respons på andres projekt</u></p> <p>-kan kildekritisk vurdere bruger- og ekspertproduceret indhold og har viden om afsenderforhold og genrer på internettet</p>		
8.	<p>-kan formulere egne oplevelser og sansninger i æstetisk sprog.</p>	<p><u>-kan kombinere udtryksformer i formidling af tematisk projekt.</u></p>		<p>Værktøjer:</p> <p>Præsentation:</p> <p>Digital dannelse: - kendskab til digitale platforme</p>	<p><u>- kan selv og i samarbejde med andre tilrettelægge og gennemføre et fuldt projektforløb og kan give kvalificeret respons</u></p>	Praktik	

	<p>-kan bruge kroppen som udtryk.</p> <p>-Kan "kommunikere" med normænd og svenskere</p>	<p>-har planlagt og deltaget i fælles fødselsdagsarrangementer</p> <p>-har planlagt og deltaget i fælles fødselsdagsarrangementer</p>	<p>-har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder</p> <p>- kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen</p> <p>- kan gennemføre målrettet og kritisk informationssøgning</p> <p>- kan planlægge og gennemføre faser i informationssøgning</p> <p>- har viden om faser i informationssøgning</p> <p>- har viden om elektroniske kredsløb, simpel programmering og transmission af data (Fysik/Kemi)</p>	<p>som blogs, Twitter, Facebook, Instagram samt Pinterest og kan begrunde, hvilken digital platform, der egner sig bedst til at udbrede et givent budskab.</p> <p>-kan gennemføre og forklare, hvordan de kommer fra søgeformål til information hvordan de forholder sig kritisk til afsender</p> <p>- kan navigere på en hjemmeside ud fra et søgeformål og ved at anvende teknikker som fragmentlæsning, skimming og punktlæsning</p> <p>Kodning:</p> <p>- kan programmere løsninger på udfordringer stillet af læreren (eks. gennem Scratch).</p>	<p><u>eget og på andres projekt</u></p> <p>-kan lancere større multimodale produktioner</p> <p>-kan bruge kropssprog og stemme tilpasset kommunikationssituationen</p> <p>-kan organisere samarbejde om fremstilling</p>	
--	--	---	--	---	--	--

	9.	<p>-eleven kan beherske komplekse bevægelsesmønstre i koreografier</p> <p>-eleven har viden om samspillet mellem bevægelse og musiks tempo, form og karakter samt bevægelsesanalyse i dans (IDR)</p>	<p><u>-taget ét af de udbudte æstetiske eller virtuelle valgfag</u></p> <p>-har planlagt og deltaget i fælles fødselsdagsarrangementer</p>	<p>- har viden om bevægelsesanalyse, herunder digitale værktøjer</p> <p>-har viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation</p> <p>-kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab</p>	<p>Værktøjer:</p> <p>- kan analysere og fejlrette en bevægelse med appen UBERSENSE</p> <p>Præsentation:</p> <p>Digital dannelse:</p> <p>-kan forklare forskellen på fysisk fællesskab og virtuelt fællesskab.</p> <p>-kan forklare kvaliteter og faldgruber ved henholdsvis fysiske og virtuelle fællesskaber</p> <p>Kodning:</p>	<p>Endelig selvstændig projektopgave/eksamen</p>	<p>Brobygning mellem ungdomsuddannelsesinstitutionerne</p> <p>Ørestad Gymnasium</p>
--	----	--	--	--	---	--	---

Progressionsplan for projektarbejde på Ørestad Skole:

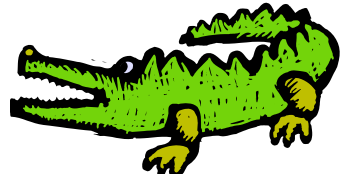
Stadier i projekt	0.-1.årg.	2.årg.	3.årg.	4.årg.	5.år.	6.årg.
Arbejdsformen	Billed-intro til faserne. Forløbet varer fra en enkelt dag eller to til en uges tid og gentages et par gange i løbet af året Fokus på begrebet undrespørgsmål.	Billed-intro til faserne. Forløbet varer fra en enkelt dag eller to til en uges tid og gentages et par gange i løbet af året Fokus på begrebet undrespørgsmål.	Indføre emnevalg med fælles overemne og selvstændige underemner. Følge op på den personlige fremtræden i præsentationen	Følge op på emnevalg med fælles overemne og selvstændige underemner. Fokus på præsentationen - den personlige fremtræden (tal tydeligt, se på tilhørere osv) samt "modellen" Hvad er en god præsentation? (hjælper den med at svare på undrespørgsmålene/ problemformuleringen?) Indføre begrebet konklusion	Fokus på digitale præsentationsformer	Fokus på informationssøgning /kildekritik.
Emnevalg	Ingen fokus på dette. Eleverne vælger selv et emne	Ingen fokus på dette. Læreren vælger paraplyemne. Eleverne vælger selv et individuelt/par-emne	Fokus på emnevalg. Hvad er et godt fælles emne. Indgå i proces omkring valg af overordnet emne	Fokus på emnevalg. Hvad er et godt fælles emne. Indgå i proces omkring valg af overordnet emne Hvad er et godt "individuelt" emne?	Der arbejdes med emneafgrænsning.	Der arbejdes med emneafgrænsning.

			Og hvad er et godt "individuelte" emne?			
Problemformulering	Stille tre underspørgsmål til et selvvalgt emne	Stille tre underspørgsmål til et selvvalgt underemne	Uddybe begrebet problemformulering lidt. Hvad er gode underspørgsmål, og hvad er ikke gode underspørgsmål?	Uddybe begrebet problemformulering lidt. Hvad er gode underspørgsmål, og hvad er ikke gode underspørgsmål?	Holde fokus på underspørgsmålene igennem arbejdet med projektet, så de styrer informationssøgningen	Holde fokus på underspørgsmålene igennem arbejdet med projektet, så de styrer informationssøgningen
Informationssøgning	Spørge nogle voksne, måske kigge i nogle bøger o.lign.	Spørge nogle voksne, måske kigge i nogle bøger o.lign.	Spørge nogle voksne, læse i små fagbøger, finde illustrationer og enkel info på nettet.	Spørge nogle voksne, læse i små fagbøger, finde illustrationer og enkel info på nettet. Kombineres med kursus i faglig læsning og beg. søgning på nettet	Spørge nogle voksne, læse i små fagbøger, finde illustrationer og enkel info på nettet. Kombineres med kursus i faglig læsning og beg. søgning på nettet	Fokus på Informationssøgning på nettet og kildekritik. Undervisning i dette inden projektet
Fremstilling af model	Finde eller fremstille en model, der understøtter præsentationen	Finde eller fremstille en model, der understøtter præsentationen	Udvide begrebet "model" (drama, planche, eksperiment, PPT, photostory) Hvilken "model" understøtter bedst fremlæggelse af det konkrete projekt?	Arbejde med begrebet "model" (drama, planche, eksperiment, PPT, photostory, I-movie) Hvilken "model" understøtter bedst fremlæggelse af det konkrete projekt?	Forventningerne til elevernes arbejde med "model" skærpes. Der skal inden projektet undervises i digitale præsentationsformer /programmer	Forventningerne til elevernes arbejde med "model" skærpes. Der kan evt. inden projektet undervises i endnu en ny præsentationsform /program

Bilag 1:

Projektplan:

1. Emne



2. Underspørgsmål/problemformulering



3. Søge svar



4. Model (præsentation)



5. Fremlægge/formidle (lytte og give respons)

Fremstille en skolingens mellemtrin og udskoling skal eleverne selv hente og det går der ofte kludder i for at være med fra start

Fra konsument til producent:

Nordisk Råds didaktiske principper for undervisning i entreprenørskab.

I det følgende er der opstillet en række didaktiske principper som kan understøtte udviklingen af elevernes kompetencer og af deres personlige ressourcer. Didaktik angår sammenhængen, der er imellem undervisningens mål, indhold og metode, og som sandsynliggør, at eleverne lærer det ønskede og samtidig understøtter elevernes videre udvikling og læring. Didaktiske principper er således redskaber til lærernes planlægning af undervisning, og påvirker måden, som undervisningen rammesættes, organiseres og udføres på. Ideen bag principperne er at disse er uafhængige af klassetrin, niveau og faglige kontekster, og at de kan lette oversættelsesarbejdet fra kompetencemål til praksis og omvendt. Principperne kan inddrages enkeltvis eller flere ad gangen, men det vil formentlig ikke være hensigtsmæssigt eller muligt at anvende alle principper på en gang.

Principper der understøtter udviklingen af kreative kompetencer:

- At arbejde med eksperimenterende aktiviteter.
- At skabe tidsrum uden bedømmelse.
- At arbejde med skabende aktiviteter.
- At sikre fordybelsestid.
- At stille åbne / umulige opgaver.
- At overraske og etablere det uventede.
- At involvere flere sanser.
- At invitere til refleksion i forhold til fantasi og kreativitet

Principper der understøtter udviklingen af omverdenskompetence:

- At stimulere nysgerrighed og undren.
- At involvere aktuelle temaer.
- At perspektivere faglighed, viden og færdigheder.

Principper der understøtter udviklingen af handlingskompetence :

- At arbejde med værdiskabende / forandrende aktiviteter.
- At arbejde med involvering og elevinddragelse.
- At give eleverne ansvar for aktiviteter.
- At anvende viden og færdigheder i forskellige kontekster.
- At tage afsæt i forskellige kontekster for aktiviteter.
- At anvende netværk og relationer.
- At stimulere varierende samarbejdsformer.
- At stimulere varierende præsentationsformer.
- At stimulere refleksion i forhold til handling.

Principper der understøtter udviklingen af personlige ressourcer:

- At sikre succesoplevelser.
- At stille tilpas udfordrende opgaver.
- At skabe rum for en anerkendende tilgang.
- At arbejde bevidst med usikkerhed.
- At arbejde med involvering og elevinddragelse.

- At involvere sociale, økonomiske og kulturelle kontekster.
- At sikre interaktion imellem individ, skole og omverden.
- At opsøge viden og feedback fra omverden.
- At italesætte verden som mulighed.
- At stimulere refleksion i forhold til skolens omverden.