



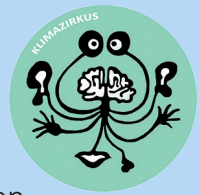
Udviklet med støtte fra VILLUM FONDEN

# Projekt Poker

Inspiration til dit undervisningsforløb



# Introduktion



Projekt Poker er en samling undervisningsforløb, der integrerer praksisfaglighed via PBL. Materialet består af en række kort, der beskriver forskellige forløb, som kan anvendes og tilpasses efter behov.

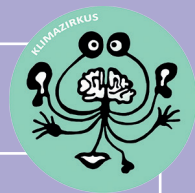
Tanken bag Projekt Poker er, at give inspiration til forskellige undervisningsforløb. Det er ikke meningen, at du nødvendigvis skal følge et forløb stringent – du kan frit lade dig inspirere og tilpasse forløbet efter eget behov.

## Vejledning:

Når I som team skal planlægge et forløb, kan I følge denne proces:

- **Individuel gennemgang (5 min.):** Hver deltager skimmer kortbunken for at få et overblik.
- **Udvælgelse:** Hver deltager vælger et forløb eller en del af et forløb, der virker særligt relevant.
- **Præsentation og idéudveksling:** På skift præsenterer I de forløb, I er blevet inspireret af, og drøfter, hvordan de kan integreres i jeres projekt.
- **Konkret planlægning:** I udvælger de bedste idéer og begynder at planlægge jeres forløb.

Denne proces understøtter en systematisk og kreativ tilgang til planlægning af praksisfaglige undervisningsforløb med fokus på samarbejde i teamet.



## Titel på projekt

Stemmer fra vores lokalsamfund

## Fag

Dansk, Samfundsfag

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En samling narrative essays eller noveller baseret på interviews med personer fra lokalsamfundet, udgivet som en trykt bog eller på en blog.

## Kort beskrivelse

Eleverne udforsker deres lokalsamfund gennem interviews med forskellige personer for at forstå deres historier, udfordringer og drømme. Disse historier omdannes til narrative essays eller noveller, der publiceres, så de kan inspirere til forandring og skabe empati.

## Aktiviteter

- Planlægning og udførelse af interviews med personer fra lokalsamfundet.
- Analyse og refleksion over de indsamlede historier.
- Skrivning og redigering af essays eller noveller.
- Design og udgivelse af den samlede produktion i en bog eller på en digital platform.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne producerer interviews og transformerer dem til en konkret bog eller blog.
- **Teori og fag:** De arbejder med narrative strukturer, interviews som metode og analyse af historier.
- **Krop og erfaring:** Eleverne engagerer sig aktivt med lokalsamfundet ved at møde og interviewe mennesker ansigt til ansigt.



## Titel på projekt

Byg din fremtidige bydel

## Fag

Geografi, Matematik, Håndværk og design

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En fysisk eller digital model af en bæredygtig bydel.

## Kort beskrivelse

Eleverne udvikler en model af en fremtidig bydel, hvor bæredygtighed og lokalhistorie spiller en central rolle. De undersøger eksisterende byplanlægning, inddrager lokale behov og designer løsninger, der understøtter miljøvenlig levevis.

## Aktiviteter

- Undersøgelse af eksisterende bydele og lokale udfordringer.
- Udarbejdelse af skitser og beregninger for den nye bydel.
- Bygning af en model (fysisk eller digital) med fokus på arkitektur, energi og transport.
- Fremvisning af modellen for lokalsamfundet med forklaringer om deres valg.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne designer og bygger en model, der viser deres vision for en fremtidig bydel.
- **Teori og fag:** De anvender matematik til beregninger, geografi til planlægning og håndværk til at skabe deres model.
- **Krop og erfaring:** Eleverne arbejder praktisk med materialer og besøger lokale byområder for inspiration.



## Titel på projekt

Fremtidens energiløsninger

## Fag

Natur/Teknologi, Fysik/Kemi, Samfundsfag

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En prototype af en bæredygtig energiløsning (f.eks. en solcellemodel eller vindmølle).

## Kort beskrivelse

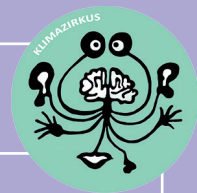
Eleverne arbejder med at udvikle innovative energiløsninger, der kan bruges i deres lokalsamfund. De undersøger forskellige energikilder og bygger en prototype, som præsenteres med en forklaring på dens funktion og fordele.

## Aktiviteter

- Undersøgelse af forskellige energiformer og fordele/ulemper.
- Design og konstruktion af en prototype.
- Testning af prototypens funktionalitet og justeringer baseret på resultaterne.
- Fremvisning og forklaring af løsningen til klassekammerater og lokale interessenter.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne konstruerer en prototype, der illustrerer deres energiløsning.
- **Teori og fag:** De anvender faglige begreber fra fysik/kemi og natur/teknologi for at forklare energikildernes funktion.
- **Krop og erfaring:** Eleverne udfører praktiske forsøg og bygger løsninger med egne hænder.



## Titel på projekt

Marsbasen – Hvordan ville vi overleve og trives på Mars

## Fag

Naturfag, Samfundsfag, Historie

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En model af en Marsbase samt en præsentation om de løsninger, der gør det muligt for mennesker at overleve og trives på Mars

## Kort beskrivelse

Eleverne arbejder med at designe en Marsbase, hvor de skal tage højde for menneskelige behov og udfordringer ved at bo på en fremmed planet. Gennem projektet kombinerer eleverne naturvidenskabelig viden om Mars' miljø med teknologiske løsninger og kreative idéer for at skabe en base.

## Aktiviteter

- Introduktion til Mars' miljø og de udfordringer, mennesker ville møde, fx tyngdekraft, stråling, madforsyning og ilt.
- Undersøgelse af teknologiske løsninger, fx energi, vandrensning og landbrug i lukkede systemer.
- Design og konstruktion af model af Marsbasen (fysisk eller digital).
- Udarbejdelse af en præsentation, der forklarer løsningerne og viser, hvordan basen imødekommer menneskelige behov.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber en model af en Marsbase og præsenterer løsninger, der adresserer praktiske udfordringer.
- **Teori og fag:** Eleverne anvender naturvidenskabelig og teknologisk viden om Mars' miljø, energisystemer og menneskelige behov for at udvikle deres løsninger.
- **Krop og erfaring:** Gennem hands-on arbejde med design og bygning af modellen får eleverne erfaring med praktiske problemstillinger og innovative løsninger.



## Titel på projekt

Historiens aktører

## Fag

Historie og Dansk

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En dramatisk opførelse eller kortfilm skrevet og opført af eleverne

## Kort beskrivelse

Eleverne arbejder med at levnedegøre historiske perioder eller begivenheder fra dansk historie. Gennem en kombination af historisk research og kreativt drama skaber de et manuskript og opfører deres fortolkning. Projektet styrker forståelsen af historiske begivenheders betydning og deres relevans i nutiden.

## Aktiviteter

- Introduktion til emnet med historisk baggrundsmateriale.
- Gruppearbejde, hvor eleverne vælger en periode eller begivenhed og dykker ned i historiske kilder.
- Udvikling af manuskript og iscenesættelse af de valgte begivenheder.
- Præsentation for klassen eller inviterede gæster, efterfulgt af en refleksion over læringsudbyttet.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne omsætter idéer og research til et færdigt manuskript og en dramatisk optræden.
- **Teori og fag:** Historisk viden og dramatiske teknikker understøtter elevernes forståelse og udtryksevne.
- **Krop og erfaring:** Gennem skuespil udforsker eleverne kroppens rolle i formidlingen af følelser og historiske temaer.



## Titel på projekt

Mit Danmark – set med ungdommens øjne

## Fag

Dansk og Samfundsfag

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En digital fortælling i form af en kort video, podcast eller fotoudstilling

## Kort beskrivelse

Eleverne arbejder med digitale medier for at skabe personlige fortællinger om deres liv og oplevelser i Danmark. De lærer at kombinere billeder, lyd og video til at udtrykke deres perspektiv som unge mennesker i dag. Projektet afsluttes med en præsentation for klassen eller et større publikum.

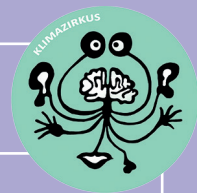
## Aktiviteter

- Introduktion til digitale medieformater som video, podcast og foto-kunst.
- Brainstorming og idéudvikling: Hvad betyder Danmark for unge?
- Dokumentation af elevernes egne oplevelser gennem interviews, fotos og lydoptagelser.
- Produktion og redigering af digitale fortællinger.
- Fremvisning af det færdige produkt og refleksion over, hvad eleverne har lært om deres egen identitet og Danmark som helhed.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne udvikler deres idéer til færdige digitale produkter, hvor de udtrykker deres refleksioner og oplevelser.
- **Teori og fag:** Eleverne lærer medieteori, kommunikationsstrategier og samfundsmæssige begreber, som styrker deres forståelse af medieproduktion og identitetsdannelse.
- **Krop og erfaring:** Eleverne reflekterer over deres egne erfaringer og bruger disse aktivt i deres produktioner.





## Titel på projekt

Danmark gennem de små øjeblikke

## Fag

Dansk, Historie og Samfundsfag

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Eleverne producerer en samling af podcasts med interviews og fortællinger om hverdagslivet i Danmark fra forskellige generationer.

## Kort beskrivelse

Eleverne undersøger og formidler hverdagslivet i Danmark gennem små personlige fortællinger. De laver research, interviewer forskellige generationer og producerer podcasts, der skildrer ændringer i samfundet gennem individuelle oplevelser.

## Aktiviteter

- Planlægge og gennemføre interviews med ældre generationer
- Skrive manuskripter og redigere lydfiler til podcasts
- Præsentere podcastserien for klassekammerater og eventuelt forældre

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber podcasts, hvor de formidler hverdagslivet gennem lydfortællinger.
- **Teori og fag:** De anvender danskfaglige kompetencer inden for interviewteknik og formidling samt samfundsfaglige perspektiver på samfundsudvikling.
- **Krop og erfaring:** De oplever betydningen af mundtlig formidling og lærer at arbejde med lydteknologi og interviewmetoder i praksis.



## Titel på projekt

Mit Danmark – min fremtid

## Fag

Samfundsfag, Dansk, Historie

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En digital kampagne med plakater og korte videoer, hvor eleverne præsenterer deres visioner for fremtidens Danmark

## Kort beskrivelse

Eleverne udvikler en politisk kampagne, der præsenterer deres vision for Danmarks fremtid. Gennem plakater, videoer og slogans sætter de fokus på emner, de finder vigtige, såsom miljø, uddannelse, lighed eller sundhed. Projektet giver eleverne mulighed for at arbejde med politisk kommunikation og kreativ formidling af deres værdier og holdninger.

## Aktiviteter

- Introduktion til politisk kommunikation og kampagnens betydning i demokratiet.
- Brainstorming af temaer og værdier, som eleverne ønsker at fremhæve i deres kampagne.
- Produktion af plakater, slogans og korte videoer med fokus på visuel og tekstuel formidling.
- Feedbackrunde, hvor eleverne evaluerer hinandens kampagner
- Præsentation af de færdige kampagner via skoletube

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne udarbejder en politisk kampagne ved at omsætte deres holdninger til konkrete produkter.
- **Teori og fag:** Eleverne anvender viden om demokrati, politisk kommunikation og samfundsmæssige problemstillinger, mens de styrker deres evner til at formulere og strukturere budskaber.
- **Krop og erfaring:** Eleverne arbejder med deres egne værdier og holdninger samt bruger kreative og praktiske metoder til at udtrykke dem, hvilket engagerer både deres intellekt og personlige erfaringer



## Titel på projekt

Når folket taler

## Fag

Samfundsfag, Dansk, Historie

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En simuleret demonstration på skolen, hvor eleverne skaber bannere, taler og slogans for en sag, de brænder for

## Kort beskrivelse

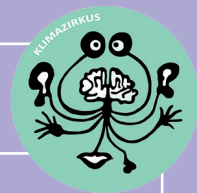
Eleverne undersøger historiske og nutidige demonstrationer og deres rolle i at påvirke samfundet. De vælger en sag, der betyder noget for dem, og skaber en demonstration på skolen med taler, bannere og kreative udtryk. Projektet giver eleverne indsigt i aktivisme, borgerindflydelse og evnen til at kommunikere klart og overbevisende.

## Aktiviteter

- Undersøgelse af historiske og moderne demonstrationer, fx kvindebevægelsen, klimabevægelser og borgerrettighedsbevægelser.
- Brainstorming og valg af en sag, som eleverne ønsker at kæmpe for.
- Produktion af materialer som bannere, slogans og taler til at formidle deres budskab.
- Afholdelse af en simuleret demonstration på skolen.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne omsætter deres idéer og holdninger til konkrete produkter som bannere, slogans og taler og skaber en fuld demonstration.
- **Teori og fag:** Eleverne arbejder med samfundsfaglig og historisk viden om aktivisme og borgerindflydelse, mens de lærer at kommunikere budskaber klart og effektivt.
- **Krop og erfaring:** Gennem demonstrationen engagerer eleverne sig aktivt og fysisk i formidlingen af deres budskaber, hvilket giver en kropslig forståelse af aktivisme og fællesskab.



## Titel på projekt

Bagværk og slik

## Fag

STEM-fagene og Hjemkundskab

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Bagte kager, hjemmelavet slik

## Kort beskrivelse

Eleverne udforsker de kemiske processer, der får bagværk til at hæve og slik til at forme sig. Fokus er på læring gennem smag og sansning, samtidig med at de eksperimenterer med forskellige opskrifter og ingredienser.

## Aktiviteter

- Bag kager med forskellige hævemidler (bagepulver, gær, natron).
- Fremstilling af hjemmelavet slik (karamel, bolcher, skumfiduser).
- Smagseksperimenter med smagskombinationer fungerer godt.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne bager kager og fremstiller slik, hvor de afprøver ingredienser og teknikker for at skabe de ønskede resultater.
- **Teori og fag:** Eleverne lærer om kemiske processer som hævning (kulsyre dannelse) og karamellisering samt biologiske aspekter af smag og lugt.
- **Krop og erfaring:** Sanserne aktiveres gennem smag, lugt og føling med ingredienser og dejen. Erfaringerne bliver kropslige ved at eksperimentere og smage på resultaterne.



## Titel på projekt

Mini Cake Off – konkurrence i bagværk

## Fag

Hjemkundskab og STEM-fagene

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Små kager med personligt design

## Kort beskrivelse

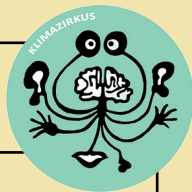
Eleverne deltager i en "Mini Cake Off"-konkurrence, hvor de kombinerer bagning med kreativitet og matematik for at måle ingredienser præcist af og designe deres egne små kager. Målet er at bage den højeste kage i en mikroovn.

## Aktiviteter

- Måling og vejning af ingredienser (matematiske beregninger)
- Bagning af små kager med fokus på teknik og præcision
- Dekoration og præsentation af kager med et kreativt twist

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber deres egne små kager, hvor de eksperimenterer med ingredienser og dekoration.
- **Teori og fag:** Kombination af matematik til præcis måling og hjemkundskab til forståelse af bagningens kemi og teknikker.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bruger deres hænder og sanser aktivt til at forme, dekorere og smage deres kreationer.



## Titel på projekt

Slikkets kemi: Fremstilling og smag

## Fag

STEM fagene og Hjemkundskab

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Forskellige typer slik som vingummi, karameller, bolcher og skumfiduser

## Kort beskrivelse

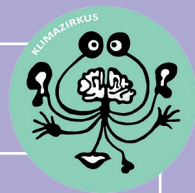
Eleverne arbejder med at forstå den kemi, der ligger bag fremstilling af slik. De lærer om sukkerstoffers reaktioner og eksperimenterer med forskellige smagstilpasninger.

## Aktiviteter

- Fremstilling af forskellige slags slik (karameller, skumfiduser, bolcher)
- Temperaturmålinger og observation af sukkerets reaktioner ved forskellige varmegrader
- Smagstest og tilpasning af opskrifter

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne eksperimenterer med ingredienser og temperaturer for at fremstille velsmagende slik.
- **Teori og fag:** Fagligt fokus på kemiens rolle i sukkerreaktioner og temperaturens betydning for slikfremstilling.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bruger deres hænder til at forme slik og sanserne til at vurdere smag, konsistens og udseende.



## Titel på projekt

Fælles skolehave

## Fag

Natur/Teknologi

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En fælles skolehave med forskellige grøntsager og blomster.

## Kort beskrivelse

Eleverne udvikler en skolehave, hvor de både planter grøntsager og blomster, samtidig med at de lærer om planternes livscyklus og bæredygtighed. Projektet involverede planlægning, praktisk havearbejde og efterfølgende dokumentation i form af vækstjournaler.

## Aktiviteter

- Planlægning af havedesign.
- Klargøring af bede og såning af frø.
- Pleje og vanding af planterne over tid.
- Dokumentation af planters vækst i vækstjournaler.
- Læring om fotosyntese og planters behov.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne arbejder praktisk med at skabe en have og følger projektet fra idé til handling og færdigt produkt.
- **Teori og fag:** Viden om planters vækst, fotosyntese og bæredygtig dyrkning bliver koblet til praksis.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bruger deres kroppe aktivt i havearbejdet og får erfaring med jord og planter gennem handling.



## Titel på projekt

Byg en fuglekasse

## Fag

Håndværk og design, Matematik og Biologi

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Produkt som eleverne udviklede/byggede/designede  
Fuglekasser til ophængning i skolens område.

## Kort beskrivelse

Eleverne bygger fuglekasser ved at arbejde med træmaterialer og værktøj. De lærer om fugles behov, konstruktionsteknikker og arbejder med præcisionsmålinger. Projektet kulminerer med ophængning og observation af fugleliv.

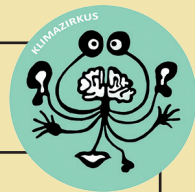
## Aktiviteter

- Lære om fugle og deres behov for redepladser.
- Design, målestokstegning og skitsering af fuglekasser.
- Udskæring, samling og maling af træ.
- Ophængning af kasser og observation af fugle.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Bygning af fuglekasser fra idé til praktisk produkt.
- **Teori og fag:** Eleverne kobler viden om måleteknikker og fugles biologi via praktisk arbejde.
- **Krop og erfaring:** Brugen af værktøj og fysisk arbejde med træ giver eleverne erfaringer gennem deres handlinger.





## Titel på projekt

Kokkedyst med sæsonens råvarer

## Fag

Hjemkundskab

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Sunde måltider baseret på lokale og sæsonbestemte råvarer.

## Kort beskrivelse

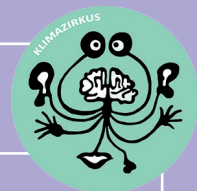
Eleverne deltager i en kokkedyst, hvor de skal skabe kreative og sunde retter med lokale sæsonvarer. De lærer om ernæring, bæredygtighed og praktiske madlavningsteknikker.

## Aktiviteter

- Oplæg om bæredygtighed i fødevarerproduktion og sæsonens råvarer
- Planlægning af retter med vægt på madspildsminimering
- Madlavning i grupper med evaluering af bæredygtighedsaspektet
- Smagning og fælles refleksion over smag og bæredygtighed

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne producerer en ret med bevidsthed om madspild og bæredygtighed
- **Teori og fag:** De anvender viden om fødevarer, klimaaftryk og madspild i praksis
- **Krop og erfaring:** De oplever, hvordan bevidste valg i madlavning kan gøre en forskel for miljøet



## Titel på projekt

Kreativ kokkekunst og samtale

## Fag

Hjemkundskab, Religion, Samfundsfag og Dansk

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En toretters menu samt refleksionsspørgsmål med fokus på livsværdier og traditioner

## Kort beskrivelse

Eleverne inviterer forældre til en middag, hvor fokus er på fælles måltid og refleksion. Middagen består af to retter, og eleverne formulerer spørgsmål om livsværdier og traditioner, som diskuteres ved bordene.

## Aktiviteter

- Eleverne udvikler en menu inspireret af familietraditioner eller religiøse højtider.
- Introduktion til værdier og traditioner i religioner og samfund.
- Madlavning i køkkenet med vægt på samarbejde og tidsstyring.
- Udvikling af diskussionsspørgsmål, der sætter fokus på fællesskab og traditioner.
- Servering og facilitering af refleksion ved bordene.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne arbejder med at skabe en konkret middag og formidle spørgsmål, der skaber refleksion og dialog.
- **Teori og fag:** Religionens og samfundets fokus på traditioner og værdier kobles med praktisk arbejde i madkundskab.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bruger deres hænder og sanser i madlavningen og oplever glæden ved at skabe noget, der bringer mennesker sammen.



## Titel på projekt

Mad og mening – Elever skaber dialog ved bordet

## Fag

Madkundskab, Samfundsfag og Dansk

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En buffetmenu samt spørgsmål til samtalecirkler under middagen

## Kort beskrivelse

Eleverne arrangerer en buffetmiddag for forældre, hvor måltidet fungerer som ramme for en række diskussioner. Eleverne skaber spørgsmål med afsæt i temaer som livsstil, hverdagsrutiner, nyheder eller ungdomsliv.

## Aktiviteter

- Eleverne udvikler en buffetmenu med varierede retter, herunder sunde alternativer og smagsprøver på forskellige kulturer.
- Forberedelse af spørgsmål og samtaleregler, der skaber god dialog.
- Praktisk arbejde med madlavning, buffetopstilling og servering.
- Eleverne præsenterer maden og spørgsmålene for gæsterne.
- Under middagen fungerer eleverne som "bordværter", der guider diskussionerne.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber en buffet og udvikler diskussionsspørgsmål, som bringer gæsterne sammen.
- **Teori og fag:** Danskfagets fokus på kommunikation, samtaleregler og spørgsmålsskrivning kombineres med viden fra madkundskab om kost og madlavning.
- **Krop og erfaring:** Eleverne arbejder aktivt med kroppen gennem madlavning og bordopstilling. De oplever, hvordan fysisk arbejde og planlægning går hånd i hånd.



## Titel på projekt

Den Lokale virksomhed i fokus

## Fag

Samfundsfag, dansk og Håndværk og Design

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

En præsentation og en model/produkt, der repræsenterer den lokale virksomhed.

## Kort beskrivelse

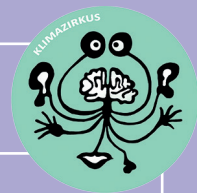
Eleverne samarbejder med en lokal virksomhed for at forstå deres funktion, produkter og rolle i lokalsamfundet. De skaber en fysisk model eller et produkt, der repræsenterer virksomhedens arbejde og betydning.

## Aktiviteter

- Besøg på en lokal virksomhed, hvor eleverne lærer om produktion, værdier og arbejdsgange
- Interviews med virksomhedens medarbejdere og ledelse
- Design og bygning af en model eller et fysisk produkt inspireret af virksomhedens aktiviteter
- Udarbejdelse af en præsentation, hvor eleverne forklarer virksomhedens betydning for lokalsamfundet

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne handler konkret ved at indsamle data, designe og bygge en fysisk model, som visualiserer virksomhedens aktiviteter eller produkter.
- **Teori og fag:** Teori om erhverv, økonomi og samfund kobles med praktiske færdigheder i design og håndværk. Eleverne lærer begreber som produktion, værdikæde og virksomhedens rolle i samfundet.
- **Krop og erfaring:** Eleverne arbejder med hænderne, når de bygger en model og oplever virksomhedens miljø på nær hånd gennem besøg og interviews.



## Titel på projekt

Den lokale kunstner

## Fag

Håndværk og Design

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Et fælles kunstværk skabt i samarbejde med en lokal kunstner.

## Kort beskrivelse

Eleverne samarbejder med en lokal kunstner om at udvikle og skabe et kunstværk, der tager udgangspunkt i et bestemt tema eller lokalhistorie. Eleverne lærer om kunstnerens arbejdsproces og skaber deres egne bidrag, som integreres i det fælles værk.

## Aktiviteter

- Introduktion til den lokale kunstners arbejde og stil.
- Besøg i kunstnerens atelier eller værksted for inspiration.
- Udvikling af ideer og skitser i samarbejde med kunstneren.
- Produktion af delelementer til det fælles kunstværk, hvor eleverne arbejder med forskellige teknikker og materialer.
- Udstilling af det færdige kunstværk på skolen eller i lokalsamfundet.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne deltager aktivt i den kreative proces og skaber et fælles produkt i form af et kunstværk. Der arbejdes praktisk med idéudvikling og kunstneriske teknikker.
- **Teori og fag:** Eleverne lærer om forskellige kunstneriske udtryk og teknikker samt teori om farvelære, komposition og materialevalg. De kobler lokalhistorie eller temaer til deres kreative arbejde.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bruger kroppen i arbejdet med kunstneriske materialer og teknikker. Erfaringen med at skabe noget i fællesskab giver en praktisk forståelse for kunst som arbejdsform.



## Titel på projekt

Fortidens liv og håndværk

## Fag

Historie, Dansk og Håndværk & Design

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Modeller af redskaber og genstande inspireret af oldtiden samt udstillingstekster

## Kort beskrivelse

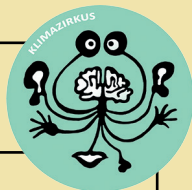
Eleverne samarbejder med et lokalt museum for at genskabe redskaber og genstande fra oldtiden. Gennem praktisk arbejde og historisk teori lærer de om fortidens håndværk, materialer og livsvilkår. Projektet afsluttes med en udstilling på museet, hvor elevernes produkter og beskrivelser præsenteres for forældre og andre besøgende.

## Aktiviteter

- Besøg på det lokale museum for at se genstande fra oldtiden.
- Undersøgelse af materialer og redskaber, der blev brugt i fortiden.
- Praktisk arbejde med at lave modeller i træ, ler og andre materialer.
- Skriftligt arbejde med at udarbejde korte beskrivelser til udstillingen.
- Opsætning af udstilling på museet i samarbejde med museets medarbejdere.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne afprøver ideer og arbejder med konkrete materialer for at genskabe redskaber og genstande.
- **Teori og fag:** Gennem teori i Historie lærer eleverne om oldtidens samfund, redskaber og håndværkstraditioner. De får sat ord på deres praktiske arbejde og kobler håndværk med historisk viden.
- **Krop og erfaring:** Læringen sker gennem praktiske aktiviteter, hvor eleverne bruger deres hænder og krop til at forme og arbejde med materialer.



## Titel på projekt

Matematik og historie på byvandring

## Fag

Matematik og Historie

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Guidede byvandring med matematiske beregninger og historiske fortællinger

## Kort beskrivelse

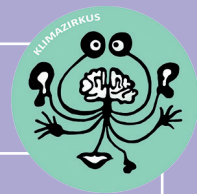
Eleverne planlægger og gennemfører guidede byvandring i deres lokalområde, hvor de kombinerer historiske fakta med praktiske matematiske opgaver. Fokus er på at undersøge historiske bygninger, målestokke og afstande og formidle deres viden til klassekammerater og forældre gennem en afsluttende byvandring.

## Aktiviteter

- Research om lokale historiske bygninger og deres betydning.
- Matematiske beregninger af afstande, højder og målestoksforhold ved hjælp af måleudstyr som målebånd, tommestok og lignende.
- Udvikling af en ruteplan med indlagte stop, hvor eleverne præsenterer historiske fortællinger og matematiske opgaver.
- Øvelse i at formidle og guide en gruppe gennem ruten.
- Afsluttende byvandring, hvor eleverne guider forældre og andre elever.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne arbejder aktivt med at måle, beregne og analysere matematiske problemstillinger i konkrete omgivelser.
- **Teori og fag:** Matematiske principper som geometri, skala og afstand kobles med historisk viden om bygninger og lokalområdets udvikling.
- **Krop og erfaring:** Eleverne bevæger sig rundt i deres lokalområde, hvor de bruger deres krop til at måle og udføre beregninger.



## Titel på projekt

Drager, frygt og mod

## Fag

Billedkunst og Dansk

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Monstre, der symboliserer elevernes frygt og mod

## Kort beskrivelse

Eleverne arbejder med temaerne frygt og mod gennem kunst og fortælling. De designer og bygger monstre, der repræsenterer deres personlige frygt, og skaber samtidig små historier om, hvordan de overvinder denne frygt. Forløbet kobler det kreative med refleksion og narrativ praksis.

## Aktiviteter

- Introduktion til monstre som tema: Hvad gør noget skræmmende eller stærkt?
- Brainstorm i grupper om, hvad eleverne er bange for, og hvad der gør dem modige.
- Design og byg monstre af genbrugsmaterialer, pap, maling og stof.
- Fortæl og skriv små historier om monstrene – både deres frygtsomme og modige sider.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne bygger monstre som et fysisk udtryk for deres refleksioner over frygt og mod.
- **Teori og fag:** Dansk bruges til at udvikle narrativer om frygt og mod, mens Billedkunst introducerer designprincipper.
- **Krop og erfaring:** Ved at bygge med hænderne og arbejde med forskellige materialer oplever eleverne, hvordan fysiske handlinger kan udtrykke komplekse følelser.





## Titel på projekt

Økonomiens Spilunivers

## Fag

Matematik og Samfundsfag

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Et brætspil, der illustrerer økonomiske strategier og deres konsekvenser.

## Kort beskrivelse

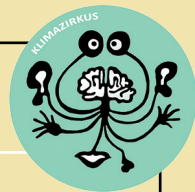
Eleverne udvikler et brætspil i samarbejde med en bank, hvor de gennem praktiske aktiviteter lærer om vigtigheden af strategisk økonomisk tænkning. Spillet giver eleverne mulighed for at arbejde med budgetter, investeringer og opsparing.

## Aktiviteter

- Introduktion til grundlæggende økonomiske begreber i form af workshops med lokal bank.
- Brainstorming og idéudvikling til spillets tema og regler.
- Praktisk arbejde med at designe spillebrikker, spilleplade og kort.
- Testning og evaluering af spillet gennem rollespil.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber et konkret spil, som visualiserer og afprøver økonomiske beslutninger.
- **Teori og fag:** Faglige begreber som budgettering, lån og investeringer bliver integreret og praktiseret i spillets opbygning.
- **Krop og erfaring:** Ved at arbejde med spillets fysiske elementer og deltage i tests lærer eleverne gennem handling og konkrete erfaringer.



## Titel på projekt

Alt det vi deler

## Fag

Natur/Teknologi, Dansk og Billedkunst

## Produkt som eleverne udvikler/bygger/designer

Et fælles træ med blade, hvor hver elevs interesser og historier er repræsenteret.

## Kort beskrivelse

Eleverne laver et fælles "livets træ", hvor hvert blad symboliserer noget, de har til fælles eller er stolte af. Projektet kombinerer naturvidenskabelige perspektiver med kreativ udfoldelse.

## Aktiviteter

- Udforskning af træer og deres symbolik i Natur/Teknologi.
- Hver elev designer et blad, hvor de tegner eller skriver noget, der er vigtigt for dem.
- Samling af bladene på en stor baggrund, der forestiller et træ.
- Fælles præsentation af træet og elevernes tanker bag deres blade.

## Relation til:

- **Handling og produkt:** Eleverne skaber et fælles træ, der repræsenterer klassens sammenhold.
- **Teori og fag:** Natur/Teknologi giver kontekst om træer, mens billedkunst sikrer det kreative udtryk.
- **Krop og erfaring:** Ved at tegne, klippe og sætte sammen arbejder eleverne med både hænder og tanker.