**INKLUDERENDE PROJEKTDIDAKTIK**

**ET BREDT PROJEKTBEGREB**

Kernen i udviklingsprojektet er lærernes arbejde med at udvikle, afprøve og forbedre en række projektorienterede undervisningsforløb understøttet med digitale værktøjer. Eleverne anvender digitale værktøjer til at producere og præsentere indhold, undersøge omverden og styre samarbejdsprocesser, og læreren anvender digitale værktøjer til at give feedback og stilladsere elevernes arbejde.

*Inkluderende digital projektdidaktik* bygger på en bred, men bestemt forståelse af pro­jektorienteret undervisning. Vi opfordrer til at anvende et åbent projektbegreb, der kan omfatte både ’boglige’, praktiske, æstetiske og mange andre typer af projekter. Samtidig lægges vægt på, at projekter også er undervisning, dvs. at læreren er aktiv i at rammesætte og stilladsere elevernes arbejde. Projektorienteret undervisning baserer sig i denne forståelse på følgende principper:

* *Produktiv faglighed:* Eleverne arbejder undersøgende, reflekterende og producerende, og fagenes perspektiver inddrages med henblik på at udvikle elevernes sammenhæn­gende forståelse og dannelse i relation til deres liv og omverden.
* *Virkelighedsrelevante udfordringer.* Eleverne arbejder med intellektuelt og praktisk udfordrende opgaver, som kan belyse sammenhænge, problemer og muligheder i elevernes liv og omverden.
* *Fælles-skabende processer:* Undervisningen sigter både i form og indhold mod at udvikle små og store praksisfællesskaber, hvor den enkeltes bidrag har betydning for alle.
* *Integration af projektkompetencer:* Undervisningen sigter mod at udvikle de kompe­tencer hos eleverne, som er nødvendige for at samarbejde mere selvstændigt om at undersøge, producere og reflektere.
* *Differentiering og stilladsering:* Læreren er aktiv, rammesættende og indgribende med henblik på at understøtte alle elevers deltagelse i et undersøgende og producerende fællesskab.

**FÆLLES, VIRKELIGHEDSRELEVANTE UDFORDRINGER**

Det klassiske, problemorienterede projektarbejde er grundet den akademisk inspire­rede arbejdsmåde vanskelig for nogle elever. Desuden kan det klassiske projektarbejde lægge overdreven vægt på elevernes umiddelbare interesser eller gruppepræferencer, og gruppernes arbejde kan blive løsrevne og mangle faglig dybde. Faglig dybde og sammenhængsforståelse kræver fokus og perspektivering til en større kontekst. Og motivationen og energien ligger ofte i at beskæftige sig med noget konkret og deltage i et meningsfuldt arbejdsfællesskab. Vi foreslår derfor, at lærerne planlægger projektfor­løb med udgangspunkt i en *fælles udfordring* for klassen, årgangen eller hele skolen.

En fælles udfordring er andet og mere end en fælles overskrift. Ideelt set er det en fælles sag, hvor alle deltagernes bidrag er nødvendige for den store sammenhæng, og som er praktisk og intellektuelt udfordrende for alle elever. Afsættet kan være et konkret naturfænomen, en samfundsproblematik, en ide til et produkt og meget andet – lærerens opgave er sammen med eleverne at give arbejdet retning ved at formulere en fælles udfordring, der tilbyder flere veje for eleverne og har de nødvendige faglige og dannelsesmæssige potentialer, dvs. det overskrider faktaviden og giver mulighed for sammenhængende forståelse og eftertænksom handling i livet og omverden.

**FASER, LOOPS OG PROJEKTSTØTTENDE FORLØB**

Under menuen "Refleksionsmodeller" kan du finde inspiration til at strukturere projektundervisningen i faser og loops, og til at skabe samspil mellem projektforløb og mindre projektstøttende undervisningsforløb.

**INKLUSION OG DIFFERENTIERING I DIGITALE UNDERVISNINGS­MILJØER**

Inklusion og undervisningsdifferentiering hænger tæt sammen. Lærerens differentie­ring af undervisningen er forudsætningen for, at alle elever kan opleve sig selv som deltagende i klassens sociale og faglige fællesskab (inklusion). I *Inkluderende digital pro­jektdidaktik* er undervisningsdifferentiering ikke lig med niveaudeling eller differentie­ring på antallet af opgaver. Det bærende princip er derimod didaktisk differentiering: der differentieres på *undervisningen* (formidlingsformer, medier, metoder, materialer, grader af kompleksitet mv.) med henblik på elevernes ligeværdige deltagelse i arbejdet med en fælles udfordring. Og ikke mindst differentieres der på graden af støtte og krav om selvstændighed til de enkelte elever (stilladsering).

**STILLADSERING**

Stilladsering handler om at være på forkant med elevens mulige vanskeligheder i ar­bejdet og på denne baggrund planlægge og praktisere støtte, der hjælper eleven med at *forstå opgaven, holde sig til sagen og håndtere udfordringer*. Målet er at ’stilladset’ gradvist kan fjernes, efterhånden som eleven bliver mere selvhjulpen. I projektorienteret under­visning er det ofte en udfordring at fastholde den faglige kvalitet. Eleverne skal hjælpes til at ’få øje på’ og vurdere fagligheden i arbejdet. Eleverne har derfor brug for forskel­lige grader af støtte til eksempelvis *problemforståelse, begrebsudvikling, processtyring og anvendelse af faglige metoder*. Nogle usikre elever har brug for ekstra tydelig hjælp til *igangsættelse, afgrænsning og retningsfastholdelse*, bl.a. gennem *modellering* (direkte demonstration og eksempler på løsninger).

**DIGITALE UNDERVISNINGSMILJØER**

I *Inkluderende digital projektdidaktik* fokuseres der særligt på *funktionelle digitale lære­midler,* dvs. digital teknologi, der kan bruges som ”værktøjer” i undervisningen. I et projektforløb vil der typisk også indgå andre typer læremidler (fx *didaktiske læremidler* såsom fagportaler). Men netop fordi de er værktøjer uden et fastlagt indhold, kan funk­tionelle læremidler inddrages meget fleksibelt og elevaktiverende i undervisningen. I afsnittet Projektkompetencer og digitale værktøjer xx er der eksempler på digitale værktøjer til brug for hhv. produktion, processtyring, undersøgelse og tænkning.

Lærerens opgave er at integrere værktøjerne i et *digitalt undervisningsmiljø.* Et digitalt undervisningsmiljø kan defineres som nogle ’omgivelser’ for undervisning, hvor:

* inddragelsen af it er underordnet lærerens pædagogiske og didaktiske overvejelser
* de digitale muligheder *præger undervisningens indhold og fagenes karakter* i en under­søgende, eksperimentende, produktiv, kommunikativ og multimodal retning
* digitale læremidler understøtter elevernes selvstændige arbejde (se nedenfor)
* elever er med til at vurdere, vælge og anvende digitale læremidler

**HVAD KAN ET DIGITALT UNDERVISNINGSMILJØ?**

Et digitalt undervisningsmiljø kan bestå af en kombination af enkeltstående, funkti­onelle læremidler (værktøjer), faglige ressourcer og deciderede samarbejdsplatforme såsom Skoletube. I projektorienteret undervisning kan et digitalt undervisningsmiljø understøtte elevernes selvstændige arbejde ved at:

* *synliggøre og strukturere* forløbet for eleverne gennem planer og oversigter
* *afgrænse, fokusere og modellere* arbejdsopgaverne gennem arbejdsark, eksempler og demonstrationer
* give adgang til og *afgrænse relevante ressourcer* i form af digitale værktøjer, undervis­ningsmaterialer, vejledninger og udvalgte kilder og links
* *give læreren indsigt* i elevernes arbejdsproces og støttebehov eksempelvis via logbø­ger, upload af delprodukter og deling af procesværktøjer
* støtte en *mangfoldig faglig formidling* gennem forskellige udtryksformer og medier (billeder, film, lyd, skrift, diagrammer)
* muliggøre *kommunikation, videndeling og feedback* både i og uden for klasserummet

**KOMPENSERENDE, DIGITALE LÆREMIDLER – FOR ALLE**

Nogle digitale værktøjer kan anvendes *kompenserende,* dvs. de kan hjælpe med at udføre forskellige handlinger for eleverne, som de har vanskeligheder med. Læse- og skrivetek­nologi (LST) er et eksempel på værktøjer med kompenserende potentiale, som ofte an­vendes til elever med særlige behov. De kan imidlertid også med fordel anvendes i den al­mene undervisning. Eleverne kan eksempelvis høre og bearbejde selvproducerede tekster med læseteknologi eller få udvidet ordforrådet gennem skriveteknologiens ordforslag.

**LÆRERFEEDBACK OG ELEVFEEDBACK**

*Feedback fra læreren:* Procesværktøjer og samarbejdsplatforme kan gøre elevernes arbejde tydeligt for læreren, og mange digitale produktionsværktøjer giver mulighed for samproduktion og en procesorienteret arbejdsmåde, hvor læreren kan give løbende feedback på tekster og andre produkter, som eleverne arbejder med.

*Feedback fra eleverne:* Elevbaro.dk kan nævnes som et enkelt, digitalt værktøj, hvormed eleverne giver feedback til læreren om deres oplevelse af undervisningen og af deres egen arbejdsindsats. Feedback kan indsamles over tid og præsenteres grafisk, så lære­ren kan få indtryk af udvikling og forandringer.