

# LÆRINGS- DIMENSIONER

## Making & Tinkering

Gennem making og tinkering får elever værdifulde læringsoplevelser.

Anvend denne ramme til at dokumentere læring og brug den til at reflektere over hvordan de fysiske rammer, aktiviteter og facilitering understøtter læring.

### Initiativ & intentionalitet

- Deltager aktivt
- Sætter sine egne mål
- Tager intellektuelle og kreative risici
- Justerer målsætninger på baggrund af feedback fra eksperimenter

### Problemløsning & kritisk tænkning

- Fejlfinder gennem iterationer
- Splitter problemerne ad
- Søger ideer, værktøj og materialer til at løse problemet
- Udvikler alternative løsninger og hjælpefunktioner

### Konceptuel forståelse

- Laver observationer og stiller spørgsmål
- Tester foreløbige ideer
- Udarbejder forklaringer
- Anvender løsninger på nye problemer

### Kreativitet & selvudfoldelse

- Udforsker gennem leg
- Arbejder æstetisk
- Kobler projekter til personlige interesser og oplevelser
- Anvender materialer på nye måder

### Socialt & emotionelt engagement

- Arbejder i teams
- Lærer og hjælper hinanden
- Udtrykker stolthed og ejerskab
- Dokumenterer / deler ideer med andre