

# EKSPERIMENT 3

## MIT KODELABORATORIE

### SÅDAN GØR I

Lad eleverne se følgende små animationer som eksempler på, hvordan man kan lave en interaktiv model i Codinglab. Videoerne viser forskellige måder at vise sammenhænge mellem faglige begreber og måder at forklare naturfaglige problemstillinger, hvilket kan bidrage til at styrke elevernes faglige og sproglige grundlag for idegenereringen i designprocessen.

Videoerne er:

- Vindmølle, der kører hurtigere, når det blæser, og får lyset til at tænde i huse:  
<https://scratch.mit.edu/projects/312132429/>
- Plante der gror, når den bliver vandet:  
<https://scratch.mit.edu/projects/309894508/editor/>
- Simple model af vands kredsløb:  
<https://scratch.mit.edu/projects/75125/>



Når eleverne har en god ide om, hvordan deres model skal se ud, og de har tegnet mock ups, så kan de gå i gang med programmeringen. For de elever som har brug for inspiration og vejledning til, hvordan de kan kode deres model, så er der på denne YouTube-kanal samlet 7 små videoer med eksempler på, hvordan man kan programmere i Scratch, så det er interaktivt med brug af variabler:

[www.youtube.com/channel/UCa8iEpoXKYtGMOHb9MfyO\\_A/videos](http://www.youtube.com/channel/UCa8iEpoXKYtGMOHb9MfyO_A/videos)

Desuden henvises til de mange vejledninger der er til Scratch, somer meget nemt bygget op, og med små videoer til, så eleverne vil kunne være meget selvkørende. De kan blot vælge den vejledning, de har brug for alt efter, hvad de gerne vil animere i deres model:  
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>

Når eleverne er kommet godt i gang med at lave deres interaktive model, er det en god ide at bruge ressourcen: Blev det lavtryk eller højtryk?. På den måde sikres at elevernes designproces bliver iterativ med en summativ feedback.