

# EKSPERIMENT 3

## UDVIKLING AF EGNE STORY CUBES

### SÅDAN GØR I

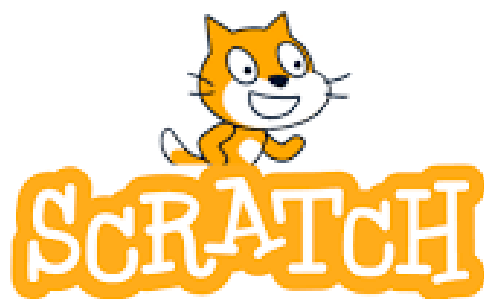
I denne fase kan eleverne udvikle deres egne storycubes i Scratch. De kan bygge helt tilfældige terninger, eller de kan tænke i genrer, stemninger, mm. Dette kan gøres i Scratch via dette link:

[Story Cubes 3 \(digt selv\)](#)

Det kræver at man har en bruger, og et minimalt kendskab til Scratch. Der kan bygges terninger med symboler fra Noun Project, (hvor ikoner må downloades frit), eller eleverne kan tegne deres egne billeder i hånden. Fotos fra telefoner eller fra nettet, kan også udgøre nye "sider" på historieterningen, og hvis man designer terningen i Scratch, kan man programmere den med et endeløst antal sider.

I Scratch vil det samtidig være muligt at omprogrammere terningen, for måske at ændre på reglerne for den.

Koden er som udgangspunkt meget simpel, og kan let forbedres/ændres efter elevernes behov.



# EKSPERIMENT 3

## UDVIKLING AF EGNE STORY CUBES

### SÅDAN GØR I

Som et element i den eksperimenterende tilgang i arbejdet med fortællinger og historieterninger i Scratch, er det en god ide, at eleverne videndeler og giver hinanden feedback mens de eksperimenterer.

I kan printe og bruge 1-2-3 så er vi i gang Peerfeedback guiden, der består af tre trin, som eleverne gennemgår to og to. Lad eleverne løbende mødes og gennemfør processen beskrevet i Peer feedback elevarket 1-2-3 Så er vi i gang.

#### 1: Vis og fortæl

Den anden skal lytte.

#### 2: Stil spørgsmål

Nu må den anden gerne spørge ind til eksperimentet. Her er det vigtigt, at spørgsmålene bliver stillet i en positiv og nysgerrig tone. Formålet er, at eleverne kommer til at reflektere over deres valg og samtidig videndeler.

#### 3: Giv et råd eller en ide

Det er vigtigt, at det er noget modtagerne finder brugbart. Afslut med tak og byt.

