

# FASE 2

## INNOVATION

### Formål

- At tilpasse spillet til jeres elevgruppe
- At rammesætte en anderledes undervisningssituation
- At skabe overblik over materialer og værktøj.



### SÅDAN GØR I

1. Læs jeres refleksionsark fra første møde.
2. I skal nu forberede nogle lektioner, hvor byggeprocessen og spillet skal afprøves.
3. Der skal tages stilling til, hvor mange forskellige materialer I kan stille til rådighed.
4. Hvor skal aktiviteten foregå? Har I et makerspace på skolen, eller et andet lokale som opfordrer til kreativitet og innovation.
5. Hvor længe vil I afprøve aktiviteten?
6. Aftal i teamet, hvordan I vil gribe det an, hvis eleverne foreslår udvidelser eller ændringer af reglerne.
7. Undersøg hvordan I kan skabe tydelige rammer for aktiviteten, som samtidig giver plads til at alle elever kan løse opgaven forskelligt.
8. Prøv om I kan aftale nogle rammer, som giver plads til at nogle elever kan fordybe sig i længere tid end andre.

### BEMÆRK!

Battle Box er en aktivitet, som kan afvikles som et kort forløb på f.eks på en formiddag, men det kan med fordel også strækkes over en længere periode, hvis eleverne vil udvikle spillet fortløbende, og f.eks. bygge arena, shop til at "købe" udvidelser til deres boxe, matematiske udvidelser af reglerne, pointtællere på microbit, programmerede terninger i Scratch, personliggørelse af deres boxe, el. alt muligt andet, som I som team eller eleverne selv finder på.