

# Historieroulette i danskundervisningen

## Intro

Her et bud på, hvordan du kan anvende microbitten i din danskundervisning. Eleverne skal i dette forløb arbejde med eventyr, som laves ved hjælp af en historieroulette. Eleverne får udleveret en kode som de skal **anvende** og forstå hvordan den virker.

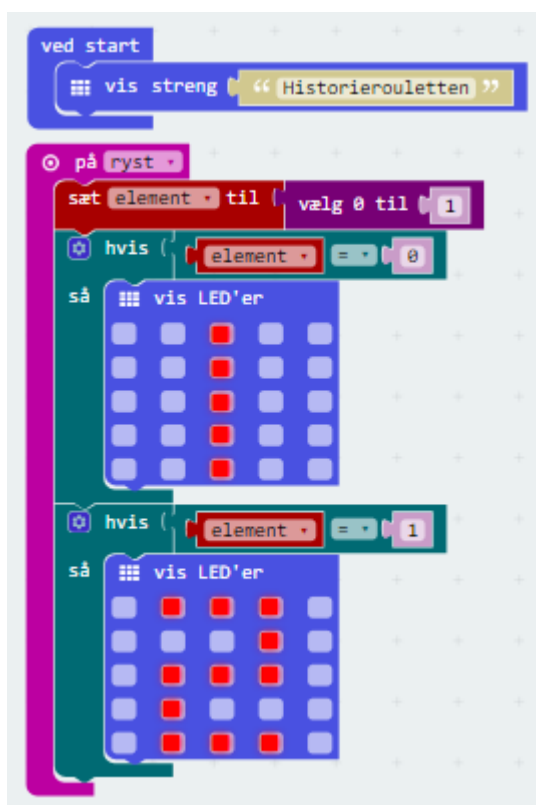
Dernæst skal eleverne **udvide/modificere** koden for til sidst at **konstruere/skabe** deres egen kode.

Læringsmålene for dette forløb kan ses i beskrivelsen af forløbet.

## Koden anvendes

Koden udleveres til eleverne som arbejder sammen 2-og-2. Herefter anvender eleverne koden som den er og forsøger at analysere sammenhængen mellem koden og microbit'en. Skabelonerne tages i brug og her skal eleverne forholde sig til eventyrgenren (hvem, hvad, hvor) idet microbit'en bliver bestemmende for, hvordan deres eventyr folder sig ud.

Eleverne laver et kort mundtlig eventyr ud fra historierouletten. Fra forløbet anvendes de grønne skabeloner.



Link til koden: <https://makecode.microbit.org/c3zTuaPArfH8>

## Koden modificeres

Eleverne skal nu modificere/ændre/udvide koden, så der bliver seks muligheder i stedet for to. Skabelonerne tages i brug, eleverne skal nu selv indskrive HVEM, HVAD, HVOR.

Når koden er modificeret og kontrolleret skal eleverne skrive et eventyr ud fra valgene. Eventyret skal være på ca. 500 ord.

Video der viser, hvordan koden modificeres:

<https://www.youtube.com/watch?v=dXGSrd-IJck>

OBS: Husk at 1 tallet herunder skal ændres til et 5 tal.



Fra forløbet anvendes de gule skabeloner.

## Koden modificeres

Micro:bit'en kodes med ord, dvs. micro:bit'en bliver nu terningen, der viser hvilke ord, man skal bruge til at skrive eventyret. Grupperne skal gå 2 sammen, så der er 4 i en gruppe, idet der skal bruges 3 micro:bit til opgaven (HVEM, HVAD, HVOR).

Når micro:bit'erne er kodet byttes med en anden gruppe.

Video der viser hvordan koden modificeres:

<https://www.youtube.com/watch?v=zMrkjsi09M>

Fra forløbet anvendes de orange skabeloner.

## Koden konstrueres

Grupperne skal skrive et eventyr ved hjælp af en anden gruppes micro:bits med HVEM, HVAD og HVOR. Eventyret skal være tro mod genretrækkene. I eventyret skal der **opstå 3 problemer**, som skal løses ved brug af micro:bit (konstruer). Der er frie rammer. Brug evt. skabelonen "Dansk: Rød".

Når eventyret er skrevet, med de indlagte problemer, gives eventyret retur til den gruppe, hvor man fik micro:bit'ene fra. Denne gruppe skal nu læse eventyret og løse problemerne undervejs.

Fra forløbet anvendes den røde skabelon.