

Hvem:

2-4 drenge fra 7.-8. klasse.

Rammefortælling:

<https://eu.wevideo.com/view/3247064>

Læringsfokus:

Drengene opnår en følelse af fællesskab i arbejdet med at udvikle et spil. Gennem samarbejdet øver de sig i at idégenerere og dele deres idéer med hinanden. De øver sig i at snakke sammen og være konstruktive over for hinanden på en god måde. De føler sig kompetente inden for idégenerering og udvikling.

Variation og tilpasning:

Drengene kommer undervejs med forslag til videreudvikling af spillet, hvilket forfølges. Der rolleopdeles, hvis der er behov for det undervejs.

Refleksion:

Ved at pitche deres spil og lade sig interviewe om deres arbejdsproces får drengene mulighed for at reflektere over deres samarbejde og produkt. Journalistens artikel er en konkretisering af drengenes arbejde og kompetencer herunder, som viser dem, hvad de kan tage med videre fra forløbet.

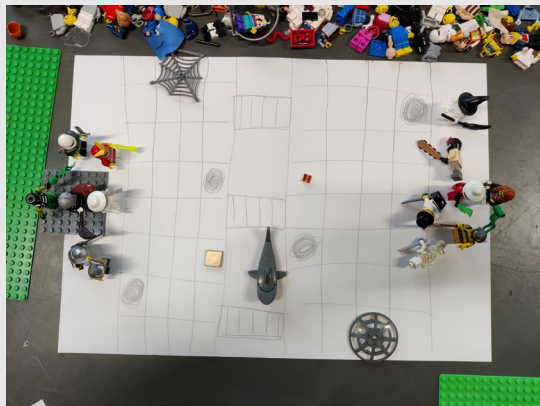
Evaluering af forløbet:

Forløbet har vist sig at være motiverende for drengene. Særligt under den fysiske udvikling af spillet med materialer og håndværk var de fordybede. De kunne finde sig selv i artiklen. Det overvejes, hvorvidt forløbet skal køre videre med følgende aktiviteter:

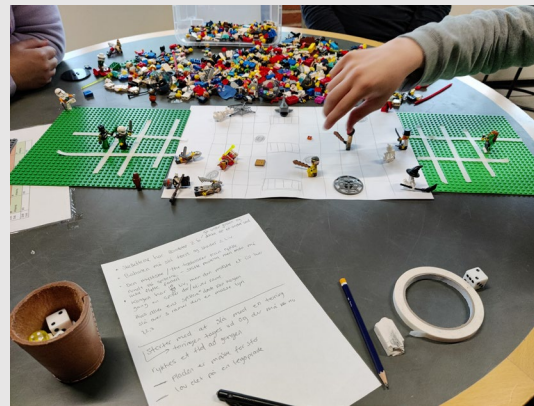
- De kan skrive et CV med de kompetencer og færdigheder, som de har opnået gennem forløbet, således de har et konkret og virkelighedsnært produkt, de kan tage med sig videre.
- De kan tage spillet med i klassen til spille, således de kan dele deres erfaringer og produkt med klassekammerater (dog modstand fra drengene, da det virker socialt unormalt).
- De kan gøre spillet digitalt og dermed arbejde med programmering og Computational Thinking.

Spiludvikling

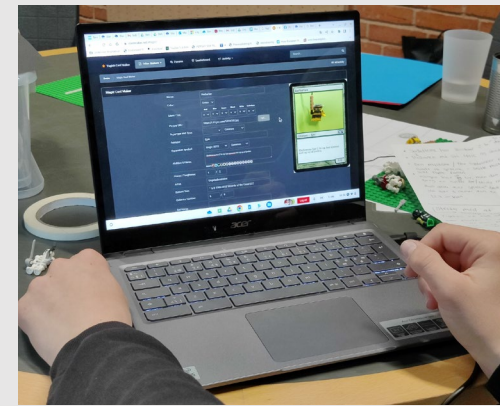
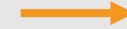
Læringsaktiviteterne:



1. Idégenerering: Drengene brainstormer og deler deres idéer til et spil med hinanden, mens de udvikler den første prototype med LEGO.



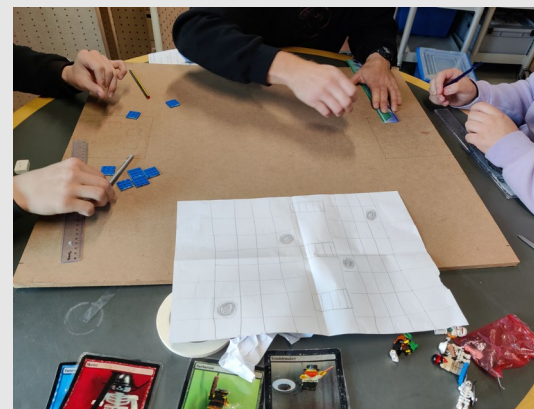
2. Prototype: Drengene videreudvikler prototypen og afprøver den løbende. Imens nedskrives reglerne for spillet.



3. Magic cards: Drengene videreudvikler spillet med magic cards, der bestemmer figurernes kræfter og liv.



4. Pitch: Drengene pitcher deres spil for en investor (underviser). Investor stiller nysgerrige spørgsmål til spillet, og hvordan det spilles.



5. Produktudvikling: Drengene foreslår selv at gøre det til et bedre fysisk produkt med et 'rigtigt' spillebræt.



6. Interview: Underviser agerer journalist, som drengene skal fortælle om deres arbejde med spillet til. Journalisten publicerer senere en artikel om deres arbejde og kompetencer.