

TEKNOLOGIFORSTÅELSE SOM FAG - MELLEMTTRIN

4. KLASSE

Designprojekt: "Legeværkstedet"



Teknologiforståelse
i folkeskolen

KØBENHAVNS
PROFESSIONS
HØJSKOLE



LÆRE
MIDDEL
ØDK



VIA University
College

u|en

RAMBOLL

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Forløbsbeskrivelse	3
1.1 Beskrivelse	3
1.2 Rammer og praktiske forhold	3
2. Mål og faglige begreber	5
3. Forløbsnær del	8
3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer	8
3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase	10
3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer	15
4. Perspektivering	16
4.1 Evaluering	16
4.2 Progression	16
4.3 Differentieringsmuligheder	16
4.4 Særlige opmærksomhedspunkter	16

1. Forløbsbeskrivelse

1.1 Beskrivelse

Dette afsluttende forløb tager afsæt i de andre gennemførte lektioner i dette fag, hvor der er leget og eksperimenteret med trådløse teknologier. Målet er, at eleverne kan designe, gennemtænke og planlægge en leg eller et spil, hvor der til sidst kan kobles teknologi og digitale artefakter på. Det skal understreges, at designprocessen og arbejdsformerne som idegenerering, argumentation og introspektion er vigtigere end det færdige produkt.

Der vil være løsere rammer i disse lektioner end tidligere, og det skyldes, at eleverne nu skal på banen ift. at være tænkende, skabende, få lov til at eksperimentere og lege. Samtidig er der rig mulighed for at differentiere blandt eleverne, og på den måde få alles kompetencer i spil.

Formålet med dette afsluttende forløb er, at den indhentede viden, fra bl.a. de andre lektioner, kan omsættes og brydes ned i mindre dele til nye processer, så vi følger og vægter udviklingen fra ide til leg til proces til resultat.

Produkt:

En leg eller et spil.

1.2 Rammer og praktiske forhold

1.2.1 Varighed

Forløbet er estimeret til at vare i alt 12 lektioner. Lektionerne kan afholdes som hele temadage (2x6 lektioner), eller deles i blokke af 2-3 lektioner, som er fordelt over 4-6 uger.

Den tænkte fordeling af timer ser således ud:

FORLØBSFASE	LEKTIONER
Introfase	2 lektioner
Udfordrings- og konstruktionsfase	8 lektioner
Outrofase	2 lektioner

1.2.2 Materialer

Funktionelle læremidler

- Papir og karton
- Skriveredskaber

- Lim
- Kamera
- Computere
- Micro:bit
- Mobiltelefoner m.m.

Det afhænger af hvilke lege/spil eleverne udvikler.

Til en bestemt leg i lektion 1+2 skal I bruge små plastik snapseglas, kugler og kridt.

Didaktiske læremidler

Slides og videoer til lærere findes i ressourcebanken til forløbet på www.tekforsøget.dk.

1.2.3 Lokaler

Som sådan kan der eksperimenteres i alle rum både ude og inde.

I kan tage udgangspunkt i jeres klasselokale som base, men det kan være en fordel at have adgang til lokaler med materialer og rekvisitter som f.eks. idræt, billedkunst, sløjd, biologi, natur og teknik eller lign.

Overvej om eleverne må medbringe elementer til deres lege/spil hjemmefra. Det kan forbedre processen og måske resultatet.

1.2.4 Videnspersoner og andre eksterne aktører

I behøver ikke eksterne aktører, men spørg evt. kolleger eller forældre om de er villige til at hjælpe eleverne i deres designproces, hvis der kommer henvendelser fra eleverne eller jer som lærere.

1.2.5 Tværfaglighed

Da disse lektioner sætter en designproces og skabende fordybelse i centrum, vil der naturligt arbejdes tværfagligt. Det hele afhænger af elevernes ideer og udvikling, men idet der skal udtænkes regler, rammer, deltagere, rekvisitter/teknologier, der skal tegnes/skives/regnes vil flere fag komme i spil i en eller anden grad.

I kan overveje, om der skal være bestemte krav til, at et eller flere fag skal være synlige i elevernes produkt, men lav ikke barrierer for processen, hold det gerne så åbent som muligt.

2. Mål og faglige begreber

KOMPETENCE-OMRÅDE	DIGITAL MYNDIGGØRELSE	DIGITAL DESIGN OG DESIGNPROCESSER	COMPUTATIONEL TANKEGANG	TEKNOLOGISK HANDLEEVNE
Kompetencemål (efter 6. klassetrin)	Eleven kan vurdere digitale artefakters Intentionalitet og anvendelsesmuligheder med henblik på at kunne handle reflekteret i konkrete situationer.	Eleven kan skabe digitale artefakter med digitale teknologier og gennemføre iterative designprocesser, der løser komplekse problemstillinger, relevante for individ og fællesskab.	Eleven kan følge og anvende computationel tankegang i arbejdet med konkrete problemstillinger.	Eleven kan, med udgangspunkt i viden om digitale teknologiers sprog og principper, handle med overblik med digitale teknologier i konkrete situationer
Færdigheds- og vidensmål (efter 6. klassetrin)	Formålsanalyse: Formålsanalyse ■ Eleven kan identificere og analysere sammenhænge mellem digitale artefakters formål, intentionalitet og anvendelsesmuligheder i konkrete situationer ■ Eleven har viden om formål og intentionalitet udtrykt i digitale artefakter	Rammesættelse ■ Eleven kan skelne mellem komplekse og ikke-komplekse problemfelter og udføre relevante handlinger for at undersøge dette. ■ Eleven har viden om forskellige typer af problemfelter og teknikker til indsamling af empirisk data, der er relevant for et problemfelt.	Modellering: ■ Eleven kan anvende digitale modeller i forskellige sammenhænge og i arbejdet med konkrete problemstillinger ■ Eleven har viden om, hvordan forskellige modeller kan beskrive samme virkelighed, samt muligheder og begrænsninger ved forskellige modeller	Programmering: ■ Eleven har viden om konstruktioner i blokbaserede programmeringssprog og teknikker til systematisk konstruktion, fejlfinding og fejlretning af programmer. ■ Eleven har viden om konstruktioner i blokbaserede programmeringssprog og teknikker til systematisk konstruktion, fejlfinding og fejlretning af programmer
	Konsekvensvurdering: ■ Eleven kan kritisk reflektere over digitale artefakters	Idégenerering ■ Eleven kan anvende og argumentere for idégenererings- og		

	betydning for egen og fælles praksis i konkrete situationer ■ Eleven har viden om digitale artefakters potentialer og betydning i konkrete situationer	eksternaliserings-teknikker for en konkret problemstilling. ■ Eleven har viden om forholdet mellem idegenererings- og eksternaliserings-teknikker for konkrete problemstilling.		
		Konstruktion ■ Eleven kan med digitale teknologier konstruere artefakter, som udtrykker en ide, og kan reflektere over artefaktets anvendelse ■ Eleven har viden om konstruktion af artefakter og om digitale teknologiers anvendelsesmuligheder		
		Argumentation og introspektion ■ Eleven kan argumentere for sammenhænge mellem rammesætning, idegenerering og konstruktion og kan forholde sig til egen designkompetence ■ Eleven har viden om fagtermer for		

		argumentation om designprocesser og for egen designkompetenc e		
--	--	---	--	--

Konkretiserede læringsmål:

- Eleven kan argumentere for ideer til lege/aktiviteter samt for valg og fravalg ift. brugen af digitale teknologier i lege/aktiviteter.
- Eleven kan gennemføre iterative designprocesser – Fra ide til leg.
- Eleven kan i samarbejde med jævnaldrende konstruere og designe en aktivitet/leg.

Centrale (teknologi)faglige begreber:

Til teknologiforståelse knytter sig et særligt ordforråd og bestemte måder at bruge sproget på. Det faglige ordforråd, der er centralt for alle elevers læring i dette forløb, og som er vigtigt at arbejde grundigt med i undervisningen, er listet nedenfor:

- digital teknologi
- digitalt artefakt
- design og redesign
- digital myndiggørelse
- iterativ
- konsekvens
- algoritmer

Her findes en ordliste lavet til faget (fra EMU): <https://emu.dk/grundskole/teknologiforstaelse/ordliste>

3. Forløbsnær del

3.1 Introfase: Forforståelse og kompetencer

Eleverne skal spores ind på kategorien leg. Der skal brainstormes, tales om hvad er en god leg, hvordan kan man ændre på lege, og hvornår skal en leg stoppe igen. Måske skal I lege en leg eller to for at komme rigtigt i gang?

Formålet er at sætte tanker i gang hos eleverne og inspirere dem til at starte en designproces, hvor de enten opfinder deres egen leg eller justerer på en kendt leg.

3.1.1 Varighed

2 lektioner á 45 minutter

3.1.2 Komplekst problemfelt

De digitale teknologier har indtaget vores hverdag – både for børn og voksne. Nogle hævder, at børn ikke længere leger (nok), fordi teknologien kan blive en tidsrøver, men langt de fleste steder er virkeligheden en anden. Der leges nu bare på en anden måde end tidligere – eller hvad?

Det bliver spændende at se, hvordan børn selv kan kombinere leg, teknologi og kreativitet, hvor de skal hive kendte og ukendte ressourcer ind i et skabende, eksperimenterende og legende univers. Den proces kan bidrage til en digital myndiggørelse og forståelse af, hvor komplekst teknologier kan bruges i vores hverdag.

3.1.3 Problemstilling

- Hvad skal vi lege?
- Hvornår og hvordan er en leg god?
- Hvordan kan man gøre en leg digital med forskellige teknologier?
- Hvilke konsekvenser skaber teknologi i vores dagligdag både i legen-, samværet- og læringen sammen med andre?

3.1.4 Iscenesættelse/scenarie: De gode lege

Læreren introducerer til konceptet og processen med fokus på at designe eller re-designe en leg. Der skal opfindes, justeres og udforskes med hjerne, krop og teknologi.

Start med en brainstorm over hvilke lege I kender, eller måske har leget i dette forløb indtil nu? Måske I også skal starte med endnu en leg (se mange ideer længere nede)? Det kan være alle former for leg I bruger I jeres brainstorm (fysiske, digitale, stillesiddende, med rekvisitter, fantasilege, fangelege, kampelege, gemmelege, stafetter osv.). I kan evt. bruge følgende slides som stillads, hvis der er behov for det: Find slides om lege til Lektion 1+2 her i mappen kaldet *Lærerressourcer til blok 8+9+10*.

Derefter skal I komme ind på, hvilke lege er gode, og hvorfor er de gode? Hvad gør en leg dårlig, og hvornår skal en leg slutte? Måske I kan kategorisere legene og finde på flere typer eller andre versioner?

Udvælg en leg eller to I kan lege/afprøve. Det kan enten være hele klassen eller i grupper. Husk at sætte rammer for legen, og lav evt. små udviklingstrin i legen (flere regler, andre rekvisitter, forskellige måder at fange hinanden på, skift område/områdestørrelse osv.). Jo flere lege I kan nå at lege, jo flere ideer kan eleverne få til udvikling af deres egen leg.

Gå tilbage til klassen, lav evt. en kort opsamling over, hvad der lykkedes, og lad derefter eleverne skrive i deres logbog i BookCreator:

- Hvilke GODE lege kender jeg (min. 3 styk)?
 - Hvornår er en leg god?
 - Ideer til lege jeg gerne vil lege?
 - Hvad skal jeg huske, når jeg skal finde på en leg?
- Tilføj evt. flere spørgsmål

Slut evt. lektionen af med at lege følgende leg: BORDCURLING

Link: <https://legedatabasen.dk/leg/bordcurling>

(I skal bruge små plastik snapseglass, kugler af glas/plastic/træ og kridt).

I kan også afprøve andre kendte lege, som senere kan bruges som afsæt til at lave en ny leg. Det kunne være lege som disse (og der findes mange flere):

- Blindebuk (2 versioner: <https://legedatabasen.dk/leg/blindebuk-i-kreds> + <https://legedatabasen.dk/leg/lukas-og-markus>)
- Katten efter musen (se mange flere gode **Top 50 lege** her: <https://legedatabasen.dk/leg/leg-loes>)
- Høvdungebold
- Banke Bøf (se Top 50)
- Byen sover
- Sten, saks, papir
- Trække gulerødder op (se Top 50 lege)
- Frugtsalat
- Packmann (<https://www.dgi.dk/gymnastik/oefvelser/6320>)
- Div. fangelege (fx Ståtrold) (se Top 50)
- Div. gemmelege (se Top 50)
- Støledans eller stopdans

REFLEKSION (hvis I har tid):

Indtil nu har vi taget udgangspunkt i lege. Som I ved: til sidst i forløbet skal der kobles teknologier til de lege som opfindes. Det kan måske lade sig gøre, måske ikke, fordi teknologien ikke kan det, den skal (som det er tænkt til legen). Det er ét scenarie. Hvad hvis vi starter med at lege med teknologier (micro:bit, robotter, sensorer osv.), og så kobler legen på senere? Måske begrænser teknologier legeprocessen, da der er grænser for, hvad I kan bruge teknologierne til og for, hvad de konkret kan bidrage med? Reflekter

og argumenter over forskellen mellem de to "tilgange" i forhold til at udvikle lege med teknologier. Hvori ligger forskellen? Hvordan har enten den ene eller den anden "start" betydninger for resultatet? Har I tid kan I måske prøve begge tilgange igennem.

3.2 Udfordrings- og konstruktionsfase

3.2.1 Varighed

8 lektioner af 45 minutter (4x2).

3.2.2 Konkret udfordring I: Legeværkstedet (lektion 3-6)

Med udgangspunkt i noget af det I oplevede og legede i de første lektioner, skal eleverne nu selv finde på at udvikle en leg eller et spil. For at hjælpe eleverne på vej, kan I tale om nedestående eksempler, som kan være forskellige indgangsvinkler til at komme i gang med at tænke på lege. Måske I endda har tid til at afprøve nogle af de nedenstående lege/eksempler? Dermed har eleverne endnu mere at tage udgangspunkt i.

Indgangsvinkel 1:

Inspiration til lege kan findes her:

Digitale lege: <https://digitalleg.dk/legeopskrifter/>

Analoge lege: <https://legedatabasen.dk> (ellers se liste ovenfor under introfasen)

Tænk på måske at starte i en analog leg og så senere lave den digital. Eller omvendt; starte i en digital leg og gøre den analog.

Indgangsvinkel 2:

En anden indgang til at lege kan også være at tage udgangspunkt i en rekvisit. Uanset hvad det er, så tænk over, hvad kan min rekvisit, og hvordan kunne den starte en leg eller indgå i en leg?

Ex 1: Rekvisit = bold. Den kan man kaste/gribe med, trille, sparke til osv. Man kan forsøge at ramme noget, man kan score mål, man kan bruge den med både hænder og fødder.

Ex.2: Hvad kan et kamera (lave billeder og video)? Hvad kan en smartphone (lave lyd, lave billeder/video, ringe op, gå på nettet, GPS osv)? Hvad kan en Ipad? Hvad kan en sensor? Hvad kan en Micro:bit? Hvad kan programmet Scratch?

Indgangsvinkel 3:

Udover at tænke i en rekvisit/et digitalt artefakt, som katalysator for at igangsætte processen med at lave en leg, kan det også være gavnligt at tænke mere i aktiviteten fremfor artefaktet. Eleverne kunne ud fra hypoteser om div. genstande finde på lege eller ideer til lege, som så kan gribes og forfølges. Det kan være sætninger alla nedenstående, som kan hjælpe eleverne i gang:

- Det kunne være rart hvis....
- For at vinde legen skal man....
- Det kunne være fedt, hvis (kameraet) kunne optage os gøre....

- Den fedeste leg ville være....

Når I igen har talt om lege og måske leget flere lege, skal eleverne i grupper eller par (afhængigt af hvor mange elever der er i klassen) komme fra ide til en gennemført leg. Sørg for at have velfungerende grupper til denne proces. Grupper kan laves ud fra mange kriterier så som køn, hvilken leg de gerne vil designe/lave, sociale kompetencer, måske I har faste legegrupper/samarbejdsgrupper eller andet?

Når klassen er inddelt i grupper eller par, er I klar til at gå i gang:

Hjælp gerne grupperne i gang med følgende spørgsmål:

- Hvilken leg skal leges?
- Hvad skal der ske?
- Hvilke regler skal der være?
- Skal der produceres/tegnes/klippes noget til legen?
- Evt. flere kriterier?

Grupperne skriver udførligt alt ned enten i logbogen eller analogt på papir. Når alt er planlagt og gjort klar, prøver gruppen at lege legen. Måske der skal justeres undervejs? Alle justeringer noteres også ned. Brug evt. Legehjulet som værktøj til denne proces (se nedenfor eller i mappen *Lærerressourcer til blok 8+9+10*). Er nogle grupper hurtige, kan de udvikle flere lege eller lave forskellige versioner af den samme leg.

Når alle grupper har leget og justeret deres egen leg, skal de lege hinandens lege. Så mange som muligt leger hinandens lege på skrift.

Overvej om grupperne skal præsentere og i igangsætte legene for hinanden, eller om der udelukkende skal leges ud fra skriftlige instruktioner/forklaringer, som grupperne har lavet til hinanden.

Det skal understreges, at designprocessen med at skalere en ide ned i mindre dele, strukturere og sammensætte delene igen er vigtigere, end at eleverne når at lege legene, men forhåbentlig når I begge dele!

Når legene er færdige giver grupperne hinanden feedback på de gennemførte lege, og kan komme med forslag til ændringer eller udvidelser (se feedback-loop nedenfor).

Husk at eleverne skal gemme alle deres noter, rekvisitter, tegninger osv. Det skal bruges igen senere i forløbet.

Lærerens rolle og stilladsering

Din rolle som lærer er at være tovholder på hele processen. Sæt evt. tidsbegrænsninger/ tidsstyring på de forskellige opgaver for at styre processen lidt for eleverne. Aftal mødetider, skaf rekvisitter, hjælp

grupperne i gang, stil spørgsmål og stil krav til legenes kvalitet osv. Vær en "Guide on the Side". Sørg for at "Legeværkstedet" er legende, eksperimenterende og sprudlende, men ikke kaotisk ☺.

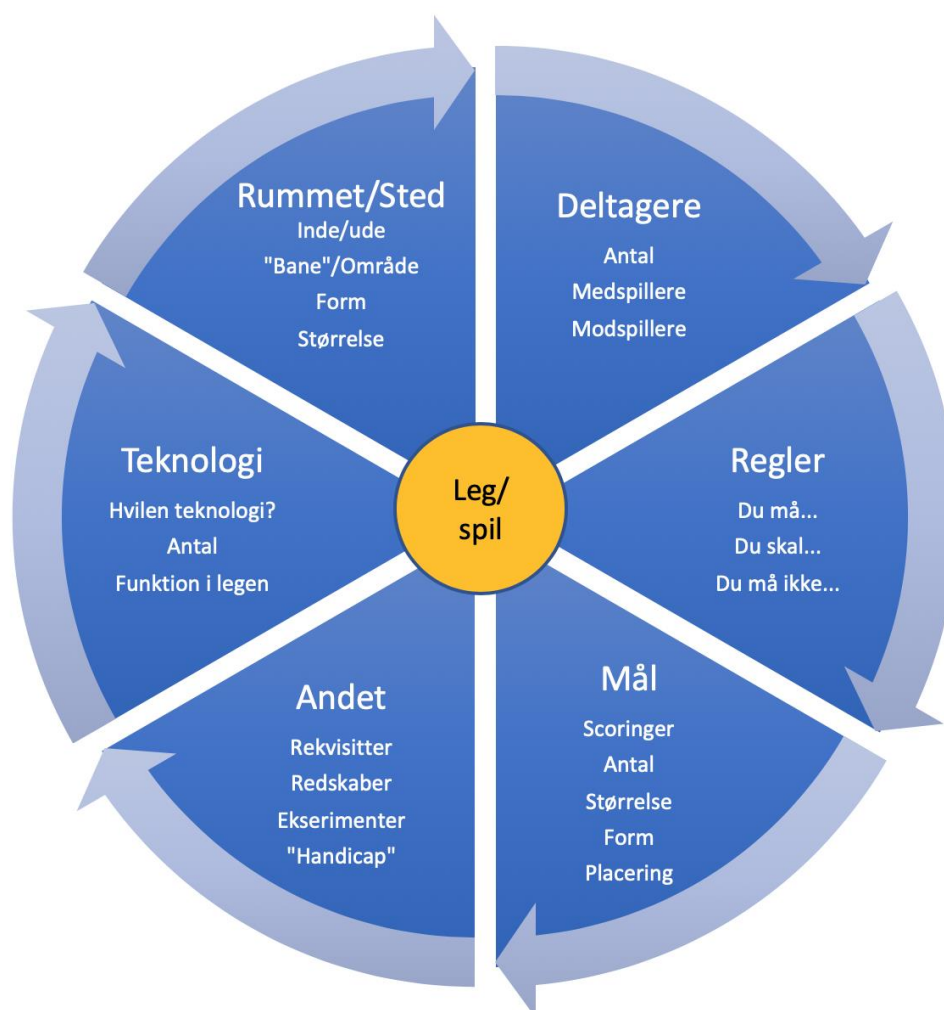
Der kan stilles krav om, at eleverne skal justere i legen, men det kan også være, det enten sker af sig selv eller der ikke er behov for justeringer. Det må både aktiviteten og tiden vise. Grib gerne de ideer eleverne kommer med, også selv om de måske ikke er så lige til at løse. Ved fælles hjælp, kan I sikkert nå i mål.

OBS! Hvis der er behov for at stilladsere processen, *inden* klassen slippes "fri" til selv at finde på lege, kan I starte med at tale om forskellige typer af lege som findes i slides til Lektion 3+4 (Design din egen leg/spil), som findes i mappen kaldet *Lærerressourcer til blok 8+9+10*.

Feedback-loop

Grupperne giver hinanden feedback, efter de har leget hinandens lege. Eleverne noterer gruppernes feedback i deres logbog. Som stillads til denne proces kan nedenstående model kaldet "Legehjulet" bruges:

Figur 1: Legehjulet



3.2.3 Konkret udfordring: Det digitale legeværksted (lektion 7-10)

De lege eleverne har opfundet, tilrettelagt og afprøvet skal nu udvikles med et digitalt islæt (Hvis de ikke allerede har det?).

Kan der bruges en micro:bit i en stafet? Kan vi "kaste" med en kode/besked i stedet for en bold? Kan vi animere nogle spillere/brikker? Kan vi lave et "digitalt klip" i et o-løb? Kan vi lege gemmeleg med facetime? Der er mange muligheder for at tænke teknologier ind.

Nogle af de tilgange og værktøjer, I har afprøvet i de tidligere lektioner i dette fag/forløb, kan hjælpe eleverne til selv at tænke teknologier ind i deres leg.

Fagligt loop: I plenum kan I evt. tale igennem, hvordan I har leget "Tampen brænder" eller "Spionleg" med Micro:bitten? Måske det kan danne afsæt for nye ideer til elevernes egne lege eller spil?

Fremgangsmåder, processer, indhold og roller er stort set det samme som i lektionerne beskrevet ovenfor. Den største ændring, og dermed krav, er at nu skal eleverne tænke en form for **teknologi** ind i deres leg. Derfor skal de gennem hele designprocessen igen.

Brug igen Legehjulet som stillads, så eleverne kan tage afsæt i hver kategori og finde ud af, hvordan teknologien ændrer på de forskellige elementer i legen.

I konstruktionsfasen her kan det anbefales, at I bruger udviklede (gode) værktøjer fra Astra eller Tekspexperimentet, som kan hjælpe eleverne med at stilladsere og hjælpe designprocessen i gang:

Astra: <https://astra.dk/undersøgelse/aktiviteter>

Tekspexperimentet: <https://tekspexperimentet.firebaseio.com/vejledning> + Link til videoer fra

Tekspexperimentet: <https://vimeo.com/showcase/5916899>

Eleverne kan med fordel bruge deres logbog, gå tilbage i den, og dermed finde ideer, justeringer og ændringer med det samme.

For at give eleverne ideer, kan I evt. bruge følgende slides, som viser, hvordan teknologier kan indgå i lege eller spil. Find slides om teknologier i lege og spil til Lektion 7+8 i mappen *Læreresressourcer til blok 8+9+10* (her finder I også legehjulet m.m.).

Overordnet fremgangsmåde:

1. Eleverne finder ind i deres grupper. De finder deres logbøger frem og taler deres leg igennem
2. **Fagligt loop:** Hjælp gerne grupperne i gang med at implementere teknologi i deres leg med følgende spørgsmål:
 - 2.1. Hvilken teknologi kan indgå i legen?
 - 2.2. Hvilken rolle spiller teknologien i jeres leg?
 - 2.3. Skal der ændres på nogle regler, på banen/området osv. (brug her Legehjulet)?
 - 2.4. Hvad skal der ske af nye ting i legen?
 - 2.5. Skal der produceres/tegnes/programmeres/filmes/indtales noget nyt til legen? Hvordan laver I det? Hvilke værktøjer (kamera, computer, micro:bit, QR-kode...) skal I bruge til at producere det nye element til jeres leg/spil?
 - 2.6. Tilføj evt. flere kriterier?
3. Grupperne skriver igen ned enten i logbogen eller analogt på papir. Når alt er planlagt og gjort klar med den nye teknologi, prøver gruppen at lege legen. Måske der skal justeres undervejs? Alle justeringer noteres også ned.
 - 3.1. Er nogle grupper hurtige kan de udvikle flere lege eller lave forskellige versioner af den samme leg.
4. Når alle grupper har leget og justeret deres egen leg, skal de igen lege hinandens lege.

- 4.1. Overvej om grupperne skal præsentere og i igangsætte legene for hinanden, eller om der udelukkende skal leges ud fra enten skriftlige eller digitale instruktioner/forklaringer, som grupperne har lavet til hinanden.
5. **Feedback-loop:** Når legene er færdige giver grupperne hinanden feedback på de gennemførte lege, og kan komme med forslag til ændringer eller udvidelser. Eleverne noterer gruppernes feedback i deres logbog. Som stillads til denne proces kan I bruge "Legehjulet" igen.

3.3 Outrofase: Ny forståelse og nye kompetencer

3.3.1 Varighed

2 lektioner a 45 minutter

3.3.2 Evaluering

Når I har leget og spillet, kan I runde af i plenum, som I startede.

Tag en snak om hvilke lege der var gode, hvilke lege vil I lege igen og hvorfor?

Derudover skal I italesætte hvilke fordele og ulemper der er, ved at inddrage teknologier i lege:

- Udvider teknologien legen og samværet eller sætter det begrænsninger?

Disse enten udvidelser eller begrænsninger kan overføres til, hvilken rolle teknologien spiller i vores hverdagsliv.

- Hvornår er det godt at bruge computere, telefoner, robotter osv. i dagligdagen, og hvornår er det ikke godt at bruge?

Få elevernes synspunkter frem i lyset, og få dem til at sætte ord på deres holdning til emnet.

4. Perspektivering

4.1 Evaluering

I ovenstående forløb er der lagt op til mange faglige loops samt feedback loops, og derfor sker der løbende en evaluering særligt mellem eleverne, men også med læreren. Det kan være alt fra det faglige, det tekniske, elevernes engagement, det sociale til designprocessen og idegenerering.

Som lærere kan I overveje, om der er elementer fra dette forløb, som I kan overføre til andre opgaver/fag/emner m.m. Teknologier kan være både gode og dårlige løsninger nogle steder samt have konsekvenser for deltagelse, og det er tanken, at det er blevet iscenesat via de mange processer, der er sket i dette forløb.

4.2 Progression

Hele forløbet har forhåbentlig givet eleverne en indsigt i, hvordan vi kan agere med teknologi i vores hverdagsliv. Elevernes hverdagsliv indebærer leg, og koblingen mellem at lege og tænke teknologierne ind i en leg er et bud på, hvordan vi kan arbejde med digital myndiggørelse samt opnå færdigheder inden for teknologisk handleevne. Dermed kan indholdet hives op på et mere reflekterende niveau, i den grad mellemtrins elever nu kan reflektere, og en begyndende kritisk stillingtagen til teknologier og teknologiforståelse kan tage form.

Håbet er, at det både har været en lærerig, spændende og sjov proces at designe og udvikle lege med teknologier.

4.3 Differentieringsmuligheder

Stort set alle lektioner i forløbet kan danne basis for differentiering. Eleverne skal selv være i proces med at designe, kreere, tænke og analysere, og til det kan grupper eller par som sagt sammensættes ud fra flere parametre.

Yderligere kan de forskellige feedbackloops også differentieres. Du kan som lærer selv bestemme, hvilke grupper der skal have mest støtte, og se hvem der er mere eller mindre selvkørende. På den måde kan I fordele ressourcerne bedst.

4.4 Særlige opmærksomhedspunkter

Det vil være gavnligt, at læreren læser dette, forløb igennem inden igangsættelse, samt orienterer sig i de tilhørende lærerressourcer (slides, videoer osv.). Det vil også være en fordel at læreren kender til de andre lektioner samt til brug af værktøjer (som micro:bit, mobiltelefoner, apps, computere osv.) fra det samlede forløb, da der kan trækkes viden og færdigheder fra tidligere lektioner ned i denne afsluttende del.