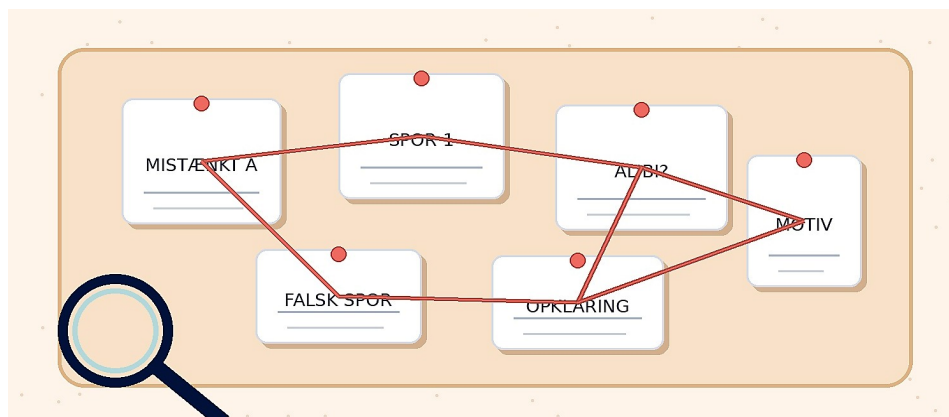


Krimi som interaktiv fortælling

Lærervejledning til dansk - mellemtrin / udskoling



Målgruppe	5.-8. klasse
Varighed	8-12 lektioner
Fagområde	Dansk / teknologiforståelse / digital produktion
Tema	Krimi, spænding, spor, valg og interaktive fortællinger
Produkt	En interaktiv krimi i Twine. Twine-vejledningen bruges som særskilt elev-/lærerark ved siden af.

Kort om forløbet

I dette forløb skal eleverne skrive en krimi, hvor læseren selv vælger vej gennem historien. Eleverne arbejder derfor både med krimigenrens klassiske elementer og med den særlige struktur, der opstår, når en fortælling bliver interaktiv.

Forløbet begynder med genreforståelse og fælles eksempler. Derefter planlægger eleverne en sag med forbrydelse, mistænkte, spor, falske spor og opklaring. Først når historien er planlagt, bygges den i Twine. Det er vigtigt, fordi Twine hurtigt bliver uoverskueligt, hvis eleverne begynder at oprette mange passager uden at kende retningen.

Lærerens pointe

Forløbets kerne er ikke Twine som teknik. Kernen er, at eleverne lærer at strukturere en fortælling, så læserens valg giver mening. Twine er værktøjet, der gør strukturen synlig og klikbar.

Formål

Eleverne skal opleve, at skrivning ikke kun handler om at skrive én lang tekst fra start til slut. De skal undersøge, hvordan spænding kan bygges op gennem spor, valg og tilbageholdt information. Samtidig skal de arbejde med at teste deres tekst på en læser og forbedre den ud fra feedback.

Hovedsætning til eleverne

En interaktiv fortælling er en historie, hvor læseren vælger vej - men hvor forfatteren stadig styrer sporene, spændingen og opklaringen.

Læringsmål

- Eleverne kan bruge centrale krimibegreber som forbrydelse, gerningssted, spor, mistænkt, motiv, alibi og opklaring.
- Eleverne kan planlægge en fortælling, hvor læseren gradvist får information og må træffe valg.
- Eleverne kan skrive korte scener med spænding, sanseindtryk, dialog og cliffhangers.
- Eleverne kan forklare, hvordan deres Twine-fortælling hænger sammen gennem passager og links.
- Eleverne kan teste en digital fortælling og forbedre den ud fra makkerfeedback.

Lærerens forberedelse

Inden forløbet begynder, er det en fordel at have en meget lille demo klar. Demoen behøver kun at bestå af en startpassage og tre valg. Det vigtigste er, at eleverne kan se sammenhængen mellem et valg i teksten og en ny passage i Twine.

Forberedelse	Hvorfor det er vigtigt
Lav en kort Twine-demo med 4-5 passager.	Eleverne forstår hurtigere ideen, når de ser et konkret eksempel frem for kun at høre en forklaring.
Vælg om eleverne arbejder alene, parvis eller i små grupper.	Pararbejde fungerer ofte godt, fordi eleverne kan tale om spor, valg og sammenhæng undervejs.
Print eller del krimiplan og flowchartark.	Planlægningen skal ske før Twine, så eleverne ikke farer vild i for mange passager.
Aftal krav til længde og antal passager.	Tydelige rammer gør det lettere for eleverne at afslutte produktet.
Beslut hvordan produkterne skal deles til sidst.	Afslutningen bliver bedre, hvis eleverne ved, at andre faktisk skal prøve deres krimier.

Materialer

Materialer	Lærerens forberedelse
Computer eller Chromebook, adgang til Twine, projektor, planlægningsark, flowchartark, feedbackark og evt. korte krimitekster som genreeksempler.	Afprøv Twine, lav en enkel modelhistorie, beslut produktkrav, og forbered et fælles eksempel på en forbrydelse med tre mulige spor.

Praktisk anbefaling

Lad Twine-vejledningen ligge som et dokument ved siden af. Lærervejledningen bruges til det didaktiske overblik, mens Twine-vejledningen bruges, når eleverne konkret skal oprette passager og links.

Lektionsplan - 8-12 lektioner

Lektion	Aktivitet	Eleverne arbejder med	Lærerens fokus
1	Intro til krimi	Klassen undersøger, hvad der kendetegner en krimi. Eleverne finder forbrydelse, gerningssted, spor, mistænkte og opklaring i korte eksempler.	Saml klassens krimiord. Gør det tydeligt, at en krimi både skal skjule og afsløre information.
2	Spænding og valg	Eleverne prøver korte valgførelser og taler om, hvilke valg der skaber nysgerrighed.	Vis at et valg skal give ny information, ikke bare flytte læseren rundt.
3	Krimiplan	Eleverne beslutter forbrydelse, skyldig, motiv, mistænkte, spor og falske spor.	Hjælp eleverne med at kende slutningen først. Det gør sporene mere præcise.
4	Flowchart	Eleverne tegner fortællingens struktur på papir: start, valg, spor, mistænkte og slutninger.	Hold dem fast på en enkel model. Tre hovedvalg er ofte nok.
5-7	Skriv og byg	Eleverne skriver korte passager og bygger links i Twine.	Gå rundt og spørg: Hvad lærer læseren her? Hvor fører valget hen? Hvad er konsekvensen?
8	Test	Eleverne tester hinandens krimier og finder steder, der er uklare eller teknisk ikke virker.	Bed dem teste som læsere, ikke som korrekturlæsere først.
9-10	Forbedring	Eleverne retter tekst, links, slutninger og spændingsopbygning.	Prioritér overskuelighed. Det er bedre med en kort historie, der virker, end en stor historie, der går i stykker.
11-12	Krimi-café	Eleverne prøver hinandens fortællinger og evaluerer genre, valg og læseroplevelse.	Afslut med fælles refleksion: Hvilke valg virkede bedst, og hvorfor?

Gennemførelse - lærerens ord og spørgsmål

1. Fælles intro til krimigenren

Begynd med at aktivere elevernes erfaringer. Mange elever kender krimier fra film, serier, spil eller bøger. Spørg: Hvad forventer vi, når vi hører ordet krimi? Hvad skal der være sket? Hvem leder efter svar? Hvad gør os nysgerrige?

Sig til eleverne

I en krimi må forfatteren gerne snyde læseren lidt - men ikke så meget, at opklaringen føles uretfærdig. Læseren skal kunne kigge tilbage og tænke: Det spor var der faktisk.

Gode spørgsmål under introen

- Hvad er forskellen på et spor og et falsk spor?
- Hvorfor skal alle mistænkte ikke virke lige uskyldige?
- Hvad kan et motiv være?
- Hvordan kan et sted være med til at skabe stemning?
- Hvornår ved læseren for meget - og hvornår ved læseren for lidt?

2. Fra almindelig fortælling til interaktiv fortælling

Forklar eleverne, at de stadig er forfattere, selvom læseren vælger. Eleverne bestemmer alle veje på forhånd. Læseren oplever frihed, men forfatteren har planlagt, hvilke oplysninger der kan findes, og hvilke veje der fører til opklaring eller vildspor.

Lærerens fokus

Hjælp eleverne med at skelne mellem valg og tilfældige knapper. Et godt valg ændrer læserens viden eller retning. Et svagt valg er kun: gå til venstre/gå til højre uden betydning.

3. Planlægning før Twine

Insister på, at eleverne kender den skyldige og motivet, før de bygger i Twine. Når slutningen er kendt, kan de placere spor strategisk undervejs. Det giver en stærkere krimi og færre løse ender.

Skrivefasen - sådan støtter du eleverne

I skrivefasen kan eleverne let komme til at skrive meget lange passager. Hjælp dem med at tænke i korte scener. Hver passage bør have en funktion: præsentere et sted, give et spor, skabe mistanke, give et valg eller afslutte en vej.

Spørgsmål til eleverne	Hvad spørgsmålet hjælper med
Hvad får læseren at vide i denne passage?	Eleven bliver opmærksom på, om passagen faktisk bidrager med ny information.
Hvilket spor eller hvilken mistanke opstår her?	Eleven kobler teksten til krimigenren.
Hvilke valg kan læseren træffe nu?	Eleven tænker videre i interaktiv struktur.
Hvad sker der, hvis læseren vælger forkert?	Eleven får øje på konsekvenser og alternative slutninger.
Kan læseren forstå, hvor man er, og hvad man skal?	Eleven arbejder med tydelighed og brugeroplevelse.

Mini-model for en passage

Passageopbygning

1. Sæt scenen: Hvor er læseren?
2. Skab stemning: Hvad ser, hører eller mærker læseren?
3. Giv ny information: Et spor, en mistanke eller et problem.
4. Slut med valg: Hvad kan læseren gøre nu?

Eksempel på lærersamtale

Lærer: Hvad skal læseren opdage i denne passage?

Elev: At der ligger en blå tråd ved vinduet.

Lærer: Fint. Hvor kan den blå tråd føre hen?

Elev: Til en mistænkt med blå jakke.

Lærer: Så skal valget efter passagen måske give læseren mulighed for enten at undersøge jakken eller spørge personen om alibi.

Elevopgave og produktkrav

Elevopgave

Lav en interaktiv krimi i Twine. Læseren skal kunne undersøge sagen gennem valg, finde spor, møde mistænkte og til sidst forsøge at opklare mysteriet.

Den færdige fortælling skal indeholde

- en tydelig titel og en startpassage, hvor forbrydelsen præsenteres
- mindst 8 passager
- mindst 4 valg undervejs
- mindst 3 mistænkte
- mindst 3 spor og mindst 1 falsk spor
- mindst 2 slutninger - for eksempel en rigtig opklaring og en forkert mistanke
- en opklaring, hvor læseren får forklaringen på, hvad der skete
- links, der virker hele vejen igennem

Differentiering

Støtte	Ekstra udfordring
Giv eleverne en fast struktur: start - tre steder at undersøge - tre spor - vælg mistænkt - slutning. Lad eleverne skrive korte passager og bruge sætningsstartere. Reducér kravene til antal passager, hvis det er nødvendigt.	Lad eleverne arbejde med flere slutninger, falske alibier, skjulte spor, point, spor der skal findes før opklaringen, eller en fortæller, der ikke afslører alt.

Sætningsstartere til elever, der går i stå

Sproglig støtte

Du går langsomt hen mod ...
På gulvet ligger ...
Personen svarer hurtigt, men du lægger mærke til ...
Det virker mærkeligt, fordi ...
Pludselig opdager du ...
Nu må du vælge: ...

Typiske udfordringer - og hvad du kan gøre

Udfordring	Lærerens greb
Eleverne laver for mange forgreninger.	Bed dem samle historien igen. Brug en hovedpassage, hvor læseren kan vende tilbage til efterforskningen.
Historien mangler krimistemning.	Lad eleverne tilføje sanseindtryk, mørke steder, usikkerhed, mærkelige detaljer og korte cliffhangers.
Valgene betyder ikke noget.	Spørg: Hvad lærer læseren ved dette valg? Hvis svaret er ingenting, skal valget ændres.
Eleverne ved ikke, hvordan historien skal slutte.	Gå tilbage til krimiplanen. Hvem gjorde det, hvorfor, og hvilket spor afslører personen?
Links virker ikke.	Brug Twine-vejledningen. Test fra start og følg alle valg. Ret én fejl ad gangen.
Teksten bliver for lang.	Indfør reglen: Én passage = én lille scene og ét tydeligt valg eller én tydelig oplysning.

Vurderingskriterier

Område	Kig efter
Krimigenren	Bruger eleven forbrydelse, spor, mistænkte, motiv, falske spor og opklaring?
Sprog og spænding	Er der stemning, sanseindtryk, dialog, cliffhangers og variation i sætningerne?
Interaktiv struktur	Giver valgene mening, og fører de til forskellige oplysninger eller konsekvenser?
Digitalt produkt	Virker links, passager og slutninger, så læseren kan gennemføre historien?
Proces	Har eleven testet, modtaget feedback og forbedret produktet?

Tegn på læring

Du kan se tegn på læring, når eleverne bruger krimibegreber aktivt, kan forklare sammenhængen mellem spor og opklaring og kan tale om, hvordan deres valg påvirker læserens oplevelse. Det er også et vigtigt tegn, når eleverne opdager, at en fortælling skal testes af en rigtig læser, før de ved, om den virker.

- Eleven kan forklare, hvad forbrydelsen er, og hvem der er mistænkt.
- Eleven kan pege på de spor, der leder frem mod opklaringen.
- Eleven kan forklare, hvorfor et valg fører til en bestemt passage.
- Eleven kan opdage og rette et link, der ikke virker.
- Eleven kan bruge feedback til at gøre historien mere spændende, tydelig eller overskuelig.
- Eleven kan tale om forskellen på et ægte spor og et falsk spor.

Kort lærerfaglig note

Forløbet kobler danskfaglig genreundervisning med digital produktion og begyndende teknologiforståelse. Eleverne arbejder med fortællestruktur, brugeroplevelse, valg, afprøvning og iteration. Når de bygger i Twine, bliver deres tekststruktur synlig. Det gør det lettere at tale om sammenhæng, blindgyder, gentagelser, spor og konsekvenser.

Husk

Det vigtigste er ikke, at eleverne laver en stor eller teknisk avanceret Twine-fortælling. Det vigtigste er, at historien hænger sammen, at valgene giver mening, og at læseren får lyst til at undersøge videre.

Hurtig tjekliste til læreren

Før forløbet	Under forløbet	Efter forløbet
Afprøv Twine. Lav en kort demo. Print eller del krimiplan, flowchart og feedbackark. Beslut krav til passager og slutninger.	Hold eleverne fast på enkel struktur. Stil spørgsmål til spor, mistænkte og valg. Lad dem teste ofte og rette undervejs.	Lad eleverne afprøve hinandens krimier. Saml op på genretræk, læseroplevelse og digital struktur. Brug evt. krimi-café som afslutning.