

---

---

# Twine-vejledning

Til forløbet: Krimi som interaktiv fortælling



<b>Målgruppe</b>	Mellemtrin / udskoling
<b>Program</b>	Twine
<b>Formål</b>	Eleverne bygger en interaktiv krimi, hvor læseren vælger retning, finder spor og forsøger at opklare sagen.
<b>Brug</b>	Denne vejledning er en støtte til læreren. De mest konkrete trin kan også deles med eleverne.

## Kort om Twine

Twine er et værktøj til at lave interaktive fortællinger. Eleverne skriver små tekststykker, som kaldes passager. Passagerne forbindes med links, så læseren selv kan vælge, hvor historien fortsætter. Det gør Twine særligt velegnet til krimier, fordi spor, mistænkte, falske ledetråde og opklaringer kan placeres som valg undervejs.

### Lærerens pointe

Twine skal ikke præsenteres som et svært kodningsværktøj. Eleverne skal først forstå det som en digital fortælling med små rum. Hver passage er et rum i fortællingen, og hvert link er en dør, læseren kan vælge at gå igennem.

Begreb	Forklaring	Eksempel i krimien
Passage	Et lille tekstafsnit i fortællingen.	Starten på sagen, et gerningssted, en samtale med en mistænkt eller en slutning.
Link	Et klikbart valg, der sender læseren videre.	[[Undersøg kontoret]] eller [[Tal med pedellen]].
Story map	Kortet over fortællingens passager.	Eleverne kan se, om historien hænger sammen, og om nogle passager mangler links.

# Sådan kan en Twine-fortælling se ud

Illustrationen viser Twine som et kort over fortællingen. Den er ikke et skærbillede, eleverne skal kopiere præcist. Den viser principperne: passager, links og valg. Brug den som samtalebillede, før eleverne selv går i gang.



## Spørgsmål til klassen

- Hvor starter historien?
- Hvilke valg kan læseren tage?
- Hvor finder læseren spor?
- Hvor kan historien samles igen, så sagen kan opklares?

## Før eleverne åbner Twine

Det er en god idé, at eleverne først planlægger deres krimi på papir. Hvis de går direkte i Twine, kommer de ofte til at lave mange løse passager uden en tydelig opklaring. Brug derfor tid på at få forbrydelse, spor, mistænkte og slutning på plads.

### Sig gerne til eleverne

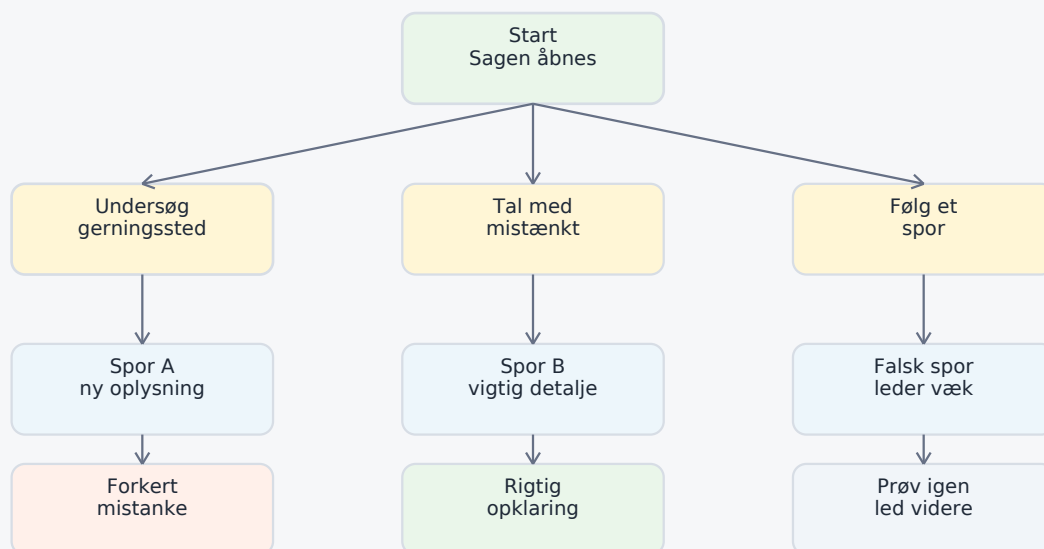
I skal ikke bare skrive en historie. I skal bygge en historie, som læseren kan gå rundt i. Hver gang læseren vælger noget, skal valget føre til et spor, en ny mistanke, en oplysning eller en konsekvens.

Eleverne skal have besluttet	Lærerens spørgsmål
Forbrydelsen	Hvad er forsvundet, ødelagt eller sket? Hvorfor er det et mysterium?
Mistænkte	Hvem kunne have gjort det, og hvorfor virker de mistænkelige?
Spor og falske spor	Hvilke spor hjælper læseren, og hvilke spor leder læseren væk fra sandheden?
Opklaring	Hvad er den rigtige forklaring? Hvilke spor skal pege frem mod den?

## Planlæg med et flowchart

Et flowchart hjælper eleverne med at se, hvordan historien hænger sammen. Det behøver ikke være pænt. Det vigtigste er, at eleverne kan se start, valg, spor og slutninger, før de bygger historien i Twine.

### Eksempel på et enkelt flowchart



Brug flowchartet til at se, om hver vej giver læseren en tydelig konsekvens.

### Lærerens fokus

- Start enkelt: en start, tre valg, tre spor og en opklaring.
- Lad eleverne udvide bagefter, når grundstrukturen virker.
- Spørg: Kan læseren komme videre fra alle steder?
- Spørg: Hvilke spor peger frem mod den rigtige opklaring?

---

## Kom godt i gang i Twine

Når eleverne har en plan, kan de begynde at bygge historien. Lad dem starte med en enkel grundstruktur, før de tilføjer ekstra spor, falske slutninger og mere tekst. På den måde kan de hurtigt teste, om fortællingen fungerer.

### 1. Opret en ny historie

Eleverne åbner Twine og opretter en ny historie. De giver historien en tydelig titel, fx Mysteriet om den forsvundne pokal. Titlen må gerne afsløre krimistemningen, men ikke løsningen.

### 2. Skriv startpassagen

Startpassagen skal kort præsentere sagen og give læseren de første valg. Den må ikke forklare alt. Den skal vække nysgerrighed og få læseren til at handle.

#### Eksempel på startpassage

Mandag morgen opdager du, at skolens gamle pokal er væk. Glasskabet står åbent, og på gulvet ligger et vådt fodspor. Ved siden af skabet ligger en seddel: "I leder det forkerte sted."

Hvad vil du gøre?

[[Undersøg glasskabet]]

[[Følg fodsporene]]

[[Tal med skolelederen]]

---

## Lav links med dobbeltklammer

Links er den vigtigste Twine-funktion i dette forløb. Når eleverne skriver et valg i dobbeltklammer, opretter Twine automatisk en ny passage med samme navn. Derfor kan eleverne hurtigt bygge fortællingens valg op.

### Grundregel

Det, der står inde i dobbeltklammerne, bliver et klikbart valg for læseren. Eleverne skal tænke på linket som en knap i historien.

Eksempler:

[[Undersøg kontoret]]

[[Følg fodsporene]]

[[Tal med pedellen]]

#### Eksempel: Link tilbage til efterforskningen

Du har fundet en blå tråd ved glasskabet.

Vil du fortsætte med at undersøge sagen?

[[Tilbage til efterforskningen->Efterforskning]]

[[Anklag en mistænkt->Opklaring]]

Pilen betyder: Teksten, læseren ser, kan føre til en passage med et andet navn.

#### Lærerens note

Tilbage-links er gode i krimier, fordi læseren ofte skal kunne undersøge flere spor, før sagen opklares. Hjælp eleverne med at lave en fælles passage, der hedder Efterforskning, hvor læseren kan vælge nye spor.

## Skriv passager, der fører historien videre

En passage skal være kort og tydelig. Den bør helst give læseren en ny oplysning, et nyt spor eller et nyt valg. Hvis passagen er for lang, mister læseren overblikket. Hvis den ikke fører til noget, føles valget ligegyldigt.

En god passage indeholder	Eksempel
Stemning	Du går langsomt ned ad gangen. Det er helt stille, selvom frikvarteret lige er begyndt.
Ny oplysning	På gulvet ligger en blå tråd. Den ligner stoffet fra en jakke.
Et valg	Vil du gemme tråden som spor, eller vil du tale med eleven med den blå jakke?

### Lærerens fokus under skrivefasen

- Stop eleverne, hvis de laver mange løse passager uden plan.
- Spørg: Hvad får læseren ud af dette valg?
- Mind eleverne om, at der skal være både rigtige spor og falske spor.
- Lad eleverne teste efter hver 3.-4. passage.

## Test, forbedr og aflever

Twine-fortællinger skal testes mange gange. Eleverne skal både teste teknikken og selve læseoplevelsen. En historie kan godt have gode tekststykker, men stadig være svær at forstå, hvis links, valg og slutninger ikke hænger sammen.

Testpunkt	Hvad eleverne skal tjekke
Links	Virker alle links? Er der passager, hvor læseren går i stå?
Valg	Fører valgene til noget forskelligt og meningsfuldt?
Spor	Er der nok spor til, at opklaringen giver mening?
Slutninger	Er der mindst én rigtig opklaring og én forkert eller falsk slutning?
Sprog	Er teksten læst igennem for stavefejl, gentagelser og uklare sætninger?

### Feedbackspørgsmål til makkerlæsning

- Jeg blev nysgerrig, da ...
- Det bedste valg i historien var ...
- Jeg blev forvirret, da ...
- Et link, der ikke virkede, var ...
- Et forslag til mere spænding er ...

## Hurtig lærertjekliste

Denne tjekliste kan bruges, før eleverne afleverer eller præsenterer deres Twine-krimier. Den kan også kopieres til ugeplan eller feedbackark.

Før Twine	Under arbejdet	Før aflevering
Krimiplan er udfyldt. Eleverne ved, hvem der er skyldig, og hvilke spor der peger på løsningen.	Eleverne tester links løbende og holder passagerne korte. De bruger story map til at skabe overblik.	Alle links virker. Historien har mindst 8 passager, tydelige valg, spor, mistænkte og en opklaring.
Eleverne har tegnet et enkelt flowchart over start, valg, spor og slutninger.	Eleverne får feedback på både sprog, spænding og interaktiv struktur.	Eleverne afleverer Twine-fortællingen og evt. et kort refleksionsvar: Hvilket valg i historien er vigtigst - og hvorfor?

## Tegn på læring

- Eleven kan forklare forskellen på en almindelig fortælling og en interaktiv fortælling.
- Eleven kan bruge Twine-links til at forbinde passager.
- Eleven kan planlægge en krimi med spor, mistænkte, falske spor og opklaring.
- Eleven kan justere sin fortælling efter test og feedback.
- Eleven kan forklare, hvorfor bestemte valg er placeret i historien.