



# Forberedelser for veiledere



Learn To Mod Oppgave

## Introduksjon

Det første du må gjøre er å få en lærerkonto hos Learn To Mod (LTM). Det får du ved å sende en epost til [learntomod@thoughtstem.com](mailto:learntomod@thoughtstem.com) og fortelle at du er lærer ved en kodeklubb og gjerne vil ha en lærerkonto hos dem. Du får deretter en epost tilbake hvor de ber deg svare på noen spørsmål. Denne eposten har en lenke til en **helpdesk ticket**, følg denne lenken og svar på spørsmålene i helpdesk-systemet (ikke svar direkte på eposten). Når du har fått en lærerkonto får du også informasjon om hvordan LTM kan brukes i undervisningen.

## Koble lærerkontoen med en Minecraft-konto

- ☐ Gå til [learntomod.com](https://learntomod.com).
- ☐ Logg deg inn med lærerkontoen.
- ☐ Trykk på det store grønne feltet øverst til venstre for å koble Minecraft-kontoen din til LTM.
- ☐ Åpne Minecraft og legg til LTM-serveren under multiplayer.
- ☐ Adressen til serveren er [play.learntomod.com](https://play.learntomod.com).

## Bli kjent med LTM

For å bli kjent med systemet foreslår jeg at du gjør noen oppgaver.

- ☐ Velg **Learn > Do Badges > Skills and Drills (Using the old Simulator)**.
- ☐ Under kategorien **Learning to Program** finnes det over 200 oppgaver i 10 kategorier.
- ☐ Gjør minst en oppgave i hver kategori.
- ☐ Du blir kjent med mulighetene og kan nå bestemme deg for om du vil bruke noen av oppgavene i undervisningen.

## Om LTM's oppgaver

Den første gangen jeg holdt kurs brukte jeg endel av LTM's oppgaver og vi hadde en konkurranse om hvem fikk flest *badges* i løpet av en klassetime. Det fungerte sånn passe og jeg har nå gått bort fra å bruke disse oppgavene.

Fordelen med LTM's oppgaver er at ungene kan jobbe i sitt eget tempo og at de blir drillet i nyttige konsepter. Ulempene er at oppgavene er repetitive og eleven må være meget presis. Noen oppgaver krever at alt må gjøres nøyaktig som oppgaven sier, som er vanskelig for yngre elever.

## Gjennomføring av kurs

Jeg foreslår at du bruker [bruksanvisningen Kom i gang](#) på den første kursdagen eller sender ut en lenke til [Kom i gang](#) på forhånd. Du må ha tilgjengelig en klassekode på forhånd, den finner du under menyvalget **Learn > View Classes** og så velger du en klasse.

Når du holder kurs råder jeg deg til å logge inn på LTM med to vinduer i nettleseren. Den ene vinduet bruker du til å holde klassens Minecraft-tilgang åpen:

- ☐ Når timen starter, gå til **Learn > View Classes > Velg klassen**.
- ☐ Trykk på knappen **Open Server Access**.

- ☐ Det kommer opp et pop-up vindu som sørger for å holde klassen aktiv i tiden klassen har fått tildelt (vanligvis opp til 2 timer). - Dette pop-up vinduet **må du ikke lukke** så lenge undervisningen pågår.

I det andre vinduet utfører du undervisningen din. Ikke gjør det i en egen fane, siden du da risikerer å stoppe pop-up vinduet fra å holde serveren åpen.

En god introduksjonsoppgave er [Bygge en kube](#), hvor stegene er forklart i detalj. Det er nokså vanlig å bruke 2 kurskvelder på denne oppgaven.

## Ideer til oppgaver

Hvis du ønsker ideer til andre oppgaver, se etter modder som har vært brukt av andre kodeklubber.

- ☐ Klikk på **What's Hot** på forsiden.
- ☐ Klikk på forstørrelsesglasset under **Mods**.
- ☐ Skriv `kk_` i søkefeltet.

Moddene som starter med `kk_` i navnet er laget på kodeklubber så de bruker norske navn på variabler og lignende.

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Pål G. Solheim