

Lærerveiledning - Bygge en kube

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Learntomod

Tema: Blokkbasert, Minecraft

Fag: Programmering, Matematikk, Kunst og håndverk Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bygge en kube i minecraft og lære endel viktige klosser i Learn To Mod.



Oppgaven passer til:

Fag: IT1, Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Minecraft, Funksjoner, Løkker, Figurer

Tidsbruk: Dobbelttime

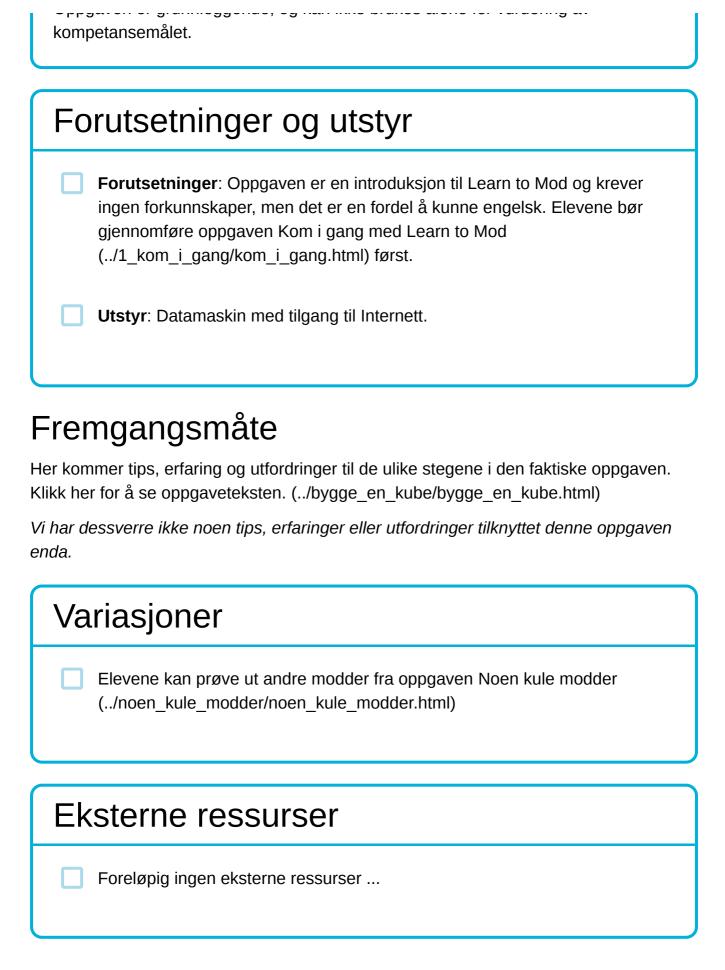
Kompetansemål

1 tompotanio o mai	
	Kunst og håndverk, 7. trinn: bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter
	Kunst og håndverk, 7. trinn : bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
	Kunst og håndverk, 10. trinn: visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
	Matematikk, 6. trinn: bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster

	Matematikk, 8. trinn: utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering	
	Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert	
	Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse	
	Matematikk 1T, VG1: formulere og løse problemer ved hjelp av algoritmisk tankegang, ulike problemløsningsstrategier, digitale verktøy og programmering	
	IT1, VG2: lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier	
	IT1, VG2: lese, strukturere, analysere og kommentere programkode	
Forslag til læringsmål		
	Elevene kan lage funksjoner og kalle på dem.	
	Elevene kan bruke løkker for å gjenta kode.	
	Elevene kan lage en firkant av blokker.	

Forslag til vurderingskriterier

Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av



Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)