

▲ Lærerveiledning - Sprettball

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Computercraft

Tema: Tekstbasert, Minecraft

Fag: Programmering, Matematikk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære hvordan vi kan koble en skjerm til datamaskinen.

Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Minecraft, Funksjoner, Vilkår, Løkker, Koordinater

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster
- ☐ **Fordypning i matematikk, 10. trinn:** bruke teknologi som verktøy for kunnskapssøking, kommunikasjon, kreativitet og læring i matematikk
- ☐ **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

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan skrive kode på to forskjellige måter for å printe til monitoren.
- ☐ Elevene kan definere funksjoner og kalle på dem.

Forslag til vurderingskriterier

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

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven krever hverken forkunnskaper i programmering eller Minecraft, men en eller begge deler vil nok gjøre dette enda mer spennende! Vi anbefaler å ha gjort oppgaven Introduksjon til ComputerCraft ([../introduksjon_til_computercraft/introduksjon_til_computercraft.html](#)) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med ComputerCraft installert (Installasjonsinstrukser ([../installasjon/installasjon.html](#))).

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../sprettball/sprettball.html](#))

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

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