

● Lærerveiledning - Introduksjon til ComputerCraft

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Computercraft

Tema: Tekstbasert, 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 enkel datamaskin, bruke den til å låse opp en dør ved hjelp av passord og lage roboter.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Minecraft, Input/Output, Løkker, Vilkår, Sekvens

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster
- ☐ **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
- ☐ **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 opprette et program og kjøre det på en datamaskin.
- ☐ Elevene kan skrive kode for å kontrollere en dør.
- ☐ Elevene kan skrive kode med både muligheter for input og output.
- ☐ Elevene kan skrive kode for å kontrollere en robot.

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!
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med ComputerCraft installert (Installasjonsinstrukser

- ☐ Se oppgaveteksten for oppgave 1 (../installasjon/installasjon.html)).

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten.

(../introduksjon_til_computercraft/introduksjon_til_computercraft.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>)