

Lærerveiledning - Minecraft

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Codestudio

Tema: Stegbasert, Blokkbasert, Minecraft

Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I dette kurset skal elevene lære de grunnleggende konseptene i datavitenskap med draog-slipp-programmering.



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, Programmering

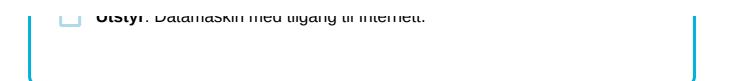
Anbefalte trinn: 3. trinn - 10. trinn

Tema: Sekvens, Løkker, Vilkår, Spill

Kompetansemål

Rompetansemai	
Matematikk, 2. trinn: lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	
Matematikk, 3. trinn: eksperimentere med og forklare plasseringer i koordinatsystemet	
Matematikk, 3. trinn: lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill knyttet til koordinatsystem	
Matematikk, 4. trinn: utforske og beskrive strukturer og mønster i lek og spill	
Matematikk, 4. trinn: lage algoritmer og utrykke de ved bruk av variabler,	

vilkår og løkker
Matematikk, 5. trinn: lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker
Matematikk, 8. trinn: utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering
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 flytte på karakterer ved å bruke kodeblokker.
Elevene kan bruke løkker for å gjenta kode.
Elevene kan bruke vilkår for å flytte karakterer.
Forslag til vurderingskriterier
Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Oppgaven er en introduksjon til programmering, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring.
Litetur: Datamackin mod tilgang til Intornatt



Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaven. (https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1)

OBS!

Pass på at elevene velger **Norsk (Bokmål)/Norsk (Nynorsk)** i språkvalg-menyen helt nederst til venstre på siden, ellers vil ikke oppgavene vises på norsk.

Det er introduksjonsvideoer til flere av oppgavene. Disse er på engelsk, men de skal få norsk teksting automatisk dersom man har valg norsk som språk på nettsiden. Det kan fortsatt hende enkelte oppgaver ikke har norsk teksting på selve videoen, men da vil det være mulig å klikke på notat-fanen over videoen hvor alt som blir sagt er skrevet ned sammen med bilder fra videoen.

Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

Eksterne ressurser

Lærerressurser fra CodeStudio (https://code.org/hourofcode/mc)

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