# Bevezetés

Az Hour of Code™ egy, a Code.org nonprofit szervezet által elindított globális mozgalom, mely a világ több mint 180 országában fiatalok tízmillióit éri el. Az Hour of Code™-ot azért hozták létre, hogy eloszlassák a kódolás körüli rejtélyt, és mindenkit arra ösztönözzenek, hogy megismerkedjenek a kódolás alapjaival. A Minecraft nagy örömmel társul a Code.org és Microsoft Philanthropies szervezetekkel annak érdekében, hogy a fiatalok egy általuk már ismert és szeretett márkán keresztül lehetőséget kapjanak a kódolás alapjainak megismerésére.

# Minecraft Hour of Code™ oktatóprogram

A Minecraft oktatóprogramok a Minecraft videojáték szereplőit és témáját használják, de ez nem maga a játék. Az Hour of Code™-ot a Minecraft fejlesztői, pedagógusokkal és a Code.org szervezettel együttműködve hozták létre a Minecraft játékon alapuló oktatóprogram formájában, mely megismerteti a játékosokat a kódolás alapjaival.

A következő helyen három különböző Minecraft kódolási oktatóprogramot találhat: [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

* Minecraft Hour of Code™ Adventure
* Minecraft Hour of Code™ Designer
* ***Új!*** Minecraft Hour of Code™ Hero’s Journey (2017. november 14.)

Az új Minecraft oktatóprogram bemutatja a játékosokat az ügynöknek, és több mint 10 szintet kínál, ahol a játékosok megtanulhatják a hurkok, a hibakeresés és a függvények használatát. Ezeknek a kódolási alapismereteknek az elsajátításával a játékosok a különböző feladványokhoz saját megoldásokat fognak kidolgozni, és utána megnézik, hogy az ügynök hogyan hajtja végre az általuk kódolt parancsokat. Az oktatóprogram szintén lehetővé teszi, hogy a játékos tanulás keretei között elsajátított kódolási alapismereteket a játékosok szabadon felfedezhessék, ezáltal elmélyítsék a tanultakat.

# Tanulási célkitűzések

A tanuló:

1. Meg fogja érteni, hogy a számítógépek az utasításokat sorrendben hajtják végre,
2. Egy olyan utasításlistát fog összeállítani, mely megoldást kínál a kívánt feladathoz, és
3. A kívánt feladat végrehajtása érdekében iterálni fogja a megoldásokat.

Az oktatóprogram három alapvető számítógépes programozási fogalomkört mutat be. A tanuló a következőket fogja használni:

1. Hurkok – kódblokkok hatékony végrehajtásához,
2. Hibakeresés – annak tesztelésére, hogy nincs-e hiba, és ha van, mi okozza őket, valamint
3. Függvények – hogy egyetlen kódba további utasításokat is bele lehessen foglalni.

**Kihívás!**A játékosok kijárhatják a nagyobb kihívást jelentő „Diamond Path”-t, ahol további kódolási problémák megoldásával minden szinten egy gyémántot gyűjthetnek.

# A Minecraft Hour of Code™ esemény minimumkövetelményei

## A résztvevőknek a következőkre van szükségük:

* Korszerű böngészővel ellátott **számítógép**. A tanulók együtt is dolgozhatnak és megoszthatják egymással az eszközeiket! A minimumkövetelményeknek megfelelő operációs rendszerek és böngészők listája itt található: [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **Internetelérés**. Legalább 15 MB/s sebességű internetkapcsolat ajánlott.
* **Fejhallgató** használata a beágyazott videók miatt ajánlott.

## Az előadóknak a következőkre van szükségük:

* **Internetelérés**.Legalább 15 MB/s sebességű internetkapcsolat ajánlott.
* **PowerPoint diák** kivetítése, hogy minden résztvevő világosan láthassa a tartalmát.
* Tájékoztassa a résztvevőket, hogy a Minecraft Hour of Code™ oktatóprogram elvégzését követően bármikor kikérhetik tanúsító oklevelüket.

## Bemutatóanyagok:

Az esemény elsődleges célja, hogy a résztvevők megismerkedjenek az oktatóprogrammal. Az esemény sikeres lebonyolítása érdekében használja a *Minecraft Hour of Code™ esemény* PowerPoint-bemutatóját, mely minden egyes dián előadói megjegyzésekkel és javaslatokkal is szolgál a résztvevők számára nyújtandó élmény testreszabására vonatkozóan.

* Az esemény bemutatója két változatban áll rendelkezésre. Az egyik kisgyermekeknek, a másik fiataloknak szól. Válassza ki a hallgatóságához jobban illőt.
* A bemutató diáinak többségét csak vizuális üzenetként, röviden kell mutatni, hogy a bemutató egy gyors, beszélgetéses élmény legyen, mely leköti a hallgatóságot, és felkelti az érdeklődését.

# Tippek és trükkök

## Készüljön fel a váratlanra

Az esemény előtt készítsen „B tervet”. Ha nem a terv szerint alakulnak a dolgok, mihez kezdjen a résztvevőkkel? Például mit lehet tenni, ha épp nincs internet? Ilyen esetben jól jön egy előre beüzemelt, kapcsolat nélküli tevékenység. Lásd: <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### Ha több mint egy óra áll rendelkezésre…

* Utasítsa a tanulókat, hogy alakítsák hosszabban játszhatóvá a legutóbbi feladványukat.
* Utasítsa a tanulókat, hogy menjenek vissza az egyes feladványokhoz, és próbálják őket más módon megoldani.
* Növelje az esemény bemutatójában foglalt, csoportos beszélgetést kezdeményező kérdésekre szánt időt.
* Fedezze fel a többi Minecraft oktatóprogramot, az „Adventure”-t és a „Designer”-t. Mindegyik Minecraft oktatóprogram más kódolási fogalomkörre koncentrál, ezért ezek tetszőleges sorrendben végezhetők.

### Ha kevesebb mint egy óra áll rendelkezésre…

* 30 perces opció: Hagyja ki az oktatóprogram feladványos részét.
* Csökkentse a bemutatócsomag csoportos beszélgetést kezdeményező kérdéseire szánt időt és/vagy hagyjon ki közülük néhányat.

Fontolja meg a következő javaslatokat…

* A „bárki” helyett használja a „te” vagy „ti” szót, hogy jobban átjöjjön az üzenet, hogy a számítástechnika mindenki számára elérhető.
* 15 perc játék után gratuláljon a csoportnak az általuk írt kódsorokért – a kódolás tele van kihívásokkal!
* Ha kevés számítógép áll rendelkezésre, vagy fiatal a hallgatóság, dolgoztassa őket csoportokban és ügyeljen arra, hogy váltogassák egymást a billentyűzetnél, hogy mindenki sorra kerüljön.
* Ne használjon sztereotípiát erősítő, férfiakat ábrázoló képeket.Felmérések bizonyították, hogy csupán csak az, hogy egy férfi van egy tudományos poszteren, csökkentheti a nők érdeklődését.
* A példaképek nagyon fontosak! Példaként szerepeltessen olyan kódolókat és informatikusokat, akik hasonlítanak a hallgatóságához.
* Ne mondja, hogy a kódolás „könnyű”, hanem hogy kihívásokkal teli és szórakoztató! Hangsúlyozza, hogy meg lehet csinálni, és képesek rá!

# Gyakori kérdések

1. **Az Hour of Code™ esemény után is játszhatok a Minecraft oktatóprogrammal?** Igen**,** a szabadidejében mindenki bármilyen eszközön és bármikor játszhat a Minecraft Hour of Code™ oktatóprogramokkal.
2. **Mit csinálhatnak a tanulók az általuk létrehozott kóddal?** Bátorítsa őket, hogy közösségi oldalakon vagy e-mailben osszák meg kódjukat rokonokkal és ismerősökkel. Ha van hozzáférésük a Minecraft:Education Edition vagy a Windows 10-es Minecraft programhoz, kódjukat importálhatják, és megnézhetik, hogy kreálmányaik hogyan kelnek életre az igazi játékban!
3. **Hol találhatok további forrásokat az számítástechnikai kódolás tanításához?** Amennyiben közösségével más módokon is szeretne számítástechnikával foglalkozni, látogasson el a következő helyre: <https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **Használhatják a Minecraftot iskolák is?** Igen! A Minecraft: Education Edition iskolák számára készült, és osztálykezelő eszközöket, óravázlatterveket és még sok mást tartalmaz. Ha többet szeretne megtudni arról, hogy a pedagógusok hogyan használják a Minecraft: Education Edition programot arra, hogy 21. századi módszereket vigyenek be az osztályukba, látogasson el a következő helyre: [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).