# 

# Introduktion

Hour of Code™ är en global rörelse som startades av den ideella organisationen Code.org och som når ut till tiotals miljoner unga människor i över 180 olika länder. Hour of Code™ är skapad för att göra kodande lättare att förstå och för att uppmuntra alla att lära sig grunderna. Minecraft är riktigt glada över att teama upp med Code.org och Microsoft Philantropies för att kunna ge unga människor en möjlighet att lära sig kodningens grunder med hjälp av ett märke de känner till och älskar.

# Minecraft Hour of Code™-självstudie

Minecrafts självstudier använder sig av karaktärer och koncept från spelet Minecraft, men är inte en del av spelet. För Hour of Code™ har Minecraft-utvecklare samarbetat med utbildare och Code.org för att skapa en självstudie inspirerad av Minecraft som introducerar spelare till grundläggande kodningskoncept.

Du får tillgång till tre olika självstudier för Minecraft-kodning på [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

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

I den här nya Minecraft-självstudien får spelare möta Agenten och kommer åt över 10 nivåer där spelare lär sig använda loopar, felsökning och funktioner. Genom att lära sig de här grundläggande koncepten inom kodning, kommer spelare att designa sina egna lösningar på pussel och se hur Agenten utför deras kodade kommandon. Självstudien inkluderar även fri tid där man kan utforska kodningskoncept som man lärt sig genom att spela för att fördjupa förståelsen.

# Inlärningsmål

Eleven kommer att:

1. Förstå att datorer utför instruktioner sekventiellt,
2. Skapa en lista med instruktioner som slutför en uppgift och
3. Iterera lösningar för att slutföra en uppgift

Självstudien utforskar tre grundläggande koncept inom datorprogrammering. Eleven kommer att använda sig av:

1. Loopar för att utföra effektiva kodblock,
2. Felsökning för att testa efter fel och fastställa varför de inträffar och
3. Funktioner för att kombinera extrainstruktioner i ett enskilt kodavsnitt.

**Utmaning!** Spelare kan även spela på den mer utmanande ”Diamond Path”, där de kan samla in en diamant på varje nivå genom att lösa ytterligare kodningsuppgifter.

# Så här lägger du upp ett Minecraft Hour of Code™-evenemang

## Deltagare behöver följande:

* En **dator** med en modern webbläsare. Eleverna kan även samarbeta och dela enheter! Information om vilka operativsystem och webbläsare som är kompatibla finns på [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **Internetåtkomst**. En anslutning på minst 15 MB/sek rekommenderas.
* **Hörlurar** rekommenderas också på grund av inbäddade videosekvenser.

## Presentatörer behöver följande:

* **Åtkomst till internet.** En anslutning på minst 15 MB/sek rekommenderas.
* Att kunna projicera **PowerPoint-bilder** så att deltagarna tydligt kan se innehållet.
* Instruera deltagarna att hämta sina certifikat när som helst efter att de slutfört sin Minecraft Hour of Code™.

## Presentationsmaterial:

Det huvudsakliga syftet med evenemanget är att deltagarna ska interagera med självstudiekursen. Som vägledningshjälp i ditt evenemang kan du använda PowerPoint-presentationen *Minecraft Hour of Code™ Event*, som inkluderar stödord för varje bild och tips för hur du kan anpassa upplevelsen för deltagarna.

* Det finns två versioner av presentationen, beroende på om deltagarna är yngre eller äldre. Välj den version som passar bäst för din publik.
* De flesta av bilderna i presentationen är tänkta att visas tillfälligt för att ge en visuell föranledning av en snabb och rörlig upplevelse som engagerar och peppar publiken.

# Tips och tricks

## Var beredd på det oväntade

Skapa en plan B innan ditt evenemang. Om ingenting går som förväntat, vad ska ni då hitta på? Vad kan du t.ex. göra om internetanslutningen slutar fungera? Det kan vara bra att förbereda någon form av offline-aktivitet.   
Se <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### Om du har mer än en timme på dig ...

* Låt eleverna fortsätta med skapandet i det sista pusslet för ytterligare timmar med spelbarhet.
* Instruera eleverna att gå tillbaka och gå igenom samtliga uppgifter, och utmana dem att hitta andra lösningar på uppgifterna.
* Utöka frågorna för gruppdiskussion som finns inkluderade i presentationsmaterialet.
* Utforska de andra Minecraft-självstudierna, Adventure och Designer. Varje Minecraft-självstudie fokuserar på olika kodningskoncept och kan göras i valfri ordning.

### Om du har mindre än en timme på dig ...

* 30-minutersalternativ: Hoppa över pusslen i självstudien.
* Minska användningen av gruppdiskussionsfrågorna som ingår i presentationsbildspelet och/eller hoppa över vissa av dem helt.

Fundera på följande förslag...

* Använd ordet ”du” istället för ”vem som helst”, vilket trycker på att kodning och datavetenskap är för alla.
* Efter 15 minuters spel, kan du berömma gruppen för den kod som de har skrivit. Det är utmanande att koda!
* Om du jobbar med ett begränsat antal datorer, eller en ung målgrupp, kan du försöka med att jobba i grupper och byta   
  av vem som använder tangentbordet.
* Undvik att använda stereotypt manliga bilder. Studier har visat att något så litet som att ha en man på en science fiction-affisch kan minska intresset bland tjejer.
* Det är viktigt med förebilder! Använd exempel på kodare och datatekniker som är så lika din målgrupp som möjligt.
* Säg inte att kodning är ”enkelt”, det är utmanande och roligt! Fokusera på att säga att det är klart att de klarar av det!

# Vanliga frågor och svar

1. **Kan jag fortsätta att spela Minecraft-självstudierna efter Hour of Code™?** Ja! Vem som helst kan själv när som helst spela Minecraft Hour of Code™-självstudierna om och om igen på valfri enhet.
2. **Vad kan eleverna göra med den kod de skapar?** Uppmana dem att dela sin kod med familj och vänner via sociala media eller e-post. Om de har tillgång till Minecraft: Education Edition eller Minecraft i Windows 10 så kan de importera koden för att se sina skapelser få liv i det riktiga spelet!
3. **Var hittar jag fler resurser för att lära ut datorprogrammering?** Om du vill utforska fler sätt att introducera dina elever till datavetenskap, besök <https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **Finns Minecraft tillgängligt för att användas av skolor?** Ja! Minecraft: Education Edition är skapat för skolor och inkluderar verktyg för klassrumshantering, lektionsplaner med mera. Om du vill lära dig mer om hur lärare använder Minecraft: Education Edition för att uppmuntra moderna kunskaper i klassrummet, gå till [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).