



Minecraft på borgcentret



Grib udfordringen og lad din kreativitet flyve frit! Tag fat på opgaven og opdag potentialet inden i dig. Lad dig inspirere, udforsk nye ideer og skab noget unikt. Lad os starte denne rejse sammen og skabe noget, der vil inspirere andre.



Til læreren

Lærervejledning

Fag: Dansk

Lektioner: 7

Klassetrin: 3-5 klasse

Medbring: Ipads eller computer, papir og blyant.

Husk at downloade Minecraft Education inden I tager afsted.

Formålet med dette forløb er at udvikle elevernes evne til produktudvikling gennem deres scenariekompetence, hvor de lærer at beskrive miljøer med beskrivende ord og metaforer. Ved at opdigte miljøbeskrivelser vil eleverne få udviklet deres fantasi, og ved at bygge miljøerne i Minecraft Education, vil de kunne udleve deres ideer og skabe unikke verdener.

Gennem denne proces vil eleverne lære at tænke kreativt og udvikle deres evne til at videreformidle deres produkter ved fx en konference. Ved at præsentere deres produkter for andre vil eleverne få mulighed for at øve sig i kommunikation og formidle deres idéer på en overbevisende måde.

Til læreren

Opgaveoversigt

1. Intro til historien
2. Den skriftlige del
3. Byg miljøbeskrivelsen
4. Videre formidling af produkt





Til læreren

Intro til historien

I middelalderen var borgene nøglen til magten. Konger, stormænd og kirken opførte borge overalt i Europa for at forsvare sig selv og deres interesser; og for at vise deres magt til omverdenen. Borgene var nemlig ikke kun forsvarsværker. De var også kongens fremskudte poster, der skulle sende et klart signal til enhver mulig fjende: Her regerer jeg!

Vordingborg var kongens største borg. En hjørnesten i forsvaret af Danmark og af kongens magt. Her har konger som Valdemar den Store, Valdemar Sejr og Valdemar Atterdag regeret.

I dag er kun Gåsetårnet og den sydlige ringmur synlige. På ruinerne af den engang så mægtige kongeborg ligger nu Danmarks Borgcenter



Til eleven

Den skriftlige del

På Borgcentret skal I lave en miljøbeskrivelse.

Tid til at få sanserne i gang:

Hvad ser du omkring dig? Beskriv området

Beskriv hvad I sanser.

Hvad kan I dufte?

Hvad kan I høre?

Hvordan er lyset?

Hvordan er farverne her?

Tid til at digte:

Hvordan tror I at ruinerne har set ud?

Hvem tror I har levet her?

Til eleven

Byg miljøbeskrivelsen

Så er det tid til at bruge din miljøbeskrivelse!!!

Du skal nu i gang med at bygge din miljøbeskrivelse i Minecraft.

Husk at være kreativ og tilføje de detaljer, der gør, at Minecraft-miljøbeskrivelsen afspejler den beskrevne atmosfære og stemning fra området omkring Borgcentret.

Tip: Tag din Minecraft-miljøbeskrivelse med ud og byg den på området.



Til eleven

Videreformidling

I har nu lavet en miljøbeskrivelse og bygget det i Minecraft, nu er det tid til til at formidle det videre til alle. I skal give andre børn lyst til at prøve det.



Til eleven

Inspirationsbilleder





Til læreren

Bilag til opgave

Link til download af Minecraft Education:

<https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Link til lærer vejledning til Minecraft Education:

<https://meedownloads.blob.core.windows.net/learning-experience/Quick%20Start%20Onboarding/Quickstartguide.pdf>

Inspiration til eleven

Byg borgmure

- Skab tårne, mure og eventuelt en borggård i midten.
- Farverne kan være dæmpede som grå, brune og naturlige stentoner.

Gåsetårnet:

- Byg et højt tårn med en spids eller kuppel på toppen for at repræsentere Gåsetårnet.
- Lad tårnet have en trappe eller stige indeni, så spillere kan klatre op og udforske det.
- Giv tårnet detaljer som vinduer, balkoner eller ure for at tilføje realisme.

Kirken:

- Byg en kirke med høje mure og et spidst tag.
- Tilføj detaljer som vinduer, indgangsdøre og en klokkestabel.
- Tilføj detaljer indvendigt som bænke, alter og glasmosaikvinduer for at skabe en atmosfære af helligdom.

Naturlivet:

- Placer græsarealer og enge omkring borgen med vilde blomster i forskellige farver.
- Tilføj træer og buske for at skabe et frodigt og naturligt udseende.
- Indsæt dyr som får, køer eller høns, der græsser på markerne.
- Tilføj små vandløb eller en flod, der strømmer forbi borgen og skaber en naturlig lyd.