

Vinn ein 3D-
printer til
skulen din!



MINECRAFT

EDUCATION EDITION

SOGDAL KOMMUNE 2050

Informasjon: Knytt til satsinga på Minecraft Education Edition er det no sett opp ei utfordring for alle elevane i kommunen. Oppgåva er open og utgangspunktet er likt for alle elevar, men at alle startar på same startstrek, betyr ikkje at dei kjem i mål på same stad, og i bedømminga vil aldersaspektet bli tatt omsyn til. Det vil bli kåra to vinnarar: Eit vinnarbidrag frå 1.-4.trinn og eit frå 5.-10.trinn. Dei to laga som leverer vinnarbidrag **vinn ein 3D-printer til sin skule!**

Sogndal kommune jobbar no med å utvikle og konkretisere både ein digitaliseringsstrategi og ein samfunnsplan for den nye kommunen, og elevane sine stemmer inn i denne planen vil vera eit viktig resultat frå denne konkurransen. Bruk gjerne anledninga til å diskutere framtidens samfunn saman med elevane, og la dei skape deira utgåve av Sogndal kommune i år 2050.



Mål

Målet er å få frem elevane sine stemmer i utviklinga av lokalsamfunnet, og samstundes vise kva for moglegheiter Minecraft Education Edition gir i undervisninga.



Oppgåve

Sogndal 2050: Korleis har digital teknologi forbetra liva til innbyggjarane? Kva for løysingar blir viktige for å skape lokalsamfunn som er attraktive å bu og jobbe i?



Kriterier

Disse punkta vil vera viktigast i bedømminga av elevprodukta:

Nyskaping, kreativitet, løysingar som treff mange, grunngjeving og dokumentasjon (inkludert læringsmål).



Fristar

Veke 10: Vinnarbidraga frå kvar skule, potensielt eit frå 1.-4.trinn og eit frå 5.-10.trinn, blir kåra. Skulens IKT-ansvarleg har ansvar for å gjennomføre vurderinga, ev. saman med elevråd og/eller rektor/andre.

Veke 11: Juryen ser på vinnarbidraga frå kvar enkelt skule

Veke 12: Presentasjon av dei kommunale vinnarbidraga, eit frå 1.-4.trinn og eit frå 5.-10.trinn.



Døme på tema det kan jobbast med innanfor oppgåva:

- Korleis bør Sogndal kommune skape gode møteplassar for innbyggjarane; leikeplassar, idrettsanlegg, kulturliv etc.
- Framtidas arbeidsliv: Kva for jobbar finnast i Sogndal kommune 2050?
- Kommunikasjon; Kva for løysingar har ein funne for å betre kommunikasjonen mellom innbyggjarane?
- Demokratisering: Korleis har ein i 2050 forenkla og betra dialogen mellom kommunen og innbyggjarane slik at engasjementet har blitt sterkare?
- Korleis kan ein gjere kulturopplevingar eller naturopplevingar tilgjengeleg for fleire?
- Kva for næringar, attraksjonar eller aktivitetar kan Sogndal kommune tilby i 2050?
- Bærekraftige løysingar; energi, avfallshåndtering, transport mm.
- Ta gjerne utgangspunkt i lokalsamfunnet rundt skulen – på barnetrinnet kan ein td. bygge klassens «draumenabolag», skulen i 2050 eller det lokale sentrumsområdet og jobbe ut i frå det.

Kva er det lurt å gjere no for deg som er lærar?

Lær deg det **grunnleggande for å komme i gang** i med Minecraft Education Edition. Bruk opplæringspakka i Motimate, støttemateriell Teams og del kompetansen som finnast på kvar enkelt skule. Du finn meir informasjon på Teams: søk opp «SK-Nett Minecraft Edu» og tast inn koden.



Proessen vidare:

Elevutfordringa blir lansert i veke 2 og varar fram til veke 10. Kor mykje tid ein vil bruke, kor ofte ein vil jobbe med dette, korleis ein vil jobbe (grupper, fagleg innhald osv.) og kva ein legg vekt på i prosjektet er opp til kvar enkelt lærar. Bidraga må vera ferdige innan **veke 10** slik at det kan kårast eit vinnarbidrag frå kvar skule. Vinnarbidraget må presenterast i en video som er **maksimalt 5 minutt lang**. Anna materiell har blitt produsert undervegs i arbeidet med utfordringa (rapportar, digitale bøker, presentasjonar), kan leggest ved videoen ved innlevering.

I **veke 11** ser ein kommunal jury på vinnarbidraga frå kvar skule og kårar to vinnarar (1-4 og 5-10). Vinnarane vil bli kontakta og invitert til Minecraft-seminaret for superbrukarar i **veke 12**, der dei vil få **presentere sitt bidrag og motta premie** 😊