

Åkattraktion

Ämnen: svenska/SVA

Årskurs: 1-3, 4-6, 7-9

Går att utföra enskilt / i par

Eleven ska uppfinna en åkattraktion som man ska beskriva, bygga och presentera med hjälp av Minecraft



Beskrivning av uppgiften

Eleven kommer få uppfinna en ny åkattraktion och skriva en förklarande text om det: hur den ser ut, hur lång behöver man vara för att kunna åka det, hur den fungerar med mera. Efter det kommer eleven bygga sin åkattraktion i Minecraft, utifrån sin beskrivning. För att kunna redovisa/muntlig presentera sitt arbete, kan eleven ta publiken genom åkattraktionen – Minecraft fungerar som stöd till presentationen.

Viktiga begrepp: förklarande text, muntlig presentation

Koppling till LGR22

Centralt innehåll 1-3, SVENSKA/SVA

- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva ord, meningar och olika typer av texter med anpassning till deras uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord och bild samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.
- Muntliga presentationer och muntligt berättande. Föremål, bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel som kan stödja presentationer.

Centralt innehåll 4-6, SVENSKA/SVA

- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.
- Bearbetning av egna och gemensamma texter till innehåll och form. Att ge och ta emot respons på texter.
- Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare. Disposition med inledning, innehåll och avslutning. Stödord, bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel för att planera och genomföra en muntlig presentation. Hur gester och kroppsspråk kan påverka en presentation.

Centralt innehåll 7-9, SVENSKA/SVA

- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar.
- Disposition och redigering av texter med hjälp av digitala verktyg. Bearbetning av egna och gemensamma texter till innehåll och form. Att ge och ta emot respons på texter.
- Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte, mottagare och sammanhang. Talmanus och olika verktyg för att planera och genomföra muntliga presentationer, såväl med som utan digital teknik.



Ett exempel på arbetsgång

Din uppgift

1. Uppfinn en åkattraktion och skriv en förklarande text om det.
 - Ge din attraktion ett namn
 - Berätta vilken åldersgrupp attraktionen riktar sig till
 - Berätta om det finns en åldersgräns eller en längdgräns
 - Berätta hur din attraktion är konstruerad och hur den ser ut
 - Berätta om risker och säkerhet
 - Berätta hur ett åk går till
 - Berätta hur det känns att åka den
 - Beskriv varför den här attraktionen är så bra
2. Starta en värld i Minecraft och bygg din åkattraktion utifrån din beskrivning.
3. Träna att berätta om din åkattraktion med stöd av din värld.

Lycka till!



Inställningar för världen

Varje elev kan själv starta en värld – man kan välja vilken typ av värld passar bäst.

Tips: stäng av Code-builder innan man startar världen, så man slipper att ha *agenter*. Code-builder finns under "Klassrumsinställningar"

Idéer för utveckling av uppgiften

Man kan också välja att arbeta i en och samma värld om man vill bygga en gemensam nöjespark.

I stället av muntlig presentation kan man också filma sin åkattraktion och redigera filmen i ett redigeringsverktyg för att kunna visa den.

