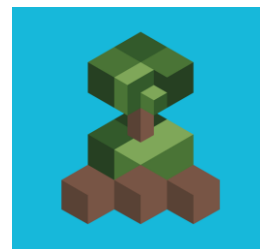


Operaen i Minecraft

Dette er en kortversjon av lærerveiledningen. Se den lange utgaven for mer informasjon, læringsmål og detaljer.

Velkommen til vårt digitale undervisningsopplegg i Minecraft: Education Edition! I en fullskala Minecraft-kopi av Operaen i Oslo får elevene bygge sin egen kulisse til en scene i operetten *Orfeus i underverdenen*. Opplegget kan gjennomføres alene eller i **grupper på 2 til 3 elever**. Sett gjerne av en skoletime til forberedelser, så en time til gruppearbeid i Minecraft-kartet. Hjelp elevene med å passe tiden og huske på å se alle filmene.

DEN
NORSKE
OPERA
&
BALLETT



Tekniske avklaringer

Dette kan være smart å sjekke med skolens IT-ansvarlig på forhånd:

- Minecraft: Education Edition er installert og lisensene er aktivert
- Skolens internett må åpne for kommunikasjon med <https://meeservices.azurewebsites.net/> i brannmur, antivirus og lignende.
- Porten 19132 TCP og UDP må være åpnet på skolens nett.
- Se også: <https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Minecraft-Education-Edition-Multiplayer-Guide.pdf>

I kartet anbefaler vi å skru av musikk og sette opp lydvolum.

Kronologisk gjennomgang og kart

Se [omvisningsfilmen](#) og [Prebens introfilm](#) før dere åpner Minecraft-kartet. Sett av tid til at gruppene presenterer kulissene sine for resten av klassen. Etter at dere har sett filmene, kan dere starte med idémyldring og tegne skisser på et ruteark. Husk at det er begrenset hvilke blokker elevene kan bruke, så lurt å ikke lage for avanserte skisser. Kulissen elevene skal bygge kan maksimalt være 10 blokker bred, 8 blokker dyp og 8 blokker høy.

Elevene møter **omviser Sara** som forteller elevene hvorfor de er der. De kan trykke på lenken til [omvisningsfilmen](#) hvis de ikke har sett den allerede. Når elevene har snakket med Sara åpner dørene seg til foajeen. Inne i foajeen møter de **regissør Vidar**. Han forteller at Operaen trenger hjelp til å bygge en kulisse. Vidar lenker til en [film](#) om regi.

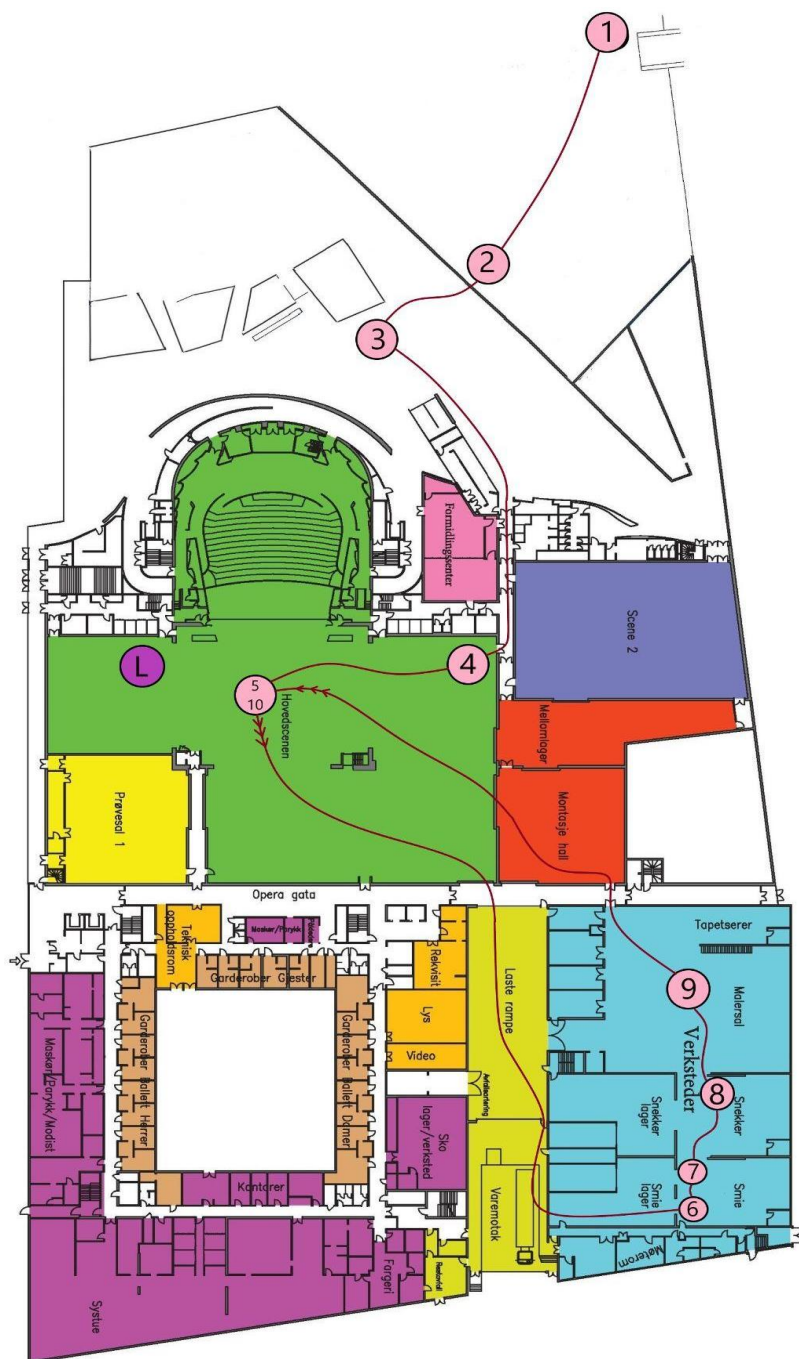
Elevene finner veien til **kostymedesigner Ingrid** på sidescenen og **scenograf Gjermund** på Hovedscenen. Ingrid gir elevene mer info om bygging og *Orfeus i underverdenen*, og lenker til en [film](#) om kostymedesign. Gjermund forteller og lenker til en [film](#) om scenografi. Sett gjerne spillet på pause her, og tenk på ideer. Gå etterpå til konstruktør Oddvar.

Konstruktør Oddvar forklarer elevene hva konstruktøren gjør. De får i oppgave å tegne en skisse som de kan ta utgangspunkt i når de skal bygge. Har dere ikke gjort det ennå, så kan dere pause og tegne en skisser nå. Husk at kulissen kan være maksimalt 8 ruter høy, 10 ruter bred, og 8 ruter dyp.

I **snekkerverkstedet** snakker elevene først med **snekker Mats**, og kan bygge med treverk. Husk at farger og dekor kommer i neste byggetrinn. På samme måte som over, må elevene trykke på knappen ved døra for å flytte kulissen og gå videre.

Kulissen er nå ferdig på **Hovedscenen**. Dette markeres med musikk og fyrverkeri. På høyre sidescene (sett fra salen) har læreren tilgang til “hemmelige” knapper på siden av scenen. En knapp transporterer læreren ut i salen, slik at læreren kan ta bilde av elevene foran kulissen de har laget. En annen knapp resetter kartet.

1) Startpunkt, 2) Omviser Sara, 3) Regissør Vidar, 4) Kostymedesigner Ingrid, 5) Scenograf Gjermund, 6) Konstruktør Oddvar, 7) Metallarbeider Glenn, 8) Snekker Mats, 9) Maler Stefania, 10) Avslutning, L) Knapper til lærer



2