



Hej!

Vill här introducera mig som lärare på Gripsholmsskolan. Mitt namn är Simon Karlsson och jag har detta läsår börjat lära ut ämnet Teknik med åk 5-8, samt elevens val: Spelprogrammering.

Att förklara min pedagogik som lärare i teknik och programmering, är en kombination av disciplin, skarpa gränser och framförallt, att eleven tycker att arbetet är givande. Det är mycket lättare att lära sig när man har roligt.

Som bas i dessa kurser har vi dataspel. *"Dataspel, är detta verkligen något mina barn skall hålla på med?"* kanske ni frågar er. Men vad som till synes är ett nöje för många, innehåller en stor mängd komplexa områden. Vi lär oss enklare programmering som bas, för att sedan förstå design och psykologiska metoder. Etikett och förhållningssätt på Internet är också otroligt viktigt, när vi spenderar mer och mer av vår tid i den digitala världen.

Ett mål som alla årskurser har under varje termin, är att skapa ett spel och släppa det offentligt för världen, på så sätt lär vi oss mycket om gruppdynamik, konstruktiv kritik och den tekniska/digitala omvärldsbevakningen. Får eleven ett eventuellt intresse för ett programmeringsspråk, och vidareutbildar sig kring detta i gymnasiet – då har eleven i sig en stor chans att få ett jobb direkt efter gymnasiet.

Programmering är inte omöjligt. Det kan verka som en vägg som hejdar kreativiteten. Men för att undkomma dessa hinder använder vi enklare program (som flertalet storsäljande spel har gjorts i) för att förstå programmering en bit i taget.

Åk 5 har just nu påbörjat programmering i programmet Scratch, där vår kunskap kommer överföras för att programmera fysiska robotar.

Åk 6-8 kommer att arbeta med Game Maker, en större och mer flexibel motor för 2D-spel. Som kan konvertera sina projekt till PC, konsol, smartphones m.m.

Under elevens val djupdyker vi vidare in i ännu mer komplexa delar kring teoretisk speldesign, programmering och omvärldsbevakning. För att veta vad som är ett bra interaktivt medium, så krävs det forskning och undersökning. Varje elevens val-lektion i åk 7-8 kommer att avslutas med presentation av ett spel/interaktivt medium. Där går vi igenom funktioner som är intressanta och hur teorierna bakom dessa ligger till.

Jag hoppas och tror att eleverna tycker att den moderniserade tekniken blir ett intressant tillskott i kursplanen. :)

Text om mantis digital arts:

Virtual Reality på schemat

Vi har i skrivande stund fått beskedet om att Mantis Digital Arts, ett företag med spelutvecklingsskola i South Dakota som arbetar med edutainment (education + entertainment), vill hjälpa vår teknikundervisning och lånar oss Oculus Rift-utrustning.

Oculus Rift är vårt nästa steg in i en virtuell verklighet och har ännu inte släppts på den offentliga marknaden utan endast i prototyper, en lärorik chans för eleverna! Till detta kommer vi föra intressanta diskussioner om virtuella verkligheter, hur det kan hjälpa och stjälp oss som människor beroende på vad man gör med fenomenet. Eleverna har redan börjat designa koncept som de skulle vilja realisera någon gång i framtiden.

Vi tackar Mantis Digital Arts och lovar dem att skicka bilder hur det ser ut när vi testar utrustningen, och hoppas på fler roliga samarbeten över gränserna. :)