

Under Gripsholmsskolan lär eleverna sig programmering som ett extra segment under tekniklektionerna. Programmering som ämne är inspirerat av finska och amerikanska skolor, där eleverna lär sig grunderna i programmering som språk. Vi lever i en värld där programmerade produkter används dagligen, men ironiskt nog är det väldigt få som har en förståelse för vad som händer. Vi är inte ute efter att göra eleverna till programmerare, utan istället lära ut förståelse för en samtid som är här och nu. Miljontals jobb kommer att bli tillgängliga närmaste 10-15 åren, och då är en kunskapsbas i programmering klokt som komplement. En så enkel förståelse som att applikationer i telefonen inte är magiska kan vara god kunskap. :)

Under mina lektioner lär sig eleverna att programmera enkla funktioner, med datorspel som bas. Varför datorspel? - Datorspel rymmer så mycket mer diskussion än bara programmering. Här gäller det att analysera psykologisk belöningsmetodik, att förstå och skapa känslor via narrativ, att ha en bättre inblick i hur våra hjärnor fungerar. Eleverna blir också sina egna entreprenörer genom spelutveckling. Tillsammans med spel pratar vi mycket om genus och etik, samt ger en ingående kunskap kring sociala medier och dess påverkan.

I lägre årskurser så är programmeringen mer ”hands on”, och fysisk, tillsammans med mer visuellt blockbaserat kodningsspråk (blockbaserat = legoliknande programmering avsett för yngre åldrar), vid äldre årskurser går man in och börjar skriva sina egna koder. Något som programmering har gemensamt med eleverna, är att det bygger tålamod. För ingen kod fungerar perfekt första gången. Inte andra gången. Inte tredje gången. Det handlar om att våga ha fel, våga misslyckas, och våga bygga tålamod och försöka tills det fungerar.

På lektionerna ”elevens val: programmering” fördjupar sig eleverna ännu mer i entreprenörskapet, blir än mer självständiga i skapandet och den egna designen. Här brukar vi bjuda in en utomstående branschjury som bedömer elevens projekt i slutet av terminen. Vi går djupare in på psykologin bakom vad ett spel är och kan vara.

Vår framtid kräver kunskap i programmering. Tekniken är inte likadan som den varit. Världen förändras, och så måste även ämnet teknik.