

Programmering i klassrummet

Med stöd av Vinnova har Vetenskapsens Hus i samarbete med Stockholms stad just genomfört kursen ”Digitalt lärande och programmering i klassrummet”. Sammanlagt deltog 17 lärare i en serie av tio kurstillfällen under två terminer med start i våras.



Foto: Vetenskapsens Hus

Den första delen av kursen stärkte kursdeltagarens egen kompetens medan termin två fokuserade på olika sätt att sprida nyvunnen programmeringskunskap genom kollegialt lärande.

– Vi strävar efter att programmering ska bli en naturlig del i klassrummet och att alla lärare ska bli bekväma med det - oavsett årskurs och ämnesområde, säger Cecilia Kozma, föreståndare på Vetenskapsens Hus och kursansvarig.

Bland de pedagogiska programmeringsverktyg som kursen har behandlat fanns bland annat Blue Bot, Twine, Lego Mindstorms och Scratch. Ett viktigt moment i den första delen av utbildningen gick ut på att planera och genomföra ett projekt i klassrummet.



Yvonne Littbrand, Sjöstadsskolan rapporterar om sitt projekt under den sista kursträffen. Foto: Vetenskapens Hus

– Nu vill jag gärna påbörja ett arbete i svenskagruppen och titta på läroplanerna för att bedöma hur vi kan använda Scratch. Hur kan vi skapa berättelser och utveckla språket? Eller rita sprajtar i bildämnet! utbrister Yvonne Littbrand från Sjöstadsskolan som just genomfört kursen.

Och flera kursdeltagare beskriver att kursen gett många nya perspektiv, fördjupad kunskap och drivkraft att jobba vidare på skolan.

– Jag har fått nya vinklingar på ämnet programmering. Jag trodde att det var så himla tekniskt, men jag har fått upp ögonen för det viktiga förarbetet, säger Henrik Dahlquist från Observariorielundens skola.

Förutom att kursen behandlade olika pedagogiska verktyg avhandlades även grundbegrepp inom programmering såväl som kopplingar till språk, genus och teknikämnet.

– Målet här är inte att skapa superprogrammerare utan målet är att skapa folk som kan se mönster och förstår teknik, berättar kursdeltagaren Henrik Dahlquist.

En viktig faktor för att komma igång med programmering i klassrummet är att våga testa och känna sig trygg i lärarrollen. Något som kursen har bidragit till.

– Jag har fått ett större självförtroende och känner att jag äger kunskap som jag kan vidarebefordra. Jag har vuxit jättemycket som pedagog och kollega just i mötet med våra elever. Jag ser deras svårigheter och vi kommer igenom dem och ut på andra sidan, säger Yvonne Littbrand.



Henrik Dahlquist, Observatorielundens skola, inspirerar sina kollegor. Foto: Vetenskapens Hus

Kursdeltagarna beskriver också hur utbildningen har gett ett tydligare mandat för vidare arbete på skolan. På Observatorielundens skola är arbetet igång.

– Vi har fått kunskap och nycklar för att öppna dörrar. Det har gett så mycket på olika plan att få komma till andra rum och föra helt nya samtal på en högre nivå än tidigare. Det är nu en naturlig följd att vi utarbetar en övergripande plan för programmering på hela skolan och rektorn hejar ju på oss, säger Henrik Dahlquist.

Under hösten har kursdeltagarna och Vetenskapens Hus anordnat prova-på-kvällar för fler lärare eftersom intresset har varit stort ute på skolorna. En ny kursomgång av "Digitalt lärande och programmering i klassrummet" startade under höstterminen och ytterligare kurstillfällen planeras nu för 2017.