

Ohjelmointi tavaksi OHTA

Hankkeen taustaa

Kajaanin ammattikorkeakoulu on mukana alueen ihmisten ammatillisessa kehittämisessä jo kehityspolun ensimetreiltä lähtien. Yhteistyössä Kainuusta valittujen peruskoulujen kanssa Kajaanin AMK järjestää ala- ja yläasteikäisille lapsille ja nuorille kerhotoimintaa, jossa yhdessä tekemällä opitaan tietotekniikan ja ohjelmoinnin perusteita. Kerhotoimintaa järjestetään yhdestä kahteen kertaan viikossa.

Peliosaaminen on yksi Kajaanin ammattikorkeakoulun valituista painoaloista. Ohjelmointikerhon lisäksi projektin aikana Kajaanin ammattikorkeakoulun pelikoulutusohjelman opiskelijat toteuttavat uudenlaisen, opettavan pelin joka on suunnattu peruskoululaisille ja johon kerätään vaikutteita suoraan kerhotoimintaan osallistuvilta oppilailta. Opettavaa peliä kehitetään jatkossa yhdessä kerhon oppilaiden kanssa osana kerhotoimintaa. Ensimmäisen version, proton, kehittävät Kajaanin ammattikorkeakoulun oppilaat osana omaa koulutustaan.

Tavoitteet

Projektin tavoitteena on elvyttää peruskoulujen ATK-kerhotoimintaa, sekä kartoittaa pelaamalla oppimisen mahdollisuuksia. Projektin aikana kerätään dataa peruskoulujen valmiuksista järjestää nykyaikaista teknologiaa hyödyntävää opetusta, niin henkilöstö kuin laiteresurssien näkökulmasta. Samalla etsitään pedagogisia näkökulmia peruskoulun oppilaiden opetukseen teknologian keinoin: millaisia pelejä nuoret pelaavat? Kuinka 'opetuspelistä' tehdään yhtä koukuttava kuin muut nuorten pelaamat pelit ovat? Tätä osaamista kerrytetään hankkeeseen osallistuville opettajille ja sitä kautta siirretään myös Kajaanin AMK:n omaan opetukseen. Vastavuoroisesti AMK:n ohjelmoinnin opetuksen osaamista hyödynnetään peruskouluissa nuoria kiinnostavassa ympäristössä (pelit). Ohjelmointiosaamisen lisäksi tavoitteena on saada nuoret ymmärtämään pelikehityksessä vaadittavaa muuta osaamista, kuten matemaattista osaamista. Näin pyritään lisäämään matemaattisten aineiden valintaa oppilaiden suunnitelmassa jatko-opintojaan. Kerhoon osallistuvien matemaattiset ja ohjelmointitaidot kehittyvät ja ovat hyödynnettävissä myöhemmässä vaiheessa myös muussa kuin pelien kehitystyössä.

Kohderyhmä

Ohjelmointikerhoa vedetään neljässä Kainuun alueen peruskoulussa: Kajaanin keskuskoulu (yläaste), Pietari Brahen koulu (ala-aste), Korpitien koulu Paltamossa (ylä- ja ala-aste) ja Sotkamossa Kontinjoen koulun ala-asteella.

Rahoittajat

Teknologiateollisuuden 100-vuotissäätiö

Toteuttamisaika

1.1.2011 - 31.5.2013

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Jari Kähkönen
Puh. (08) 6189 9303
GSM 0447101303
etunimi.sukunimi@kajak.fi

Projektipäällikkö

Joona Tolonen
Puh.
GSM 0447101516
etunimi.sukunimi@kajak.fi