OHTA2 - Ohjaajan materiaalin tuottaminen OHTA-projektissa toteutetun Ohjelmointikerhon pitämiseksi

Hankkeen taustaa

Kajaanin ammattikorkeakoulu toteutti Ohta-projektin (Liite 1) Teknologiateollisuuden 100-vuotissäätiön tukemana vuosina 2011-2013. Projektin ansiosta Kainuun kolmessa peruskoulussa järjestettiin Ohjelmointikerhoa kerran viikossa yli kahden vuoden ajan. Kerhoissa oli oppilaita säännöllisesti ja enimmillään osallistujia oli yli kolmekymmentä. Kerhot järjestettiin koulupäivien päätteeksi ja toteutettiin Ohta-projektissa investoitujen tietokoneiden avulla myös kouluissa, joissa ei ollut riittävää atk-laitteistoa.

Ohta-projektissakin mukana ollut, alueen suurin peruskoulu, Kajaanin keskuskoulu perustaa ala-asteen kolmannelta luokalta käynnistyvän TVT-painotteisen erikoisluokan. Toteutettu Ohta-projekti tuki strategisesti alueen kehitystä, herätti nuorten kiinnostusta ohjelmointia ja LUMA-aineita kohtaan. Tätä hyvää kehitystä haluaisimme jatkaa tässä projektisuunnitelmassa kuvatulla OHTA 2-projektilla.

Tavoitteet

OHTA 2- hankkeessa tavoitteena on siirtää ohjelmoinnin opetus osaksi peruskoulun omaa kerhotoimintaa tai opetusta. Hankkeessa luodaan opettajille/ohjaajille valmis malli kerhotoiminnan tueksi: sähköinen tukimateriaali (tuntirungot, PowerPoint-esitykset, esimerkit), ohjekirjanen ja koulutus. Hankkeessa tavoitellaan myös suurempaa kohderyhmää eli pyritään saamaan mukaan kiinnostuneita peruskouluja ja opettajia/ohjaajia ympäri Suomea.

Ohjelmoinnin opetus voidaan toteuttaa peruskoulussa paitsi kerhotoimintana, myös integroituna peruskoulun opetussuunnitelmaan: peliohjelmointiin ja pelin kehittämiseen liittyviä asioita voidaan käsitellä matematiikan, fysiikan, äidinkielen, musiikin tai kuvaamataidon tunnilla. Pelit kiinnostavat lapsia ja nuoria, näin voidaan suunnata oppilaiden kiinnostusta myös luonnontieteellis-matemaattisten aineiden opiskeluun ja pelien vaatimaan teknologiaan.

Kohderyhmä

Tulos

Hankkeen tuloksina saadaan
1. Ohjelmointikerhotoiminnan ohjauksen malli, koulutus ja materiaali laajemmalle kohderyhmälle Suomen laajuisesti.
2. Selvitys, miten pelin kehittäminen voidaan integroida peruskoulun opetussuunnitelmaan kattaen laajasti eri oppiaineita.
3. Lisää kiinnostusta ja vetovoimaa LUMA-aineiden sekä teknologisten aineiden opiskeluun hyödyntäen pelin kehityksen ja peliohjelmoinnin kiinnostavuutta.
4. Näkyvyyttä Kajaanin ammattikorkeakoululle pelialan koulutuksen kehittäjänä.

Rahoittajat

Teknologiateollisuuden 100-vuotissäätiö

Toteuttamisaika

1.1.2014 - 31.12.2015

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Jari Kähkönen

Puh. (08) 6189 9303

GSM 0447101303

etunimi.sukunimi@kamk.fi

Projektipäällikkö

Joona Tolonen

Puh.

GSM 0447101516

etunimi.sukunimi@kamk.fi