

Projektbeskrivning Kulturskolan läsåret 2017-2018

Namn på projektet:

Digitalt skapande - pilotprojekt

Skola, barn/skolform projektet vänder sig till samt period:

År 5 och 6 på Måttsundsskolan, en frivillig mindre grupp

Projektet kopplar till följande mål i styrdokumentet lgr 11:

Svenska: Centralt innehåll för åk 4-6:

Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg

Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webtexter, spel och tv-program

Teknik centralt innehåll åk 4-6:

Att styra egna konstruktioner ... med programmering

Matematik centralt innehåll åk 4-6:

Programmering i visuella programmeringsmiljöer

Bild centralt innehåll åk 4-6:

Tredimensionellt arbete

Olika element som bygger upp och skapar rumslighet i bilder, till exempel linjer och färg och hur dessa kan användas i bildskapande arbete

...digital bildbehandling

Musik centralt innehåll åk 4-6:

Digitala verktyg för ljud- och musikskapande

Mål och syfte med projektet:

Att eleverna efter avslutat projekt har fått insikt i hur man skapar ett enkelt tredimensionellt spel med hjälp av Blender och Unity samt musik i Garageband.

Att eleverna efter avslutat projekt vet mer om digitalt tredimensionellt bildskapande och hur man gör för att de inte ska påverka spelets prestanda negativt.

Att eleverna fått mer kunskaper om hur man skapar och bygger ihop de olika komponenterna i ett spel, spelobjekt i form av tredimensionella bilder, ljudeffekter, inspelad röst, text och bild.

Att eleverna fått mer kunskaper om hur man planerar och bygger spel och hur programmeringen fungerar genom att man använder enkla script och kopplar till spelobjekten.

Aktiviteter/arbetsgång:

Eric besöker gruppen och visar Unity-programmet där spelet byggs. Elevernas spel utgår från en historia de skrivit själva. De får börja fundera på vilken miljö de vill bygga för sitt spel och vilka hinder som ska finnas på vägen och hur man går i mål.

Vi besöker skolan två hela förmiddagar där eleverna får börja direkt med att planera vilka objekt som ska finnas i spelet och sedan bygga dem, hur startmenyn, Du förlorade- och Du vannskärmarna ska se ut samt vilken musik de vill ha till de olika delarna. Eleverna får också göra ljudeffekter, läsa in speakertext och göra bakgrundsmusik. När alla komponenter är klara sätts delarna till ett spel.

Medverkande pedagoger på Kulturskolan och i för- grund- och särskolan:

Eric Lundgren
Åsa Gustafsson