



16 elever fra Søgne har valgt å ta del i grunnkurset i programmering, med kursholder Frank Olav Karlsen.

ALLE FOTO: SEBASTIAN FAUGSTAD

Spillprogrammering på timeplanen i kode-klubb

Elever fra Søgne lærer hvordan man lager egne spill i et digitalt grunnkurs i spillprogrammering på Heimklang, ungdomslagets hus.

Syvende- til niendeklassinger i Søgne får gjennom initiativtakere og kursholder Frank Olav Karlsen, og hans medhjelpere, lære grunnleggende spilldesign.

Kurset foregår over 5-6 kvelder i høst, og barna tar med seg grunnleggende kunnskap i programmering da de er ferdig.

– Jo forttere man kan lære om programmering, jo bedre. Det handler jo veldig mye om matematikk og logikk, men i dette kurset bli de kunnskapene snikinnført gjennom spillprogrammering, forklarer Karlsen.

– Mange tenker på koding og programmering som en innviklet, ren tekstbaser-

sert kunnskap. Det har tidligere vært lite visuelt, hvor alt man så var lange dokumenter med tekst uten betydning for det alminnelige mennesket.

– Slik er det ikke lenger. Spilldesign blir mer og mer grafisk. Det er mye lettere å engasjere seg når man kan se reaksjoner fra kodene man legger inn fra opp, forklarer Karlsen.

Overlater alt til fantasien

– For hver gang de deltar på kurset lærer de å skape et nytt spill. I dag skal de skape sin egen versjon av spillet «Treasure Island», forteller Karlsen.

Denne kvelden skulle barna lage et spill hvor spilleren kunne navigere et skip til å seile rundt en øy. Målet ble for båten å plukke opp så mange mynter som mulig, og for hver mynt får du et nytt poeng. Vanskelighetsgraden økte etterhvert som flere mynter ble plukket opp, og det ble dermed vanskeligere å unngå øya.

– Alle deltakerne får skape sitt eget preg på spillet. Selv om alle lærer hvordan det gjøres fra storskjermen styrt av meg får vi 16 ulike varianter av samme spill. De kan velge å lage sin egen øy-



Jo forttere man kan lære om programmering, jo bedre.

Frank Olav Karlsen

formasjon, skip, eller mynter, forklarer Karlsen.

Fornøyde deltakere

Deltakeren Martin Karlsen valgte å gjøre øya på sitt spill til et dødninghode.

– Det er veldig gøy å kunne være med på kurset. Jeg lærer mye, så får jeg lage spill som faktisk er gøy å spille, sier han.

Deltakerne er en ung målgruppe som tidlig har fått interesse for spillprogrammering.

– Det er utrolig gøy. Jeg valgte å bli

med fordi jeg ville lære om koding. Kurset har vært svært bra og jeg har lært svært mye allerede, påpeker Ruben Tønnessen.

Barnas rolle i det digitale samfunn

Kurset har hentet inspirasjon av den frivillige organisasjonen «Lær Kidsa Koding», som jobber for at barn og unge skal lære å forstå og beherske sin egen rolle i det digitale samfunnet.

Men det er Karlsen selv som skaper oppgavene som barna må utføre.

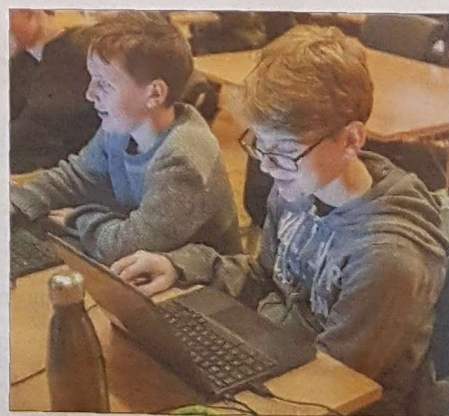
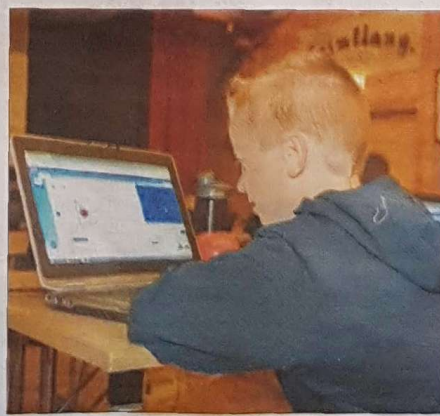
– Jeg velger å lage oppgavene selv for å tilpasse målgruppen her. For hver kurskveld bruker jeg nærmere 20-30 timer på forberedelser, forklarer han.

Selv har han holdt på med data siden 80-tallet. Han lagde sitt første spill når han var på kursdeltakernes alder.

– Men på den tid var det bare tekstbasert og ikke noe grafisk, avslutter han.

SEBASTIAN FAUGSTAD

sebastian.faugstad@schibsted.com



Martin Karlsen (11) bestemte at skipet i hans spill skulle seile rundt en øy i formasjonen av et dødninghode.

Tom Stian Karlsen (t.v.) og Ruben Tønnessen er svært fornøyde med kurset de får være med på.