



Avancerad speldesign – bygg riktiga spel i Roblox Studio

Roblox Studio · Årskurs 4–9 · ca 3 timmar (180 min)

Om workshopen

Det här är steget där eleverna går från nybörjare till riktiga speldesigner. I Roblox Studio, samma verktyg som professionella spelutvecklare använder, designar de egna spelvärldar, karaktärer, banor och spelmekanik. De gör medvetna val om hur spelet ser ut, hur det känns att spela och vad som driver spelaren framåt och bygger, testar och förbättrar sin design steg för steg.

Detta är steg 2 i vår speldesignstrappa – för yngre elever finns en nybörjarworkshop i Scratch.

Vad vi tar med oss

- **Vår ledare** som håller i hela passet och guidar eleverna steg för steg.
- **Allt pedagogiskt material** och en tydlig struktur för workshopen.

Vad skolan behöver förbereda

- **Datorer** till eleverna – vi använder medvetet skolans egen utrustning, så att arbetet kan leva vidare efter vårt besök. En dator per elev, eller två elever som delar. (Roblox Studio kräver dator, inte lärplatta.)
- **Wifi** som eleverna kan ansluta till.
- **Windows- eller Mac-datorer** – Roblox Studio fungerar inte på Chromebook eller iPad/lärplatta.
- **Roblox Studio installerat i förväg** – programmet är gratis men behöver installeras och godkännas av skolans IT-avdelning före workshopen, ofta kan elever inte installera det själva. Kontrollera i god tid med er IT att Roblox Studio finns på plats och fungerar på elevernas datorer, så att vi kan börja skapa direkt. Installationen behöver vara klar innan vårt besök.
- **Ett klassrum** med bord och stolar. Ingen särskild lokal eller utrustning behövs.

Bra att veta

- **Inga förkunskaper krävs** – varken av elever eller pedagog.
- **Gruppstorlek:** upp till en hel klass (max 30 elever).
- **Vi behöver några minuter** före passet för att koppla upp oss och kontrollera tekniken.
- **Pedagogen är välkommen att delta** – många tycker det är roligt och lärorikt att vara med.

Koppling till Lgr22

Workshopen kopplar till läroplanen inom teknik (styrning av egna konstruktioner med programmering, samt teknikutvecklingsarbete) och bild (digitalt skapande och gestaltning). Eleverna arbetar med hela den skapande processen – idé, konstruktion, utprovning och förbättring.

Kontakt & bokning

Angelica Lewenhagen – Floating Code

E-post: info@floatingcode.se

Telefon: 08-525 133 27

Webb: floatingcode.se

Bokning sker via Kulan – Stockholms stads kulturkatalog.