



Speldesign för nybörjare – skapa ditt första spel

ScratchJr & Scratch · Årskurs F–3 · ca 3 timmar (180 min)

Om workshopen

Eleverna får prova på speldesign på riktigt. Med ScratchJr och Scratch designar de egna spelvärldar, karaktärer och berättelser och bestämmer själva hur spelet ska se ut, kännas och spelas. Fokus ligger på eget skapande: barnen går från att spela spel till att själva skapa dem, utan förkunskaper och utan genvägar.

Detta är steg 1 i vår speldesigntrappa – för äldre elever finns en fortsättning i Roblox Studio.

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 eller lärplattor** till eleverna – vi använder medvetet skolans egen utrustning, så att arbetet kan leva vidare efter vårt besök. En enhet per elev, eller två elever som delar.
- **Wifi** som eleverna kan ansluta till.
- **Scratch i webbläsaren** (scratch.mit.edu) – inget behöver installeras. För de yngsta används appen ScratchJr på lärplatta.
- **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 bild (framställning av digitala bilder och eget gestaltande) och teknik (vad datorer används till samt grunderna i programmering). Eleverna arbetar med hela den skapande processen, från idé till färdigt spel.

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.

Flyt lugnt! 🌊