

BÖRNIN Í UNDRALANDI TÖLVULEIKJANNA

FRÆ ÁRSINS 2011 – Hugmynd Rakelar Sölvadóttur og Laufeyjar Dísar Ragnarsdóttur, Börnin í undralandi tölvuleikjanna, er FRÆ ársins 2011

Sköpun og hönnun tölvuleikja er leiðarstefið í hugmyndinni „Börnin í undralandi tölvuleikjanna“, en verkefnið hefur verið valið FRÆ ársins 2011. Hugmyndin miðar að því að hanna og þróa leiðir til að kenna forritun í formi tölvuleikja á fyrstu stigum grunnskólanáms.

Verðlaunahafarnir eru Rakel Sölvadóttir og Laufey Dís Ragnarsdóttir, tölvunarfræðingar og sálfræðinemar. Þær stefna að því að 70% grunnskólabarna njóti forritunarkennslu innan 3ja ára. „Börn eru mikilvægasta fjárfestingin sem við eigum, það er nauðsynlegt að efla tölvufærni þeirra og þar með þverfaglega hæfni,“ segir Rakel og bætir við að þær stöllur vinni að stofnun fyrirtækis um hugmyndina og gerð kennsluefnis fyrir kennara og nemendur á íslensku og ensku, auk þess sem þær ætla að halda sumarnámskeið í forritun fyrir börn.

Fræ ársins er útnefnt árlega, en markmið þess er að styðja við frumstig nýsköpunar. Verðlaunafé nemur einni milljón kóna, auk þess fá vinningshafar niðurfelld skólagjöld í Viðskiptasmiðju Klaksins. Með þessu fá frumkvöðlarnir ekki aðeins fjárstuðning til að vinna að hugmynd sinni, heldur einnig það umhverfi, þá þjálfun og þann stuðning sem þarf til að fullgera viðskiptaáætlun og koma á fót starfandi sprotafyrirtæki.

Ari Kristinn Jónsson, rektor Háskólans í Reykjavík og formaður dómnefndar, sagði við athöfnina að dómnefnd hefði horft til margra þátta þegar umsóknir voru metnar. Sérstaklega hefði verið litið til áhrifa verkefnisins á tækni og fólk, tæknilegs nýnæmis og áhrifa á samfélag. Markmið dómnefndar hafi verið að ná jafnvægi milli þess hversu líklegt væri að markmið næðust og hver ávinningurinn yrði ef vel til tækist. Í rökstuðningi dómnefndar segir meðal annars: „Hugmyndin „Börnin í undralandi tölvuleikjanna“ sem er Fræ ársins 2011 snýst um að hanna og þróa leiðir til að kenna forritun í formi tölvuleikjasköpunar strax á fyrstu stigum grunnskólanáms. Sýnt hefur verið fram á að slík kennsla hefur jákvæð áhrif á þroska og lærdóm barna og má þar meðal annars nefna bættu rökhugsun, aukna getu til að leysa verkefni og virkari rýmisgreind. Að auki mun slík kennsla auka áhuga á tækni- og raungreinum, en slíkt mun bæði efla nám á öllum skólastigum og styrkja atvinnulíf til framtíðar. Þessi hugmynd, sem er á allra fyrstu stigum ferlisins, mun því hafa jákvæð áhrif á bæði tækni og samfélag okkar.“

Um 100 hugmyndir bárust í keppnina sem Háskólinn í Reykjavík stendur fyrir, í samvinnu við Össur hf., Samtök iðnaðarins, Landsvirkjun, Klak – nýsköpunarmiðstöð atvinnulífsins og Eyri Invest ehf.

Dómnefnd skipuðu að þessu sinni:

- Ari Kristinn Jónsson (formaður) – Háskólinn í Reykjavík
- Davíð Lúðvíksson – Samtök iðnaðarins
- Eypór Ívar Jónsson, KLAK – Nýsköpunarmiðstöð atvinnulífsins
- Hilmar Bragi Janussoner – Össur hf.
- Hörður Arnarson – Landsvirkjun
- Þórður Magnússon – Eyri Invest