

Anna Krawczyk
„Kodujemy bez komputera”

Scenariusz przygotowany w ramach polskiej edycji Europejskiego Tygodnia Kodowania 2015 przez trenerkę programu Mistrzowie Kodowania. Tekst dostępny jest na licencji **CC BY-SA 3.0 PL**.

Dla kogo?

Dla wszystkich chętnych bez względu na wiek. Scenariusz można zrealizować nie tylko na każdym etapie nauczania szkolnego, lecz także na imprezach dla dorosłych.

Gdzie?

Do przeprowadzenia zajęć wystarczy nawet niezbyt duża przestrzeń, choć oczywiście musi być ona dopasowana do liczby uczestników. Można się bawić w szkołach, bibliotekach, domach kultury, kawiarniach i nie tylko.

Co jest potrzebne?

- Przede wszystkim ludzie – od 4 osób do... ograniczeniem jest tylko przestrzeń i nasz potencjał organizacyjny.
- Kartki A4 (najlepiej z bloku technicznego) i przybory plastyczne: kredki, pisaki, długopisy itd.
- Ewentualnie: pusta ściana oraz taśma malarska.

Krok po kroku:

1. Warsztat można poprzedzić zabawą z układaniem plastikowych kubeczków według wcześniej narysowanego wzoru. To pozwoli uczestnikom zapoznać się z pojęciem i działaniem algorytmu.

ORGANIZATOR



GŁÓWNY PARTNER



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji

PARTNERZY



SZEROKIE POROZUMIENIE
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI
CYFROWYCH W POLSCE

CodeWeek.

Tydzień Kodowania w Polsce
10-18 października 2015

Proponujemy podzielić uczestników na grupy trzy- lub czteroosobowe i każdej z nich rozdać zestaw kubków plastikowych z instrukcjami, a następnie wytłumaczyć zadanie. Na jego wykonanie trzeba przeznaczyć od 15 do 30 minut w zależności od wieku zebranych.

Przykład takiej aktywności: <https://csedweek.org/unplugged/thinkersmith>.

Można również poprzedzić warsztat prezentacją prostego programu napisanego w języku Scratch, w którym duszek wykonuje kilka ruchów opisanych prostym skryptem.

2. Główną aktywnością na warsztacie będzie stworzenie interaktywnej aplikacji/gry/animacji wykorzystującej kartki z poleceniami i... samych uczestników.
3. W tym scenariuszu proponujemy jedną z wersji zabawy – można jednak na jej podstawie pokusić się o inne.
4. Jak krok po kroku wygląda „kodowanie na żywo”?
 - Wybierz podkład muzyczny, do którego będzie się dobrze tańczyć. Jeśli masz wątpliwości, czy możesz publicznie odtworzyć dany utwór, skorzystaj z bazy muzyki na wolnych licencjach, np. jamendo.com .
 - Podziel uczestników na dwie grupy i każ im stanąć naprzeciwko siebie.
 - Jedna grupa będzie kodem, a druga „skompilowanym” programem. Oznacza to, że osoby z jednego rzędu będą dawać instrukcje osobom z naprzeciwka.
 - Najlepiej będzie, jeśli każda z grup będzie miała szansę zarówno pokazywać, jak i wykonywać kod. Można zaplanować całość w taki sposób, żeby każda z grup otrzymała polecenie stworzenia na kartkach A4 prostego układu tanecznego – na tyle nieskomplikowanego, żeby dało się go zapisać za pomocą prostych piktogramów: strzałek, kółek, uproszczonych rysunków (np. rąk, nóg, kłaśnięć itd.). Jeśli chcesz, możesz uczestnikom rozdać wcześniej przygotowane kartki z narysowanymi symbolami i pozostawić im

ORGANIZATOR



GŁÓWNY PARTNER



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji

PARTNERZY



SZEROKIE POROZUMIENIE
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI
CYFROWYCH W POLSCE

CodeWeek.

Tydzień Kodowania w Polsce
10-18 października 2015

tylko stworzenie układu. Jeśli masz więcej czasu, zdej się na ich inwencję twórczą.

UWAGA!

Warto wcześniej wyjaśnić, na czym będzie ostatecznie polegało zadanie. Oczywiście najlepiej byłoby, gdyby każdy z pokazujących kartki z kodem miał tylko jedną kartkę i jakoś zaznaczał konieczność wystąpienia tego ruchu w przeciwległym rzędzie, np. wystąpieniem w przód z kartką, jej podniesieniem lub odwróceniem. Jeśli jednak w wydarzeniu bierze udział mniej osób, musimy liczyć na ich kreatywność (można np. zasugerować powieszenie kartek na ścianie i ich wskazywanie albo zaaranżować sytuację, w której jedna osoba trzyma kilka kartek i musi je pokazywać w odpowiedniej kolejności).

- Przy prezentowaniu „kodu” trzeba oczywiście ustalić kolejność, tzn. to, że jedna grupa w danym momencie pokazuje instrukcję, a druga tańczy.
- Warto moment prezentacji „programów” utrwalić w jakiś ciekawy sposób. Proponujemy animację poklatkową, czyli ciąg wielu robionych w krótkich odstępach czasu zdjęć, które wyświetlane szybko jedno po drugim dają wrażenie ruchu. Dobrze sprawdzi się też tradycyjny film.
- Warsztat można dowolnie wzbogacać o dodatkowe elementy, np. rekwizyty, przebrania czy dodatkowe dźwięki wydawane przez uczestników. Jedyne ograniczenie to nasza wyobraźnia!

ORGANIZATOR



GŁÓWNY PARTNER



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji

PARTNERZY



SZEROKIE POROZUMIENIE
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI
CYFROWYCH W POLSCE