

CARGO BOT – POZNAJ ZAWÓD PROGRAMISTY

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 8: Twórz i dziel się – Tablety w bibliotece]

OPIS I CEL ZAJĘĆ

Poniższy scenariusz to propozycja zajęć dla młodzieży przybliżających zawód programisty lub konkretnie – programisty gier. Uczestnicy będą mieli okazję poznać ten zawód „od kuchni” i dowiedzieć się, na czym polega. Zdobędą także lepszą orientację w rynku pracy.

Celem zajęć jest ukazanie praktycznego wymiaru pasji do nowych technologii, zainteresowanie młodzieży rozszerzaniem kompetencji oraz przekonanie uczestników, że ich obecne hobby może w przyszłości pomóc im w znalezieniu interesującej pracy.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 **3**

GRUPA DOCELOWA

Zajęcia przeznaczone są dla młodzieży gimnazjalnej i licealnej.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 60 minut.

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

Zajęcia wymagają zaproszenia gościa – pasjonata programowania, programisty lub programisty gier – który potrafi ciekawie opowiadać o swoim zawodzie oraz zaangażować młodzież do zabawy i dyskusji.

Dodatkowo będą potrzebne:

1. Tablety oraz miejsce do zabawy,
2. Komputer, na którego monitorze będzie pokazywany widok ekranu tabletu.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Moderator ze strony biblioteki powinien znać aplikację Cargo Bot. Gość (programista gier) również powinien zapoznać się z aplikacją.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Zajęcia rozpoczynają się od przedstawienia gościa. Gość może zacząć spotkanie od zapytania uczestników, jak według nich wygląda praca programisty i jakie cechy oraz umiejętności powinien on posiadać. Po wspólnej dyskusji na ten temat, gość opowiada o tym, czym się zajmuje na co dzień, jak wygląda jego dzień pracy, w jakich projektach brał udział itp.

Kolejny krok to zaproszenie młodzieży do gry, dzięki której wcielą się w programistów. Przebieg gry:

1. Uczestnicy dzieleni są na dwuosobowe zespoły.
2. Prowadzący rozdaje tablety.
3. Po uruchomieniu aplikacji Cargo Bot gość robi krótkie wprowadzenie (z użyciem samouczka), tłumacząc zasady gry i jej cel.
4. Drużyny rozpoczynają grę od poziomu łatwego. Ich celem jest wykonanie pierwszego zadania.
5. Rozgrywka nie jest limitowana czasowo. Nie jest też nastawiona na rywalizację – drużyny mogą ze sobą rozmawiać albo prosić się wzajemnie o pomoc.
6. Po wykonaniu pierwszego zadania, prowadzący powinien zdecydować, czy poświęcić czas na podsumowanie ukończonego etapu, czy pozwolić młodzieży wykonać kolejne zadanie. Powinno to zależeć od tego, jak łatwo uczestnicy poradzili sobie z zadaniem. Jeśli mieli problem z jego poprawnym wykonaniem, lepiej będzie omówić trudności, które się pojawiły. Drużynę, która rozwiązała zadanie poprawnie, warto poprosić o zaprezentowanie swojego kodu, a gościa o komentarz.
7. Po wykonaniu 2-3 zadań uczestnicy wracają do dyskusji, dzielą się swoimi wrażeniami i opiniami.

Po zakończeniu rozgrywki warto zapytać uczestników o ich opinie o pracy programisty:

- jest ciekawa czy nudna?
- jakie są jej zalety i ograniczenia?
- kto może zostać programistą?

Dodatkowo, można zapytać uczestników o wrażenia z przeprowadzonego ćwiczenia. Przykładowe pytania:

- Czy programowanie wydaje im się łatwe czy trudne?
- Czy chcieliby zaprogramować własną aplikację lub grę?
- Jeśli tak, to jaki byłby jej cel (na czym by polegała)?

Pojawiające się pomysły warto zapisać, aby ewentualnie wykorzystać je do innych zajęć kreatywnych.

Jeśli młodzież będzie zainteresowana, warto wskazać inne sposoby na rozwijanie umiejętności kodowania. Mogą to być programy do tworzenia gier **Kodu for Kids** lub **Robomind** (w języku angielskim). Warto takie polecieć dostępne w Sieci narzędzia i portale:

- **Strona, dzięki której nawet dziesięcioletnie dzieci przy użyciu języka Scratch mogą tworzyć gry czy interaktywne prezentacje (częściowo w języku polskim):**

<http://scratch.mit.edu>

- Portal z dostępnymi w języku polskim kursami kodowania dla dzieci, młodzieży i dorosłych:

<https://code.org/>

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

1. Spotkania z interesującymi osobami, zajmującymi się nowymi technologiami, mogą odbywać się cyklicznie.
2. Jeśli wśród uczestników znajdują się osoby, które chcą stworzyć własną grę lub aplikację, warto je wesprzeć. Można to uczynić poprzez zorganizowanie dla nich spotkań, podczas których wymyślą koncepcję, nauczą się proponowanych narzędzi i wspólnie zaprogramują wymyślony koncept.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Oczekiwany rezultat jest wzrost zainteresowania zajęciami z programowania wśród użytkowników biblioteki. O takim wzroście będzie świadczyła chęć uczestników do poznawania kolejnych poziomów gry w Cargo Bot lub zainteresowanie się możliwością programowania robotów Finch albo pozostałymi kursami i programami do nauki kodowania.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>