

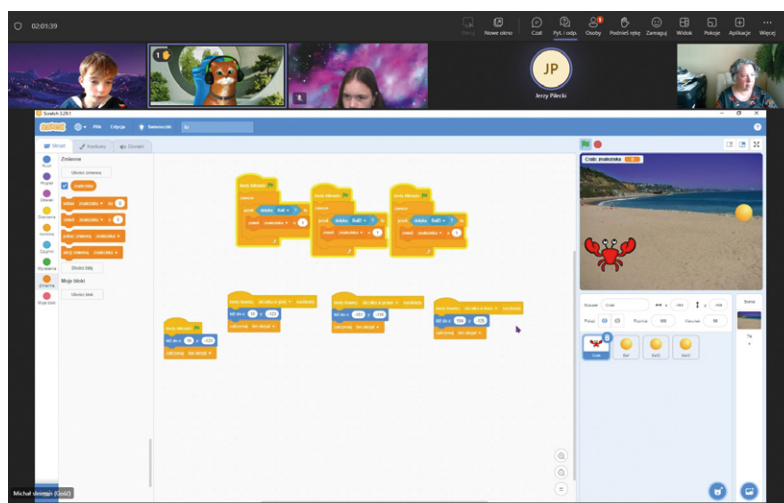
# Karaimska przygoda w języku SCRATCH

Dwie sesje warsztatów uczących podstaw programowania poprzez zabawę, w formie wideokonferencji online, zgromadziły przed komputerami uczniów w wieku od 6 do 14 lat – potomków trockich i halickich Karaimów.

Europejski Tydzień Kodowania to ogólnoeuropejska inicjatywa, podczas której corocznie w państwach Europy organizowane są oddolnie wydarzenia związane z programowaniem. W poprzednim, 2022 roku z Polski napłynęło niemal 14 tysięcy zgłoszeń. W ramach tej inicjatywy dzieci i nastolatki szlifują umiejętność analitycznego, logicznego myślenia. Kompetencje te są niezwykle ważne we współczesnym świecie, w rozwijanym zakresie przydatne każdemu i w każdej profesji.

Na prośbę Marioli Abkowicz zrobiłem małe rozeznanie w temacie technologii przeznaczonych dla początkujących, po czym napisałem projekt dla młodszego pokolenia rodaków. Zawodowo zajmuję się programowaniem, ale układanie warsztatów dla dzieci stanowiło pewne wyzwanie. Ku mojemu zaskoczeniu, projekt wydarzenia uzyskał aprobatę fundacji Meet and Code, która spośród przeszło 11 tysięcy zgłoszeń nagrodziła grantem także i nasz pomysł. W rezultacie przyszło mi przekuć zgłoszony pomysł w konkretne ćwiczenia do zrealizowania podczas dwóch dwugodzinnych sesji.

Warsztaty przeprowadzone w dwa kolejne październikowe weekendy były wspaniałą okazją, aby poprzez zabawę rozwijać kreatywność i umiejętność algorytmicznego myślenia. Zajęcia odbyły się w przyjaznym dzieciom i młodzieży wizualnym środowisku Scratch. Środowisko to zastępuje trudne do przełknięcia linijki tekstu kodu





źródłowego programu kolorowymi bloczkami, z których układa się zasady działania programu. Jest to niesamowite, jak niewiele niekiedy potrzeba bloczków, aby uzyskać ciekawą animację czy grę.

Pierwsze z dwugodzinnych zajęć miały na celu wprowadzenie koncepcji programowania w Scratch. Jak się okazało, znaczna część uczestników miała już jakieś mniejsze lub większe doświadczenia ze Scratchem. W ramach rozgrzewki uczestnicy poznali lub też przypomnieli sobie podstawy, na przykład w jaki sposób umieszczać w wirtualnym świecie postaci, jak zlecać im ruch lub odegranie dźwięku i temu podobne. W pierwszym prawdziwym ćwiczeniu programowaliśmy magiczne przyciski, czyli reakcję postaci na naciśnięcie konkretnego klawisza lub kliknięcie w daną postać. W drugim zadaniu układaliśmy dialog pomiędzy dwoma postaciami. Dialog obejmował skromne elementy karaïmskich tradycji, takie jak rozmowa z wstawkami języka karaïmskiego oraz poczęstowanie świeżo upieczonym kybynem. W ramach trzeciego projektu tworzyliśmy labirynt, gdzie trzeba było określić zasady

poruszania się w reakcji na klawisze klawiatury, jak również sposób uniemożliwienia przejścia przez ściany labiryntu.

Podczas drugiego spotkania mieliśmy jedno, ale znacznie bardziej rozbudowane zadanie, w którym programowaliśmy łódkę omijającą liczne wciąż napływające w dół rzeki przeszkody. Ćwiczenie to wymagało wprowadzenia dosyć zaawansowanych koncepcji.

W trakcie zajęć uczestnicy zaskakiwali nas niesamowitymi historyjkami, animacjami i grami ułożonymi własnoręcznie, często wykraczającymi poza zademonstrowany przykład. Było kilka trudności, jak to zwykle w programowaniu bywa, ale udało się, z drobnymi podpowiedziami organizatorów, skutecznie je przezwyciężyć. Koniec końców byliśmy z Mariolą pełni uznania dla kreatywności uczestników, wzruszeni wyrazem najwyższego skupienia na ich twarzach, oraz usatysfakcjonowani faktem, iż udało się nam wszystkim miło i pożytecznie spędzić trochę czasu. ■

*Jerzy Pilecki*

Dzieci podczas warsztatów on-line poznawały podstawy programowania. Fot. rodzice

CodeWeek



Karaïmska przygoda w języku Scratch



Meet and Code

