Coding Class dag 3: Feedback og produktion

Opbygning af dagen:

a. Feedback med virksomhed (1. lektion)

b. Produktion og kodning af gruppernes projekter i Scratch (2. - 5. lektion)

a. Fremlæggelser og feedback fra virksomhed (1. lektion)

Grupperne får omkring 10 min. til at øve deres fremlæggelse og få talt om, hvem der skal sige hvad.

Derefter fremlægger de deres idéer ud fra deres mock-ups.

Efter de har fortalt om gruppens idé, har gruppen ordet, og klassen, lærere, undervisere og især virksomheden kommer med feedback. Det kan være en god idé kort at minde klassen om, at det kan være svært at fremlægge, så hvis gruppen har sagt noget, som imponerer, vil gruppen formentlig blive glad for at få dette at vide.

Som Coding Class-underviser er det vigtigt at du holder et par ting for øje;

- Størrelsen af projektet (skal de begrænse sig eller udvide dele af deres projekt, er samarbejde ekstra vigtigt, hvis det er et kompliceret projekt osv.)
- Hvordan skal de laves i Scratch? Giv dem indsigt i, hvis der er nogle elementer, der er svære, og hvordan de alternativt kan gøre det nemmere eller ændre deres idé.
- Men(!) det vigtigste er selvfølgelig, at du stiller spørgsmål til deres idé, fortæller dem, hvad der er fedt ved deres idé og fremlæggelse og giver dem en god oplevelse.

Virksomhedens rolle varierer lidt, og det er forskelligt, hvor meget input de kommer med. Hvis virksomheden spørger, så kan det hjælpe at fortælle dem, at de gerne må holde for øje, om de forskellige projekter stadig løser missionen og spørge ind til netop dette.

b. Produktion og kodning af projekter (Resten af dagen)

Nu skal der bare produceres! Formålet med resten af dagen er at nå så langt som muligt med gruppernes projekter.

Enten start med at gennemgå, at en gruppes projekt kan deles op, så alle kan arbejde samtidig eller kort fortæl, hvordan man deler op.

Sørg for, at alle grupper starter med at dele deres projekter op, så alle gruppemedlemmer ved, hvad de skal gå i gang med. Det kan være en smart løsning at dele mock-ups op mellem gruppens medlemmer, og så arbejder hvert gruppemedlem med deres mock-up. Alternativt kan man opdele efter sprites/baggrunde/ koder eller grafiker/programmør/projektleder. Derefter skal de starte med at få produceres mest muligt – altså vente med at kode. Men producere sprites og baggrunde først.

Sørg for at klassen er med på, hvad forskellen mellem sprites og baggrunde er. Det er klart en udfordring for mange grupper – også selvom man har gennemgået det. Så vær opmærksom gennem dagen på dette.