Note de teren

# Aspecte generale

Data workshop: 06.11.2017;

Durata 3 ore

Al treilea workshop din seria de la Școala 1 (scoală privată)

Au fost prezenți la atelier 11 copii de clasa 1-a (IL lipseste), și trei adulți facilitatori: George Mărușteru și Oana (voluntară) din partea Hatch Atelier și Anca Velicu, din partea Institutului de Sociologie.

Atelierul nu a avut loc in vinerea din prima săptămână (asa cum erau initial programate sa se desfășoare, luni, miercuri si vineri) ci la un interval de o saptamana si ceva (copiii au avut vacanta).

# Așezarea în bănci

* Aceelasi setting la ca workshopurile anterioare, cu trei bănci unite între ele și orientate spre tablă.
* Ca si la primul workshop, in prima parte copiii au stat în bănci, după care în partea a doua s-au mișcat liberi prin clasă, luând loc în mod dinamic la ‘centrele de activități’ (e.g. în jurul băncilor pe care erau instalate calculatoarele pe care era instalat jocul sau la băncile care aveau dispuse pe ele obiecte de lucru manual);

# Obiecte / materiale folosite:

* Minge de cauciuc care îl făcea pe deținător împuternicit să vorbească
* Globul pământesc a făcut din nou parte din recuzită, dar nu a mai suscitat interes;
* Hârtii și creioane colorate (distribuite de la început și încurajați să deseneze în timp ce ascultă explicațiile lui George despre spațiu, gravitație etc.
* Se adaugă plastelină si lut
* videoproiector și calculator central de pe care sunt proiectate informațiile (sub formă de video-uri de pe youtube)
* 4 calculatoare pe care este instalat Kerbal Space Program, jocul video pe care îl vor folosi pe parcursul sesiunii +UNiverse Sandbok
* 3D doodler (2) si filament de plastic (pentru primele creații făcute cu 3d doodler,
* camere video/ foto (3 camere foto si una video)

# Desfășurare

Workshopul a inceput prin ‘recapitualre’ teoretică, George încercând să le readucă aminte ce au învățat despre gravitație, spațiu, atmosferă; s-a mai vorbit despre orbită, măsurarea timpului pe Pământ (prin poziția relativă a acestuia față de Soare si a Lunii față de Pământ), formarea planetelor etc.

Apoi a existat o parte de timp de storytelling: in care au desenat o poveste pe care ulterior au povestit-o în fața camerei colegilor care îi filmau; s-au filmat reciproc;

Trei colegi din Islanda ne-au vizitat; copiii (in special Dr) au vorbitin engleza cu ei;

Partea a treia din workshop a fost dedicata jocului Kerbal; oficial,sarcina era de a lansa o rachetă preconstruită de George pe orbită; unii au făcut asta, alții au construit propria rachetă, iar alții au incercat să construiască un avion.

În paralel, unii copii au continuat sa filmeze activitățile colegilor, în timp ce altii au construit fie cu 3d doodler-ul, fie cu mărgele (beads that are glued together by ironing).

Materiale audio-video colectate:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| nume fisier | tip fisier | durata | cameră folosită | alte observatii | cine ține camera |
| M2U00532.MPG | v | 47.39 | Camera video | Regăsirea după vacanță; Greorge anunță secvențele mari ale atelierului: recapitulare (teoretică), apoi vrea să le exemplifice o lansare în orbită și principiile orbitării...Da îmi cere camera și filmează el pe cei care vorbesc. Interesantă interacțiunea pe care o are cu colegii in timpul filmării (anuntul: Ma, te filmez (daca Ma vrea sa spună ceva; ulterior, Ma nu mai spune nimic…. Ulterior dialogul cu fetele (So și Ce) care foarte conștiente că camera este îndreptată spre ele, intră în joc și fac cu mâna la cameră (‘dacă camera ne privește?’) (min 3.25); Da se bucură că a ‘prins mingea’ (cu camera) atunci când a fost aruncată, sau se interesează dacă ‘îi prinde pe toți’. Are conștiința diferenței dintre ce prinde camera și ce prinde ochiul.  Anunț că vom avea 3 invitați din Islanda.  Recapitularea: se pare că au învățat câte ceva despre atmosferă și spațiu; le este mai greu să înțeleagă conceptul de orbită (Ma, Ce, Da răspund lui George; în jur de min 7); alt concept despre care se discuta: gravitatia.  Intre timp le dau foi de hârtie să deseneze.  10.03. George incepe sa le explice cum e cu orbita (deseneaza pe tablă)  Deturnarea activităților pe interesele fiecăruia: daca fetele anuntă că vor desena despre spațiu, Da anuntă ‘eu desenez mincraft’.  Când George se scuza (Imi pare rău că desenez urât), Da il incurajează: ‘nu desenezi urât; desenezi chiar frumos!’)  Vorbim despre timp (un drum al Pământului în jurul soarelui durează un an; Dr vorbeste despre ziua si noaptea polară care durează 6 luni)  Ce orbitează în jurul pământului? Ma răspunde.  Există un incident între Lu si Dr; vezi pe sony vechi (Oana filmează incidentul cu camera respectivă).  Le vorbeste despre ce reprezintă o lună calendaristică (o orbită completă a Lunii în jurul pământului) 15.29  In timpul asta, copiii desenează; vezi pe camera sony veche ce ii spune Ce Oanei despre desenul ei.  George:’ de fapt, tot timul când noi ne gândim la timp, ne gândim la ce face planeta noastră cu referință la sistemul nostru solar’  Da. ‘acum, în America e noapte’  Le vorbeste despre meridian si de ce Islanda e cu 2 ore în urma noastra. Min 18  Vezi explicatiile pe care le dau ei despre soarele ca planeta sau stea, despre formarea planetelor din asteroizi etc. 18-21…  Viata pe alte planete…  Vezi explicatiile lui Al și Ma despre desenele lor filmate cu camera sony vechi 23 min  Min 24 George le proiecteaza ceva pe ecran (nu se vede pe camera asta; vezi pe sony vechi); vorbesc despre calea Lactee; ce este calea lactee (unul dintre ei spune ca este galaxia noastra);  Min 26: le vorbeste despre big bang si istoria universului; interesanta reactia copiilor (filmul probabil arata o simulare a bigbang-ului; o fata: nu e interesant (posibil Mi); Al: ‘când s-a întâmplat big bang-ul?); folosirea momentelor conscute de ei ca rapoarte temporare (era pe vremea dinozaurilor?)  Min 29: Dr explica ceva despre formarea planetelor  29.50: Da. ‘George, de unde știu oamenii că s-a întâmplat asa ceva?’... daca considerăm faptul că Da merge la biserica in fiecare duminică si provine dintr-o familie de credinciosi (vezi interviu cu mama), este f importanta intrebarea; cum are loc cunoasterea?Ideea că prin invațare nu are loc doar o acumulare de cunostinte gata descoperite de către cineva, ci că invatacelul intelege cum s-a ajuns la acea cunoastere, de abia astfel apropriindu-și-o cu adevărat; Barad 2000  Vezi ce spun Ce, Dr, Als, Ma (for STEM article) pina la min 34  Min 39: min 39: s-a terminat de urmărit clipul cu formarea planetelor si incerc sa ii mobilizez sa deseneze planete și să inventeze o poveste a lor, poveste care va fi filmată de către ceilalți colegi pentru a fi ulterior augmentată într-un sistem solar cu conținut făcut de noi.  Min 41: incep negocierile intre ei, cine cu cine face filmulete si povesti; Ce si So ma intreaba daca pot face impreuna povestea  Min 46 ii dau camera mica lui Mi sa filmeze; intre timp toti fac desene; George pregăteste calculatoarele  Min 47: se vede că Mi se auto-filmează cu camera mică; vezi povestea ei de acolo | Adult + copil |
| M2U00533.MPG | v | 3.23 | Camera video | So+ Ce- cerc carioci sa coloreze desenele lor pentru poveste  Da+Lu- de vazut folosirea corpului in cadrul acestor ateliere (Da este pe masa, colorând preocupat); exemplu de colaborare, also; RO\_IM\_06112017)  Als + Mi au prima inregistrare (vezi pe camera mică  Als si Ma se pregatesc sa filmeze cu sony vechi  Min 1.51 au ajuns invitatii din Islanda (Margret, Anna si sotul)  Min 2: Als imi povesteste si mie povestea; integrarea conceptelor stiintifice invatate in poveste (‘aici este un om care a trecut ff usor de gravitatie si a ajuns pe Lună’, ‘pe lună transmite ceva’) | adult |
| M2U00534.MPG | v | 1.10 | Camera video | Storytelling: Ma ii ia interviu lui Al care ii povesteste despre planeta desenata de el (planeta noastra) de pe care decoleaza 2 rachete: una din Londra si una din America. Puncte de discutie: locatiile de unde zboară rachetele (nu cred ca am vorbit despre asta la ateliere); precizarea lui Al ca rachetele sunt imaginate de el, incurajarea din partea ‘reporterului’ (‘bravo’);  Racheta care zboară din Londra are scris pe ea asta; disclaimer-ul lui Al cind Ma il intreabă ce tara este o parte din desen: ‘am desenat-o asa cum am stiut eu;  De văzut si contributia lui Ma la poveste | copil |
| M2U00535.MPG | v |  | Camera video | Storytelling / media: Al ii ia interviu lui Ma. Al se dovedeste mai putin indemânatic decât Ma si acesta din urma ii dă indicatii si tehnice (ce ar trebui sa se vada si unde, in camera) si de abordare/ joc de scenă (‘zi si tu “bună”’); asta dupa ce initial a spus Ma primul ‘bună’ si nu i s-a parut potrivit deoarece trebuia să fie ‘introdus de reporter; constientizarea rolurilor si a fluxului dialogului in reportaj;  Povestea lui Ma arata mixt de cultură populară si preocupări proprii (‘asta nu face nimic, doar se joacă pe telefon’, spune despre unul dintre personaje); imaginar războinic (de tip desene animate, film de actiune, joc video): racheta din mijloc este amenintată de celelalte care stau in jurul ei; imaginarul este de tip Hollywood-ian cu o disproportie intre fortele implicate in conflict (unul contra toti ceilalti);  Importanta corpului: asta s-a lovit la cap, asta s-a lovit la ‘cuc’;  Al/ reporterul este in mod sincer interesat de poveste/ desen (unde? asta?)  Din perspectiva media/ close-up: a desenat doua foi, pe prima scena de ansamblu, oarecum din afara (racheta amenintata de celelalte rachete) si pe foaia 2 a desenat lupta la nivelul personajelor |  |
| M2U00536.MPG | v | 0 | Camera video | rebut |  |
| M2U00537.MPG | v | 1.35 | Camera video | Storytelling: Ma ia interviu lui Se: ca si prima data, vezi 0534, Ma este foarte constient de rolul jucat si dovedeste competenta comunicatională (buna, cum te cheama?);  Se are si el un desen războinic/ conflictual preluat probabil din cultura media;  Se: ‘Aici am desenat niște nave care se luptă și… în fine, se luptă și mulți oameni mor. Au mai rămas doar doi de la echipa aceasta și trei de la echipa aceasta’ (cred că oamenii morti sunt reprezentati cu rosu in desen; interesant schematismul reprezentarii umane;).  Se are trei desene pe care le prezinta camerei/ colegilor  Primul este conflictul, al doilea o rachetă si al treilea calea lactee ;  Deja in descrierea desenelor se amestecă vechile cunostinte cu mai noile cunostinte capatate in atelierul nostru: când descrie racheta, Se vorbeste de ‘tunuri’, la care Ma ii sugereaza ca ar fi ‘capsule’, sugestie preluata de Se si incep astfel sa vorbeasca de oamenii din capsule (câți incap?).  Interesul lui Ma pentru ce a pățit la deget:  Ma: mai ai desene?  Se: inca unul  Ma: dar ce ai pățit la deget? Etc  Calea lactee: Se: ‘si aici, am incercat eu sa fac Calea Lactee’.  Ma il incurajează: ‘Dar arata bine’. | copil |
| M2U00538.MPG | v | 0.33 | Camera video | Camera se plimba destul de nesigur peste diferite lucruri din camera. Pe fundal se aude Dr vorbind cu oaspetii din Islanda. Altă voce se aude cautand partener pe care sa il filmeze. | copil |
| M2U00539.MPG | v | 1.00 | Camera video | Storytelling: este filmul povestii So si Ce; de vazut, cum au conceput ele povestea cu planetele pe post de personaje, fiecare reprezentat pe o pagina si paginile aranjate in ordinea intrării in poveste;  Povestea in sine este cam dezlânată, dar este o poveste foarte ‘domestică, cu doamne care sunt mame (doamna planeta), copii, grija mamelor fata de copii;  De remarcat de altfel si grija fata de reprezentare (spre deosebire de desenele schematice ale baietilor de mai inainte in care insa actiunea era mult mai alerta;  Ce poate si ce nu poate face o planeta? Viziune animista | Copil (?) |
| M2U00540.MPG | v | 0.01 | Camera video | rebut |  |
| M2U00541.MPG | v | 1.05 | Camera video | Storytelling: Als isi prezinta povestea ei  Foloseste elemente pe care le-a aflat la workshopul nostru, dar unele dintre ele nu ii sut inca foarte familiare (a desenat o orbita imaginara, si e constienta ca racheta ei s-a indepartat f mult de pamant si a iesit din orbita, dar nu isi mai aduce aminte de cuvantul orbita);  De remarcat imaginarul prietenos, domestic al fetelor!!!!  CE si SO mai inainte au vorbit in termeni de planete mame care au grija de copiii lor;  Als vorbeste despre oamenii prieteni care ii asteptau pe Lună pe cei din racheta (in varianta baieților, de obicei era razboi)  Pentru Als, fiecare plansa este o scena din poveste;  Urmatoarea plansa este despre cum intr-o anumita pozitie a pamântului in raport cu soarele o parte a pamintului este in perioada de zi/ lumină si o parte in noapte/ intuneric  Incheie cu ‘Sfârsit’ |  |
| M2U00543.MPG | v | 6.39 | Camera video | George se pregateste sa le arate proiectat de pe calculatorul central cum se orbiteaza; pregatiri;  Da se aude intreband daca le va arata si despre ‘viteza de evadare’ (termen de SYEM);  Le vorbeste despre faptul ca lanseaza un satelit, deci nu are om in racheta; despre ordinea in care aprinde motoarele si despre cum trebuie sa inclini racheta, la diferite puncte in spatiu cu diferite inclinatii; esueaza prima data.  Este un bun exemplu de invatare prin incercare si eroare;  Ce intreaba de ce atunci cind porneste racheta are viteza mai mica si pe masura ce se indeparteaza de Pământ viteza ii crește’ (George explică prin impusl versus gravitatie); interesant ca incep sa inteleaga fenomenele fizicii si sa aiba curiozitati despre ce cuazeaza diferite fenomene.  Reincearca: copiii sunt curiosi ce este inauntru (apasa C sa vedem ce este in capsula, se roaga ei de Geroge). Acesta le explica ca comanda respectiva nu este disponibila deoarece este vorba desăre un satelit.  Desprinde anumite motoare si rămâne cu unl despre care Da spune “asta dureaza mult” (au inceput sa inteleaga multe din modul de functionare al rachetelor in joc). Min 4.  De vazut pentru partea de STEM cum inteleg orbitarea;  Exista si discutii despre comenzile propriuzise ale jocului (apasa Q sau M, de ce merge asa repede? (pentru ca daduse pe FFw), ce reprezinta dunga aia (orbita potentiala calculata la viteza din momentul respectiv)... | adult |
| M2U00544.MPG | v | 4.31 | Camera video | Experimentare cu camera: Da a luat camera si experimenteaza cu ea; intra in interactiune cu colegii dar si cu lucrurile; clasa are o chiuveta si oglinda; incepe filmarea acolo si se intoarce la oglinda cu camera; Camera are ecran mobil si uneori intoarce camera spre el si se filmeaza;  In interactiunea cu colegii le admira creatiile si le comenteaza (‘ce racheta tare a creat Lu’), dar rămâne conectat si la explicatiile pe care le da George (‘de ce nu punem om in capsula?’) si da si sfaturi când cineva se incurca (spre sfarsit). | copil |
| M2U00545.MPG | v | 1.55 | Camera video | Unii dintre copii au inceput sa se joace si sa incerce sa iasa cu rachetele pe orbita; Da a lasat camera pentru ca a fost tentat sa se aseze linga Ce care isi lansa racheta (Da incearca sa ii dea sfaturi dar se pare ca Ce a avut intuitia buna ca trebuie sa inceapa sa incline racheta);  Se si Als se joaca cu 3d doodlers (Margret filmeaza) | Adult |
| M2U00546.MPG | v | 6.01 | Camera video | Al este la calculatorul central dar nu incearca sa lanseze racheta deja creata de George pe orbita ci incearca sa isi faca un avion. Asta este o optiune pe care au descoperit-o ei si care ii va fascina pe toti copiii (d ela toate grupurile).  Als tot incearca sa faca diferite chestii cu 3d doodler-ul si nu ii ies (merge prea repede cu el si nu are grosime constanta; ii sugerez sa faca un cub (se inspira din cartea de schite a 3d doodler-ului) si imi cere ajutorul sa faca un cub cu 3d doodler-ul, eu dau camera lui DR ca sa pot sa o ajut si restul filmarii o face el.  Filmarea: Dr isi intra in rol (reporter care ‘prinde’ cu camera viata autentica (vorbeste in soaptă cu noi, publicul, despre ce va vrea sa filmeze; merge de la un cadru/ scena la alta, le comenteaza...In acelasi timp insa este prezent si acolo, se adapteaza publicului din ‘cadru’ si incepe sa vorbeasca in engleza pentru oaspetii nostri din Islanda.  Se plictiseste destul de repede de filmat si incepe sa le propuna colegilor sa schimbe instrumentele (lui Al, care continuă sa isi faca avionul, si lui Lu; niciunul insa nu e de acord cu schimbul).  Intre timp, Als, ajutata de mine, face cubul (3d doodler), iar lui Al ii iese avionul (moment in care il cheama pe prietenul lui Ma sa vada ce a facut (ecranul lui Al era proiectat oricum pe tabla).  Da se aude spunand ca el are viteza de evadare.  Negocierea lui Dr cu Lu pentru calculator;  Interesanta explorarea pe care o face Lu: el practic nu vrea sa isi lanseze racheta sau o racheta pre-creata de George, ci sa faca una, motiv pentru care rasfoieste prin menu, dar fara sa selecteze diferite optiuni pe care le intilneste….  Dr reuseste sa obtina calculatorul lui Al.  Als reuseste sa faca cubul, moment in care Oana vine si ii ofera o alta solutie de proiectare (sa creeze doua baze in plan si apoi sa le uneasca intre ele; metoda folosita de Als a fost sa creeze o baza in plan si apoi toate laturile in spatiu). | Copil |
| M2U00547.MPG | v | 0.01 | Camera video | Rebut |  |
| M2U00548.MPG | v | 0.01 | Camera video | Rebut |  |
| M2U00549.MPG | v | 0.003 | Camera video | Rebut |  |
| M2U00550.MPG | v | 0.35 | Camera video | Se lucreaza in diferite grupuri:  Da se alatura Ce, Als lucreaza cu 3d doodler |  |
| M2U00534.MPG | v | 0.58 | Camera video | Se joaca cu margele;  Dr creeaza ‘un om de zapada’ (dupa ce toate desenele lui au fost cu dovleci de halloween).  Importanta sezonului si aproprierea temei generale a workshiopului hic and nunc  Comunicarea dintre copii: Dr povesteste ca a fost ziua lui si citi ani a implinit, moemnt in care, Vl, care lucreaza si el cu margele spune ca a fost si ziua lui. Vl este foarte tacut si este prima data cind intra in discutie cu un coleg cu care lucreaza impreuna; facilitarea comunicarii | Adult |
| DSC01316.JPG |  |  |  | : output din margele; tema de sezon (Dr) |  |
| DSC01313.JPG |  |  |  | desen (formarea planetelor/ galaxiei) |  |
| DSC01309.JPG |  |  |  | desen (Pământul, Luna orbitând în jurul lui, Soarele etichetat ca stea etc) |  |
| DSC01306.JPG |  |  |  | Povestea lui Ma cu racheta amenintata de alte rachete; vezi mai sus |  |
| DSC01305.JPG |  |  |  | R povestea lui Al (racheta Londra, vezi mai sus) |  |
| DSC01304.JPG |  |  |  | (aproape aceeasi ca la 16, dar este adaugata o indicatie de ‘regie’ (care este scena de ‘dinante’ si care e cea de ‘dupa’/ succesiunea |  |
| DSC01300.JPG |  |  |  | : dovleac de halloween facut din margele |  |