Note de teren

# Aspecte generale

Data workshop: 23.10.2017;

durata 3 ore

Primul workshop din seria de la Școala 1 (scoala privată).

Au fost prezenți la atelier 12 copii de clasa 1-a, și trei adulți facilitatori: George Mărușteru și Oana (voluntară) din partea Hatch Atelier și Anca Velicu, din partea Institutului de Sociologie.

# Așezarea în bănci:

* În clasă erau bănci individuale pe care le-am unit câte trei pentru a le permite comunicarea și colaborarea dintre ei ;
* Grupurile de trei bănci au fost orientate către tabla albă pe care au fost proiectate video-uri explicative
* În 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” folosit pentru a vorbi despre spațiu, planete, gravitație; pentru activitățile de explorare pe care prezența globului le-a suscitat)
* Hârtii și creioane colorate (distribuite de la început și încurajați să deseneze în timp ce ascultă explicațiile lui George despre spațiu, gravitație etc.
* 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;
* 3D doodler (2) si filament de plastic (pentru primele creații făcute cu 3d doodler)
* camere video/ foto: trei camere foto și o cameră video au fost folosite pe parcursul atelierului; o cameră video a stat pe trepied încercându-se luarea unei imagini de ansamblu pe parcursul întregului atelier. trepiedul însă s-a mișcat de multe ori;

# Desfășurare

* Prezentare noastră și a lor (nume + ce le place); vorbesc despre ce le place (aici mulți menționează jocuri video; dispozitive preferate; dar si muzică (rock, pentru I.); prezentarea e foarte dinamică, mulți își aduc aminte că au uitat să ne spună câte ceva după ce le-a trecut rândul și intervin din nou. Alt element dinamic, apare atunci când competențele unuia sunt recunoscute spontan de către colegi (‘e foarte bună la desen, e expertă, spune L despre S. când aceasta se prezintă).
* George le povestește despre faptul ca vom avea 12 întâlniri, la început mai ‘structurate’ în care să le spunem cum se folosesc materialele pe care le vor avea la dispoziție (i.e. cum se joacă jocul și cum se folosesc roboții), după care mai puțin structurate, în care ei vor trebui să hotărască ce vor crea.
* o sesiune de ‘predare’ în care le sunt introduse concepte precum: spațiu, planete, gravitație;
  + suntem sau nu suntem in spațiu? părerile lor și argumente pro sau contra video 1, 12.00 incolo)
* prezentarea jocului pe ecranul central ( experința din workshopul pilot a arătat că dacă copiii sunt puți în fața calculatorului, fără să li se explice cum se joacă, nu știu si va crește frustrarea); acum însă, în afara celor din primul rând care sunt foarte interesați să afle, restul sunt nerăbdători să joace și nu prea atenți la explicații);
* copiii încep să joace jocul; apar eșecurile de lansare care pe unii îi provoacă în timp ce pe alții îi face să se retragă și să fie doar observatori; fluxurile de comunicare: in general în cadrul grupului din jurul unui calculator; toate grupurile cu adultii (mai ales George, care este expertul in joc si deci cel la care copiii apelează); intergrupuri: fie ca să vadă reusitele unui alt grup, să intervină când alt grup nu reuseste ceva sau să filmeze/ documenteze (privirea exterioară, a camerei)
* copiii preiau camerele de filmare foto si video si incep sa filmeze ei; filmează ce fac alti copii sau se filmează reciproc;
* in paralel incep sa creeze cu 3d doodler; mai întâi sunt numai fete, după care unii dintre băieți descoperă si ei 3D doodler-ul

# Momente importante:

* 1.30 video 1: D cere o foaie ca să: “notez ce spuneți să le zic părinților”’ aceste ‘notițe’ ulterior iau forma unor adevărate proiecte
  + puncte de reflexie:
    - locul, reflexiei, povestirii și al împărtășirii cu alții a procesului/ vezi și ‘making circle’, Melbourne
* 05.00 video 1: discuțiie despre imprimantă 3D: ce știu ei despre imprimarea 3D;
  + de principiu știu că creezi un obiect (sau chiar o persoană, cum spune I, ca poti sa faci o copie a prietenei), dar nu despre design 3D sau modelul digital, ci despre ‘copii’ ale obiectelor pe care le poti crea cu ajutorul imprimantei; M.: ‘de exemplu dacă ai mingea asta, poți să creezi una identică’
  + D. confunda imprimarea 3D cu realitatea augmentata sau virtuală ‘imprimi ceva pe foaia asta și nu vezi; dar dacă te uiti cu niste ochelari speciali, vezi’
  + puncte de reflexie:
    - sunt expuși la diferite informații despre tehnologie, dar cum acestea de cele mai multe ori nu sunt însoțite de explicații complete pe care să le înțeleagă ei, încearcă să facă sens by themselves, creând tot felul de explicații alternative
    - în ce măsură această relativă familiarizare cu concepte noi este asociată cu statusul socio-economic ridicat?
    - vorbind despre posibilitățile imprimante 3D de a ‘clona’ persoane, I introduce judecăți etice: ‘Și asta, poate să ducă la ceva rău’; din păcate nu a fost urmată de o discuție despre problemele de etică pe care noile tehnologii le suscită; 6.22)
* 10.30 video 1: D. Povestește ce ii place: „mie îmi place foarte mult să îl chem pe C la mine acasă, să mă bag pe contul lui de Roblox și să jucăm pe aceeași mapă; ca să ne întâlnim”
  + puncte de reflexie:
    - latura socială a jocurilor video
    - ‘mapă’ - impactul în limbă al jocurilor video și al culturii globalizante cu cuvinte englezești

# Materiale audio-video colectate:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| nume fisier | tip fisier (V/IM) | durata | cameră folosită | alte observatii | cine ține camera |
| M2U00482 | V | 17.57 | camera video | cuprinde prima parte, de prezentări; începe discuția despre spațiu; în note, mă refer la el ca la video 1 | adult |
| M2U00483 | v | 03.46 | camera video | continua discuția despre spațiu (suntem sau nu în spațiu? ce înseamnă acest lucru? care e rolul gravitație? în ce sens este îndreptată gravitația? ne afectează sau nu); menționarea regulilor discuțiilor; este ok să greșim, nu ne judecăm colegii; prima încercare de a ieși din logica școlară: ai greșit, ești pedepsit/ penalizat. | adult |
| M2U00484 | v | 02.21 | camera video | continuă discuție despre gravitație; grupul de copii s-a împărțit: câțiva desenează, câțiva sunt activi în discuția cu George și pun întrebări mai departe, un grup de copii continuă să exploreze globul pământesc căutând diverse țări. | adult |
| M2U00485 |  | 07.51 |  | continuă discuția despre gravitație; Ce, prietena lui S,  introduce în discuții imagini pe care le-a văzut în media (pașii făcuți de astronauți pe Lună) și se încearcă să se facă sens cu conceptele de gravitație etc. e mai mare sau mai mică gravitația acolo dacă se fac acei pași cu încetinitorul? de vorbeste despre ce înseamnă un costum de astronaut; alte concepte: forță, viteză, accelerație; rolul parașutei | adult |
| M2U00486 | v | 04.33 | cameră video | George le arată saltul lui Felix Baumgarten din spațiu; concepte folosite: viteză, distanță, gravitație | adult |
| M2U00487 | v | 03.37 | cameră video | Goerge le prezintă jocul de la calculatorul central proiectat pe ecranul mare, urmând ca apoi să instaleze calculatoarele disponibile la mese și să fie implicați ei. Nu sunt foarte interesați de aceste explicații teoretice; de abia așteaptă să se joace. George încearcă să le inducă ideea de colaborare în cadrul jocului, ajutor când este nevoie, folosind metafora echipei unei navete spațiale. | adult |
| M2U00488 | v | 03.48 | cameră video | G. continuă să le prezinte jocul și scenele din el (hambarul de construit, lampa de lansare si o mică rachetă deja construită; le dă foi printate cu elementele unei rachete; de văzut cum copiii și le apropriază desenând pe ele (vezi RO\_IM\_5\_23.10.2017) | adult |
| M2U00489 | v | 0.26 | cameră video | copiii sunt la calculatoare si joacă pentru prima data KSP | adult |
| M2U00490 | v | 02.10 | cameră video | Camera este preluată de copii; D este primul si se miscă de la un grup de copii la altul (in general grupurile sunt in jurul unui calculator si sunt formate pe baza cunoașterii anterioare dintre membrii grupului; astfel că D se aude din off comentând: ‘hai să mergem și la cei d ela 1-A sau 1-C etc... | copil |
| M2U00491 | v | 01.16 | cameră video | Continuă filmarea L. De urmărit cum face sens imaginii/ realității pe care o filmează prin comentarii; de urmărit mișcarea camerei; de urmărit ce alege să filmeze; când și cum se adresează ‘publicului’ (este vocea din off explicativă)și când și cum se adresează colegilor din ‘cadru’ si cum interacționează cu ei | copil |
| M2U00492 | v | 0.10 | cameră vide | D. il intreabă pe G cum se decolează; L filmează | copil |
| M2U00493 | v | 04 f  .41 | cameră video | L continuă filmarea; ii urmărește cu camera pe unii colegi care au reusit o lansare (fara sa distruga racheta); publicul căruia i se adresează este ambiguu: sunt și ceilalți colegi participanți la atelier pe care îi cheamă să vadă lansarea, dar este și un public imaginar al filmării; Da ia și el camera foto mică și il filmează pe L; începe practica filmării reciproce; la mijlocul filmării camera este preluată de un adult, timp in care George le explică cum trebuie să ‘citească’ informatiile de pe monitor în timpul zborului. Le vorbeste de stadii si cu totii lansează rachetele. (3.10) entuziasm general; unii esuează deja; Oana le explică celor care au esuat de ce s-a intimplat asta (press lung pe tasta de spatiu a fost inteles ca dublu press, adica au lansat si parasuta) | copil+adult |
| M2U00494 | v | 04.20 | cameră video | copiii sunt in grupuri în jurul calculatoarelor; toti interactionează cu George care este (și este acceptat ca atare) singurul dintre facilitatori care stie sa joace bine jocul și deci sa ofere sprijin informat (eu și Oana îi ajutăm în măsura în care ne pricepem). Se vorbeste despre erori de constructie (masa lui D: punem sau nu parasuta? ordinea elementelor). George le vorbeste despre eroarea de proiectare a stadiilor: ce se intimpla daca parasuta si motoarele sunt pe acelasi stadiu si deci în acelasi moment se pornesc ambele? Unul dintre copii nu se angreneaza in nebunia generală si tot întreabă despre cât timp a mai rămas. | adult |
| M2U00495 | v | 03.03 | cameră video | episod de filmare reciprocă: M si Da/ L; le sugerez să joace rolul ‘reporterilor’ și sa isi povesteasca reciproc ce au invatat la atelierul nostru; iese cu totul altceva: urmărire cu camera | copil |
| M2U00496 | v | 00 |  |  |  |
| M2U00497 | v | 03.21 | cameră video | Oana le arată câtorva (fete) cum se foloseste 3D doodler; se caută modele si inspiratie in cartea atasata (vezi RO\_IM\_7\_23.10.2017 si RO\_IM\_8\_23.10.2017); din start se iese din paradigma ‘Space Academy’, fetele începând să facă ochelari de soare. Discuții despre aspecte tehnice ale desenului cu 3D doodler (trebuie sa se lipească de hârtia care are modelul pe ea?) dar si tinând de siguranță (pot să pun mâna? nu mă ard?). In fundal se aude George discutând cu cei care au rămas la făcut/ lansat rachete in KSP | adult |
| M2U00498 | v | 0.41 | cameră video | X, băiețelul care nu era entuziasmat de joc și mă întreba cât mai este până când trebuie să plece, experimentează cu 3d doodler-ul. | adult |
| M2U00499 | v | 0.18 | cameră video | George le explică unor grupuri comenzile pentru controlul rachetei (RO\_IM\_9\_23.10.2017); este strigat de alte grupuri care vor și ele ajutor | adult |
| M2U00500 | v | 04.41 | cameră video | Câțiva au ajuns cu rachetele lor în spațiu dar o nouă problemă apare; unele rachete iau foc la întoarcerea pe pământ; George le explică de frecare și cum aceasta produce căldură; exemplificare cu frecarea mâinilor. | adult |
| DSC01174 | IM |  | sony vechi | T cu prima pereche de ochelari creata; sunt foarte mici si trebuie sa ii tina cu mâna. |  |
| DSC01175 | IM |  | sony vechi | T cu prima pereche de ochelari creata (close up) |  |
| DSC01176 | IM |  | sony vechi | ochelarii |  |
| DSC01177 | IM |  | sony vechi | Note 1 (diverse notițe pe care și le-au luat; la limita între note și desene) |  |
| DSC01178 | IM |  | sony vechi | Note 2 (diverse notițe pe care și le-au luat; la limita între note și desene) |  |
| DSC01179 | IM |  | sony vechi | Note 3 (diverse notițe pe care și le-au luat; la limita între note și desene) |  |
| DSC01180 | IM |  | sony vechi | Note 4 (Model de apropriere a pagini de informații furnizată de George) |  |
| DSC01181 | IM |  | sony vechi |  |  |
| MOV01173 | v | 2.47 | sony vechi | majoritatea au reusit sa ajungă în spațiu; un singur grup nu a reusit inca si George le explică ce nu a fost bine; este un moment oarecum de stand-by, fiecare merge pe la alte calculatoare să vadă ce au făcut alții; L se opreste la masa cu 3d doodlere si experimentează. | adult |
| P1040533-P1040546 | IM |  | Panasonic | poze făcute de ei; aceasta este prima cameră foto pe care le-am dat-o și în general fac poze colegilor care sunt conștienți că sunt fotografiați și se uită în cameră. Se fac însă poze și la ecrane sau la alte obiecte din cameră. |  |
| P1040547-P1040553 | IM+v |  | Panasonic | Unul dintre ei reuseste să dea camera pe modul de filmare așa că sunt scurte filmulete (1 minut si ceva maxim); deja în filmulete sunt și alte camere; la un moment dat sunt 3 camere mânuite de copii în acelasi timp. | copil |
| DSC01267-DSC01273 | IM |  | sony alpha | Notes (diverse notițe pe care și le-au luat; la limita între note și desene) |  |
| MAH01274 | v | 01.13 | sony alpha | Momente de final; George vrea sa faca o scurta recapitulare dar nu reuseste sa capteze interesul decât la vreo 2-3. restul copiilor sunt in jurul lui D la calculator; George se da bătut și merge si el sa vadă despre ce este vorba si descoperă că D a reusit să ajungă și el in spațiu, chiar foarte sus. Interesant ca nu s-a lasat până nu a ajuns si el in spațiu, după ce mai înainte nu reusise. | adult |
| MAH01275 | v | 0.38 | sony alpha | moment de final, se pregătesc să plece | adult |