



Challenge CODE FOR COP22

Del 10 de octubre al 10 de noviembre 2016
www.orange.com/codeforCOP22



#SuperProgramadores

Guía de animación

Coachs, animadores Scratch y padres, con motivo del COP22, la conferencia sobre el Clima que se celebrará en Marrakech en noviembre de este año, los invitamos a movilizar y a acompañar a los niños a codificar para el planeta.

Para este desafío, se invita a los niños a crear juegos o animaciones para sensibilizar al público sobre los retos medioambientales: biodiversidad / movilidad / transportes / energías / ecogestos / consumo responsable.

El Challenge está abierto a todos los niños con edades de 6 a 16 años que tienen **hasta el 10 de noviembre** para presentar su creación en la plataforma Scratch en el Studio «Code for COP22».

Los 7 proyectos más notables ganarán un robot Thymio cada uno.



Thymio es un pequeño robot que permite a los niños descubrir el universo de la robótica y aprender el lenguaje de los robots. Pueden programarlos y realizar numerosas experiencias. Con Thymio, la programación y las bases de la robótica resultan abordables a todas las edades.

Las creaciones serán evaluadas por su originalidad, su calidad de realización y el impacto que podrán tener para sensibilizar al público a los retos medioambientales. Se tendrá en cuenta la edad de los niños en las evaluaciones.

Para más informaciones, vayan a www.orange.com/codeforCOP22 donde encontrarán una guía destinada a los niños, ejemplos de proyectos, un kit de personajes y de decorados para construir animaciones sobre el tema de la protección del planeta y el reglamento del Challenge Code for COP22.

Participación del niño en el Challenge Code for COP22

1-Cerciórense de que el niño tiene una cuenta en Scratch. Si no es el caso, vaya a la plataforma **Scratch** <https://scratch.mit.edu/> y haga clic en la pestaña «Unirse a Scratch» en el menú arriba a la izquierda.

2- ¡Atención! Para tener una posibilidad de ganar un Thymio, el titular de la autoridad parental debe inscribir al niño en Challenge Code for COP22 enviando un mail a **code.forcop22@orange.com** con la siguiente información:

- Nombre y apellido del titular de la autoridad parental.
- La mención escrita por el titular de la autoridad parental: «autorizo a mi hijo a participar en el Challenge Code for COP22 y soy garante del respeto del reglamento del Challenge por mi hijo.»
- Nombre y apellido del niño.
- Edad del niño.
- País de residencia del niño.
- El seudónimo de la cuenta personal Scratch del niño.
- Dirección mail del titular de la autoridad parental.

Tome nota de que los niños pueden trabajar solos o en grupo. En ambos casos, sólo será necesaria una cuenta scratch y una sola inscripción.

3-Una vez creada la cuenta Scratch e inscrito el niño en Challenge, le invitamos a acompañar al niño en la realización de su proyecto.

- Comience por ayudarlo a encontrar un asunto sobre el tema de la protección del planeta para el que es sensible y que le concierne directamente en su vida diaria (la contaminación del aire, la deforestación...).
- Ayúdelo a diseñar su juego, su quizz o su animación haciéndole escribir un storyboard completo.
- Instale en el ordenador el kit de personajes y de decorados que el niño podrá utilizar (ver enmarcado).
- Ayude al niño a codificar previendo varias funciones en función de los recursos disponibles.

Instalación del kit de personajes y de decorados

- Descargue el kit desde el sitio www.orange.com/codeforCOP22.
- Guárdelo en una carpeta en el escritorio del ordenador.
- Importe el elemento del kit que desee utilizar, tanto si es un personaje como un decorado. Haga clic en el icono del dossier abierto (situado en la visualización). Entonces su objeto aparece en la biblioteca de elementos Scratch y está listo para el uso.
- Personalice los elementos gráficos en la pestaña «Trajes» del proyecto. Basta con seleccionar el pote de pintura, el color deseado y hacer clic en la parte a modificar.

4- Una vez terminado el proyecto, cerciórense de que el niño publique su proyecto en Studio Code for COP22 <https://scratch.mit.edu/studios/3428378/> . Vaya a Studio y haga clic en «**Añadir el proyecto**», luego seleccione el proyecto a publicar.

Para ayudarles hemos realizado pequeños juegos de los que se pueden inspirar para su taller.

¿Un juego con un cesto de basura para vidrios?

¡Los desechos se caen y el cesto debe atraparlos! Si el cesto recupera un desecho de vidrio, el jugador gana un punto. De lo contrario, pierde un punto.

Pueden encontrar el vínculo hacia este juego en la siguiente dirección :

<https://scratch.mit.edu/projects/80604786/>



¡Un juego de reflejo donde deben reemplazar las bombillas!

También pueden encontrar bombillas rojas y verde en el kit. El jugador gana puntos haciendo clic en las bombillas rojas para transformarlas en bombillas verdes.

Pueden encontrar el vínculo hacia este juego en la siguiente dirección :

<https://scratch.mit.edu/projects/80599860/>



Los juegos que presentamos son ejemplos, no duden en hacer de forma tal que los niños se los atribuyan y los personalicen con sus propias ideas.

Para saber más sobre el Challenge Code for COP22, le damos cita en el sitio :

orange.com/codeforCOP22