



# Code for COP21

## Guía de acompañamiento



#SuperProgramadores

¡Este año #SuperProgramadores pasa al verde!

Coachs y Animadores Scratch, con motivo de la **COP21**, la Conferencia sobre el Clima que se llevará a cabo en París este año, les invitamos a movilizar y acompañar a los niños a programar 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**.

Los jóvenes programadores y programadoras tienen hasta el **26 de noviembre** para presentar su creación en la plataforma Scratch en el **Estudio «code for COP21»**. ¡Los proyectos que gusten más tendrán un lugar de honor durante la COP21!

Les damos cita en <http://supercoders.orange.com> donde encontrarán una guía de participación para los niños y ejemplos de realización.

Aquí encontrarán también un kit con personajes y decorados que podrán ayudarle a encontrar la inspiración para acompañar a los niños.

**Este kit se compone :**

- de personajes: niñas, niños y un pingüino
- de decorados: ciudad, bancos de hielo, bosque/jungla, desierto, fondo del mar, montaña
- de accesorios: contenedores de basura para una recogida selectiva, una bombilla verde y una bombilla roja, residuos de todo tipo, un aerogenerador
- de medios de transporte: avión, coche, bus, bicicleta

Los personajes y los decorados se pueden personalizar en la pestaña "**Trajes**" del proyecto. Basta con seleccionar el bote de pintura, el color deseado y hacer clic en la parte a transformar.

## ¿Cómo utilizar el kit?

Descarguen el kit y descomprímanlo en un dossier en el escritorio.

Cerciórense de que el niño tiene una cuenta en Scratch. Si no es el caso, basta con hacer clic en la pestaña "**Únase a Scratch**" en el menú arriba a la izquierda, en <https://scratch.mit.edu/> y sigan las instrucciones

Una vez que han definido con el niño la idea del juego o de la animación, basta con importar el elemento del kit que debe utilizar, tanto sea el personaje como el decorado.

Para importar un personaje, hagan clic en el icono del dossier abierto 📁 (situado bajo la visualización). Su personaje aparece entonces en la biblioteca de elementos Scratch. ¡ Se puede utilizar de inmediato !

Para el decorado deben hacer el mismo procedimiento.

Para compartirlo, basta con dirigirse a la dirección del Studio <https://scratch.mit.edu/studios/1589030/> y hacer clic en "**Añadir el proyecto**".

Si el niño forma parte de un club de programación, no olviden mencionarlo en la descripción que acompaña su juego o su animación.



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

### ¿ Un juego con un contenedor para vidrios ?

¡ Los residuos se caen y el contenedor debe atraparlos! Si el contenedor recupera un residuo 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 que los niños se los atribuyan y los personalicen con sus propias ideas.**