

15 LAT SCRATCHA – POMYSŁY

Dzień pierwszy: **Let's Get Moving (Ruszajmy się!)**

Co oznacza dla Ciebie ruch? Masz ulubioną taniec? Uprawiasz sporty? Ćwiczysz jogę? „Ruch” może oznaczać: taniec, ćwiczenia, piesze wycieczki, pływanie, itp. Każdy rodzaj aktywności, która wymaga poruszania ciałem.

Szukasz pomysłów na początek?

- Udostępnij animację o rodzaju aktywności fizycznej!
- Wymyśl nowe ćwiczenia!
- Zrób animację, przewodnik o swoim ulubionym sporcie!
- Stwórz samouczek, aby nauczyć innych swoich ulubionych ruchów tanecznych!
- Zaprojektuj projekt, który reaguje na Twój ruch, korzystając z rozszerzenia wideo!
- Stwórz aktywność, która losowo generuje różne style taneczne!
- Zaprojektuj interaktywną grafikę, która pokazuje postać w ruchu!
- Animuj Scratch Cat tańczącego do Twojej ulubionej muzyki!

Dzień drugi: **Anything is Possible (Wszystko jest możliwe!)**

Lubisz marzyć o syrenach, rycerzach, potworach i nie tylko? Czy kiedykolwiek chciałeś/chciałaś przenieść się do wymyślanego świata za pomocą magicznej różdżki lub tajemnego zaklęcia? Może lubisz myśleć o przedmiotach codziennego użytku, które można by ożywić w nadzwyczajny sposób? Lub posiadać umiejętności gry na magicznych instrumentach i muzyce o zaczarowanych efektach? Stwórzmy świat, w którym wszystko jest możliwe!

Kilka pomysłów na początek:

- Stwórz animację o syrenach żyjących pod morzem
- Zaprojektuj grę z udziałem zaczarowanego lasu
- Stwórz samouczek tworzenia własnej magicznej różdżki

Partner Wiodący Projektu



Partnerzy Projektu



Politechnika
Warszawska



FR2E

I²math

Cyfrowy
DIALOG



- Wyobraź sobie świat, w którym zwierzęta mogą mówić i stwórz o nim opowieść
- Zaprojektuj instrument muzyczny, który wymaga magii do grania

Dzień trzeci: Puzzle Party!

Tutaj zachęcam do tworzenia różnego rodzaju gier, historii i animacji związanych z tematem łamigłówek. Sprawdź jeden z poniższych pomysłów na inspirację:

- Układanka
- Krzyżówka
- Szukanie słowa
- Pokój zagadek, czyli Escape room
- Sudoku
- Poszukiwanie skarbu
- Labirynt
- Zagadki
- Zagadki logiczne
- Zagadki liczbowe
- Łamanie kodu/szyfru
- Znajdź różnicę

Dzień czwarty: Bees, Trees, & Seas: The Nature Studio (Pszczoły, drzewa i morza: studio przyrody)

Natura obejmuje wszystko w naszym świecie stworzonym przez ziemię: rośliny, zwierzęta, grzyby, komórki, rzeki, góry, niebo, chmury, burze i wiele innych cudów natury! W tym temacie stwórz projekt, który zabierze nas w podróż przez naturę.

Kilka pomysłów na początek:

- Ożyw historię o codziennym życiu pszczoły (lub lwa, rośliny lub jakiegokolwiek części natury!)
- Stwórz album ze zdjęciami jakiejś przyrody blisko Ciebie: może to być park, zwierzę, roślina lub cokolwiek innego ze świata przyrody!

Partner Wiodący Projektu



Partnerzy Projektu



Politechnika
Warszawska



FRoE

Imath

Cyfrowy
Dialog



- Stwórz samouczek, aby pomóc innym poznać obieg wody
- Stwórz symulację swojej ulubionej pogody
- Stwórz coś, co chcesz, aby istniało w naturze
- Zaprojektuj swój własny kawałek natury! Może to być park, ogród lub cokolwiek innego, co możesz sobie wyobrazić.
- Zrób projekt, aby zachęcić ludzi do wyjścia na zewnątrz!

Dzień piąty: Tinker with Fashion! (zabawy modą)

Możesz tworzyć gry ubieranki, korzystając z ulubionych stylów mody, tutoriale na temat projektowania własnych ubrań lub akcesoriów, projektowania wzorów, przedstaw polskie stroje ludowe lub cokolwiek innego, co możesz sobie wyobrazić!

Kilka pomysłów na początek:

- Jaki jest Twój styl? Stwórz projekt, który zaprezentuje Twój unikalny styl
- Baw się modą! Gdybyś stworzyła/stworzył jeden nowy element mody, co by to było?
- Pokaz mody! Zaprojektuj własną linię odzieży i podziel się nią w projekcie.
- Przyszłość mody! Co ludzie będą nosić w roku 3000?

Partner Wiodący Projektu



Partnerzy Projektu



Politechnika
Warszawska



FR2E

I²math

Cyfrowy
Dialog

