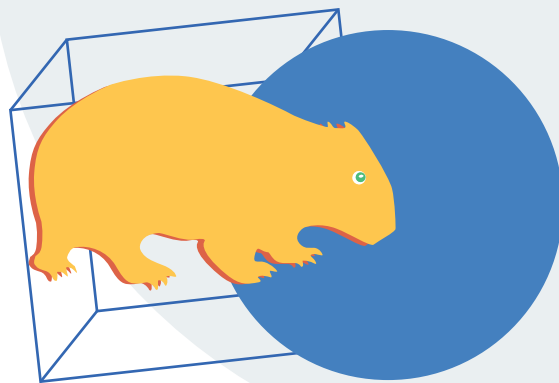


Zestaw materiałów pomocniczych do aplikacji

Para-buch! Eksperymenty!



Wstęp

Przed większością warsztatów dobrze pokrótce zaprezentować uczestnikom, jak można korzystać z aplikacji, ale jeśli wyczujesz, że grupa może dojść do tego sama, nie bój się oddać im tego narzędzia i patrzeć, jak sami będą odkrywać jego możliwości!

Przemyśl przed warszatem, jaki masz dostęp do sprzętu technicznego (komórki, tablety, komputery itp.) i dostosuj do tego swoje działania. Wiele warsztatów można poprowadzić także online prosząc wcześniej osoby uczestniczące o zebranie potrzebnych przedmiotów (np. butelki, kartki, wody, nożyczek). Nie musisz „brać” pomysłu w całości – jeśli wolisz, możesz zainspirować się tylko elementem propozycji, bądź połączyć kilka pomysłów w jeden.



Spis treści, czyli co znajdziesz w tym dokumencie

- **Pomysły na działania:**

Zestaw pomysłów na działania z użyciem aplikacji

- **Rady ogólne:**

Zbiór rad szczególnie istotnych przy prowadzeniu zajęć z użyciem aplikacji

- **Scenariusze:**

Dwa scenariusze pokazujące jak można rozpisać i rozwinąć „pomysły na działania” w warsztat



Pomysły na działania

● **Podstawowe:**

1. Rozdaj każdemu z uczestników i uczestniczek tylko jeden przedmiot z puli. Żeby zrobić eksperyment wymagający większej ilości przedmiotów będzie musiał/musiła odnaleźć osobę, bądź osoby z tymi przedmiotami i dobrać się z nimi w grupę.

2. Umieść na ogólnodostępnym stanowisku jedynie dwa typy przedmiotów do eksperymentów. Poproś, aby uczestnicy spróbowali przeprowadzić jak najwięcej eksperymentów korzystając jedynie z nich oraz aplikacji. Krąż wspomagając pracę uczestników. Kiedy wyczujesz, że potrzeba dodatkowego rozruszania warsztatu dołóż kolejny typ przedmiotu.

3. Umieść na ogólnym stanowisku dużo egzemplarzy wszystkich przedmiotów do eksperymentów. Najlepiej różnego typu i wielkości. Daj uczestnikom dostęp do aplikacji i wolną rękę w doborze konkretnych działań. Krąż między ludźmi i grupami, aby w razie potrzeby wspomagać ich działania.

4. Podziel uczestników na grupy. Zadbaj, aby każda grupa miała dostęp do materiałów. Zdecyduj, czy wolisz dać wszystkim te same materiały, czy zróżnicować grupy pod tym względem. Następnie wyznacz czas na odszukanie i przećwiczenie wybranego przez grupę eksperymentu. Poproś o prezentację wybranego eksperymentu pozostałym grupom. Zadbaj, aby podczas prezentacji inne grupy skupiły się na oglądaniu aktualnej prezentacji. Jeśli starczy czasu zachęć, aby teraz uczestnicy wykonali doświadczenia zaprezentowane przez pozostałe grupy.

5. Wybierz, lub pozwól grupie wybrać jeden konkretny eksperyment. Następnie wspólnie wykonajcie go krok po kroku. Po podstawowym wykonaniu, daj uczestnikom czas na szukanie modyfikacji, zadawanie pytań i szukanie na nie odpowiedzi.

6. Zrób w swoim miejscu pracy kącik, który działa samodzielnie niezależnie od tego, czy w danym momencie prowadzisz zajęcia. Zapewnij przy nim zestaw materiałów oraz sprzęt, na którym można uruchomić aplikację.

7. Wybierz samodzielnie eksperymenty, które są powiązane z omawianym tematem i skup się jedynie na nich. Zależnie od preferencji podczas takich zajęć możesz nawet nie korzystać z aplikacji, a użyć jej jedynie wcześniej jako pomocy w doborze aktywności

● **Na kolejne warsztaty dla grupy, która zna już narzędzie:**

1. Zabierz jeden z podstawowych przedmiotów. Poproś grupę, aby mimo to spróbowała wykonać doświadczenia, do których jest potrzebny - szukając alternatywnych obiektów lub materiałów, które mogą go zastąpić.

2. Dołóż przedmiot własnego pomysłu do typowego zestawu i poproś grupę, aby pokombinowała, co więcej mogą zrobić z tą dodatkową możliwością

3. Wybierz, lub daj wybrać 2-3 eksperymenty i poproś grupę, aby połączyła je w ciąg logiczny, a następnie zaprezentowała go innym. Zastanów się, czy wolisz, aby wszyscy otrzymali zestaw tych samych eksperymentów do połączenia, czy wolisz aby jedno doświadczenie w każdym zestawie było takie samo, a reszta różna, czy też wolisz, aby zestawy do połączenia kompletnie się od siebie różniły.

4. Dobierz zjawisko, bądź temat i poproś, aby uczestnicy znaleźli eksperymenty, które pomogą lepiej go zgłębić.

- **Korzystanie z możliwości samodzielnej modyfikacji zawartości aplikacji i dodawania do niej nowych treści.**

Aplikacja umożliwia modyfikowanie wyświetlanych treści, a także uzupełnianie jej o nowe elementy. Możesz dać dostęp do takiej bazy całej grupie, z którą prowadzisz zajęcia i stworzyć Waszą prywatną wersję aplikacji.

1. Na potrzeby zajęć stwórz specjalny pokój, w którym dostępne będą jedynie wybrane przez Ciebie eksperymenty. Pozostałe kombinacje nie będą wtedy aktywne. Możesz wybrać np. jedynie doświadczenia związane z dźwiękiem i zakończyć warsztat wspólnym koncertem na skonstruowanych instrumentach.

2. Poproś grupę, aby przygotowała swoją własną instrukcję oraz wyjaśnienie eksperymentu, który wykonaliście. Następnie zaloguj się na swoje konto w CMS (Systemie Zarządzania Treścią), stwórz nowy eksperyment i wprowadź do niego utworzoną przez grupę treść.

3. Poproś grupę, aby nakręciła filmik z wykonania wybranego eksperymentu. Następnie zaloguj się na swoje konto w CMS (Systemie Zarządzania Treścią), stwórz nowy eksperyment i wprowadź do niego utworzoną przez grupę treść.

4. Poproś grupę, aby wymyśliła, przygotowała i opisała swój własny eksperyment. Następnie zaloguj się na swoje konto w CMS (Systemie Zarządzania Treścią), stwórz nowy eksperyment i wprowadź do niego utworzoną przez grupę treść.





Rady ogólne

do zajęć prowadzonych z użyciem aplikacji

- 1. Zaplanuj działania tak, aby aplikacja jak najdłużej pozostała ekscytująca dla uczestników i uczestniczek warsztatów.** Nie odkrywaj wszystkich kart od razu! Możesz np. zacząć od ograniczonego zestawu przedmiotów, potem wprowadzać kolejne, a następnie przejść do wspólnego modyfikowania treści aplikacji.
- 2. Zadbaj o wygodną przestrzeń i dostęp do przedmiotów bez niepotrzebnego chaosu.** Przestrzeń, w której prowadzisz warsztat może zachęcać, bądź zniechęcać do podjęcia działań. Pamiętaj, że „artystyczny nieład” niekoniecznie wspomaga kreatywność i sprawne działanie.
- 3. Od samej wiedzy niekiedy ważniejszy jest proces dochodzenia do niej.** To kombinowanie jest esencją eksperymentowania. Na próbach szukania rozwiązania uczymy się więcej i trwalej niż na samym poznaniu odpowiedzi.
- 4. Ufaj użytkownikom** – ktoś może więcej nauczyć się przez godzinę cięcia nożyczkami niż przez działanie, które z góry zaplanowałeś/aś. Ludzie często wybierają czynność, która w danym momencie jest dla nich najbardziej potrzebna nawet jeśli na pierwszy rzut oka wygląda dla nas na mało wartościową.
- 5. Nie bój się „nieprawidłowego” efektu eksperymentu** – eksperyment zawsze wychodzi, tylko czasem pokazuje coś innego niż zakładaliśmy. Nieoczekiwany efekt może powiedzieć więcej niż ten, którego się spodziewaliśmy.
- 6. Zadawaj pytania, a nie podawaj odpowiedzi!** Nawet jeśli na pytanie odpowie tylko jedna osoba, dużo więcej zastanowi się nad odpowiedzią. Rzucenie kolejnego faktu może przepaść w zalewie informacji.
- 7. Staraj się zadawać pytania, na które jest wiele poprawnych odpowiedzi, a nie takie, które wymagają jednej poprawnej.** Np. zamiast pytać „Ile księżyców ma Ziemia?” spytaj „Ile księżyców powinna mieć Waszym zdaniem Ziemia i dlaczego?”. Nawet jeśli odpowiedź zajmie więcej czasu będzie dużo głębsza i ciekawsza.
- 8. Rób przerwy** – są niezwykle potrzebne! Zrobienie przerwy tylko w teorii zabierze Ci czas zajęć. Dobrze zaplanowana przerwa pozwoli odpocząć uczestnikom warsztatów i złapać oddech, dzięki czemu będą sprawniej i chętniej działali, a na dodatek więcej zapamiętają.
- 9. Wzbudzenie ciekawości jest ważniejsze od przekazania masy wiedzy.** Pamiętaj, że na warsztacie uczestnik jest tylko chwilę, a całą resztę życia spędzi bez Ciebie. W godzinę, czy dwie nie przekażesz wszystkiego, czego pragniesz, ale możesz wyposażyć człowieka w narzędzia, dzięki którym ułatwisz mu samodzielne odkrywanie świata.



Scenariusze

● Przykład jak rozwinąć i rozpisać jeden z pomysłów na warsztat

1. Rozdaj każdemu z uczestników i uczestniczek tylko jeden przedmiot z puli. Żeby zrobić eksperyment wymagający większej ilości przedmiotów będzie musiał/musiała odnaleźć osobę, bądź osoby z tymi przedmiotami i dobrać się z nimi w grupę

Przebieg warsztatu:

1. Krąg powitalny i pytanie, co można zrobić z jednym z tych przedmiotów
2. Prezentacja aplikacji
3. Losowanie przedmiotów/ich symboli
4. Szukanie doświadczeń i łączenie się w pary
5. Czuwanie i eksperymentowanie
6. Krąg + ewentualna wymiana przedmiotu
7. Dalsze eksperymentowanie
8. Krąg
9. Zachęcenie do dalszego kombinowania bez pomocy aplikacji
10. Zakończenie

Krótki opis zajęć:

Uczestnicy najpierw sami zastanawiają się, co można zrobić używając prostych przedmiotów. Wymieniają się pomysłami. Kolejnym krokiem jest zaprezentowanie aplikacji, z której korzystamy i rozlosowanie pomiędzy uczestnikami ich podstawowych „składników”. Uczestnicy dobierają się w pary, bądź grupy i testują kolejne eksperymenty. Na koniec wyłączamy aplikację i szukamy kolejnych eksperymentów bez jej pomocy. Przy takim podejściu, uczestniczące w warsztacie osoby są poniekąd „zmuszone” do współdziałania i łączenia się w grupy. Współpraca nie jest bezsensowna, ponieważ istnieje bezpośredni powód do jej nawiązania. Zapoznając się z kolejnymi eksperymentami jednocześnie zapoznajemy się z kolejnymi osobami. Utworzona sytuacja wprowadza w działanie aplikacji i system kombinowania. Dodatkowo zostawia uczestnika ze zdrowym niedosytem i chęcią sprawdzenia kolejnych możliwości i kolejnych doświadczeń.

Grupa wiekowa: od 7 lat wzwyż

Czas trwania zajęć: 2 godziny zegarowe z przerwami

Cele zajęć:

• poznanie działania aplikacji • wykonanie kilku eksperymentów • integracja uczestników warsztatu • rozwijanie kreatywności • rozwijanie naukowego myślenia

Przed zajęciami warto:

- Poprosić w zaproszeniu, aby każdy kto może przyniósł na zajęcia smartfona/tablet
- Przygotować przestrzeń, w której będzie można wygodnie eksperymentować
- Przygotować przedmioty do eksperymentów

Co jest potrzebne do przeprowadzenia zajęć?

- kilka egzemplarzy każdego ze składników do eksperymentów (butelka, papier, nożyczki, woda, balon)
 - karteczki z symbolami każdego ze składników w liczbie odpowiadającej liczbie dzieci
 - przestrzeń, w której dzieci mogą siedzieć w kręgu
 - przestrzeń pozwalająca na wygodne przeprowadzenie eksperymentów
 - laptop, tablet lub telefon z dostępem do Internetu (do uruchomienia aplikacji)
- a najlepiej kilka egzemplarzy dowolnego sprzętu. Zajęcia przeprowadzisz najwygodniej jeśli na 4 uczestników będzie przypadał przynajmniej jeden sprzęt elektroniczny
- pomocny będzie rzutnik
 - dostęp do wody



Przebieg zajęć:

1. Przywitanie w kręgu. Szacowany czas: 10 – 15 minut

Dzieci siedzą w kręgu. Przedstaw się i opowiedz, jak będą wyglądały zajęcia. Zaprezentuj 5 przedmiotów, które będą używane podczas warsztatów (butelka, kartka, woda, nożyczki, balon). Poproś aby każde dziecko zastanowiło się co ciekawego można zrobić z jednym z tych przedmiotów, a następnie powiedziało swoje imię i pomysł na działanie. Jeśli dziecko nie ma pomysłu na ciekawe zastosowanie można zapytać, co najbardziej z tymi przedmiotami lubi robić/ jak ich używa najczęściej.

2. Wprowadzenie do zajęć – prezentacja aplikacji.

Szacowany czas: 5 minut

Zaprezentuj całej grupie działanie aplikacji. Możesz się posłużyć dostępną w niej instrukcją, lub opowiedzieć to własnymi słowami

3. Losowanie podstawowych składników. Szacowany czas: <5 minut

Rozłóż pomiędzy dziećmi karteczki z symbolami składników. Każde dziecko dostaje przedmiot, który wylosowało.

4. Szukanie doświadczeń i dobieranie się w pary bądź grupy. Szacowany łączny czas punktu 4 i 5 : 20 minut.

Dobrze, aby uczestnicy mieli dostęp do jak największej liczby sprzętu elektronicznego z uruchomioną aplikacją. Spytaj kto ma ze sobą smartphona i wyślij link do aplikacji wszystkim, którzy mają telefon. Uczestnicy mogą sprawdzać w aplikacji jakie doświadczenie można zrobić z przedmiotem, który otrzymali, albo łączyć się z innymi w grupy i wspólnie zyskiwać możliwość wykonania kolejnych eksperymentów. Ogranicz się do czuwania nad sytuacją. Krąż i sprawdzaj, czy ktoś potrzebuje drobnej pomocy, rady, lub zachęty.

5. Robienie eksperymentów. Szacowany łączny czas punktu 4 i 5: 20 minut

Podczas niektórych eksperymentów składniki „zużywają się” - przykładowo butelka może wymagać rozcięcia. Przygotuj trochę zapasowych materiałów i powiedz uczestnikom, że jeśli zużyją swój przedmiot mogą się do Ciebie zwrócić po nowy. Nie wyręczaj uczestników przy eksperymentach - pozwól im spokojnie kombinować i samemu dochodzić do rozwiązań.

6. Przerwa aktywno-interaktywna (krąg) + pytanie, czy chcą wymienić swój podstawowy składnik. Szacowany czas: 10 minut

Uprzedź uczestników mniej więcej 5 minut przed kręgiem, żeby powoli kończyli wykonywane eksperymenty. Zanim się zbierzecie zadbaj o to, aby wszystkie przedmioty zostały odłożone do wspólnego pojemnika. Krótko omów z uczestnikami eksperymentowanie. Spytaj ich np. Co im się najbardziej podobało? Co było najtrudniejsze? Który eksperyment najbardziej ich zadziwił i którym chcieliby się podzielić z resztą grupy? Co było dla nich najciekawsze? Pamiętaj, że nie wszyscy muszą się wypowiedzieć. Zachęcaj uczestników do zabrania głosu, ale tego nie wymagaj

7. Dalsze eksperymentowanie. Szacowany czas: 20 minut

Pod koniec kręgu poproś dzieci, aby zastanowiły się jaki przedmiot chciałyby teraz wziąć. Zasada jest podobna – każdy otrzymuje jeden przedmiot, ale tym razem nie losuje go, ale może samodzielnie dokonać wyboru.

8. Przerwa aktywno-interaktywna (krąg). Szacowany czas: 10 minut

Uprzedź ludzi mniej więcej 5 minut przed kręgiem, żeby powoli kończyli wykonywane eksperymenty. Poprowadź krąg tak samo jak poprzedni.

9. Eksperymentowanie bez pomocy aplikacji. Szacowany czas: 20 minut

Pod koniec spotkania w kręgu ogłoś, że teraz trochę zmienimy sytuację. Poproś uczestników o wyłączenie aplikacji i umieść wszystkie materiały na wspólnym stole. Zgromadźcie się przy stole z materiałami. Zanim zaczniecie zapytaj, co jeszcze ciekawego można by zrobić z tymi przedmiotami. Zbierz kilka pomysłów od dzieci i powiedz, że tym razem każdy może skorzystać z dowolnych przedmiotów i wykonać eksperyment, który wydaje mu się ciekawy. Zachęć ludzi do współpracy, ale ich do niej nie zmuszaj.

10. Krąg kończący i podsumowanie. Szacowany czas: 10 minut

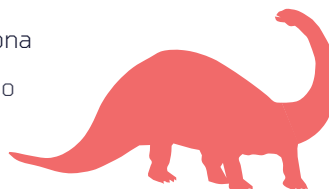
Uprzedź ludzi mniej więcej 5 minut przed kręgiem, żeby powoli kończyli wykonywane eksperymenty.



Zanim zbierzecie się w kręgu, zadbaj o to aby wszystkie przedmioty zostały odłożone do wspólnego pojemnika. Krótko omów ostatni etap i zarazem cały warsztat. Zapytaj uczestników, czy chcą się podzielić eksperymentem, który sami wymyślili. Możesz spytać także, które eksperymentowanie najbardziej im się podobało i dlaczego. Spytaj, co jeszcze mogliby zrobić mając więcej czasu. Zwróć uwagę na to, że na zajęciach korzystaliście z tanich i łatwo dostępnych przedmiotów – zachęć tym samym do dalszego eksperymentowania w domu. Koniecznie podziękuj uczestnikom za warsztat. Jeśli chcesz możesz przesłać na ich maile/telefony link do aplikacji.

Inne

- Zrób przerwę jeśli tylko wyczujesz, że jest potrzebna
- Podany czas jest tylko orientacyjny. Wedle swojego wycucia i potrzeb grupy dowolnie wydłużaj, bądź skracaj rozmaite etapy



Przykład scenariusza do warsztatów online stworzonego z połączenia dwóch pomysłów.

1. Podziel uczestników na grupy. Zadbaj, aby każda grupa miała dostęp do materiałów. Zdecyduj, czy wolisz dać wszystkim te same materiały, czy zróżnicować grupy pod tym względem. Następnie wyznacz czas na odszukanie i przećwiczenie wybranego przez grupę eksperymentu.

Poproś o prezentację wybranego eksperymentu pozostałym grupom. Zadbaj, aby podczas prezentacji inne grupy skupiły się na oglądaniu aktualnej prezentacji. Jeśli starczy czasu zachęć, aby teraz uczestnicy wykonali doświadczenia zaprezentowane przez pozostałe grupy.

2. Wybierz, lub pozwól grupie wybrać jeden konkretny eksperyment. Następnie wspólnie wykonajcie go krok po kroku. Po podstawowym wykonaniu, daj uczestnikom czas na szukanie modyfikacji, zadawanie pytań i szukanie na nie odpowiedzi.

Przebieg warsztatu:

1. Wprowadzenie, przywitanie i sprawdzenie, czy wszyscy mają zebrane przedmioty do eksperymentów
2. Prezentacja aplikacji
3. Wspólne wykonanie jednego prostego doświadczenia
4. Omówienie eksperymentu, zebranie wniosków, uwag itp.
5. Podział na grupy, wyjaśnienie zadania i podział na pokoje
6. Praca w pokojach
7. Prezentowanie eksperymentu pozostałym grupom
8. Omówienie, pytanie, pożegnanie

Krótki opis zajęć:

Zajęcia do prowadzenia online. Zaczynamy od zaprezentowania aplikacji i wspólnego zrobienia eksperymentu. Następnie dzielimy uczestników na grupy. Każda grupa przeprowadza wybrany eksperyment, a potem prezentuje go na forum.

Sugerowana grupa wiekowa: od 9 lat wzwyż

Czas trwania zajęć: 2 godziny lekcyjne (90 minut)

Cel zajęć:

• poznanie działania aplikacji • wykonanie kilku eksperymentów • rozwijanie umiejętności robienia prezentacji • rozwijanie kreatywności • rozwijanie naukowego myślenia

Co jest potrzebne do przeprowadzenia zajęć?

- komputer,
- kartka, butelka, nożyczki, woda, balon

Przed zajęciami

- Poproś uczestników, aby przygotowali po kilka egzemplarzy każdego z podstawowych przedmiotów/składników (butelka, nożyczki, kartka, woda, balon). Samemu również je przygotuj.
- Wybierz eksperyment, który chcesz wspólnie przeprowadzić.



Przebieg zajęć:

1. Przywitanie + rozgrzewka + sprawdzenie, czy każdy ma zebrane przedmioty. Szacowany czas: 10 minut

Przywitaj wszystkich uczestników. Poproś, aby każdy włączył kamerkę i powiedział swoje imię pokazując jednocześnie rzeczy, które zgromadził do eksperymentów.

2. Wprowadzenie do zajęć – prezentacja aplikacji. Szacowany czas: 5 minut

Zaprezentuj całej grupie działanie aplikacji. Możesz się posłużyć dostępną w niej instrukcją, lub opowiedzieć to własnymi słowami

3. Wspólne przeprowadzenie eksperymentu. Szacowany czas: 10 minut

Wybierz eksperyment do wspólnego wykonania. Dobierz jego trudność do wieku i umiejętności osób biorących udział w warsztacie. Dobrze, aby nie był zbyt długi, ani zbyt trudny, tak by jego wykonanie nie zajęło zbyt dużo czasu. Dobrym wyborem zdaje się np. „Wdmuchiwanie kulki do butelki” (wymaga kartki i szklanej butelki), „Naelektryzowany balon” (balon, kartka), „Spadanie” (kartka, kartka). Na początek udostępniij swój ekran i zaprezentuj wybrany eksperyment oraz jego instrukcję. Po chwili skończ udostępnianie i wraz z uczestnikami wykonaj eksperyment realizując kroku po kroku jego instrukcję

4. Omówienie eksperymentu. Szacowany czas: 10 minut

Zapytaj, co uczestnicy zaobserwowali. Krótko omów ich spostrzeżenia i wspólnymi siłami zastanówcie się dlaczego doszło właśnie do takiego efektu. Następnie udostępniij swój ekran i zaprezentuj wyjaśnienie przeprowadzonego eksperymentu. Zapytaj jak można by jeszcze zmodyfikować ten eksperyment i czy chcieliby jeszcze coś sprawdzić.

5. Podział na grupy + wysłanie linku do aplikacji + wytłumaczenie zadania. Szacowany czas: 5 minut

Podziel uczestników na 3-4 osobowe grupy i opowiedz jakie zadanie ich czeka. „Za chwilę przydzielę Was do oddzielnych pokoi i wyślę wszystkim link do aplikacji. Posprawdzajcie chwilę jak działa i uzgodnijcie w grupie, który eksperyment chcecie wykonać. Przeprowadźcie go, a następnie zastanówcie się w jaki sposób moglibyście zaprezentować go reszcie i o czym warto byłoby opowiedzieć. Za 20 minut spotkamy się wszyscy z powrotem i każda grupa zaprezentuje eksperyment, który wybrała oraz opowie, o czym nam mówi to doświadczenie.” Następnie zgodnie z zapowiedzią przydziel uczestników do pokoi i prześlij im link do aplikacji.

6. Czuwanie nad grupami w pokojach. Szacowany czas: 20 minut

Przeskakuj od czasu do czasu między pokojami, aby sprawdzić, czy któraś z grup nie potrzebuje pomocy i czy dobrze zrozumieli zadanie, które mają do wykonania. Nie bój się zostawić grup na dłużej bez Twojej obecności – praca bez „nadzoru” często jest niezwykle owocna! Jeżeli któraś grupa wykona zadanie przed czasem zachęć ją do przemyślenia dokładnego sposobu prezentacji, przećwiczenia go, bądź poszukania dodatkowych ciekawostek. Ewentualnie zachęć do poszukania i przeprowadzenia kolejnych eksperymentów. Na kilka minut przed upływem czasu zajrzyj do każdego z pokoi i dopytaj się, czy są już gotowi do prezentacji, a jeśli nie ile jeszcze czasu potrzebują.

7. Prezentacja eksperymentów. Szacowany czas: 15 minut

Każda z grup po kolei prezentuje przygotowany przez siebie eksperyment. Zadbaj o komfort każdego z prezentujących oraz o to, aby reszta osób uważnie oglądała prezentacje. Po prezentacji zapytaj, czy pozostałe grupy chcą zadać jakieś pytanie i ewentualnie zadaj swoje pytania.

8. Omówienie eksperymentów/ prezentacji. Szacowany czas: 10 minut

Zapytaj uczestników, co było najtrudniejsze, co najłatwiejsze, a co najciekawsze. Postaraj się docenić przynajmniej jeden element z prezentacji każdej z grup. Skup się na pozytywach – zadanie było dość trudne i nie ma potrzeby wyszukiwania błędów.

9. Zakończenie zajęć. Szacowany czas: 5 minut

Podziękuj wszystkim uczestnikom za warsztat. Zachęć do dalszego korzystania z aplikacji i wykonania eksperymentów, które prezentowały inne grupy.

Inne:

- Zrób przerwę jeśli tylko wyczujesz, że jest potrzebna
- Podany czas jest tylko orientacyjny. Wedle swojego wycucia i potrzeb grupy dowolnie wydłużaj, bądź skracaj rozmaite etapy

