

BØRN FORDYBER SIG I

TELEFON

40 børn går hver onsdag aften til kodning i foreningen Coding Pirates, som holder til på Skanderup Efterskole. Her får deres vilde computeridéer vinger - og takket være de frivillige behøver børnene ikke længere sidde alene på værelset og prøve at regne det hele ud selv, fordi de ikke har voksne omkring sig, der kan lære dem det, som de gerne vil vide.

3D-printerne står på rad og række i et hjørne og lyser i blå og grønt. En sagte brummen akkompagnerer en printers bevægelser, der langsomt former et navneskilt i sort filament. I det modsatte hjørne har nogen bygget en robotlabyrint ud af en stor spånplade, og store kasser med plasticslanger, hjul og Lego-dimser står på et bord og venter bare på at blive samlet op af ivrige børnehænder, der lige ved, hvad de skal bruges til.

En masse børn har smækket deres computere op på det lange bord i Skanderup Efterskoles it-lokale. Snart er de fordybet i skærmens hemmeligheder - eller i snak med en af de voksne, som er ikklædt sorte t-shirts med logoet "Coding Pirates". Onsdag aften er klubafften for 40 børn på 8-15 år, som opdelt i to hold efter alder mødes for at nørde med deres store interesse: Teknologi. Her i klubben bestemmer man selv, hvad man vil lave - om man har lyst til at designe hjemmesider, programmere Mindstorm-robotter, bygge sine egne figurer i Minecraft eller udvikle sit helt eget computerspil.

Caterina Micolizio på 13 år viser stolt sin skærm frem. Tre aftener har hun brugt på at fremrylle en Coding Pirates-figur inde i spillet Minecraft. Hurtigt trykker hun på en tast, og et nyt skærmbillede toner frem. Et fremmed sprog kommer frem på skærmen: Ord, tegn og bogstaver a la up (11), left (11), back (1), box (159, 10, 7, 5) fylder hele skærmen, og Caterina forklarer, at det er koderne, som hun har brugt for at få figuren til at se ud, som den gør.

- Det er ikke så svært, men det kræver tålmodighed. Det er virkelig sejt at kunne lave sine helt egne figurer. Jeg har altid godt kunnet lide at lege med computeren, men her lærer man en masse nyt. Det er fedt, siger hun og forklarer, at it i skolen er alt for grundlæggende.

- Der lærer man jo nærmest kun det, som man kan i forvejen. Det er næsten eleverne, der lærer læreren, hvad de skal gøre, griner hun.

Caterina er her sammen med sine søskende og sin kammerat Sverre Padkjær Gejl. Han har travlt oppe ved en stor, rund plasticarena, hvor han er ved at afprøve sin et kilo tunge robot. Han vifter med en hånd foran næsen på den for at se, om den reagerer, som den skal. Så sætter han hånden mod robotens front for at give den lidt modstand.

- Jeg har programmeret den til at være stærk, siger han og må da også presse til for at holde robotten tilbage.

Tilfreds griber han robotten og sætter den på vægten for at se, om den holder sig inden for sin vægtklasse. Det gør den - med sølle ni gram. Han jubler. Han er et skridt nærmere at være klar til den robotturnering, som han har tilmeldt sig og gerne vil vinde.

Her skal børnene og de robotter, som de har bygget og programmeret, dyste mod hinanden i discipliner som kendt og ukendt labyrint samt robotsumobrydning. Sverre skal med, og han glæder sig til at vise, hvad han kan - og til at se, hvad de andre har lavet.

Sverre forklarer, at han har meldt sig til Coding Pirates for at lære noget mere om robotbygning.

- Jeg ved ikke, hvor jeg skulle have lært det, hvis ikke det var her. Jeg har prøvet på internettet, men der er ikke rigtigt noget for børn. Herude er der altid nogle voksne, der kan hjælpe. De ved megameget, og hvis de ikke ved det, finder de ud af det, siger han.

Selvlærte børn

Alle de voksne på stedet er frivillige. Der er tekniske frivillige - som datamatikeren, webudvikleren, programmøren og ingeniøren - og så er der pædagogiske frivillige. Jens Andersen-Mølgaard, der fungerer som afdelingsleder, er



LOGGI



Jalte Markus Petersen, til venstre, og Philip Overlund Roost, til højre, lytter koncentreret til frivillig Isak Gjedbo, der instruerer dem i at lave et 3D-print til deres sumorobot. Foto: Maria Tuxen Hedegaard

FAKTA

CODING PIRATES

- Holder hver uge klubaftener med fokus på elektronik og innovation for cirka 1500 børn. Dobbelt så mange står på venteliste.
- Bruges af flere drenge end piger – men andelen af piger er stigende
- Lærer børn på 7-17 år at programmere egne spil, 3D-printe, bygge robotter, lave hjemmesider og så videre.
- Blev stiftet som en frivillig organisation i 2014 af Martin Exner og Christian Hjort Lund
- Består i dag af flere end 50 afdelinger over hele landet - herunder i Skanderup, Esbjerg, Tønder og Sønderborg. Flere afdelinger er på vej - blandt andet i Kolding.
- Er en af de bærende kræfter bag pilotprojektet Coding Class, som har en mission om at få it-undervisning på skoleskemaet.
- Byder frivillige velkomne.
- Se mere på codingpirates.dk.