



- Det sjoveste er at se, hvordan man selv kan skabe noget, der bevæger sig, lyder det fra Kiera på 14 år, der er kode-pirat sammen med syv andre jævnaldrende. På billedet ses Kiera sammen med 13-årige Malthe.

Foto: Jørgen C. Jørgensen

» Det sjoveste er helt klart, når man kan se, at man ved at rykke rundt på nogle klodser i et program kan skabe noget sjovt for én selv og andre.

Kiera, en kode-pirat i Domus Felix

Piraterne er rykket ind

GAMING: »Coding Pirates« - otte unge søulke - har indtaget Domus Felix, hvor de lærer at programmere. Med havet som tema.

Af Ea Lykke Schausen

LEJRE: Det er mange år siden, der sidst har været pirater i de europæiske farvande. Men hvor atypisk det

end lyder, så er realiteten, at en håndfuld pirater alligevel har forvildet sig på land og har indtaget Domus Felix i Lejre. Der er dog hverken træben eller papegøjer at spotte, når man tager forbi kulturhuset, hvor de otte søulke har slået sig ned.

Heller ikke sorte flag med kranier malet på er at spotte. I stedet bliver man her mødt af en række computere, og foran hver af dem, sidder en af de otte pirater. Coding Pirates kalder de sig. Og de er langt fra som andre

pirater.

- Vi er her for at programmere. Lige nu laver vi eksempelvis vores egne computerspil, fortæller 13-årige Malthe, der hver onsdag eftermiddag går til kodning i kulturhuset.

Et liv under havet

Helt væk fra de syv havestørste lovbrudere er de otte kode-pirater dog ikke. De har nemlig valgt at holde sig til emnet »havet« for deres spil denne onsdag. Valget stod mellem to af de ting,

Se flere billeder



pirater for det meste elsker højest. Smykker eller havet. Efter nøje overvejelse endte de med at gå med sidstnævnte.

- Jeg er i gang med at lave et spil, hvor fisken skal fange mad, fortæller 14-årige Kiera og uddyber:

- Det gør jeg ved at sammensætte nogle klodser i et program, og så kan vi bestemme, hvad der eksempelvis sker, når man trykker på pilene.

Holdet har fået 45 minutter til at sammensætte klodser, og når tiden er gået, burde der meget gerne være otte spil, som de kan afprøve. Og det er især den del, Kiera glæder sig til:

- Det sjoveste er helt klart, når man kan se, at man ved at rykke rundt på nogleklodser i et program kan skabe noget sjovt for en selv og andre.

Har lavet 50 spil

På en anden skærm svømmer en lille klavnefisk ivrigt rundt og forsøger at fange et af de mange brune søpindsvin, der iler hen over skærmen.

- Hvis vi nu tager den her, lyder det fra 13-årige Malthe, mens han med musen hiver en grå klods frem midt på skrivebordet;



- Jeg glæder mig til, vi skal flyve med modelfly, fortæller 13-årige Malthe, der er en ferm koder og har kodet, siden han gik i 3. klasse.

- Så kan vi få et point, hver gang vi får fat i et pindsvin!

Nikkende og helt opslugt af de flygtende, runde animationsdyr på skærmen, flakker siddemakkerens blik hurtigt hen for at følge med i, hvad Malthe laver.

- Det er jo sjovt at få tingene til at gøre noget, lyder det fra Malthe, der uddyber, at for ham er det sjoveste ikke at spille, men at skabe spillene.

- Jeg har programmeret spil, siden jeg gik i 3. klasse. Jeg har nok lavet omkring 50 spil i alt.

Socialt nørderi

Coding Pirates er en non-profit organisation, der promoverer IT-kreativitet hos børn i alderen 7- 17 år gennem klubaftener, events og aktiviteter. I Lejre kaster piraterne sig primært over spilprogrammering - og så er der planer om, at de skal

have gang i et modelfly.

- Deltagerne her er fra ni år og op efter, og det er meget tydeligt, at især de yngste foretrækker at programmere, lyder det fra holdets underviser, Theis Kristensen.

han har dog en forventning om, at når børnene føler sig mere stærke i det, kan man øge niveauet endnu mere.

- Lige nu handler det jo om, at børnene skal blive fortrolige med at kode og lære, hvad det er for en måde, man tænker på, siger underviseren, der, foruden at undervise frivilligt på holdet sammen med medunderviseren Lasse Dalegaard, arbejder som IT-programmør hos Danske Bank.

- Vi skal lige finde niveauet og mærke efter, hvad der er sjovest. For det er jo i sidste ende det, der er vigtigt. At børnene har det sjovt og kan hygge sig sammen.



Holdet varer halvanden time, én gang om ugen. Men kode-programmet kan nemt tilgås hjemme fra familiens egen computer, så børnene enten kan vise og spille spillet med familien eller fortsætte med at programmere, når holdet er slut. Her ses underviser Theis Kristensen med nogle af de unge.