

Nekateri univerzitetni učitelji so začeli projekt, katerega namen je bil dokazati, da se da informatiko in z njo povezana znanja učiti. Razmišljali so o načinih, kako dijake srednjih šol učiti informatiko.

Razvili so učinkovite multisenzorne metode in programska orodja, da bi izboljšali proces poučevanja-učenja elementarnih algoritmov za urejanje podatkov.

Njihov namen je bil dijake aktivno vključevati v učni proces. Razmišljali so o tem, kako bi lahko uporabili ples pri poučevanju informatike. Tako so učitelji razvili metodo, ki kombinira glasbo, ples, ritem in odrsko predstavo, da bi učili osnove programiranja.

Povabili so dijake, ki radi plešejo, da sodelujejo v projektu. Vsak dijak je odigral vlogo številke, ki jo je imel na oblačilih. Učitelji so želeli pokazati, da je učenje informatike lahko praktično in prijetno.

Uporabili so romunske, madžarske, nemške in romske koreografije folklornega plesa, pri čemer niso želeli le predstaviti različnih algoritmov za urejanje podatkov, ampak tudi kulturno raznolikost v Transilvaniji, Romuniji.

V okviru projekta so ustvarili 6 video posnetkov, v katerih so uporabili različne tipe folklornega plesa. V tem video posnetku ste videli enega izmed algoritmov za urejanje podatkov, in sicer enega hitrega tipa, za katerega so uporabili vrsto madžarskega fantovskega plesa.

Ti video posnetki so postali zelo popularni. Skoraj 1.8 milijonov ljudi si jih je ogledalo. Posnetki so prejeli več kot 12 tisoč všečkov iz več kot 200 različnih držav.

Text source: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1064323>.