

CODERDOJO QUICK GUIDE

Laura De Biaggi E-mail: lauradebiaggi@gmail.com

Coderdojo è:

Una palestra di "coding" per bambini e ragazzi dai 7 ai 17 anni dove si impara a condividere e a collaborare. Qui si ha l'opportunità di scoprire e capire la tecnologia che plasma il mondo in cui viviamo imparando a costruire ad esempio giochi, app e siti web. Inoltre si potenziano alcune competenze complementari come il pensiero logico, il "problem solving" e la capacità di comunicare.

Coderdojo è anche un movimento internazionale aperto, gratuito e inclusivo a cui partecipano più di 60 paesi nel mondo.

Coderdojo con Scratch (7-12 anni)

Strumenti

Ogni partecipante deve dotarsi di un personal computer in grado di collegarsi a Internet e sul quale siano installati i principali sistemi operativi conosciuti.

È possibile quindi lavorare sia attraverso la versione online di Scratch (https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=home) sia attraverso la versione locale da scaricare e installare (<https://scratch.mit.edu/scratch2download/>). Utilizzando la versione online è possibile creare un proprio account nel quale salvare tutti i lavori fatti e riprenderli in un secondo momento. Oltre al personal computer è necessario portare con sé il caricatore dello strumento.

Registrazione

E' possibile registrarsi alla rete Coderdojo seguendo le istruzioni qui riportate:

<https://coderdojo.com/start-a-dojoo/>

Organizzazione

La location prescelta per ospitare il Coderdojo deve essere fornita in modo particolare di: tavoli; sedie; prese di corrente (almeno una per ogni computer); connessione Wi-Fi funzionante in grado di supportare la connessione contemporanea di decine di dispositivi; un proiettore dedicato al mentor che eseguirà la formazione. Il mentor è colui che guida i partecipanti al Coderdojo e facilita il loro apprendimento e lo sviluppo del compito o progetto assegnato.

Logistica

Un Coderdojo è generalmente scandito da diversi momenti: 15 minuti di accoglienza e benvenuto; 20 minuti di formazione a cura del mentor; il tempo restante dedicato all'attività individuale con una pausa nel mezzo; 15 minuti per la compilazione finale di un semplice questionario di feedback; 15 minuti per la proclamazione dei partecipanti e la distribuzione degli attestati di partecipazione.

Materiali

È opportuno che a ogni postazione siano già presenti i seguenti documenti che potranno essere consultati dai partecipanti.

Esempio:

- Schede di Scratch - <https://cdn.scratch.mit.edu/scratchr2/static/95f8025b5d5663c8eca07b96a66ef8d6/pdfs/help/it/Scratch2Cards.pdf>;
- Fogli di esercizi d'esempio o storie (Story Telling) da costruire, strutturati sulla base del target.

Documenti in fac-simile per il questionario di feedback e l'attestato di partecipazione possono essere reperiti qui:

(<https://drive.google.com/folderview?id=0B4Z9HGSxyqvYskVfWXZaRUUpBdnM&usp=sharing>)

Approcci

I partecipanti al Coderdojo, dopo aver assistito alla fase di formazione, saranno autonomi nel procedere nell'attività con Scratch, scegliendo di esplorare la piattaforma, cominciare a svolgere esercizi semplici o medi oppure studiare i progetti già caricati nella piattaforma (https://scratch.mit.edu/explore/?date=this_month) e provare a replicarli. I mentor hanno il compito di monitorare l'andamento del Coderdojo e la possibilità di intervenire dietro richiesta di aiuto oppure nel caso in cui si rendano conto che il partecipante si trova in difficoltà. Il mentor non deve sostituirsi al partecipante nello svolgimento dell'attività ma, ponendosi la regola di non toccare mai il mouse e il computer, deve guidare passo dopo passo il partecipante nel trovare la soluzione al

problema. Eventuali errori di svolgimento non costituiscono un grave problema ma devono essere considerati come uno stimolo a trovare soluzioni creative per il lavoro in corso.

Altre fonti e materiale utile per il coding

- <http://www.programmailfuturo.it/>

In particolare qui si trovano delle lezioni "tradizionali" cioè senza la necessità di un computer:

<http://www.programmailfuturo.it/come/lezioni-tradizionali>

oppure lezioni "tecnologiche" che necessita invece di un computer per studente:

<http://www.programmailfuturo.it/come/lezioni-tecnologiche>

Si può proporre un'ora del codice:

<http://www.programmailfuturo.it/come/ora-del-codice>

con lezione tradizionale o tecnologica.

- Qui si trovano lezioni di coding organizzate per fasce di età:

<https://studio.code.org/>

- Attività proposte per bambini di 5/6 anni:

Coderkids, un laboratorio di programmazione unplugged:

<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=4746>

The Foos: <http://www.thefoos.com/hourofcode/>

Cody e Roby: <http://codeweek.it/cody-roby/>