

Scratch Day - CoderDojo

Tiago Miguel Correia Diogo

Relatório de Aprendizagens

Resumo—O Scratch Day é um evento à escala global que celebra a linguagem de programação Scratch. Por ser um evento destinado a pessoas de todas as idades e de qualquer tipo de formação profissional, acarreta grandes desafios organizacionais e de desenvolvimento de desafios e actividades. Desafios aumentados pela diversidade de organizadores prontos a dar o seu contributo para a realização deste evento. A realização deste evento possibilita aos participantes, dependendo dos seus conhecimentos prévios, obter um primeiro contacto com a programação ou por outro lado um aumento e diversificação das suas aptidões. Ao mesmo tempo permite aos participantes passarem algumas horas com alunos de um curso de informática, desmistificando questões sobre o que de facto se faz no curso, a sua abrangência profissional e a importância da programação na vida de um engenheiro informático. Todos os contactos, planeamento, ciclos de aprovação de conteúdos, execução, finalização e análise pós-evento, deram muito trabalho aos seus envolvidos, mas ao mesmo tempo, dotaram-nos de um conjunto de experiências, valências e conhecimentos que sem dúvida nos ajudarão na vida futura.

Palavras Chave—coder dojo, scratch, programação, ensino

isto não é um resumo do documento

Difícil distinguir entre afecto organizacionais e competências transversais! Qual??

1 INTRODUÇÃO

A ORGANIZAÇÃO de um evento bem sucedido implica um grande trabalho e empenho por parte dos seus organizadores para que tudo corra conforma previsto, ou pelo menos, caso imprevistos aconteçam, que possa ser dada uma resposta rápida e consistente ao problema encontrado. No caso de eventos que envolvam elevado contacto com público jovem, mais trabalhosa é a tarefa de encontrar desafios e actividades que despertem o interesse deste público e o mantenha focado durante o decorrer da actividade. Enquanto actividade altamente dinâmica, focada num público jovem, e cujos conhecimentos sobre o tema não são claramente conhecidos à partida, o ScratchDay foi um teste às nossas capacidades de organização e adaptabilidade enquanto responsáveis pelo evento. Todas as componentes de planeamento, distribuição de tarefas e execução, combinado com o feedback dos participantes envolvidos permite tirar conclusões

sobre o sucesso da actividade, ao mesmo tempo que nos dota de um conjunto de experiências e conhecimentos que contribuem para o nosso desenvolvimento pessoal e nos ajudarão ao longo do nosso percurso profissional. De seguida são apresentadas as várias fases envolvidas na realização da actividade, bem como os resultados e conclusões obtidas.

2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O número de desafios presente na organização deste evento superou largamente as expectativas dos envolvidos. Visto esta ser uma actividade organizada por um número alargado de elementos, envolvendo alunos de ambos os campi e parceiros externos dedicados a actividades semelhantes (equipa CoderDojoLx) foi possível contar com a experiência e dedicação de indivíduos altamente motivados para uma boa execução da actividade, mas envolveu por outro lado, um esforço acrescido na comunicação, debate a aprovação de ideias. O facto, digno de louvor, das várias equipas quererem dar o seu contributo fez com que existisse a necessidade de sermos flexíveis nos nossos objectivos, sendo capazes de dar o braço a torcer em prol de uma boa relação

- Tiago Miguel Correia Diogo, nr. 73559,
E-mail: tiago.diogo@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior Técnico,
Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a Junho 27, 2015.

| (1.0) Excellent | LEARNINGS | | | | | | DOCUMENT | | | | | | |
|-----------------|-------------|------------|-------------|-----------|------------|-------|--------------|-------------|----------|------------|-------------|-----------|-------|
| (0.8) Very Good | Context × 2 | Skills × 1 | Reflect × 4 | Summ × .5 | Concl × .5 | SCORE | Struct × .25 | Ortog × .25 | Exec × 4 | Form × .25 | Titles × .5 | File × .5 | SCORE |
| (0.6) Good | 0.7 | 0.6 | 0.7 | 0.5 | 0.6 | | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | |
| (0.4) Fair | | | | | | | | | | | | | |
| (0.2) Weak | | | | | | | | | | | | | |

O que é a Alameda?

de cooperação entre equipas e dessa forma permitir que todos ficassem plenamente envolvidos na actividade. Em adição às questões de comunicação, é importante realçar a diferença de idades entre os envolvidos. Enquanto que na Alameda a equipa tinha aproximadamente a mesma idade, essa relação etária não se verificou entre equipas, pelo que foi necessário manter um grau de profissionalismo e respeito nos nossos tratos com os restantes elementos.

3 COMPETÊNCIAS ADQUIRIDAS

3.1 Contactos Iniciais

Aquando da integração dos elementos alocados por via da cadeira de Portfólio ao grupo já existente do CoderDojo para a realização do evento Scratch Day, algumas questões do foro organizacional já tinham sido decididas, nomeadamente a tentativa de ter como local para a realização do evento o Pavilhão do Conhecimento Ciência Viva. Desse modo, foi necessário aceitar os pontos decididos anteriormente embora pudessem existir ideias e locais igualmente apropriados entre as nossas sugestões. Isto demonstra respeito pelas decisões e pelo trabalho prévio investido por parte da organização anterior, sendo por isso alvo da nossa atenção. Após contactos por parte da equipa CoderDojoLx, ficou combinado uma visita às instalações do Pavilhão do Conhecimento para verificar se as condições fornecidas pelo espaço seriam adequadas à realização do evento. Uma vez que estamos a actuar como representantes do CoderDojo Técnico e em última análise do Instituto Superior Técnico perante a instituição anfitriã, é de máxima importância demonstrar um grau adequado de profissionalismo e transmitir uma ideia de responsabilidade, principalmente porque as nossas acções e resultados da visita iriam ser reflectidos na imagem que a equipa de gestão do Pavilhão do Conhecimento tem sobre a nossa instituição e influenciaria certamente no grau de confiança e facilidade na cedência de espaços e recursos do pavilhão. Por esse motivo tentámos sempre ter em atenção todas as indicações sobre o funcionamento e restrições associadas ao uso do espaço impostas pela instituição anfitriã. Tudo isto ao mesmo

tempo que mantínhamos uma relação aberta de comunicação escrita e oral. Este excelente relacionamento permitiu um bom planeamento e aprovação de actividades que de seguida se explana em maior detalhe.

3.2 Planeamento e Aprovação

Tal como indicado previamente, a organização do evento esteve a cargo de duas equipas CoderDojo, pelo que se tratou de um planeamento e aprovação de ideias conjunta. De forma a facilitar a criação de actividades apropriadas à idade dos participantes, foi decidido realizar uma divisão por faixas etárias, ficando a equipa CoderDojoLx encarregue dos mais novos e a equipa CoderDojo Técnico a cargo dos mais velhos. Apesar desta divisão, ambas as equipas tiveram em conta as necessidades uma da outra no uso dos espaços e recursos disponíveis, mostrando um espírito de equipa entre organizadores, fundamental para um evento com sucesso. Com esta postura de partilha e distribuição amigável de recursos treinámos a nossa flexibilidade e capacidade de adaptação de actividades às restrições não existentes caso estivessemos nós a alojar o evento, o que mostrou ser um desafio adicional. Dessa forma, e mediante comunicação franca e aberta entre organizadores, foi possível delinear, expor, elaborar e aprovar as actividades que as equipas iriam apresentar aos participantes sem entrar em despiques e exaltações que por vezes surgem devido à diferença de opiniões entre o comité organizacional.

3.3 Execução e Finalização

É durante a fase de execução que percebemos se o nosso trabalho anterior foi suficiente, ou se damos de caras com situações imprevistas e inesperadas. Embora a interacção com público jovem seja altamente volátil e imprevisível, todos os participantes eram calmos e respeitadores dos recursos e instalações, o que facilitou o nosso trabalho e deu descanso a essa nossa preocupação. Assim sendo pudemos dedicar a nossa atenção no acompanhamento faseado e aqueduoado ao nível de conhecimento dos participantes de acordo com a sua experiência prévia com programação. Foi nesta fase que o

trabalho de equipa foi seriamente necessário e produtivo visto que o público do evento necessitava de acompanhamento constante e as dúvidas abundavam, pelo que o esforço e empenho da equipa foi fundamental. Foi também nesta fase em que entendemos a importância da distribuição correcta de tarefas e actividades, pois surgiram perguntas muito específicas sobre certos módulos da programação em que foi necessário reconhecer perante os participantes que não sabíamos a resposta para as suas dúvidas mas que iríamos chamar o elemento responsável e capacitado a responder à questão do participante. Visto que tanto participantes como organizadores, talvez até mais os organizadores, estavam a gostar genuinamente da actividade e de acompanhar estes potenciais estudantes de informática nos seus primeiros passos, a gestão correcta de tempo também foi algo que tivemos de ter em atenção. Garantir que o encadeamento de desafios e actividades era completado a tempo e horas para nem sobrecarregar os participantes nem fazer com que desligassem da sessão e perdessem o interesse foi um desafio para nós, mas com a cooperação da equipa do Pavilhão do Conhecimento conseguimos dar uma resposta adequada a esse desafio. Por fim e já com a actividade a terminar, foi tempo de introduzir as sessões regulares das equipas CoderDojo tanto aos participantes como aos muitos pais que os acompanharam e responder às perguntas de pais preocupados com como tinha corrido o dia e quão boa seria uma carreira em informática. Usando de empatia para com estes pais, ficámos ainda depois da hora a responder ao que sabíamos e a dar um feedback mais aprofundado sobre o curso de informática no Instituto Superior Técnico (IST).

3.4 Análise Retrospectiva

Para nós, alunos, é um prazer poder mostrar facetas da nossa área profissional a pessoas interessadas. Quando é possível aliar esta partilha de interesses mútuos a uma actividade interactiva e de uma forma divertida ainda mais interessante se torna essa partilha. No entanto é importante sermos realistas e verificar se estaremos a ir de encontro aos que

os participantes querem e não aquilo que nós queremos mostrar. Por vezes podemos ser levados a dar demasiada informação ou focar em certos aspectos que consideramos interessantes mas que não são adequados ao público alvo. Neste aspecto penso que analisando o foco dos participantes durante a maioria da sessão, sem grandes distrações ou perda aparente de vontade de participar na sessão, então talvez estejamos com um modelo de actividades interessante e estejamos de facto a colaborar para a divulgação adequada da informática às camadas mais jovens. Apesar deste resultado positivo sobre aqueles que estiveram presentes, é importante relatar e melhorar na questão das presenças, visto que o número de inscritos ficou aquém das expectativas. Isto mostra-nos que muito provavelmente teramos de melhorar as nossas capacidades de promoção da iniciativa nas sessões futuras para que mais jovens possam ser abrangidos e ter este contacto positivo com a programação.

4 CONCLUSÃO

Apesar das dificuldades iniciais respeitantes à heterogeneidade do grupo organizacional, a equipa conseguiu ter um bom relacionamento, o que contribuiu para a realização de um evento bem sucedido. Com esta experiência pude comprovar a importância do trabalho em equipa e as vantagens em manter um tom cordial e respeitoso mesmo na presença de um interlocutor não tão amigável. O evento, planeado e executado deu-me uma vista sobre a organização de eventos para público jovem que nunca tinha tido, e uma visão dos desafios e necessidades deste público jovem, experiência que levo comigo e que poderão ser de grande utilidade no meu percurso profissional e como pessoa. Apesar de não sabermos os efeitos que eventos como este podem ter na vida dos participantes, espero que pelo menos este contacto os possa ter ajudado a entender mais um pouco sobre o universo da programação e que esta introdução à informática seja de proveito quando tiverem de fazer escolhas na sua vida futura.

*Levando apenas a conclusão
como fio a obter qual
o assunto da sessão?*

AGRADECIMENTOS

Devido à sua importância e trabalho realizado para a concretização deste evento, são alvo de destaque e agradecimento as seguintes pessoas:

Lúcia Ferreira

Coordenadora de Espaços do Pav. do Conhecimento

Manuel Menezes de Sequeira

Orientador CoderDojo Lx

Miguel Mira da Silva

Promotor da Actividade e Orientador do CoderDojo Técnico

André Neto

Co-Organizador do Evento



Tiago Miguel Correia Diogo

Nascido a Dezembro 15, 1993

Licenciado em Engenharia Informática e de Computadores pelo IST

Aluno do Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores (MEIC) do IST

Consultor Informático na VILT

APÊNDICE

COMPROVATIVO DE EXECUÇÃO



COMPROVATIVO

Venho por este meio comprovar que os seguintes alunos participaram na actividade **CoderDojo@Técnico** (nas sessões ao Sábado no Técnico, e/ou na organização do “Scratch Day” que teve lugar no Pavilhão do Conhecimento no dia 9 de Maio) durante os meses de Abril e Maio de 2015 no âmbito dos Portefólios.

69396 Francisco Miguel Grilate Ferreira
69984 João Sales Henriques Miranda
73092 Miguel Afonso Tomás Faria
73393 Joana Borges Teixeira
71033 Francisco Guerreiro Gomes Pedreira
70630 David Manuel Rodrigues Miguel Gonçalves Limpo
71042 Rui Diogo David dos Santos
68611 André Alexandre da Conceição Sena da Palma Neto
69376 Marcus Vinícius Paulino Gomes
73559 Tiago Miguel Correia Diogo

Miguel Mira da Silva

Prof. Sistemas de Informação
Departamento de Eng. Informática
Instituto Superior Técnico