

Sempre in Gamba!

12 NOVEMBRE 2015





## Intro e Rassegna Stampa

- Che cos'è CoderDojo?
- Movimento globale per l'insegnamento gratuito e a livello **volontario** della programmazione.
- Coordinato dalla *CoderDojo Foundation* a Dublino.
- Rivolto ai giovani tra i 7 e i 17 anni.

Data:  
martedì 10.11.2015

LA NAZIONE  
**PISA**

Estratto da Pagina:

26

MAGHI DEL PC PROSSIMO INCONTRO A SMS BIBLIO IL 12 NOVEMBRE

# 'Pisa CoderDojo' invade le scuole

*Successo del progetto di giovani 'guru' dell'informatica*



**PANE** e informatica. Bagaglio culturale di base dei cittadini del domani, come la matematica e la biologia. Ad animare questo progetto sono i ragazzi di «Pisa CoderDojo», esperienza iniziata nel marzo scorso che sta riscuotendo successo crescente tra i giovani nella fascia di età 7-17 anni. Il prossimo incontro, fissato a SmsBiblio per il 12 novembre dalle 16.45 alle 19, vedrà protagonisti 25 tra questi giovanissimi che saranno messi in condizione di programmare la propria applicazione per smartphone, da zero. Nel gergo del dojo i ragazzi sono detti ninja, gli istrut-

tori mentori e il club è una palestra dove si impara gratuitamente a programmare. Tutti possono registrarsi e partecipare visitando il sito [pisa.coderdojo.it](http://pisa.coderdojo.it): basta portare con sé un computer portatile. I fondatori – Stefano Forti, Davide Neri e Luca Rinaldi – sono studenti di informatica e networking all'Università di Pisa e alla Scuola Sant'Anna e hanno recentemente accolto nel gruppo i nuovi mentori Francesco Feola, Mario Viti e Davide Balestri, tutti universitari. In tutto sono sei istruttori entusiasti. «Una sfida sicuramente complicata la nostra – afferma Stefano

Forti che durante il suo Erasmus a Dublino ha conosciuto la realtà dei dojo proponendone l'importazione in terra nostra –. Tuttavia è una sfida che deve essere accolta se vogliamo che gli adulti di domani non siano utenti passivi della tecnologia che li circonda ma che siano anche in grado di comprenderne – seppur a grandi linee – il funzionamento e capaci di farne un uso consapevole. Poi chissà che tra i nostri ninja uno non decida di fondare la sua start-up informatica». Al fine della buona riuscita degli eventi, Pisa CoderDojo è sempre alla ricerca di nuovi mento-

ri: coloro che sono interessati possono candidarsi sul sito compilando un apposito modulo. «Il nostro progetto è quello di crescere, fare rete anche con gli altri dojo toscani e nazionali, lanciare un messaggio forte dal basso per stimolare una riflessione diffusa su temi come cultura digitale e pensiero computazionale» dichiarano i ragazzi. A tal proposito, presto il club avvierà una campagna nelle scuole elementari del Comune, proponendo alle maestre un evento dojo spot gratuito nelle loro classi. Per info: <http://pisa.coderdojo.it> - [pisa.it@coderdojo.com](mailto:pisa.it@coderdojo.com) –



## Informazioni

- Non più due incontri al mese a SMSBiblio ma uno soltanto per i prossimi mesi.
- Un incontro si sposta nelle Scuole Elementari del Comune, per le maestre che lo vorranno.
- GRATUITO.

Data: martedì 10.11.2015

LA NAZIONE  
**PISA**

Estratto da Pagina: 26

**MAGHI DEL PC PROSSIMO INCONTRO A SMS BIBLIO IL 12 NOVEMBRE**

# 'Pisa CoderDojo' invade le scuole

*Successo del progetto di giovani 'guru' dell'informatica*

## Dojo@Scuola

«Il nostro progetto è quello di crescere, fare rete anche con gli altri dojo toscani e nazionali, lanciare un messaggio forte dal basso per stimolare una riflessione diffusa su temi come cultura digitale e pensiero computazionale» dichiarano i ragazzi. A tal proposito, presto il club avvierà una campagna nelle **scuole elementari del Comune**, proponendo alle maestre un evento Dojo spot gratuito nelle loro classi.

**Per info: <http://pisa.coderdojo.it>**



# L'App del Giorno





# Programmiamo un'app!

- Anche oggi useremo AppInventor per realizzare la nostra applicazione da zero.
- Colleghiamoci a <http://ai2.appinventor.mit.edu/> !







# App Inventor 2

**CASSETTO DEGLI  
UTENSILI**  
per «lavorare» gli  
ingredienti

**FRIGORIFERO**  
per gli  
ingredienti...

**FORNELLI**  
dove si vede  
risultato man  
mano che  
andiamo avanti

**CASSETTO DEGLI  
UTENSILI**  
per «lavorare» gli  
ingredienti



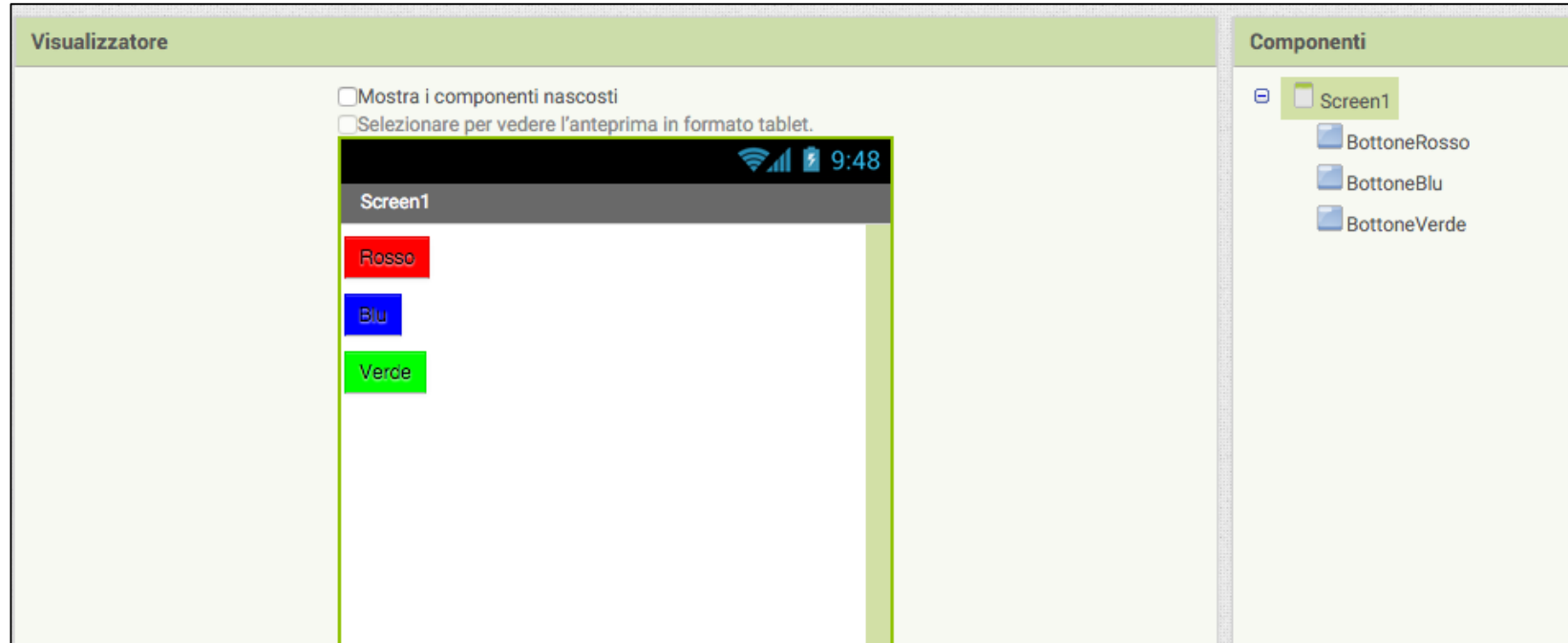
# Gli Ingredienti



Componente	Gruppo Tavolozza	Nome da usare	Scopo
Pulsante	Interfaccia Utente	BottoneRosso	Serve per selezionare il rosso.
Pulsante	Interfaccia Utente	BottoneBlu	Serve per selezionare il blu.
Pulsante	Interfaccia Utente	BottoneVerde	Serve per selezionare il verde.
Orientamento Orizzontale	Impaginazione	TavolaColori	Per organizzare uno o più colori.
Pulsante	Interfaccia Utente	Cancella	Serve per cancellare il disegno.
Tela	Disegno e Animazione	Tela1	E' la tela per disegnare.
Fotocamera	Multimediale	Fotocamera	Per scattare foto da modificare



# Costruiamo l'Interfaccia Utente

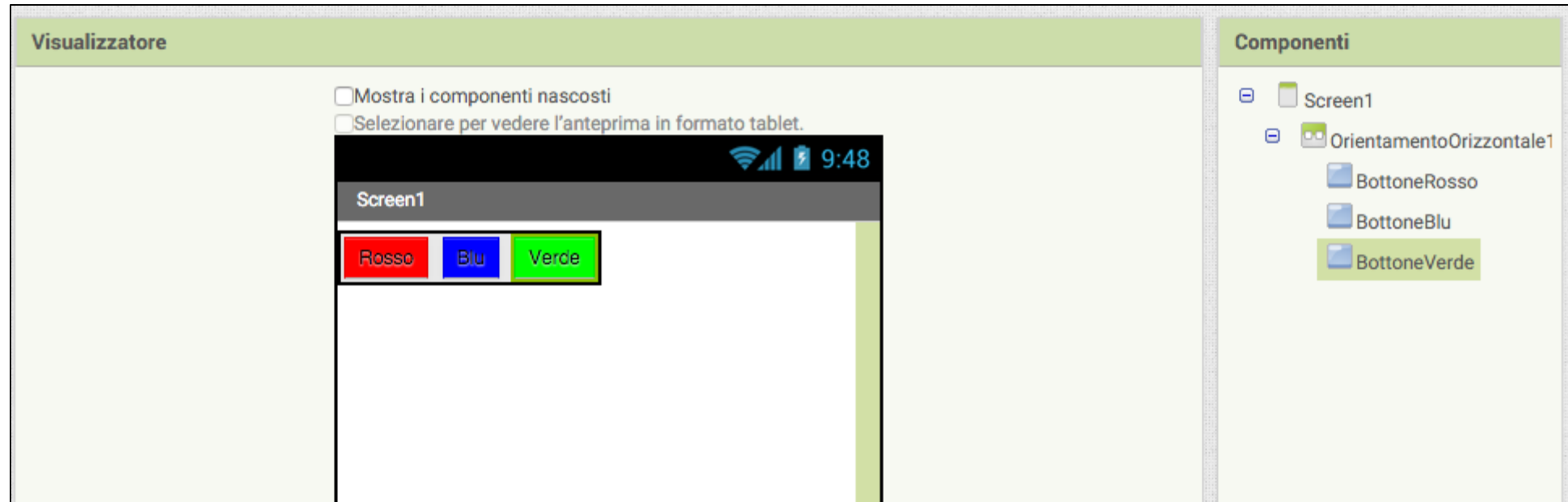


- Trascina sullo Screen1 tre Bottoni.
- Cambia testo, colori e nomi come suggerito sopra.





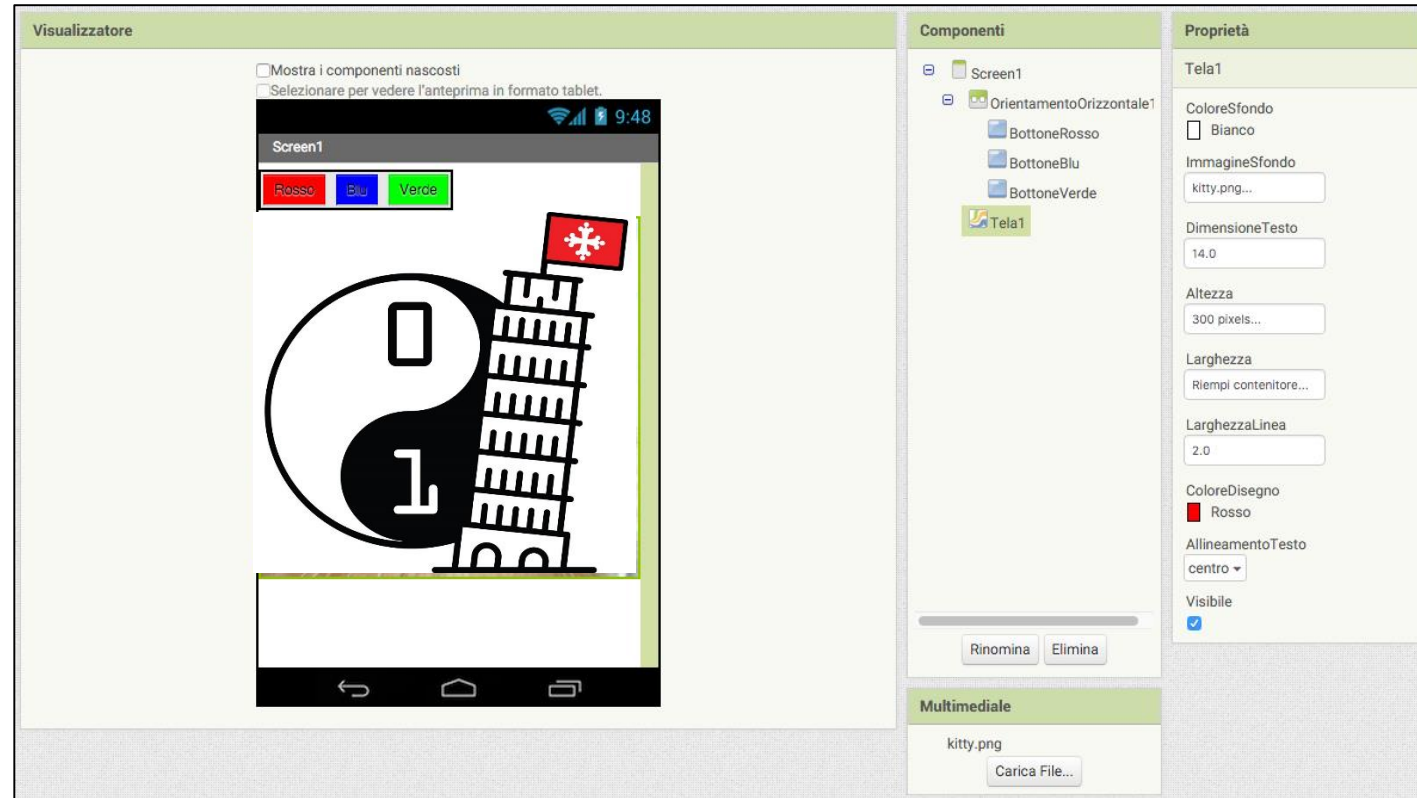
# Costruiamo l'Interfaccia Utente



- Trascina sullo Screen1 un componente Orientamento Orizzontale
- Allinea i tre bottoni al suo interno.



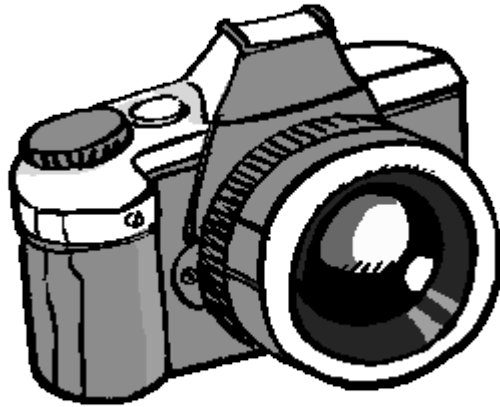
# Costruiamo l'Interfaccia Utente



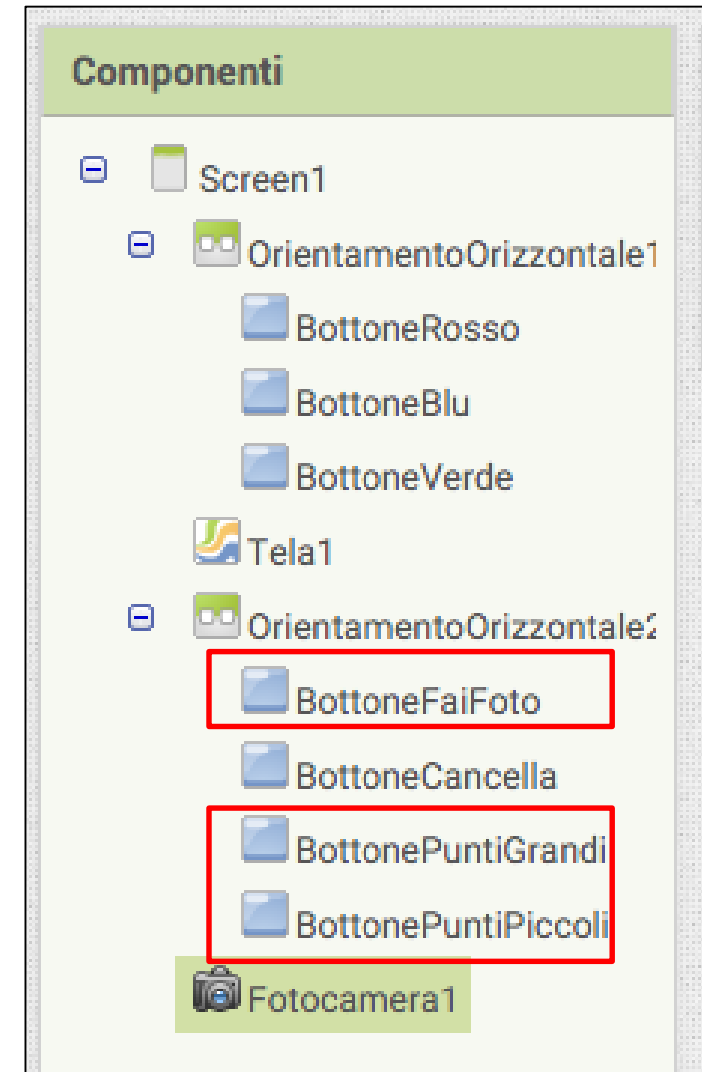
- Trascina una Tela sotto i tre pulsanti per la selezione dei colori.
- Imposta il logo del Pisa CoderDojo come sfondo della tela :D
- Metti al centro l'Orientamento Orizzontale coi colori.



# Costruiamo l'Interfaccia Utente



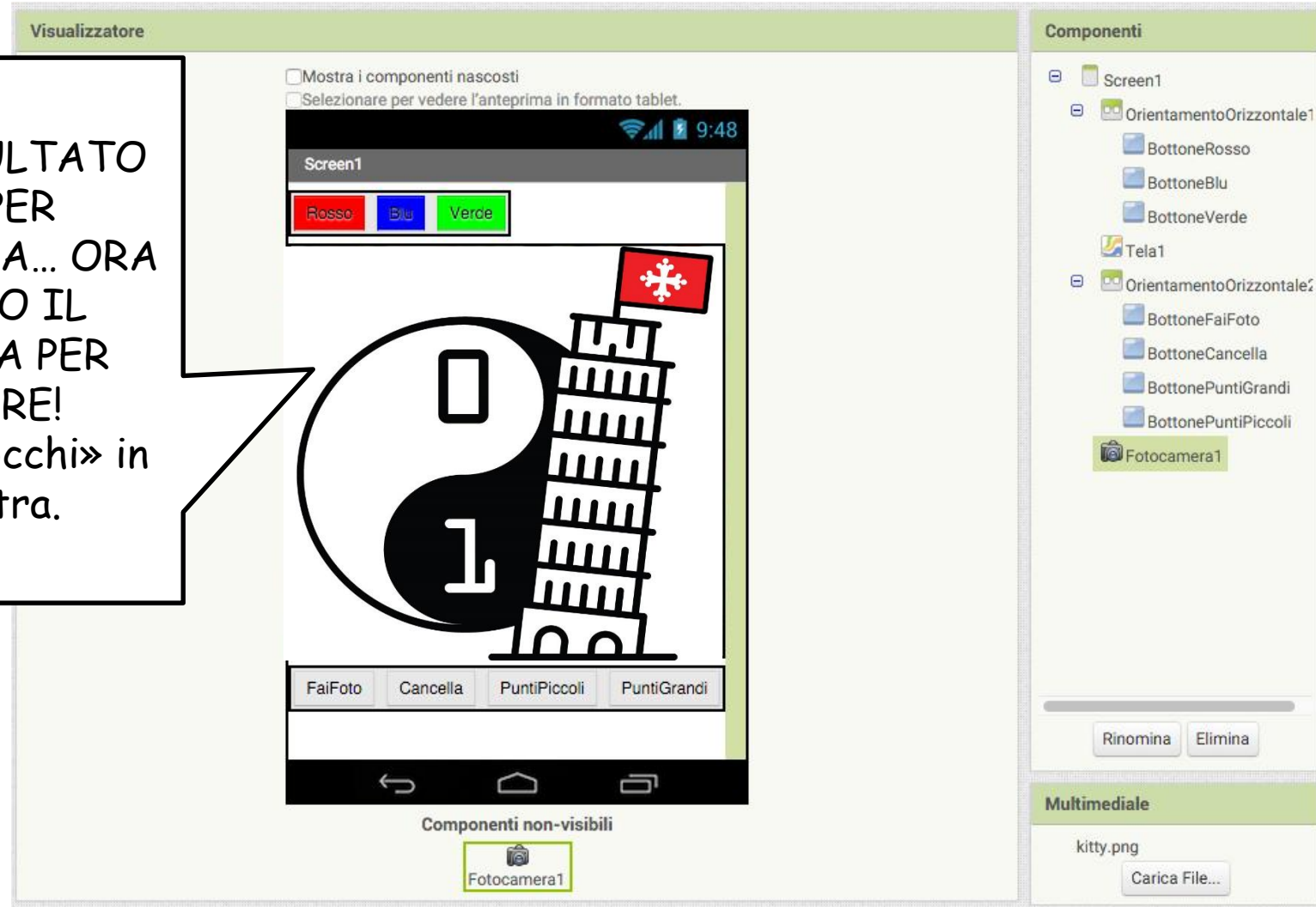
- Aggiungi il componente fotocamera che ci servirà per scattare meravigliose fotografie su cui scrivere...
- E aggiungi gli **ultimi bottoni** come nella figura a destra.





# A Metà dell'Opera

ECCO IL RISULTATO  
FINALE PER  
L'INTERFACCIA... ORA  
SCRIVIAMO IL  
PROGRAMMA PER  
DISEGNARE!  
Fai clic su «Blocchi» in  
alto a destra.





# Gestione del Tocco

1

inizializza variabile globale DimensionePunti valore 2

quando BottonePuntiPiccoli .Clic  
esegui imposta global DimensionePunti valore 2

quando BottonePuntiGrandi .Clic  
esegui imposta global DimensionePunti valore 8

quando Tela .Toccato  
x y touchedAnySprite  
esegui richiama Tela .DisegnaCerchio  
centerX richiama x  
centerY richiama y  
radius richiama global DimensionePunti  
fill vero

2



# Gestione del Trascinamento

3

quando Tela ▾ .Trascinato

startX

startY

precX

precY

Xattuale

Yattuale

draggedAnySprite

esegui

richiama Tela ▾ .DisegnaLinea

x1

richiama precX ▾

y1

richiama precY ▾

x2

richiama Xattuale ▾

y2


richiama Yattuale ▾






# Gestione dei Pulsanti

4

quando BottoneRosso .Clic  
esegui imposta Tela . ColoreDisegno a 

quando BottoneVerde .Clic  
esegui imposta Tela . ColoreDisegno a 

quando BottoneBlu .Clic  
esegui imposta Tela . ColoreDisegno a 

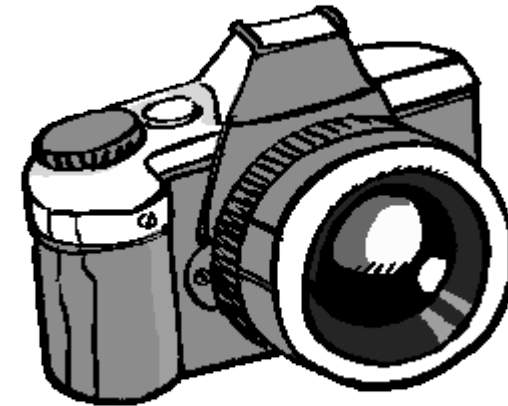
quando BottoneCancella .Clic  
esegui richiama Tela .Azzera



# Gestione delle Foto

5

quando **BottoneFaiFoto** .Clic  
esegui **richiama** **Fotocamera1** .ScattaFoto



6

quando **Fotocamera1** .DopoLaFoto  
immagine  
esegui **imposta** **Tela** . **ImmagineSfondo** a **richiama** immagine



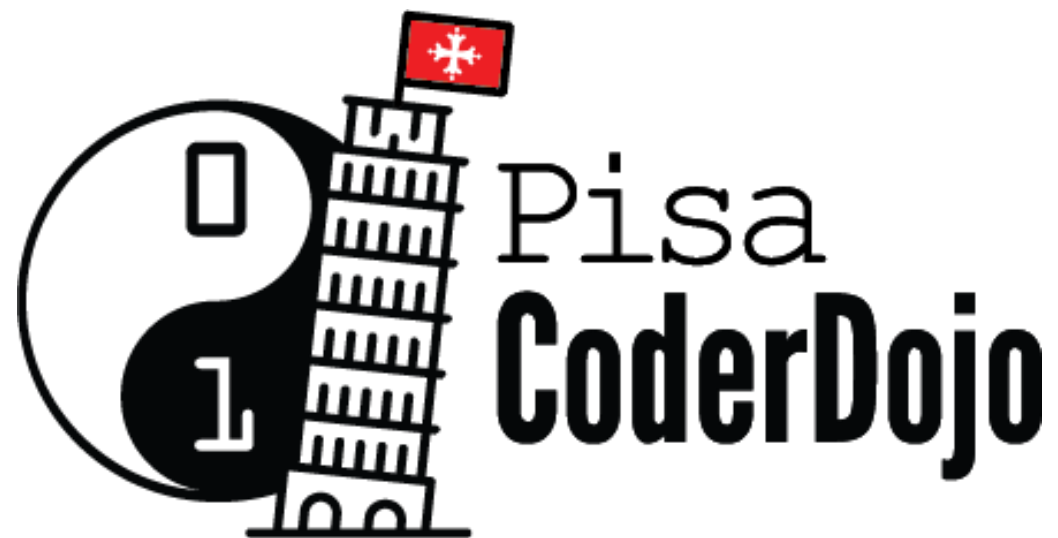
# Come si può migliorare l'*app*?



# I Nostri Suggerimenti...

- Aggiungere il Selettore Foto.
- Modificare la grandezza del pennello.
- Aggiungere più colori.
- Aggiungere una gomma.





Sempre in Gamba!

12 NOVEMBRE 2015

