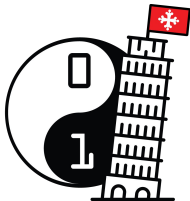


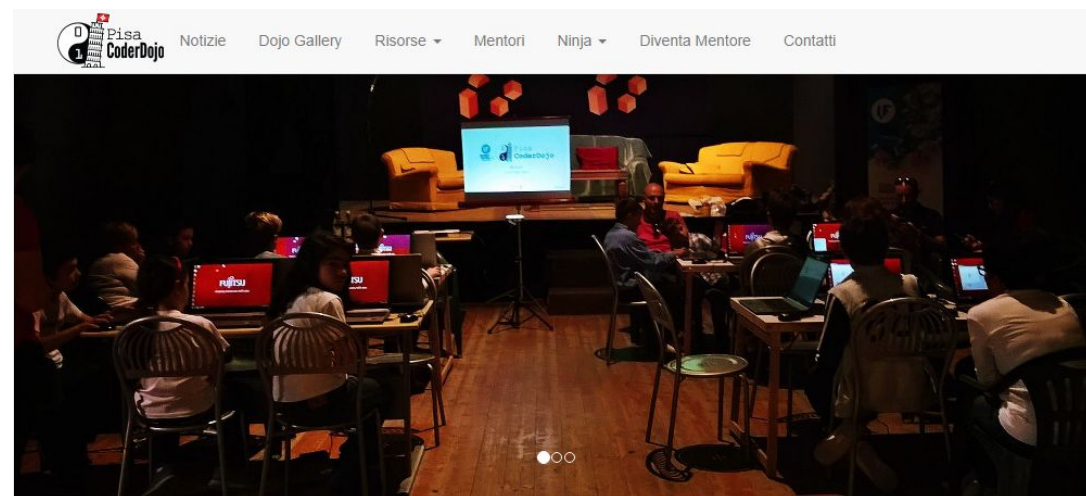
Be Cool!

#iorestoacasa



Chi siamo?

- Movimento internazionale
- Club volontario per insegnare/imparare la programmazione
- 40+ incontri con Python, Scratch, AppInventor, micro:bit, HTML...
- Studenti di Informatica e non solo
- pisa.coderdojo.it, Facebook e Twitter!



Partecipa!

Pisa CoderDojo si riunisce una volta al mese a [SMS Biblio](#), controlla il nostro calendario e acquista il biglietto gratuito su Eventbrite.

attualmente non ci sono eventi in programma.

Dojo@Scuola!

Sei un insegnante o un preside di scuole elementari nel Comune di Pisa e vuoi organizzare un Dojo, coinvolgendo una o più classi? Allora [clicca qui](#): ti faremo sapere quando possiamo organizzare **gratuitamente** l'evento nei laboratori di Informatica della tua scuola. Sempre in gamba!

Che cos'è?

Un Dojo è un'organizzazione volontaria di persone che costituisce, attiva e mantiene un club basandosi sul regolamento etico di CoderDojo al fine di facilitare l'apprendimento gratuito della programmazione informatica per i giovani fra i 7 e i 17 anni.

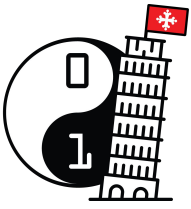
Coder significa Programmatore e Dojo significa Tempio dell'Apprendimento.

Se vuoi imparare il Karate vai in un KarateDojo,

Perchè un Dojo?

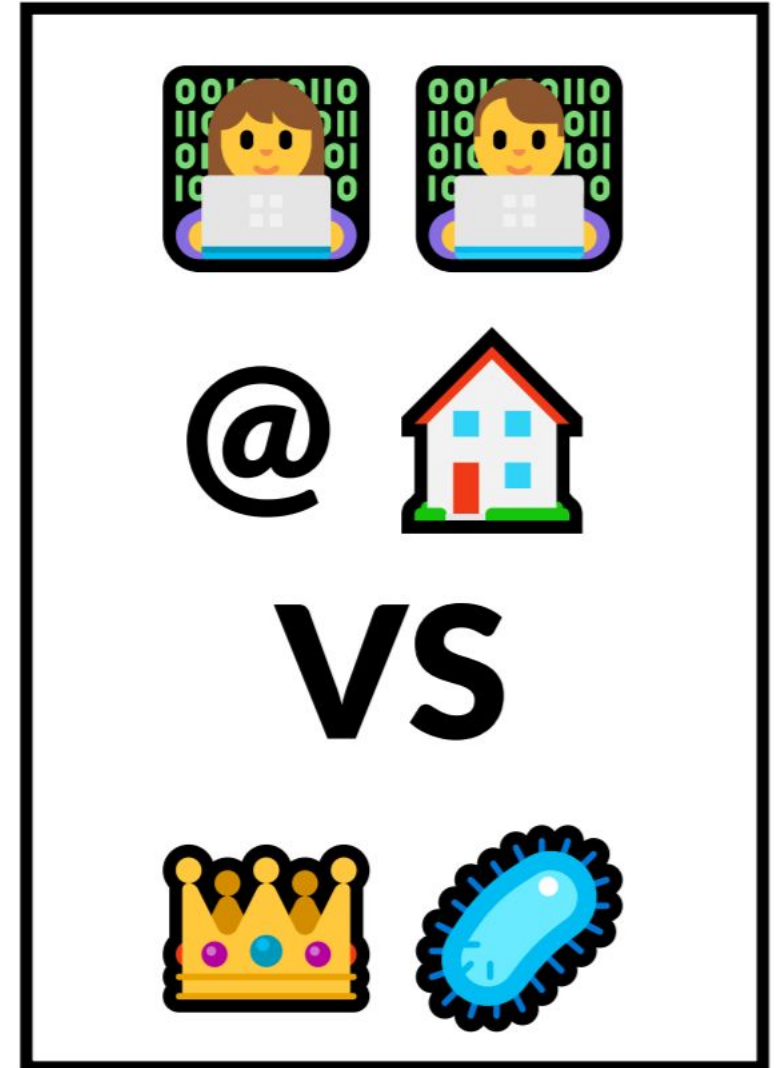
Se ci guardiamo intorno, vediamo PC dappertutto. Il mondo intero viene mandato avanti dai computer. Ma che cosa manda avanti un computer? Il codice. Scritto da programmatori e da gente comune. A mano. Ad oggi mancano programmatori. Sempre più ci appoggiamo ai computer anche per scopi di sopravvivenza e d'altra parte i corsi universitari di Informatica sperimentano un abbandono del 50%.

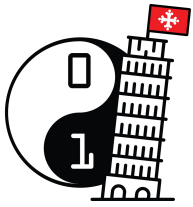
E' come se ci fosse un picco di richiesta di programmi e... potrebbe



#iorestoacasa e programma!

- Una **nuova iniziativa** del Pisa Coderdojo per tutti i Ninja e per i loro genitori!
- Una serie di **video-tutorial per mantenere vivo lo spirito di CoderDojo** in questi giorni così difficili per tutti.
- Facciamo la nostra parte per sconfiggere il coronavirus: **rimaniamo a casa e programmiamo insieme.**





Dadi Cantastorie

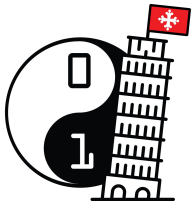


Un gioco creativo per sviluppare l'immaginazione e divertirsi.

Basato su [Rory's Story Cubes](https://www.rorysstorycubes.com/), lanciando i nove cubi usate le immagini per creare una storia.

Link Remix Base <https://scratch.mit.edu/projects/400648645/>

Completo: <https://scratch.mit.edu/projects/391221034/>



Le parti di una storia

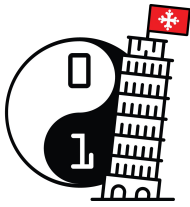
Ogni racconto, poi, può essere diviso in tre parti: la parte iniziale, che si chiama introduzione; la parte centrale che è lo sviluppo; la fine o conclusione.

INTRODUZIONE: serve a presentare i personaggi o l'ambiente o il tempo della storia.

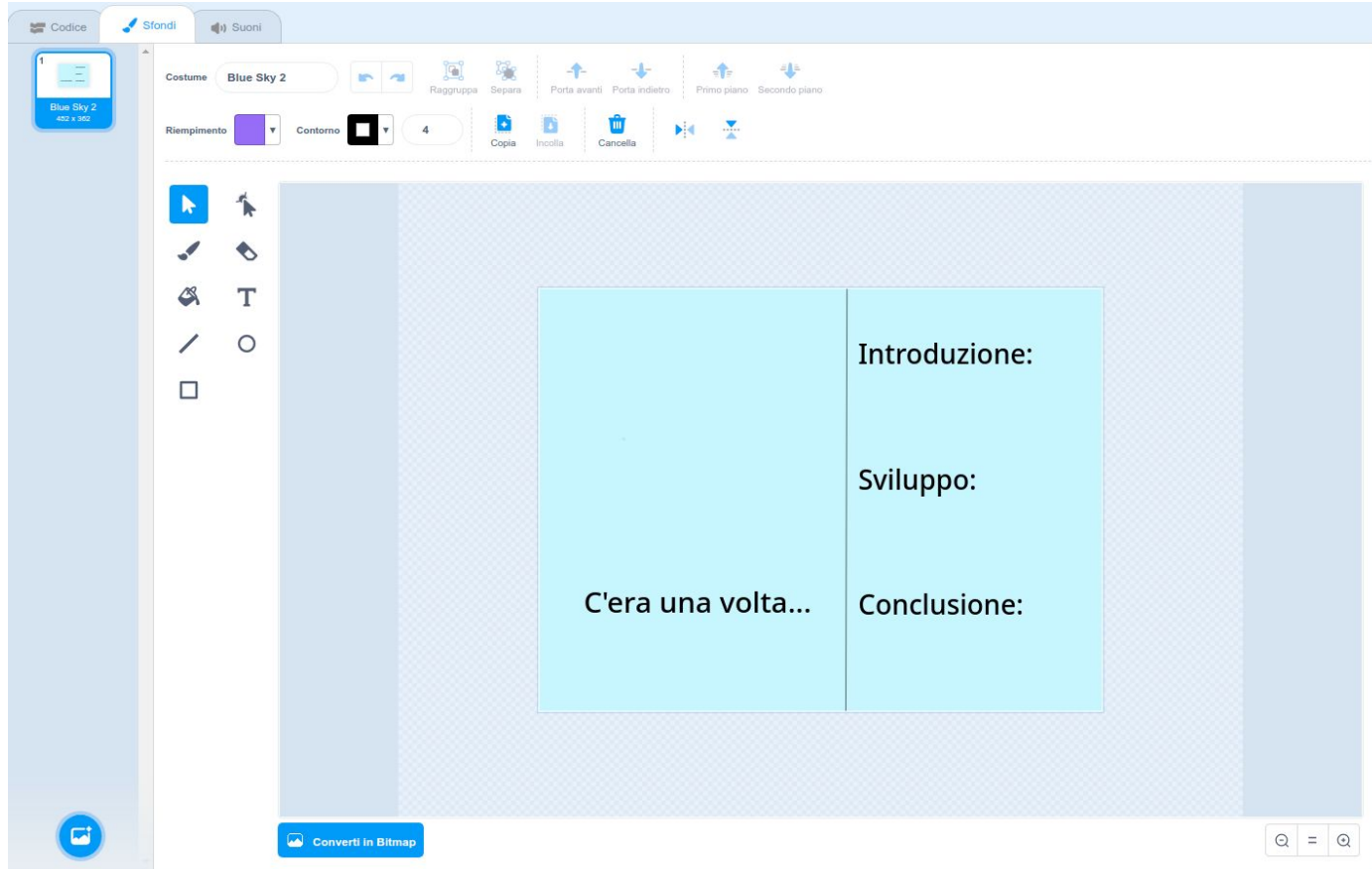
SVILUPPO: è la parte della storia più ricca, dove si narrano tutti gli avvenimenti.

CONCLUSIONE: qui sta scritta la fine della storia.





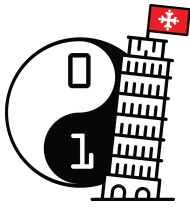
Lo Stage



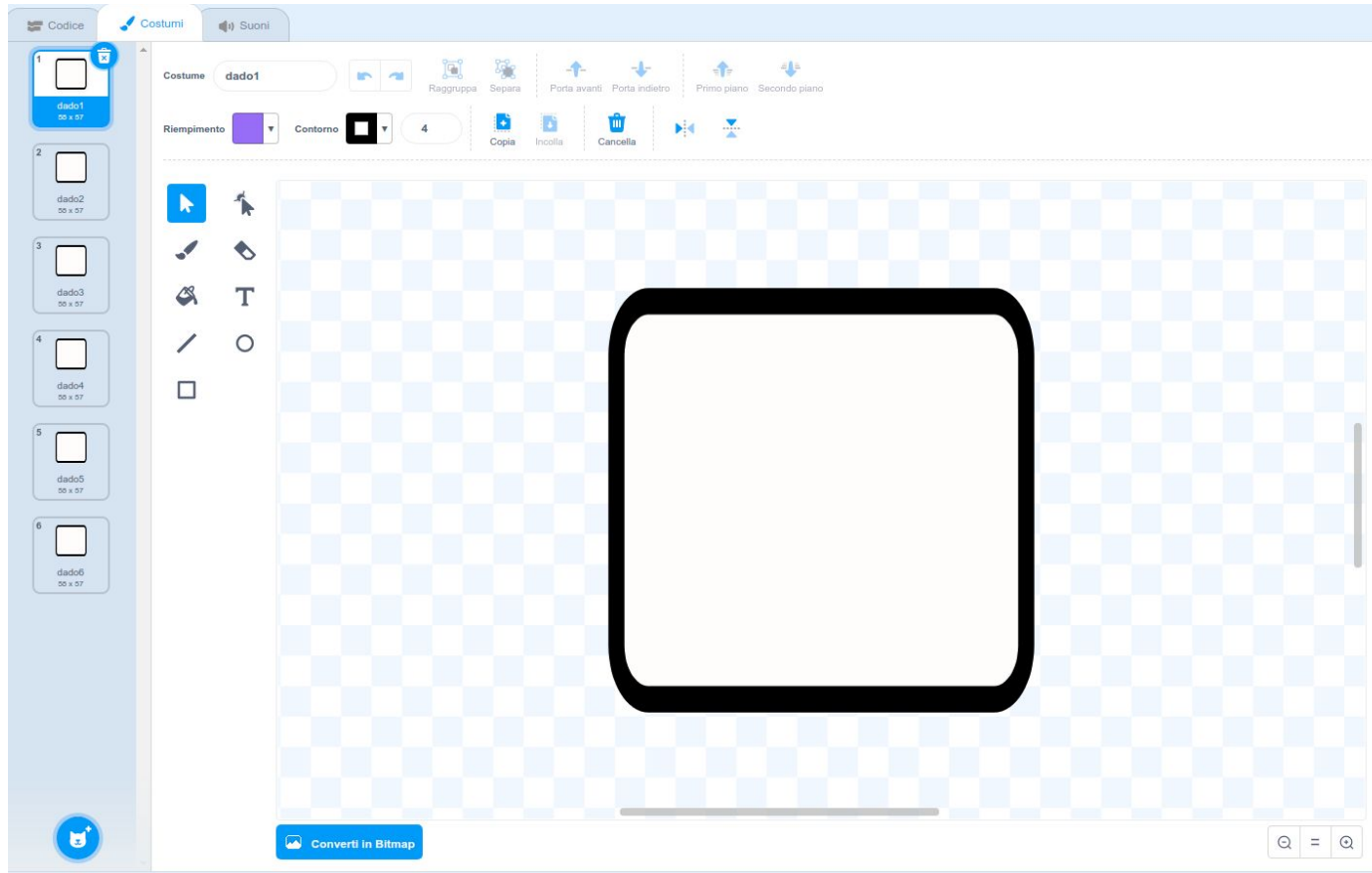
Iniziamo creando con lo **stage** creando uno sfondo.

Divideremo sulla sinistra i dadi da utilizzare, e sulla destra le tre parti che comporranno la storia:

- introduzione
- sviluppo
- conclusione



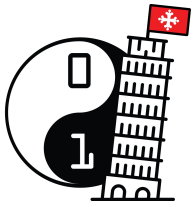
Il dado



Creiamo lo **Sprite Dado1**.

Questo per il momento non avrà immagini e sarà composto da 6 **costumi** che rappresentano le 6 faccie di un dado.

Creato il primo costume possiamo cliccare con il tasto destro e *duplicarlo* altre 5 volte



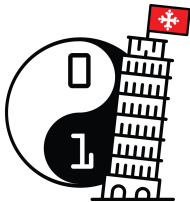
Animazione

Selezioniamo lo **Sprite Dado1**.

Andiamo sul tab codice e programmiamo il “lancio” del dado.

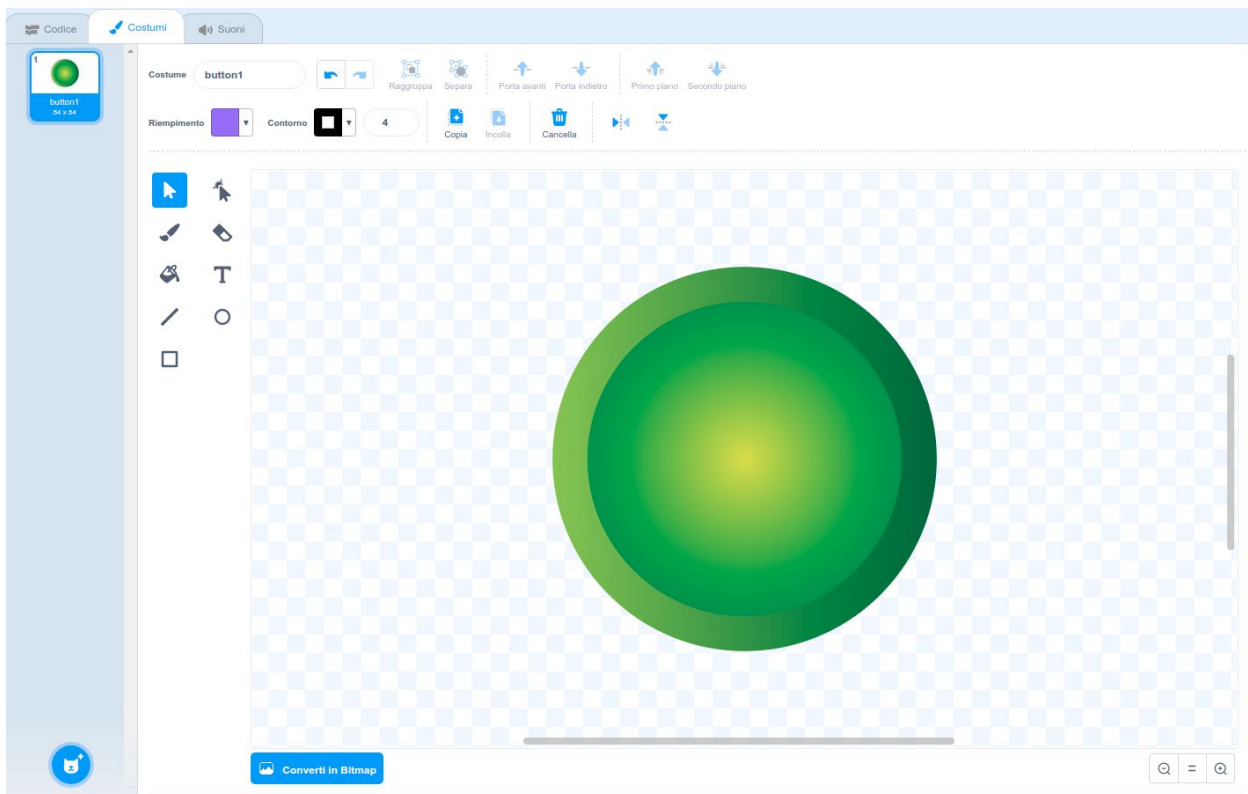
Quando lo sprite riceverà il **messaggio** *lancia* verrà riprodotta l’animazione del cambio di **costume**.

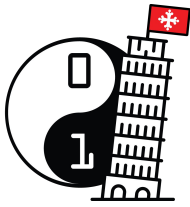




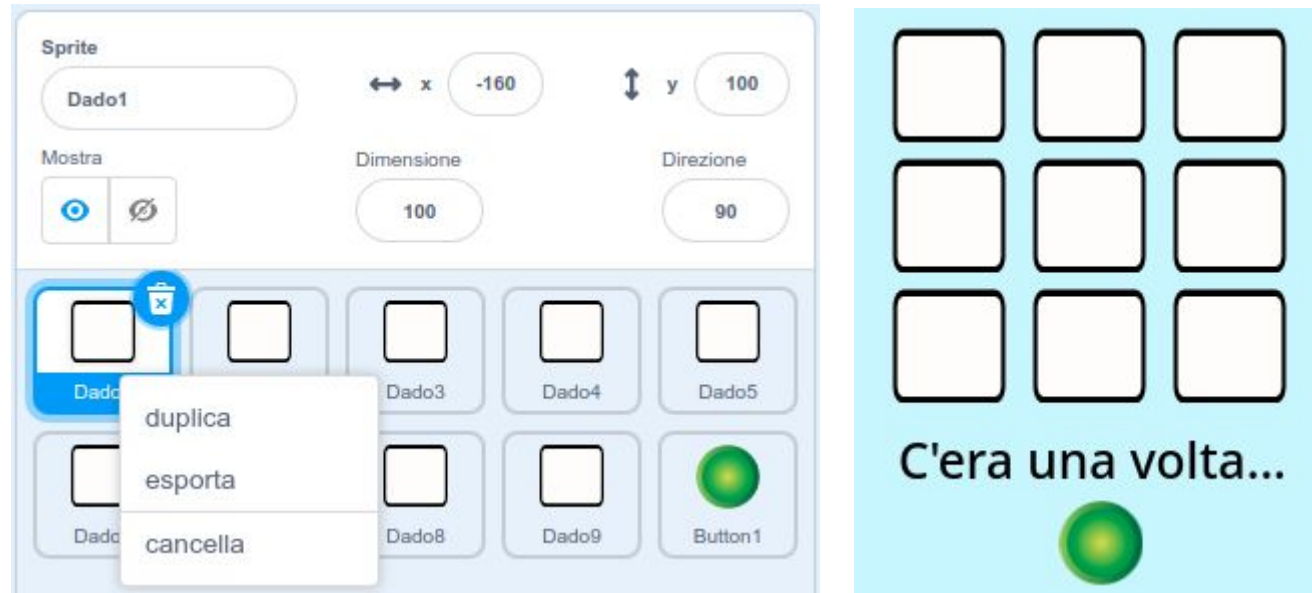
Bottone Lancia!

Creiamo lo **Sprite** chiamato *Start*. Pigiando questo bottone invieremo agli altri sprite il **messaggio** “*lancia*”. In modo da simulare il lancio di tutti i nostri dadi.

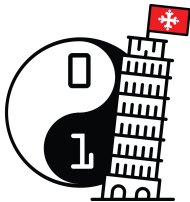




Altri dadi

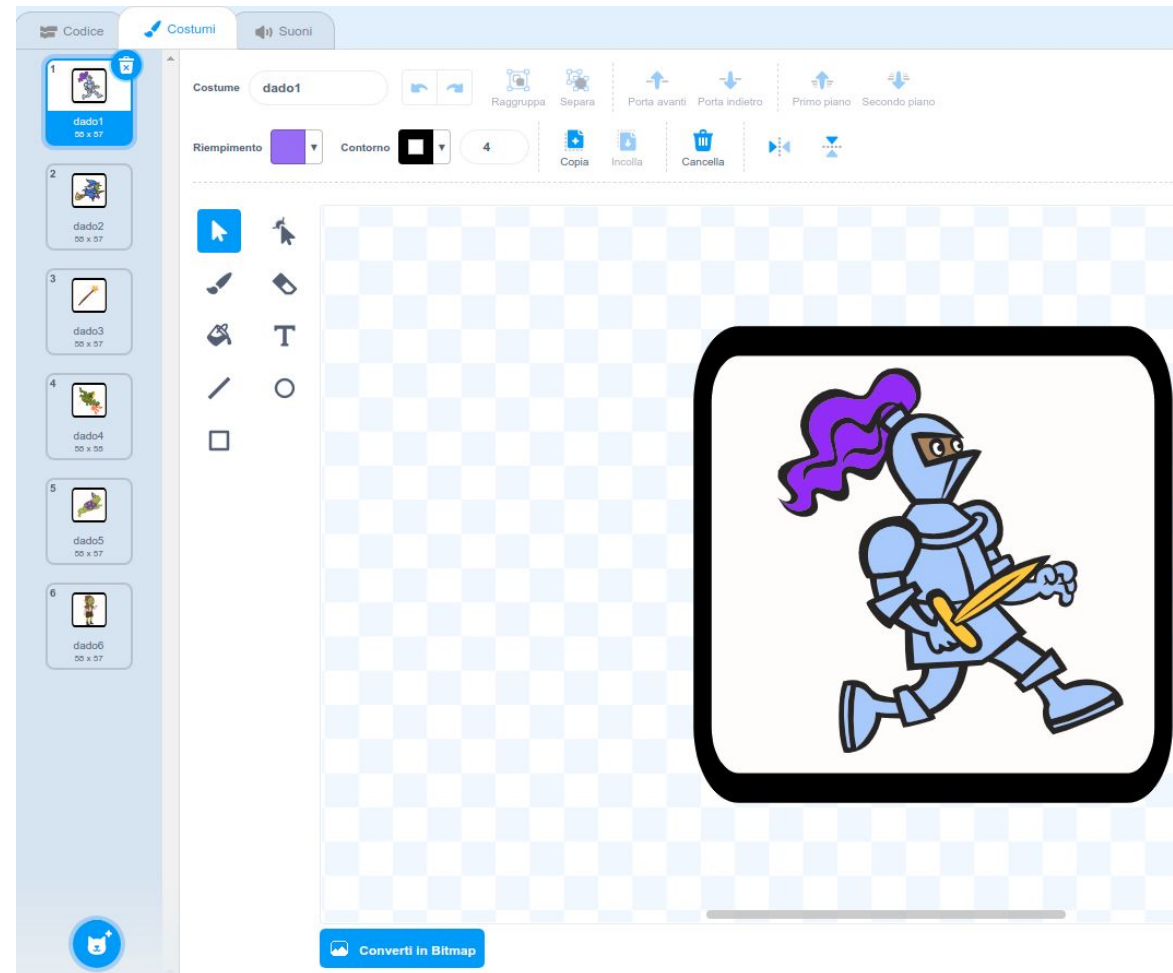


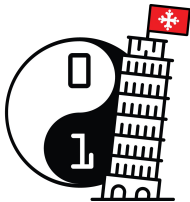
Duplichiamo il nostro **Sprite** *Dado1* dino ad ottenerne 9 in totale.



Completiamo i dadi

Su ogni costume degli **Sprite** per i dadi andiamo a posizionare al loro interno un'immagine diversa. I nostri dadi possono essere tematici, o completamente casuali.





Esempio

INTRODUZIONE: C'era una volta un *cavaliere* che viveva in un *palazzo* e aveva la passione per la *cucina*.

SVILUPPO: Non era soddisfatto perché era solo, così un giorno ha una *brillante* idea e decide di mettersi in *viaggio*. Arrivò fino al mare dove era in corso un *tempesta*.

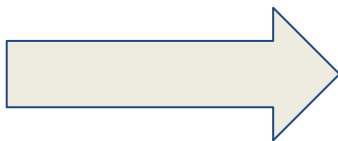
CONCLUSIONE: Vide un *polipo* in difficoltà sugli scogli, decise di lanciarsi in acqua ed aiutarlo a tornare a riva. Nacque così la loro *amicizia*, da lì in poi il cavaliere non si sentì più solo perché aveva finalmente trovato un amico con cui *giocare* e condividere le sue passioni.

Storyboard template with a 3x3 grid of icons. The icons are: a knight, a octopus, a diamond, a soccer ball, a scooter, a bread, a lightning bolt, a heart, and a building. Below the grid is the text "C'era una volta..." and a green ball icon with a red arrow pointing to it.

Introduzione:
[] [] []

Sviluppo:
[] [] []

Conclusione:
[] [] []

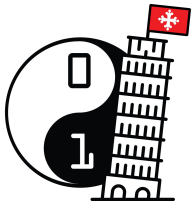


Storyboard template with a 3x3 grid of icons. The icons are: a knight, a building, a bread, a diamond, a scooter, a lightning bolt, a octopus, a heart, and a soccer ball. Below the grid is the text "C'era una volta..." and a green ball icon.

Introduzione:
[] [] []

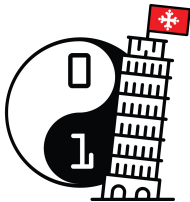
Sviluppo:
[] [] []

Conclusione:
[] [] []



Sfide per voi!

1. Personalizzate i vostri dadi
2. Divertitevi a creare storie
3. Giocate insieme ai vostri amici
4. Condividete i vostri racconti



Io resto a casa e programmo!



#IORESTOACASA

ESCI SOLO PER ESIGENZE ESSENZIALI

