

Sempre in Gamba!

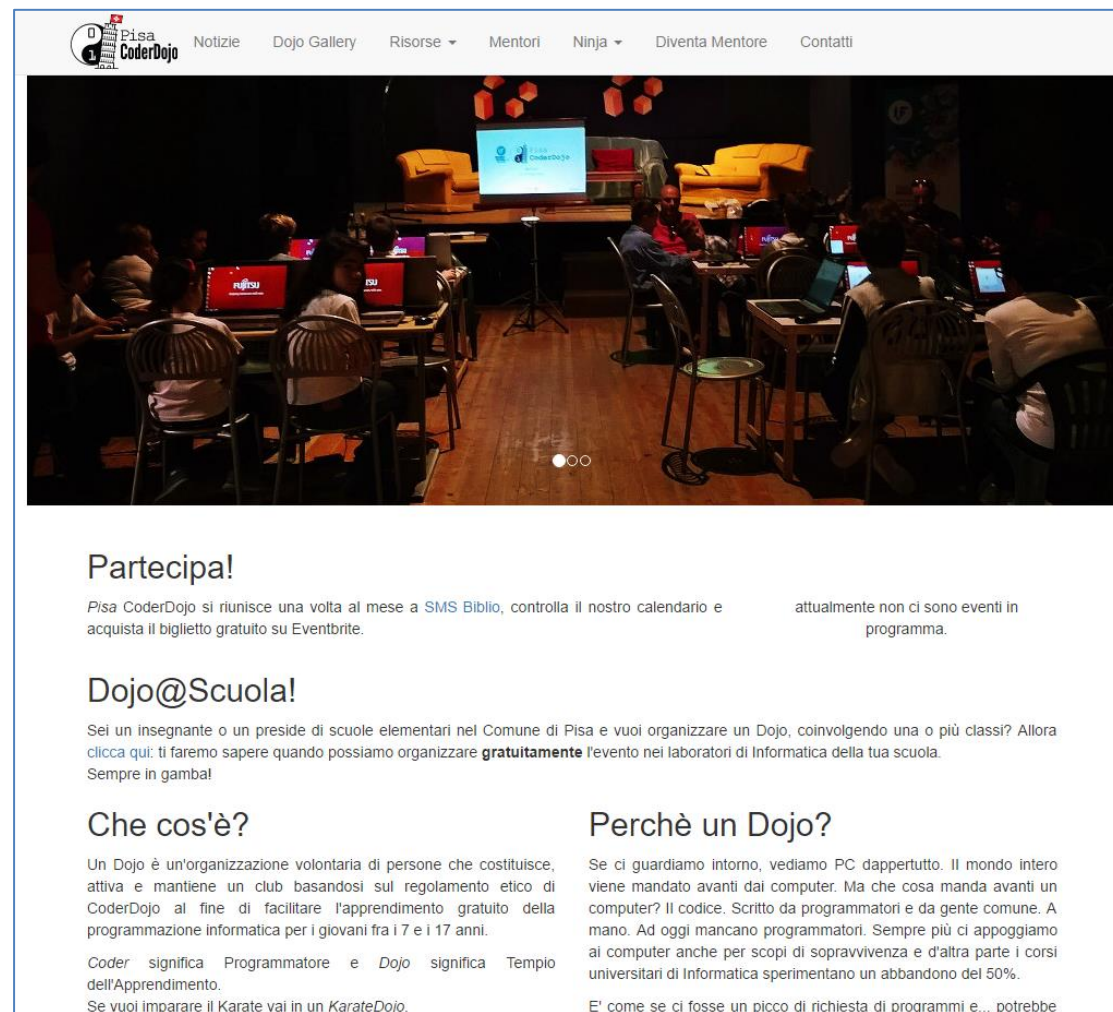
11 GENNAIO 2017



# Chi siamo?

<https://pisacoderdojo.github.io/LinuxDay2016-Slides/#/>

- Movimento internazionale
- Club volontario per insegnare/imparare la programmazione
- 16 incontri a SMSBiblio con Python e Scratch
- Studenti di Informatica e non solo
- [pisa.coderdojo.it](http://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.

**Perché 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



## Pisa

http://pisa.coderdojo.it/

Iscriviti al Dojo

### Email

pisa.it@coderdojo.com

### Tempo

Una volta al mese.

### Social



### Posizione:

SMS Biblio, Via San Michele degli Scalzi, Pisa,  
Pisa, Province of Pisa  
Italy

📍 Locate the Dojo

### Porta con te:

- La registrazione necessaria.
- Un PC portatile.
- Un genitore. Se hai meno di 12 anni, un genitore deve essere presente per l'intero Dojo.

## Eventi

La prenotazione è obbligatoria per frequentare questo Dojo. Si prega di contattare l'amministratore del Dojo se non ci sono eventi elencati.

### Pisa CoderDojo 18

#### Posizione

SMS Biblio, Via San Michele degli Scalzi, Pisa

#### Pisa

Ricordatevi di portare un computer da casa e che i bambini sotto i 12 anni devono essere accompagnati da un genitore per tutta la durata del Dojo.

14th December 2016

17:00 - 19:00

PRENOTA



# Progetti Strabilianti!

NOVITÀ



**2016 - 2017**



# Progetti Strabilianti!

1. Scegli un **progetto** che vuoi sviluppare.
2. Lavora al progetto **da gennaio a giugno**.
3. Vieni al **Dojo** dove ti aiuteremo a rendere il tuo progetto ancora più strabiliante.



NOVITÀ



# Progetti Strabilianti! – Le Regole

NOVITÀ

1. Il progetto va scelto (entro Natale).
2. Scegliete uno tra: **Python**, **Scratch** o **AppInventor**.
3. La scadenza è fissata per **il 31 Maggio 2017**.
4. Il tema del progetto può essere cambiato solo consultando i **mentori**.
5. Per qualsiasi problema inviare una e-mail a [pisa.it@coderdojo.com](mailto:pisa.it@coderdojo.com)  
Con oggetto: **PROGETTO**





# Progetti Strabilianti! – I Premi

I progetti più strabilianti saranno premiati al Dojo finale...

NOVITÀ





# Progetti Strabilianti! – I Premi ... e forse ai Coolest Projects

<https://www.youtube.com/watch?v=NmBZ6-GN6Xk>

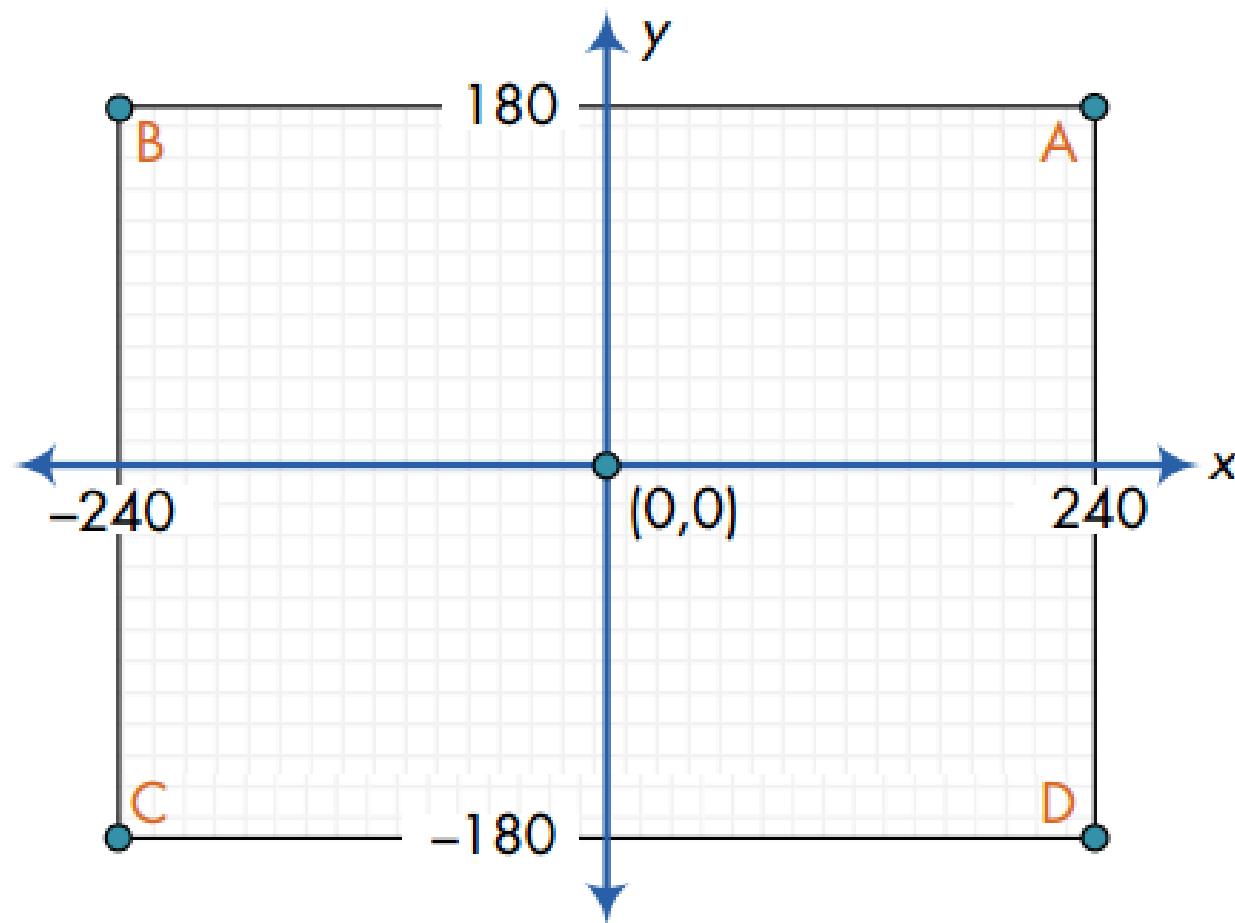
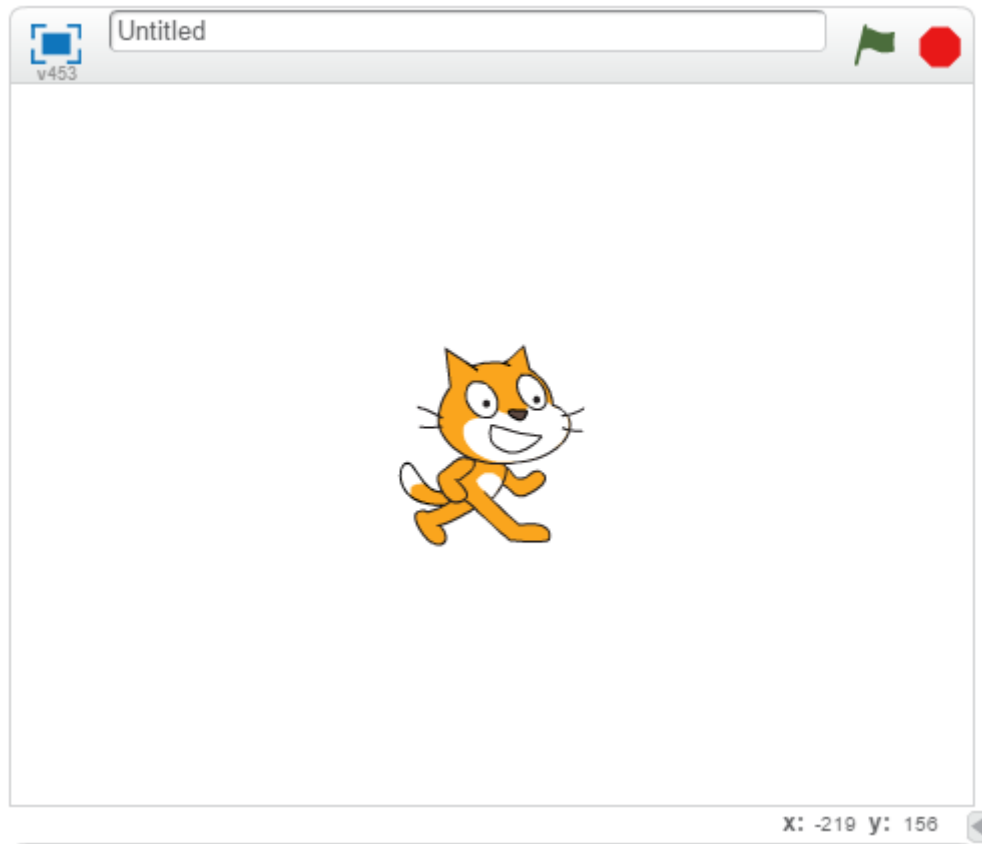
NOVITÀ





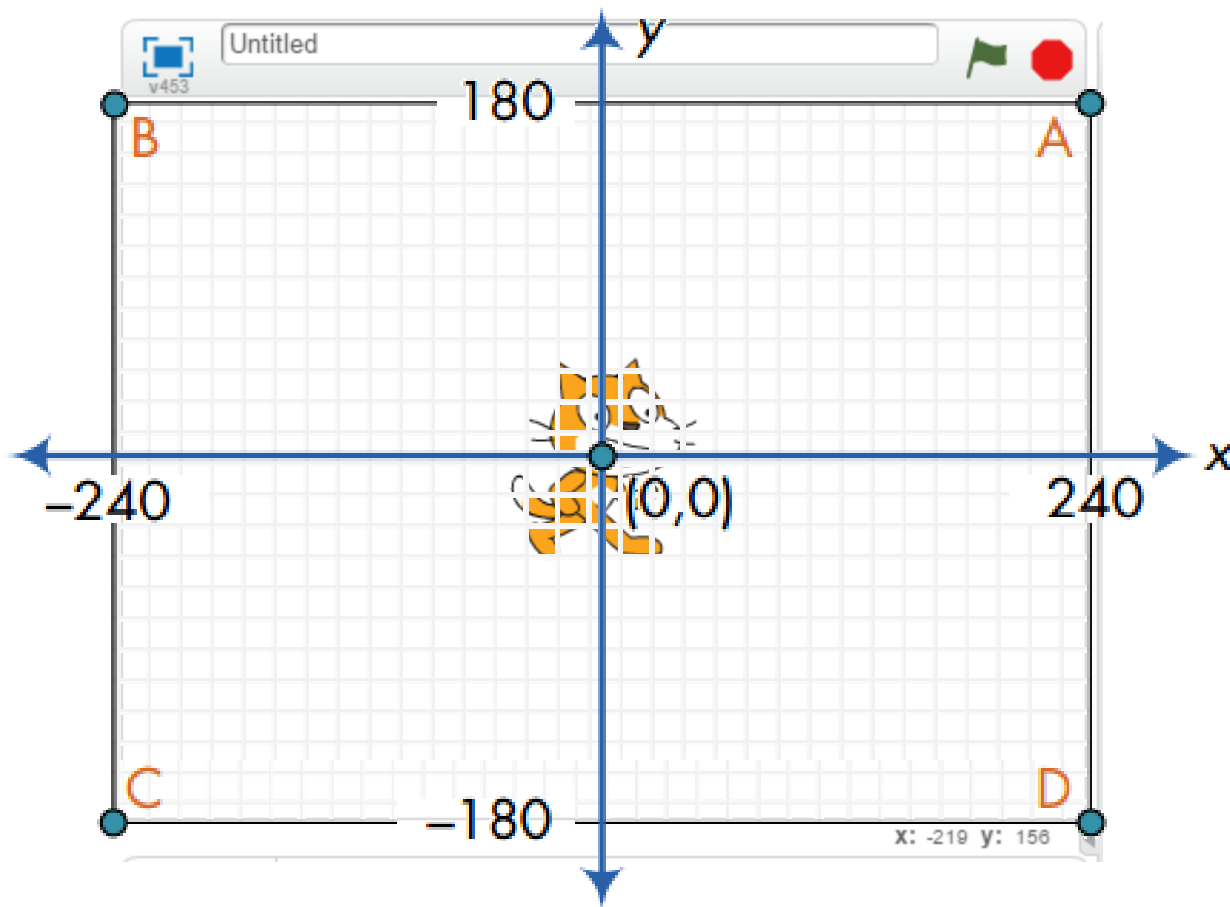


# Il Palcoscenico e le Coordinate



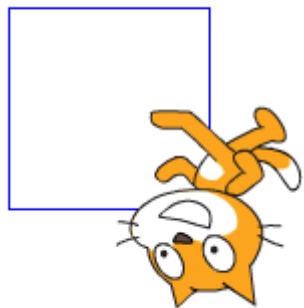


# Disegniamo con Scratch!



- Scratch può decidere di dipingere utilizzando una Penna.
- Tutti i comandi Penna si trovano nella sezione Verde.

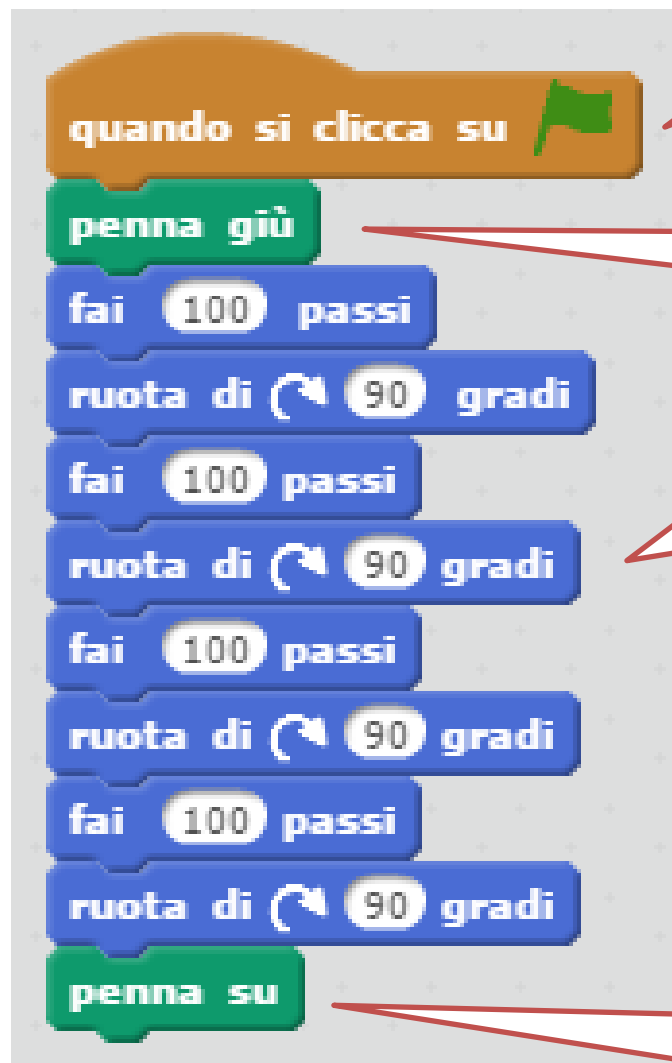
Movimento	Situazioni
Aspetto	Controllo
Suono	Sensori
<b>Penna</b>	Operatori
Variabili e Liste	Altri Blocchi



# Quadrati

• Per disegnare un quadrato:

1. Disegno un lato.
2. Giro di 90° a destra.
3. Disegno un lato.
4. Giro di 90° a destra.
5. Disegno un lato.
6. Giro di 90° a destra.
7. Disegno un lato.
8. Giro di 90° a destra.



TUTTI I PROGRAMMI  
INIZIANO CON «QUANDO SI  
CLICCA SU...»

SCRATCH INIZIA A SCRIVERE!

LE OTTO ISTRUZIONI PER  
DISEGNARE UN QUADRATO  
SONO QUELLE BLU!

SCRATCH SMETTE DI SCRIVERE!



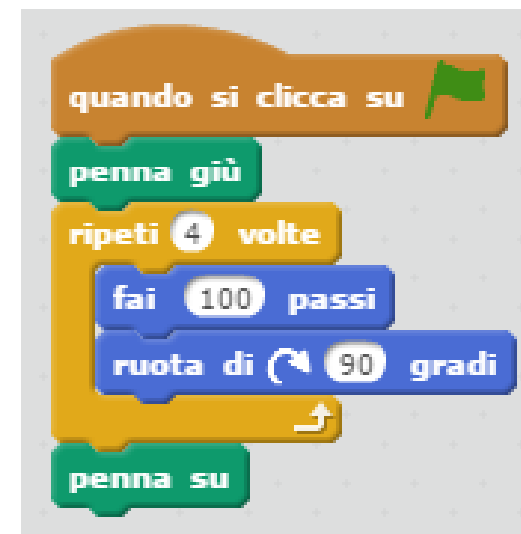
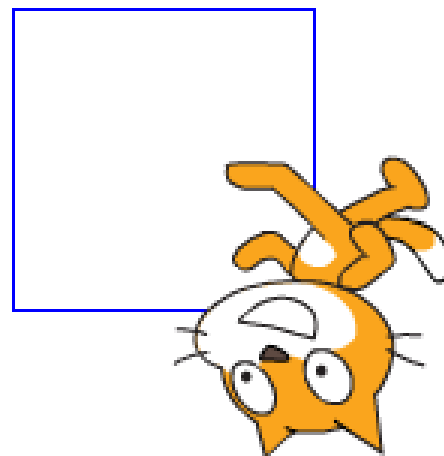
# Il potere di ripetere...

- Per disegnare un quadrato:

1. Disegno un lato.
2. Giro di  $90^\circ$  a destra.
3. Disegno un lato.
4. Giro di  $90^\circ$  a destra.
5. Disegno un lato.
6. Giro di  $90^\circ$  a destra.
7. Disegno un lato.
8. Giro di  $90^\circ$  a destra.

- Oppure:

1. Ripeti **4 volte**:
  - i. Disegno un lato.
  - ii. Giro di  $90^\circ$  a destra.







# Poligoni

- In generale si possono disegnare tutti i poligoni regolari (con i lati e gli angoli tutti uguali!)



QUI SI METTE IL NUMERO DI LATI.  
CHIAMIAMOLO **LATI**.

QUI SI METTE LA LUNGHEZZA DEL LATO A  
PIACERE!

QUI SI METTE L'ANGOLO ESTERNO CHE  
DOBBIAMO PERCORRERE. ESSO E' SEMPRE  
UGUALE A  $360 : \text{LATI}$ . CON 3 LATI  
(TRIANGOLO) SARA'  $360:3=120$ .



# Comandi Penna

pulisci

timbra

penna giù

penna su

usa penna di colore

cambia colore penna di 10

usa penna di colore 0

cambia luminosità penna di 10

porta luminosità penna a 50

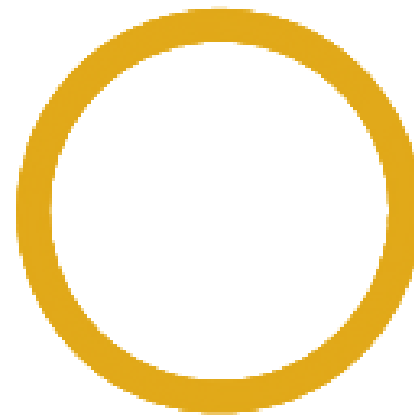
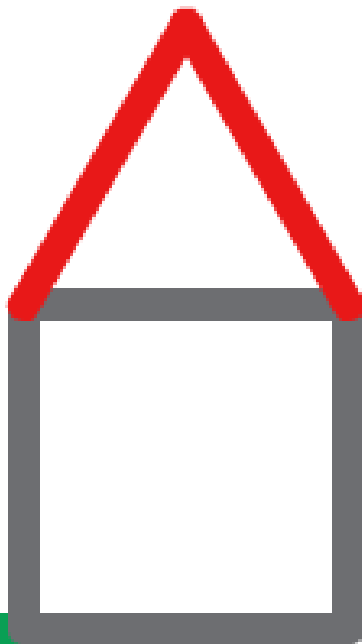
cambia dimensione penna di 1

usa penna di dimensione 1



# Prova tu: disegna questa casa!

E' MOLTO FACILE SE HAI  
CAPITO COME DISEGNARE I  
POLIGONI!

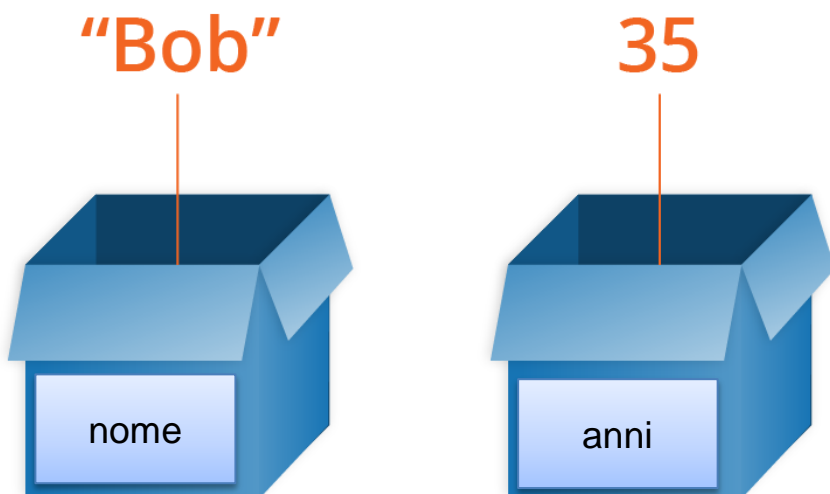


IL CERCHIO E' UN POLIGONO  
CON UN LATO MOLTO CORTO E  
UN ANGOLO MOLTO PICCOLO...



# Variabili

- E' un **contenitore** con un'etichetta (detta *nome*) per contenere un **numero o una stringa di lettere** (detto *valore*).

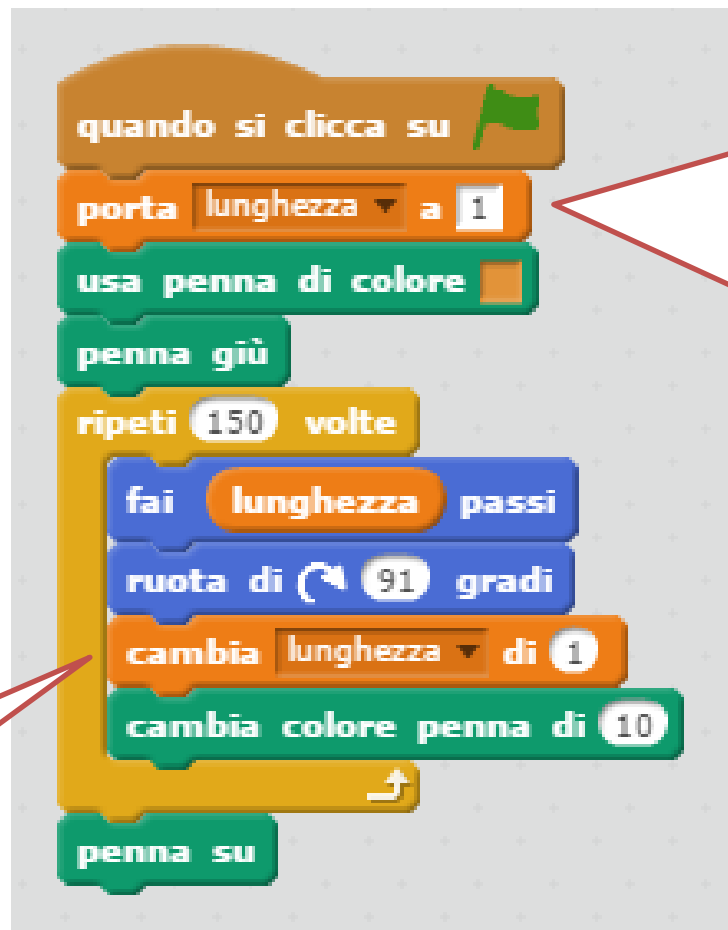
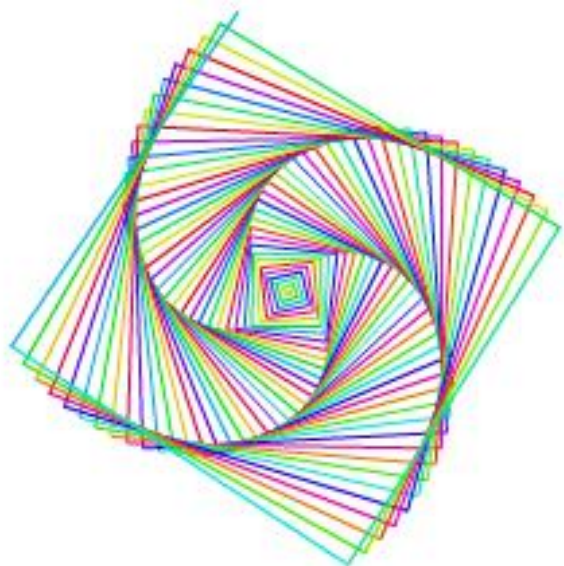


- I valori delle variabili possono cambiare... Il nome non mente: **le variabili variano!**





# Spirale Quadrata



AUMENTA DI 1 IL VALORE DI **lunghezza**. SE IL VALORE E' 10, DOPO AVERLO CAMBIATO DI 1 SARA' 11...

IN **Variabili e Liste** CLICCA SU

Crea una Variabile

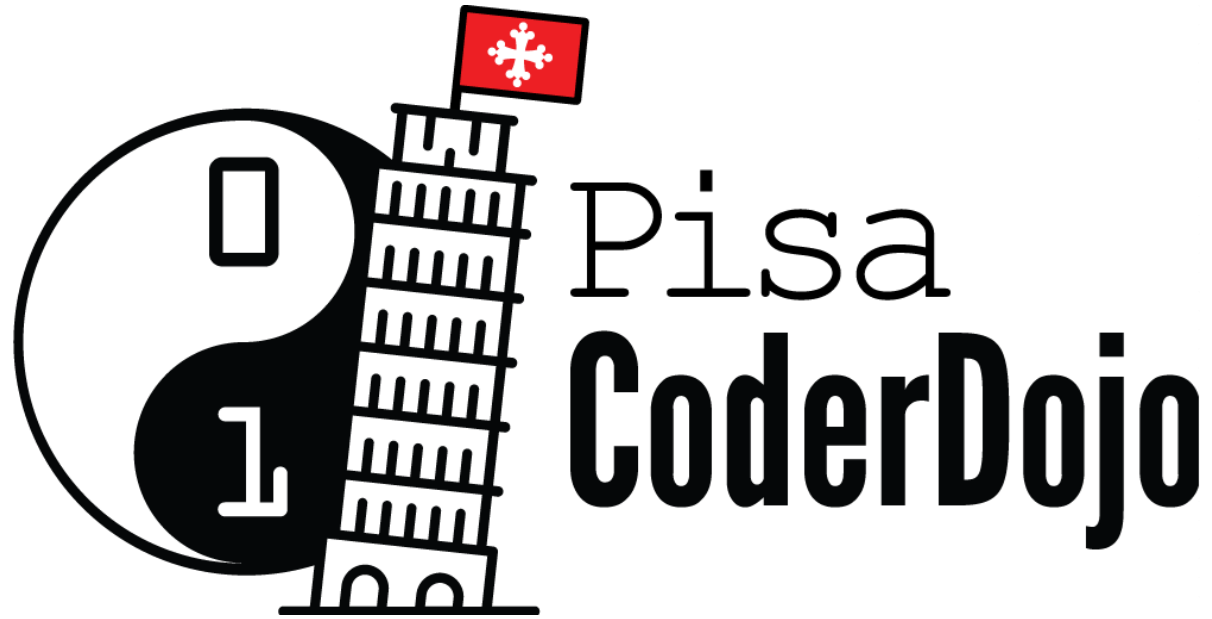
POI SCRIVI «LUNGHEZZA» NEL NOME DELLA VARIABILE E CLICCA SU OK!

Nuova Variabile

Nome della variabile:

☒ Per tutti gli sprite ☐ Solo per questo sprite

OK Annulla



Be Cool!

14 DICEMBRE 2016