

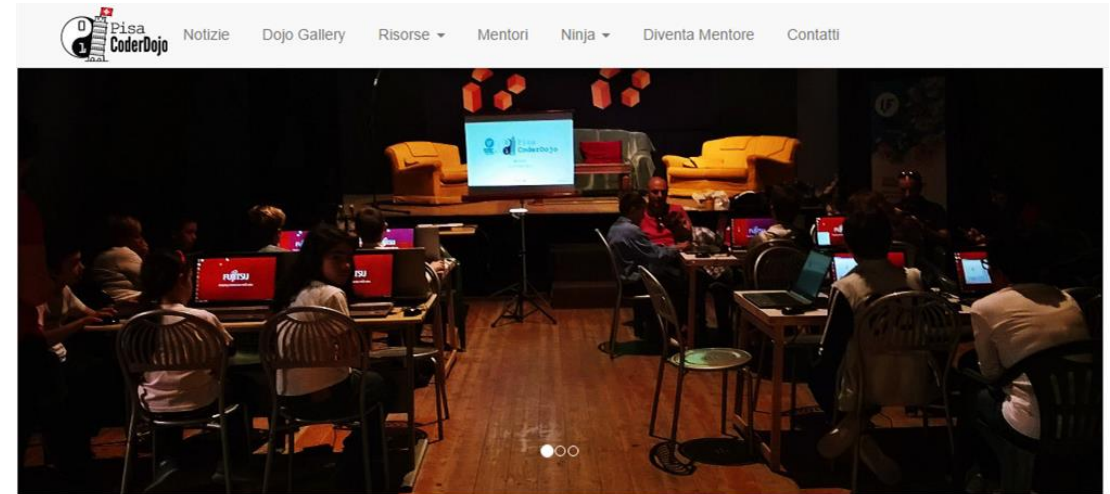
Be Cool!

#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?

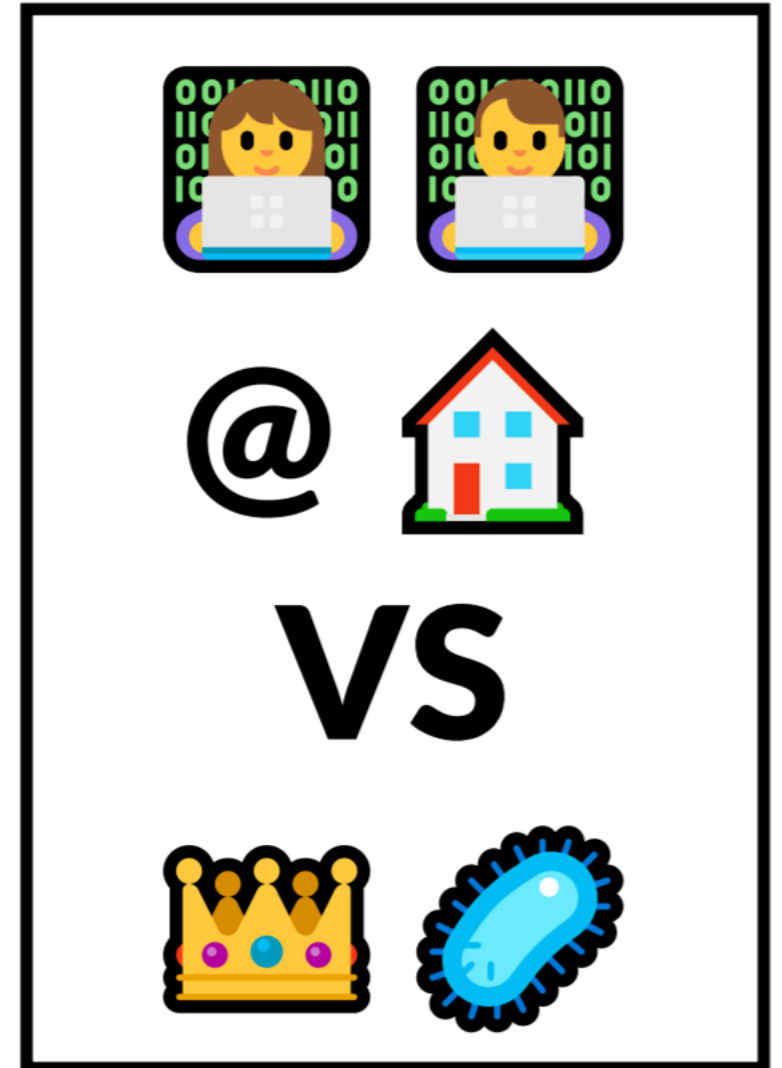
Se ci guardiamo intorno, vediamo PC dappertutto. Il mondo intero viene mandato avanti dai computer. Ma che cosa manda avanti un computer? Il codice. Scritto da programmatori e da gente comune. A mano. Ad oggi mancano programmatori. Sempre più ci appoggiamo ai computer anche per scopi di sopravvivenza 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.**





Il Progetto Base

The screenshot displays the Scratch editor interface. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu options: File, Modifica, Tutorial, Galassie Geometriche, Condiviso, and Vai alla Pagina del Progetto. The left sidebar shows various tool categories: Movimento, Aspetto, Suono, Situazioni, Controllo, Sensori, Operatori, Variabili, I Miei Blocchi, and Penna. The main workspace contains a script starting with a 'definisci setup' block, followed by a sequence of movement and drawing blocks: 'punta in direzione -90', 'vai a x: 0 y: 0', 'pulisci', 'penna giù', 'porta dimensione penna a 1', and 'porta colore penna a' (with a red color picker). The right panel shows the 'Sprite' settings for 'Sprite1' and the 'Stage' settings for 'Sfondi 1'. The bottom status bar indicates 'Valigetta'.

<https://scratch.mit.edu/projects/389146566/editor>



Il Setup

- Il blocco setup:
 - Punta la penna verso sinistra,
 - Mette la penna al centro del palcoscenico Scratch
 - Cancella tutti i disegni precedenti
 - Prepara la penna a disegnare sul palcoscenico
 - Imposta la dimensione della penna a 1
 - Imposta il colore della penna a un colore base





Disegniamo un Triangolo Equilatero



- Dobbiamo disegnare 3 lati e compiere in totale un angolo giro (360°).
- Dobbiamo quindi compiere l'angolo giro in tre passi e, a ogni passo, disegnare un lato del triangolo.
- Ogni volta giriamo quindi di 120° .



Disegniamo un Quadrato

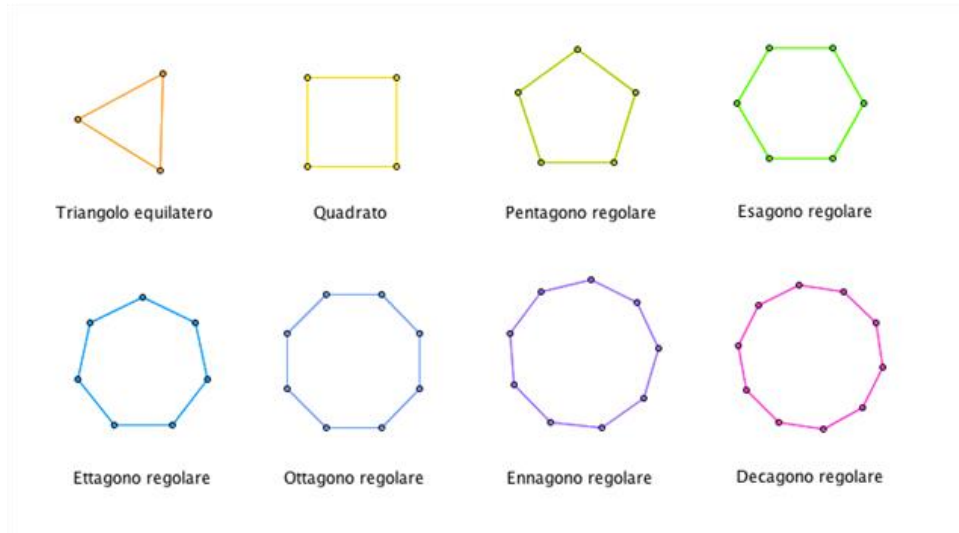
- Dobbiamo disegnare 4 lati e compiere in totale un angolo giro (360°).
- Dobbiamo quindi compiere l'angolo giro in quattro passi e, a ogni passo, disegnare un lato del quadrato.
- Ogni volta giriamo quindi di 90° .





Disegniamo Poligoni Regolari

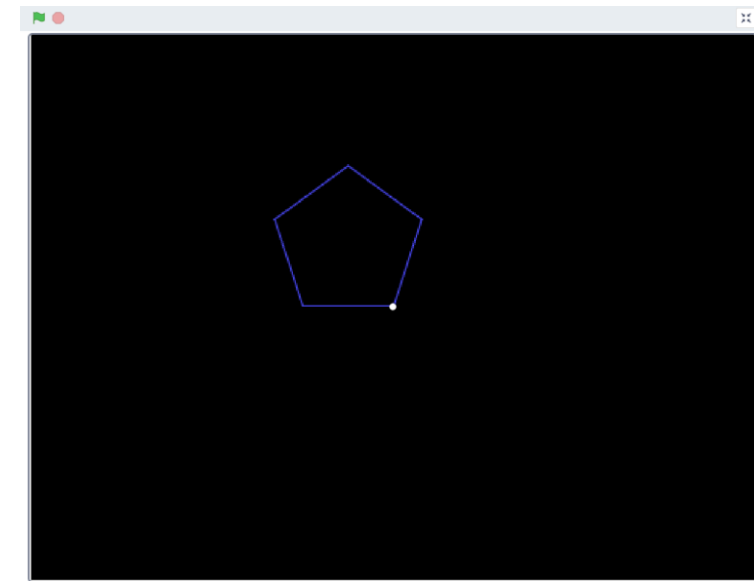
- Il quadrato e il triangolo equilatero sono poligoni regolari (ovvero hanno i lati tutti della stessa dimensione e gli angoli tutti della stessa dimensione)
- In generale, possiamo disegnare un qualsiasi poligono regolare seguendo il ragionamento precedente →



- Dobbiamo disegnare lati lati e compiere in totale un angolo giro (360°).
- Dobbiamo quindi compiere l'angolo giro in N passi e, a ogni passo, disegnare un lato del poligono regolare lungo lunghezza
- Ogni volta giriamo quindi di 360 / lati ! Facile, no?

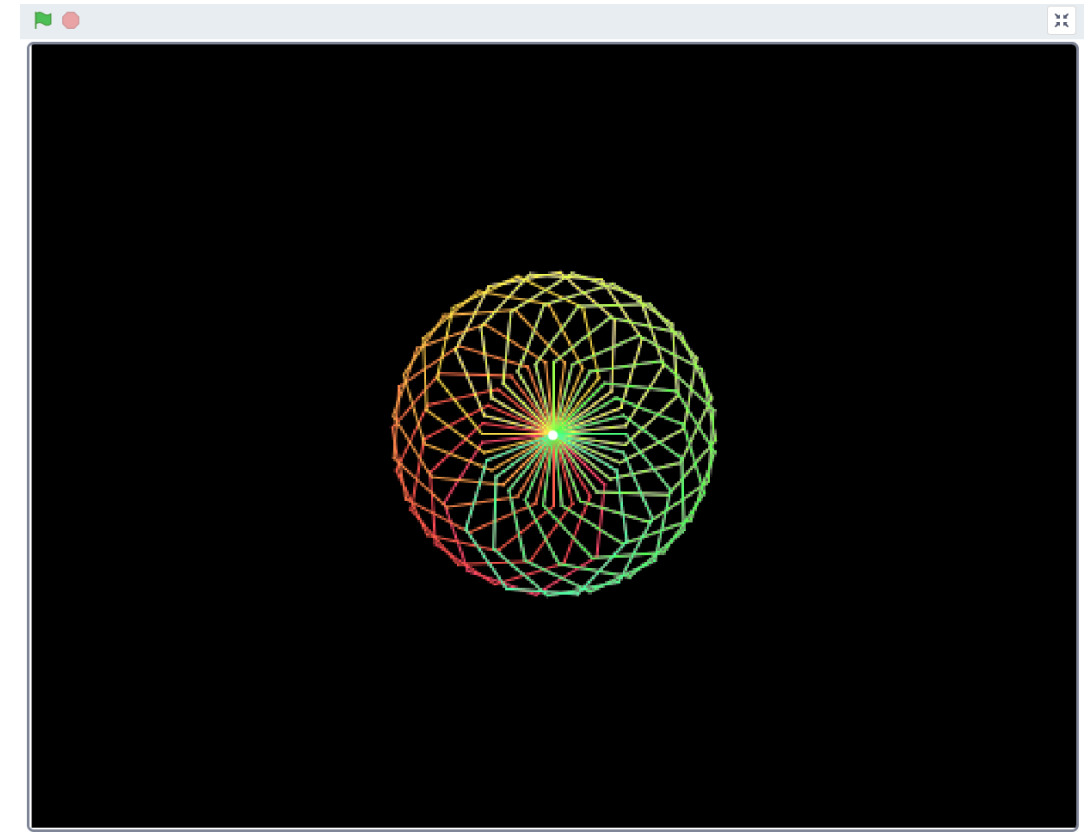


Disegniamo Poligoni Regolari (Pentagono)



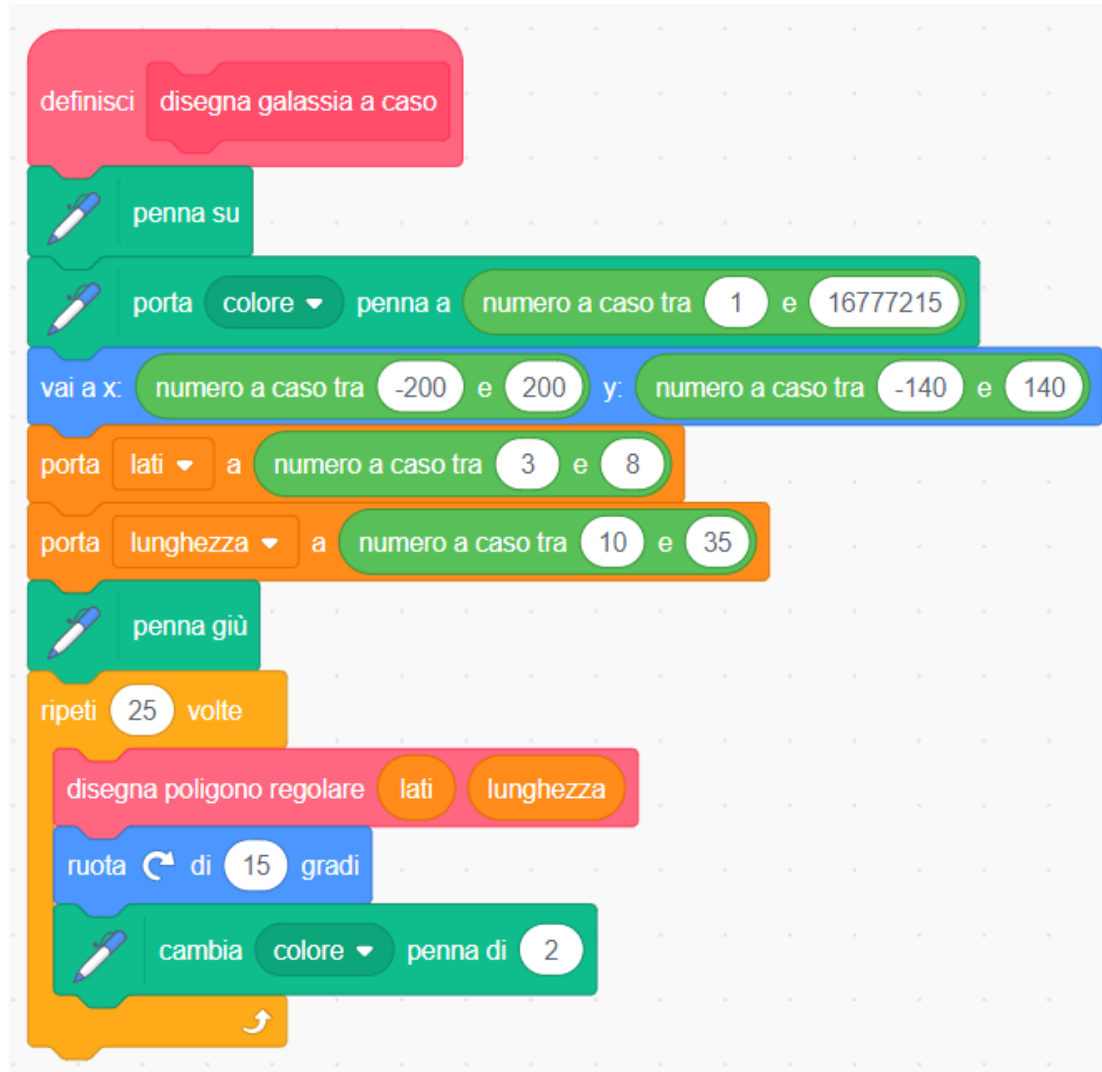


Disegniamo una Galassia Geometrica





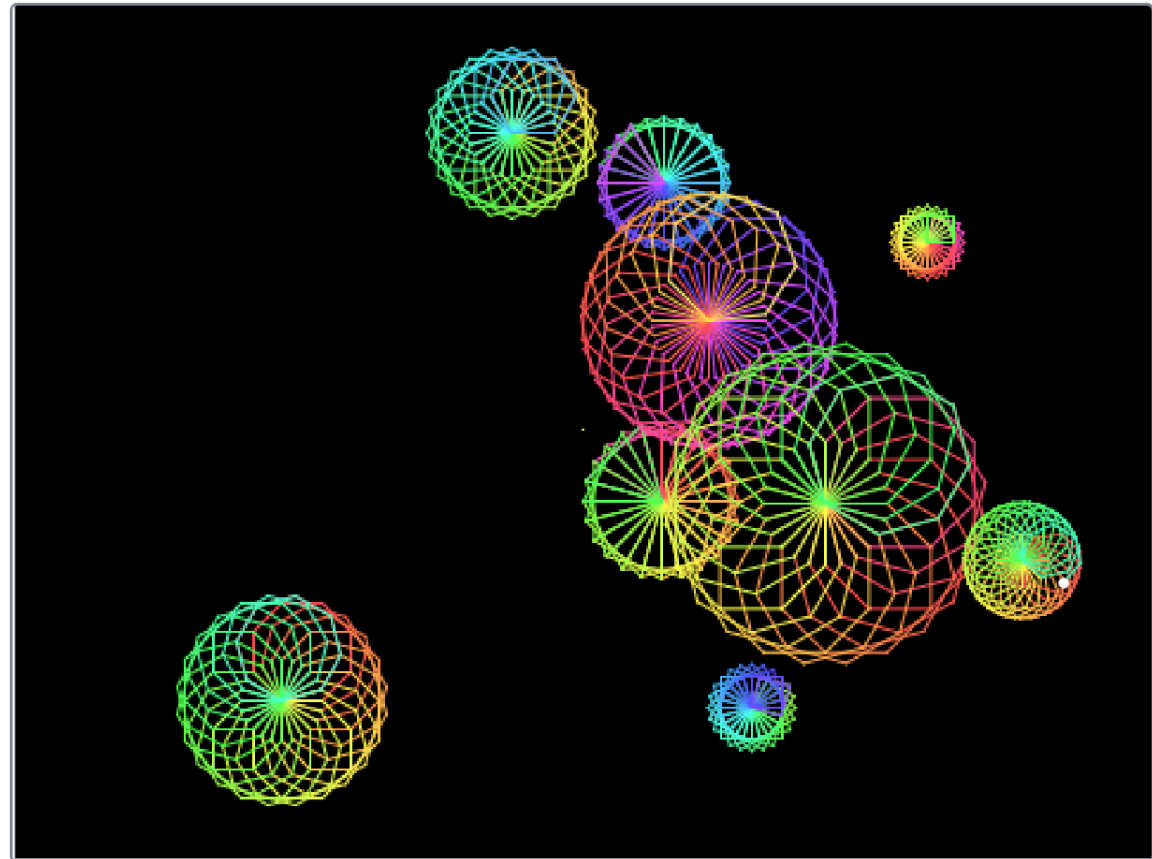
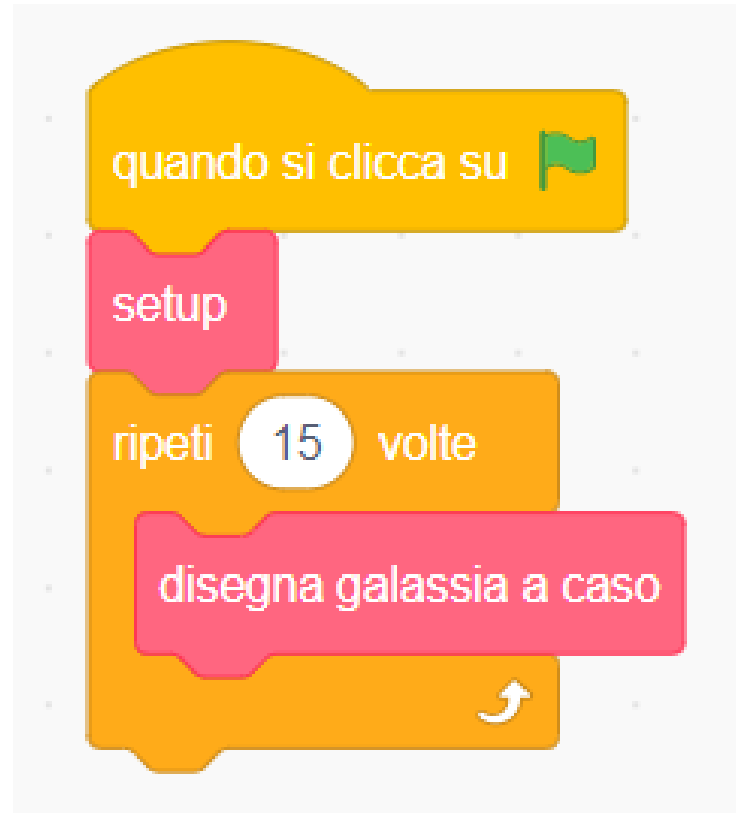
Disegniamo una Galassia Geometrica a caso!



- Scegliamo a caso:
 - Il colore,
 - La posizione sul palcoscenico,
 - Il numero di lati della galassia
 - La lunghezza dei lati della galassia



Disegniamo Galassie Geometriche a caso!





Io resto a casa e programmo!



#IORESTOACASA

ESCI SOLO PER ESIGENZE ESSENZIALI

