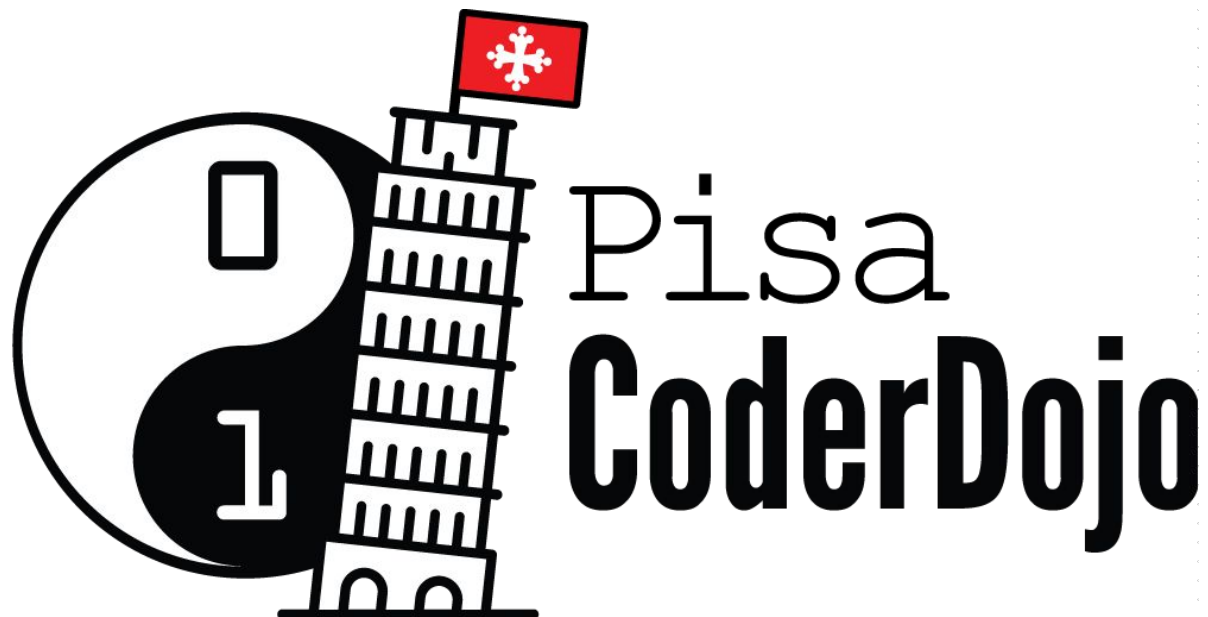


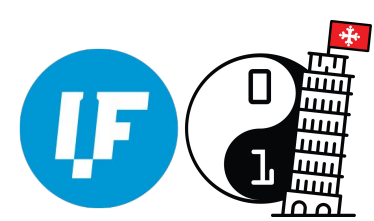


INTERNET  
FESTIVAL 2018  
FORME DI FUTURO



Be Cool!

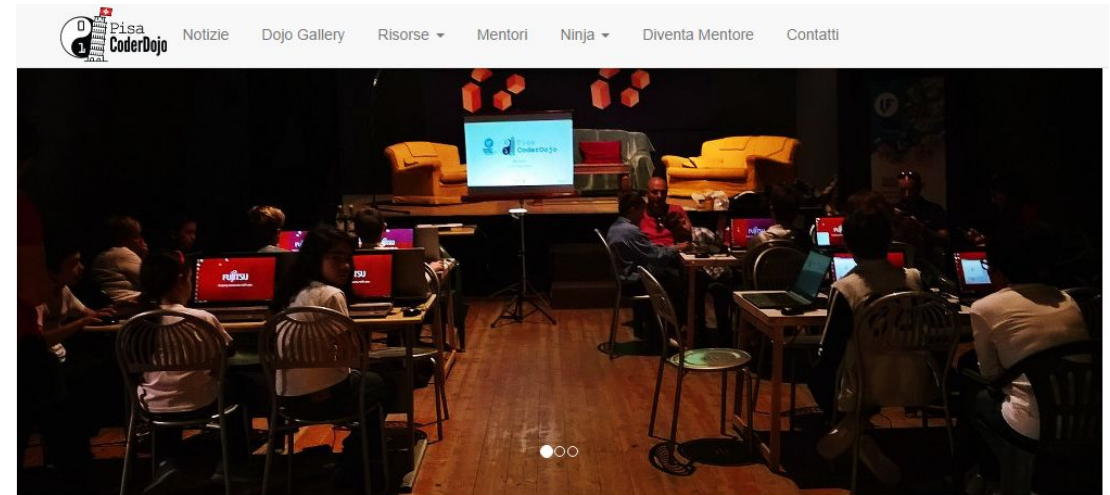
12 OTTOBRE 2018



# Chi siamo?



- Movimento internazionale
- Club volontario per insegnare/imparare la programmazione
- 30 incontri con Python, Scratch, AppInventor, micro:bit, HTML...
- 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.

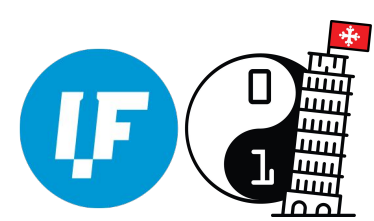
Coder significa Programmatore e Dojo significa Tempio dell'Apprendimento.

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%.

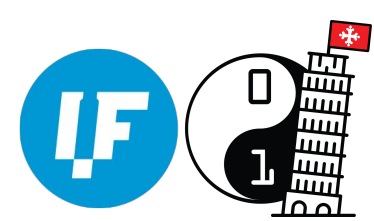
E' come se ci fosse un picco di richiesta di programmi e... potrebbe



# Programmare l'1N73LL1G3NZ@

- **Intelligenza** è il tema di Internet Festival quest'anno.
- Ma che cos'è l'intelligenza?
- È la capacità di *“affrontare e risolvere con successo situazioni e problemi nuovi o sconosciuti”*.
- Ma anche di capire, apprendere, **riconoscere...**

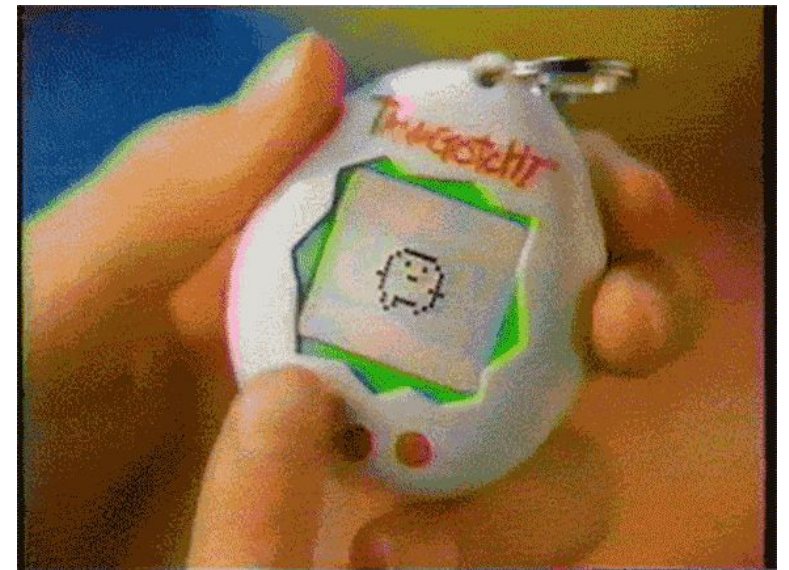


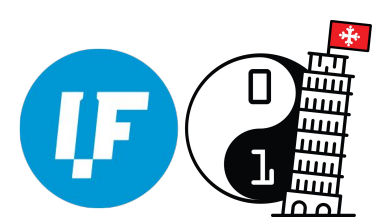


# Herbert il micro:pet

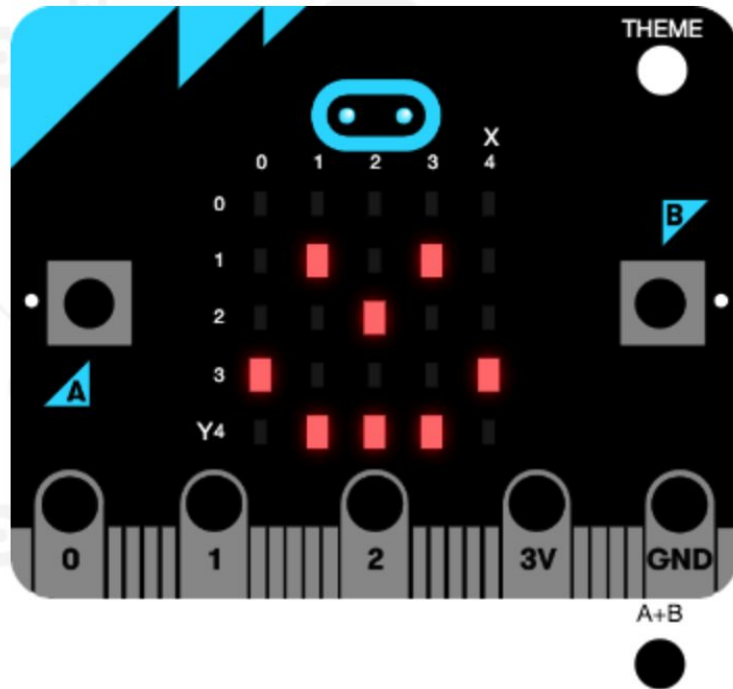
Herbert può:

- essere sveglio,
- dormire,
- mangiare
- ...





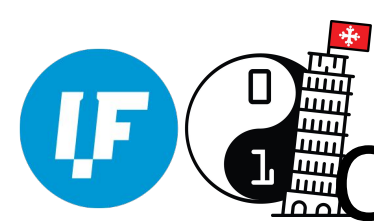
# Herbert



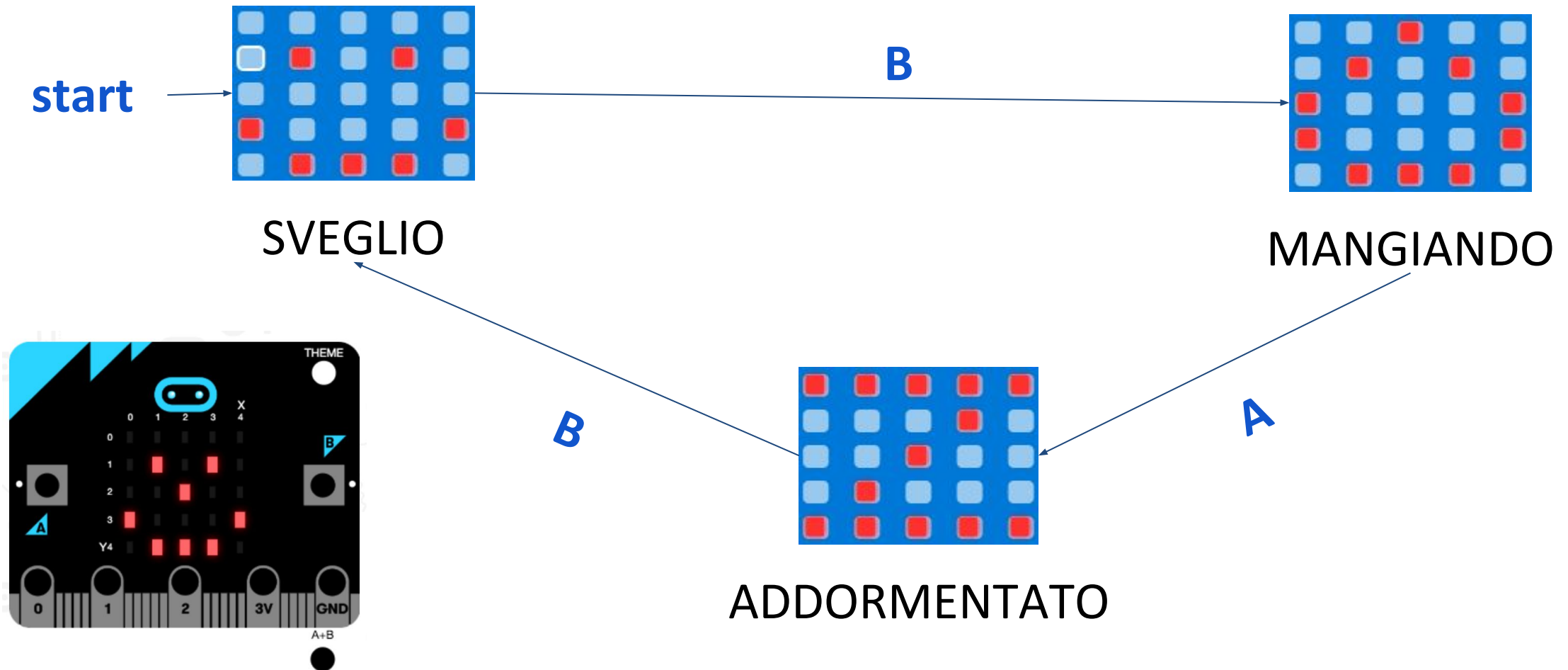
- Quando **accendi** Herbert mostra una faccia felice.
- Il **bottone A** fa dormire Herbert (compaiono tante ZZZZ).
- Il **bottone B** lo nutre, alla fine Herbert è di nuovo felice.

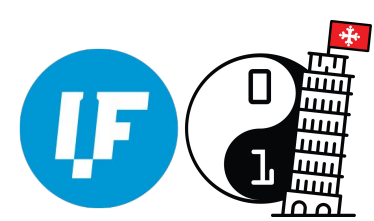
Ciascuna di queste è una **funzione** di Herbert.





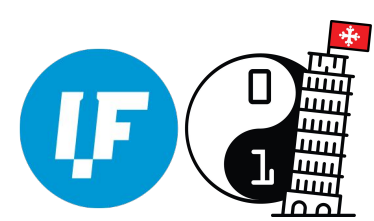
# Come si passa da una funzione all'altra?





# Avvia Herbert





# Addormenta Herbert

quando premi pulsante A  
chiama funzione ADDORMENTATO

funzione ADDORMENTATO

ripeti 4 volte

fai

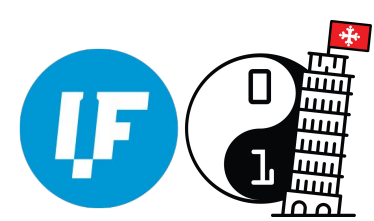
mostra LED
pausa (ms) 500
pulisci schermo
pausa (ms) 500





```
quando premi pulsante B  
  chiama funzione MANGIANDO
```

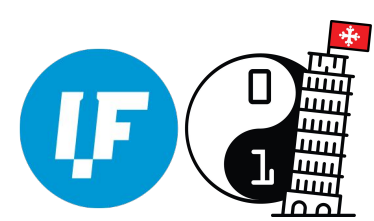
```
funzione MANGIANDO  
  per index da 0 a 4  
    fai  
      mostra LED  
      pausa (ms) 500  
      pulisci schermo  
      pausa (ms) 500  
  chiama funzione SVEGLIO
```



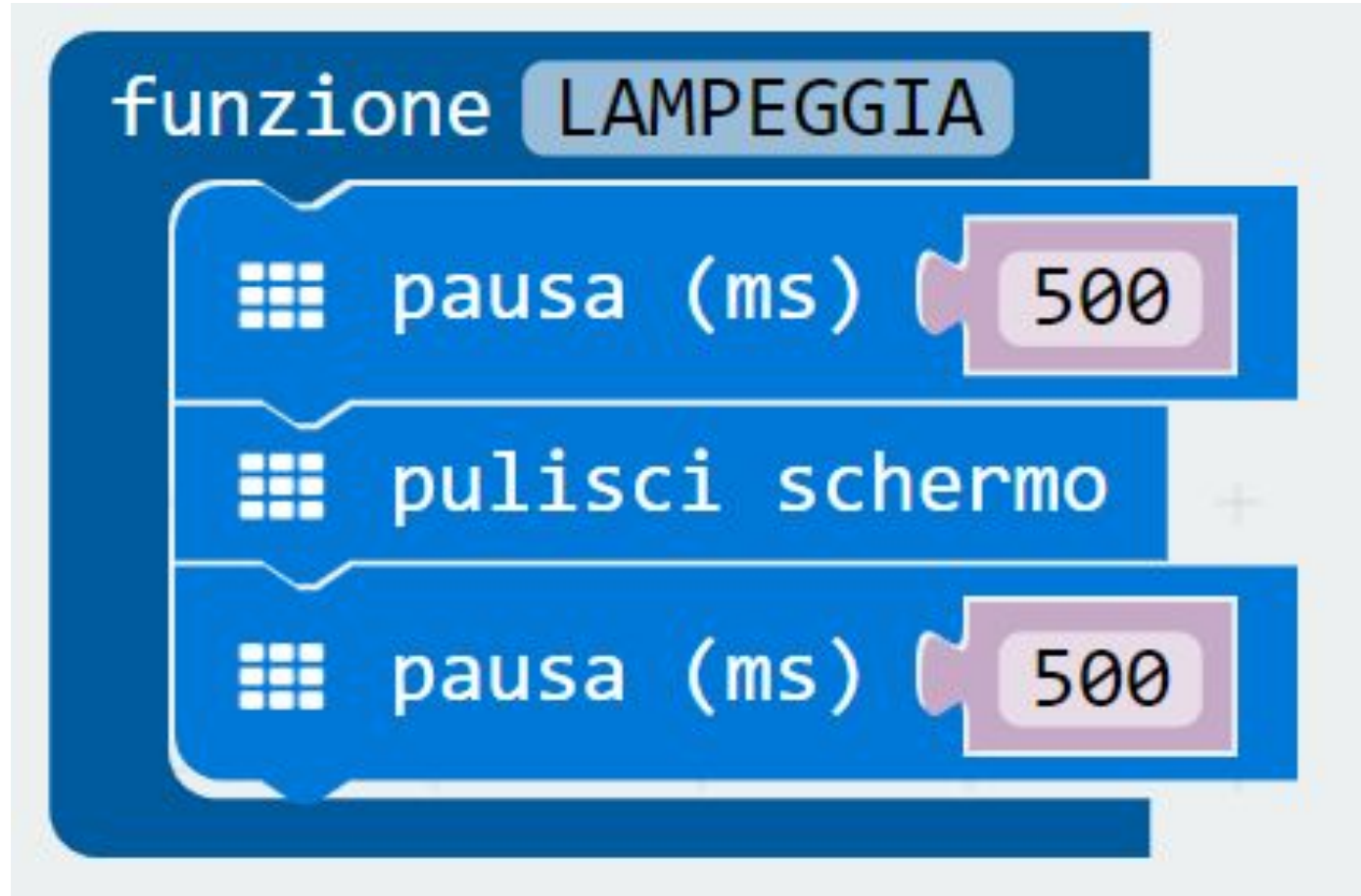
# Puoi aggiungere altre funzioni?

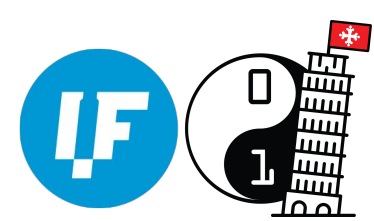


Quando premi **sia A che B**, Herbert va sui pattini.  
Che cosa fa Herbert quando lo scuoti? Programmalo tu!



# Dove puoi usare questa funzione?

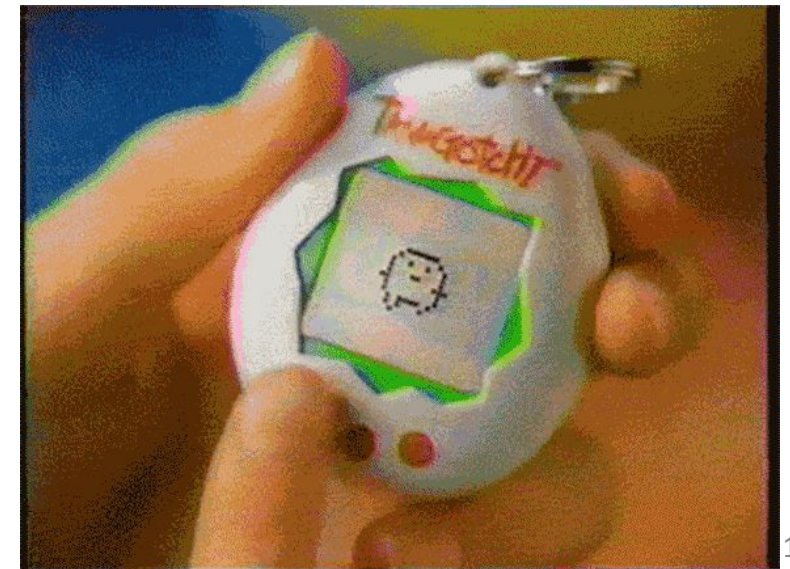




# Programma il tuo micro:pet!

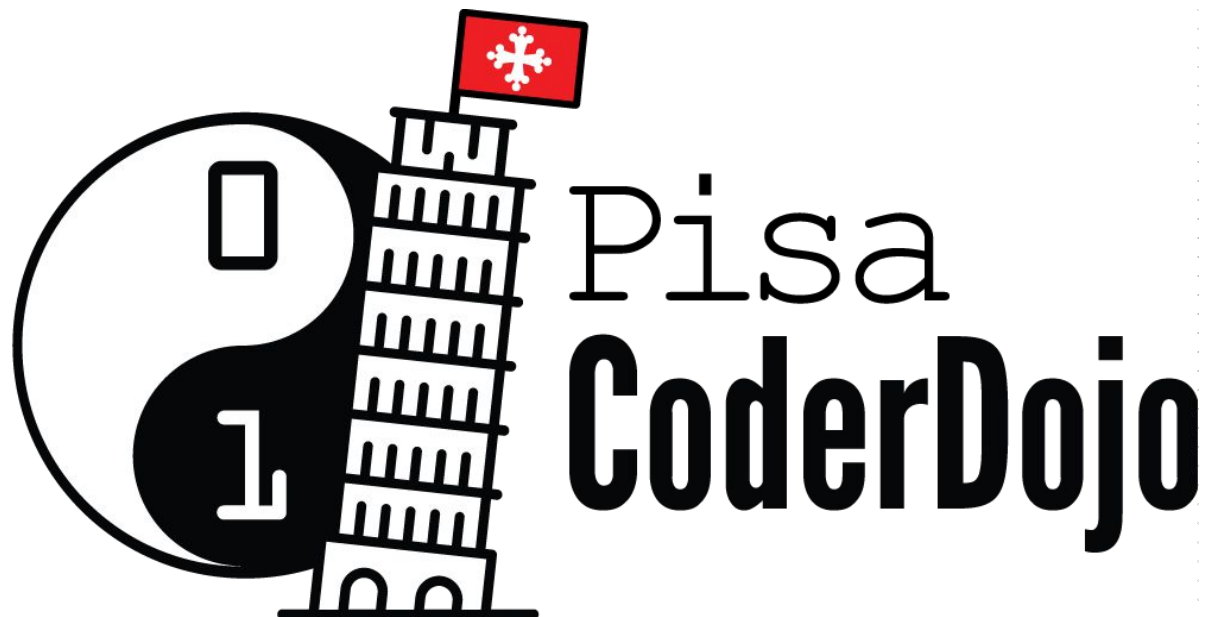
<https://makecode.microbit.org/45723-53409-06029-40644>

1. Scegli un nome
2. Scegli le funzioni che vuoi
3. Programmalo e...
4. Giocaci!





INTERNET  
FESTIVAL 2018  
FORME DI FUTURO



Be Cool!

12 OTTOBRE 2018