

13 APRILE 2018



Chi siamo?

- Movimento internazionale
- Club volontario per insegnare/imparare la programmazione
- 24 incontri con Python, Scratch, AppInventor, 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 al 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



Da fissare in agenda....



PROSSIMI DOJO

- ~~16/03 | 16.45 - 19.00~~
- 13/04 | 16.45 - 19.00
- 11/05 | 16.45 - 19.00
- 08/06 | 16.45 - 19.00



Cosa succede ?

Scuola



Campanella





Usciamo da scuola e andiamo a giocare!!!





Messaggi

Per **inviare** un messaggio

invia a tutti

invia a tutti e attendi



Per **ricevere** un messaggio

quando ricevo





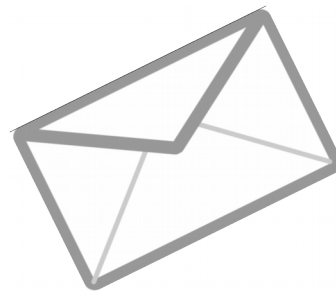
Caos Rock

- Adesso riceverete tutti una carta con alcuni comandi
- Se il messaggio si trova anche sulla vostra carta allora eseguite i comandi sottostanti!

quando ricevo message1 ▼

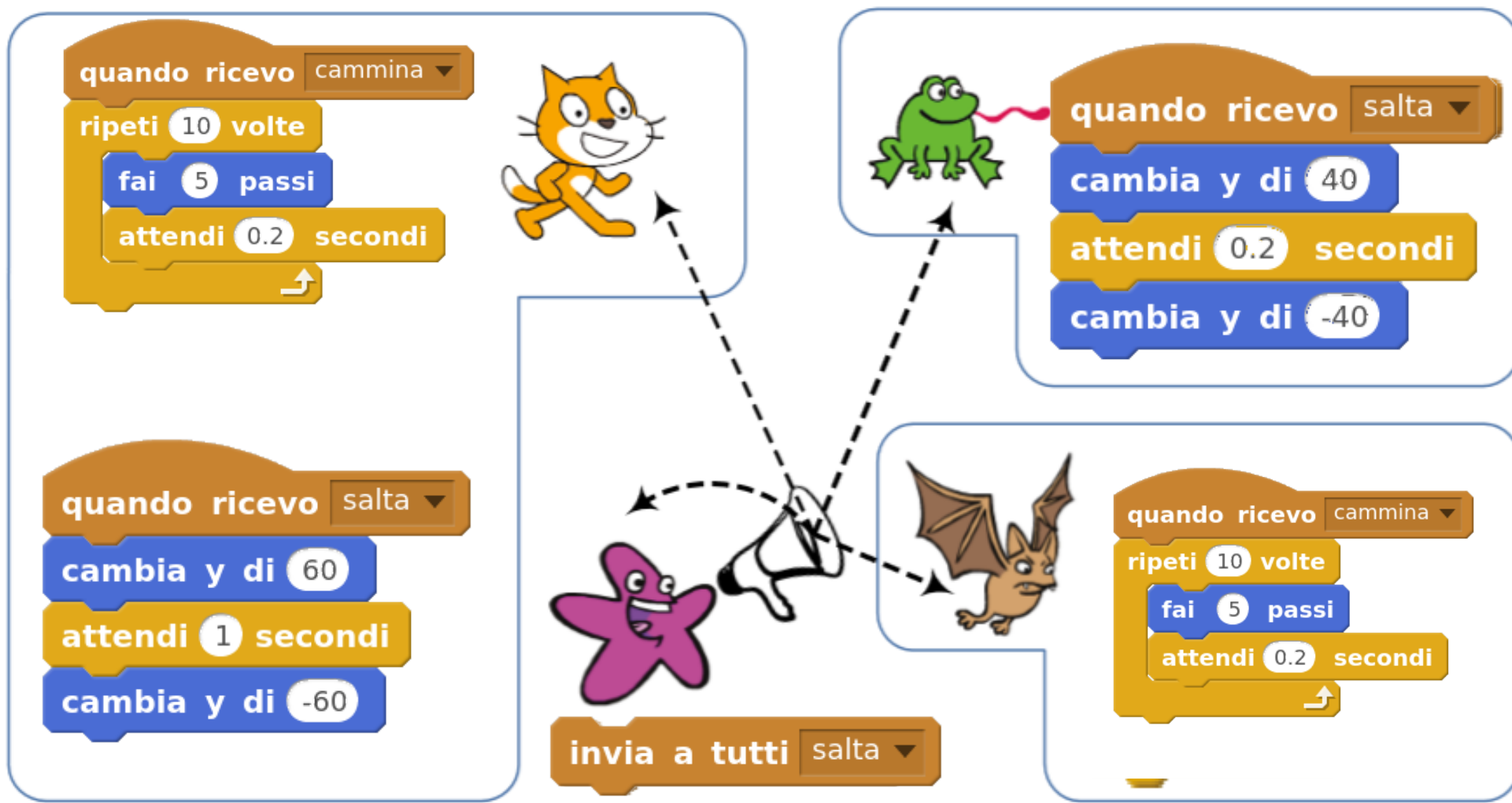
- Sullo schermo appariranno dei comandi

invia a tutti message1 ▼





Scambio di messaggi





Aiuta il domatore...



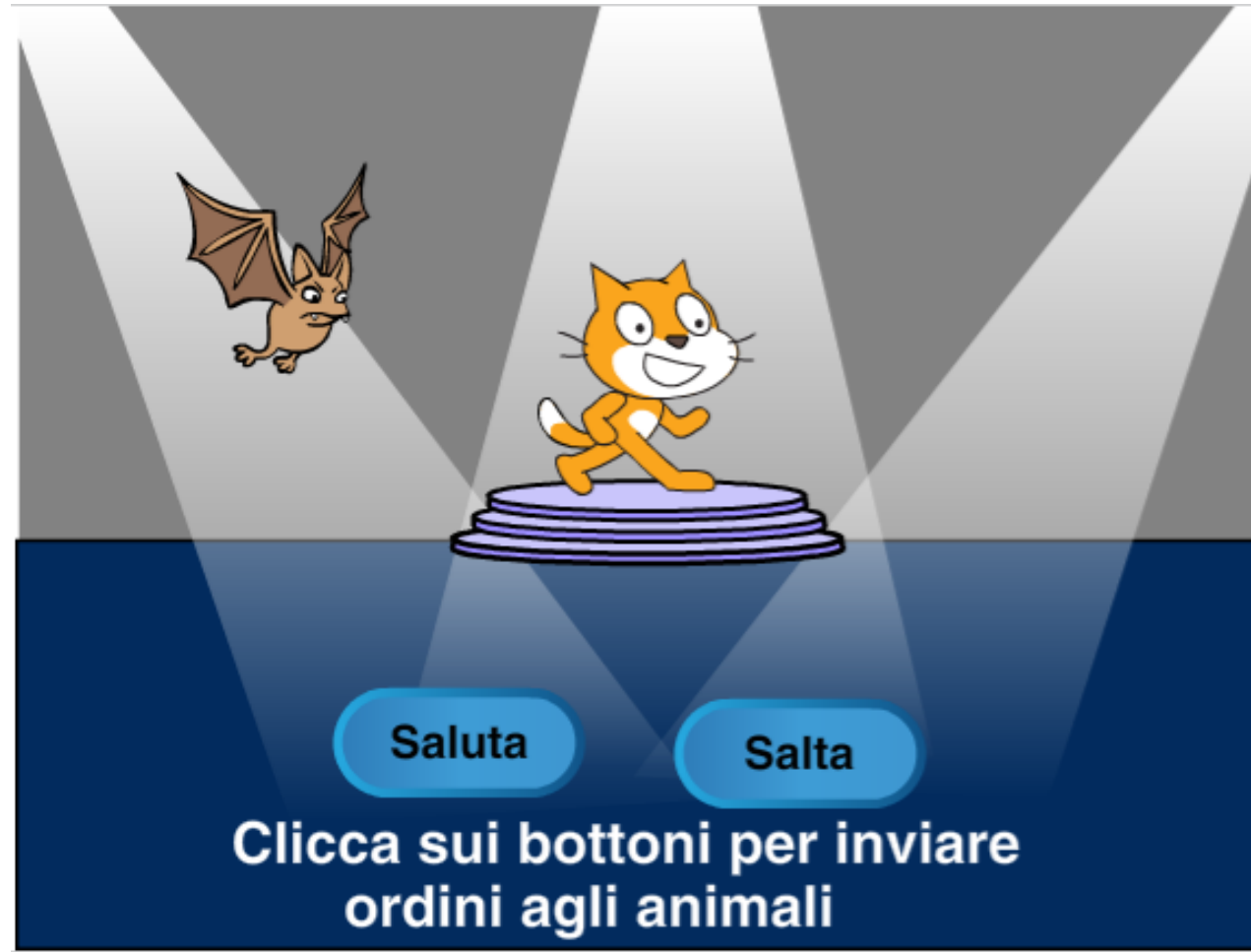


...a domare gli animali





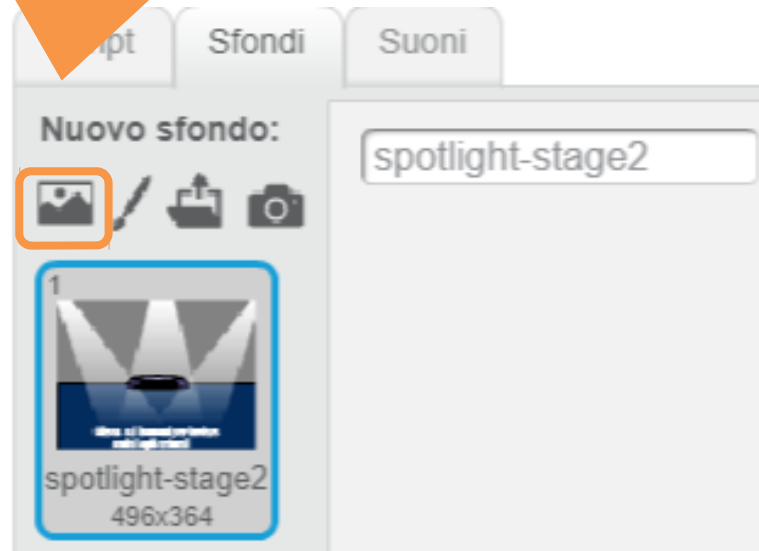
Il Domatore di Animali





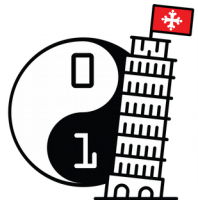
Il Domatore di Animali

Scegli lo sfondo

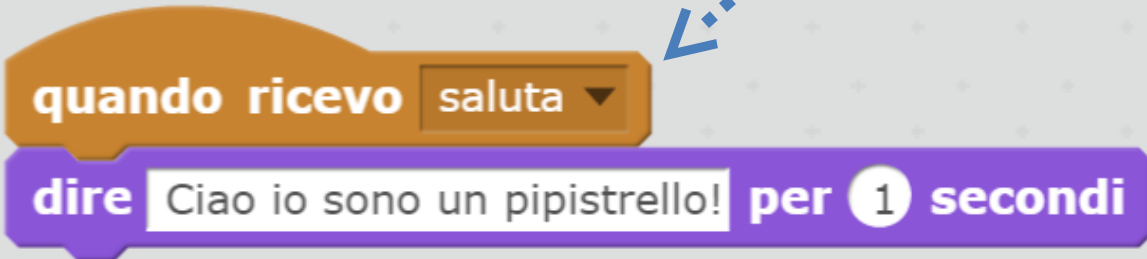


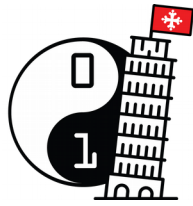
Crea gli sprites





Il Domatore di Animali: (messaggio) saluta





Il Domatore di Animali: (messaggio) salta

Script for the bat sprite:

- quando ricevo **salta**
- passa al costume **bat1-b**
- punta in direzione **90**
- ripeti **10** volte
 - fai **10** passi
- passa al costume **bat1-a**
- ripeti **20** volte
 - fai **-5** passi



Script for the button:

- quando si clicca questo sprite
- passa al costume **button2-b**
- invia a tutti **salta** e attendi
- passa al costume **button2-a**

Salta

Script for the cat sprite:

- quando ricevo **salta**
- passa al costume **costume2**
- punta in direzione **0**
- ripeti **5** volte
 - fai **5** passi
- passa al costume **costume1**
- ripeti **5** volte
 - fai **-5** passi





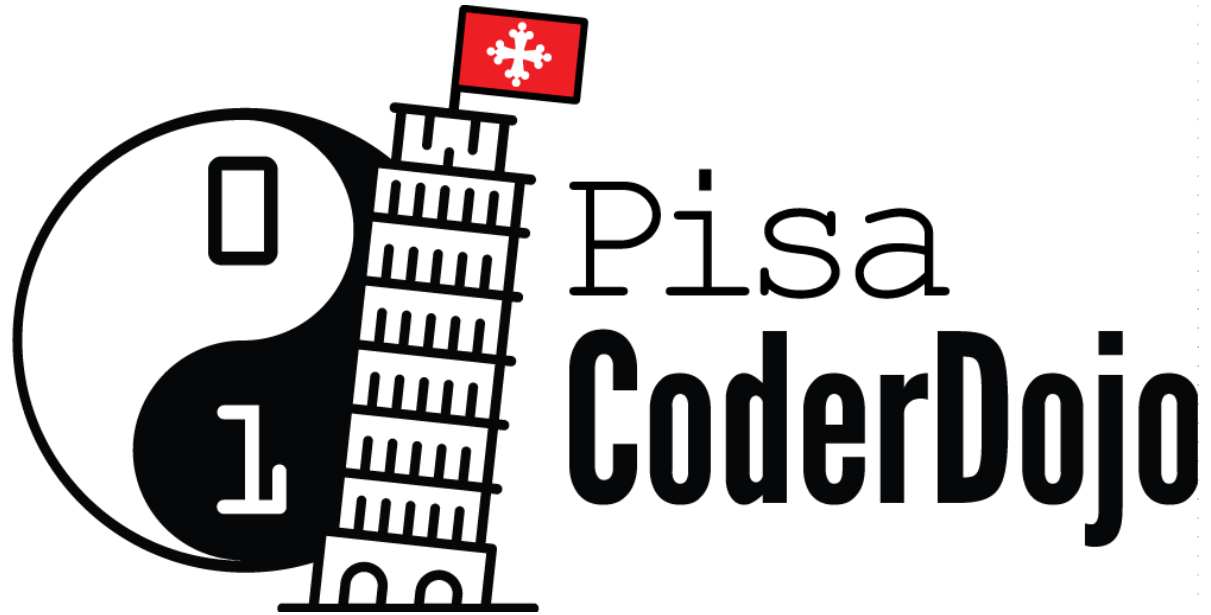
Il Domatore di Animali

- Inserisci un leone negli animali da addomesticare



- Invia il messaggio “verso” e ogni animale farà il suo verso...





Be Cool!

13 APRILE 2018