CoderDojo のメンターとして活動するために

当日のメンタリングに関して

① 初めての子

※最低1回必須(Web サイトやチラシなどがあるならそれを代用するのも可) ※

- · 「CoderDojo とはなにか」を説明(資料 http://goo.gl/zN0mzC)
- ・ この Dojo で対応可能なことの説明(概略で良い)

イ) やりたいものがない

- ・ プログラミング自体が良く分からない(年齢不問):
 - 1. 可能なら「プログラミングとはなにか」を説明(資料 http://goo.gl/5Kjy06)。5~10 分程度。
 - 2. 「中長期的にどんなことがしたいか」、「どの言語・開発環境で何ができるか」など色々話し合って決める。
- ・ 小学生 4 年以下: Scratch、BlocklyGames、Code.org、Lightbot など
- · 小学 5 年以上、中学生:

普段どの程度 PC に触れているか、趣味嗜好、他の課外活動の有無などとアリングしつつ話し合って決める。 $(10\sim15\ \text{分ほどインターネットで調べさせるでも良いと思う。}$

やることが決まったら、簡単な課題・作例などを提示する。そこも自力で出来そうなら任せる。 なんでもかんでも与えようとしない。なんでも自分で調べる習慣をつけさせる!)

- 特になし: Scratch
- · Scratch は難しそう: BlocklyGames、Code.org など ※アルゴリズムに慣れる。
- ・ もうちょっと違うこと(タイピング問題なし): HTML/CSS。
- ・ プログラミングの素養あり: JavaScript、Ruby、Python、その他

ロ) やってみたいけど何をしていいのかわからない

例)「Scratch を前にやったことあるから、とりあえず Scratch かな~」という子

- ・ ヒントなしで「ねこ歩き」をスムーズに作れる:猫叩き、ブロック崩し、シューティングなど
- ・ ヒントなしでスムーズに作れない:「ねこ歩き」のおさらい。その後習熟度により ScratchCard や猫逃げ。
- ・ 「Scratch しか知らない」だけかも知れないので、「他にもこういうものもある」と教えるのもアリ。

例)「〇〇〇という名前を聞いたことがあるので、とりあえずそれをやりたい」

・
・
簡単な作例を示し、興味を示したらそれをやる。興味がなさそう・無反応なら他の例もあげて選ばせる。

ハ) **やりたいことがある**: そのまま作業

② 2回目以降の子

やりたいことがある:そのまま作業

・ **やりたいことがない**: おおむね3回までを限度に初回同様に課題を与える(出来るだけ自分で調べさせる)。

CoderDojo のメンターとして活動するために - 1/3

メンターが主にすること一覧(設営・撤収作業、事務処理の支援、ニンジャとの会話などの細かい話は割愛)



① マニュアルを見ながら初参加者の応対



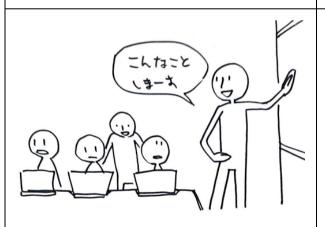
② 簡単な個別サポート



③ メンタリング全般



④ 新しい課題に取り組む前に関連する手本を提示 (※課題を持参した子に対してわざわざ示す必要なし)



⑤ 複数の初参加者や保護者向けのガイダンス (初歩的なワークショップも含む)



⑥ 中長期的なゴールの指標となる手本を提示

Dojo 開始前までに予習しておくこと(「すること一覧」順)

① マニュアルを見ながら初参加者の応対



(必要なら) 初心者向けワークショップ手順書・教材作り

制作担当者は、あまり負担にならないよう、使えるリソースは大いに活用する。 あくまでボランティア活動なので、無理のない範囲で!!

② 簡単な個別サポート



ワークショップ手順書の通読、各ツールの基本操作の予習

Scratch, Code.org, HTML/CSS/JavaScript, Ruby, Python...etc.

③ メンタリング全般



特にないが強いて言うなら、家族や職場の同僚やクライアントなどとの会話の中で練習する。

ポイントは「今すぐ食べられる魚を与えるより魚の釣り方を教えよ」と

求められたからと言っていつまでも課題を与え続けないこと。

より深く知りたい場合は、コーチングやメンタリングや教育関係全般や行動心理学に関する書籍、インターネット記事などを日常的に目を通しておくと◎

④ ニンジャが新しい課題に取り組む前に関連する手本を提示



手本作り

制作担当者は、自身の負担にならないよう、使えるリソースは大いに活用する。

⑤ 複数の初参加者や保護者へのガイダンス(初歩的なワークショップも含む)



事前に練習

⑥ 中長期的なゴールの指標となる手本を提示



手本の準備(既存リソースを流用または自作)

自作するでも良いし、既存のリソースの流用するでも良い。あくまで負担にならない範囲で。

(本来は、何度も参加しているニンジャがこの役割をするのがベスト)