2017.7.21

# CoderDojo茨城キャラバン実施仕様書

## 目的：

茨城県内のプログラミングに触れる機会のない子供たちに、気軽にプログラミングを体験できる機会を提供することを目的とする。

## 概要：

茨城県内のプログラミング体験を希望する地域へ、CoderDojo Mitoの運用ノウハウをパッケージ化してそのまま持って行き、実際に体験会を実施し、現地の担当者と運用ノウハウを共有する活動である。

なお、CoderDojoのポリシーに則り、参加者からは参加料を取らないものとする。

## 条件：

実施地域は以下の条件を満たすものとする。

・現地担当者は個人・団体を問わない

・現地に一人以上の主体的に動ける担当者がいること

・「やって欲しい」ではなく「やって見たい」と考えていること

・会場は現地担当者が準備すること

・参加者への周知は現地担当者が行うこと

・実施時の事故などのリスクは現地担当者が責任を持つこと

・現地で必要となる費用（会場費など）は現地担当者（または寄附等）が負担すること

※実施に当たっては周知方法や保険関連の情報も共有いたします。

## 会場の条件：

体験会に利用する会場は以下の条件を満たすものとする。

・想定する参加人数×２（保護者及びメンター）名以上のキャパがあること

・十分な数のコンセントが確保できること

・雨などで機材が濡れないこと

・利用料が無料、または、低額であること

## その他必要な準備：

・プロジェクタの準備（プロジェクタか大型ディスプレイがあると助かります）

・メンターの確保（メンターがいるとスムーズに進みます）

・関係者への周知（継続することを念頭に置いて、なるべく多くの人を巻き込んで下さい）

・その他、状況に合わせて必要と思われる準備

## 体験会の内容：

Scratchというプログラミング言語を利用してゲームなど楽しいプログラムを作ります。

対象：小学生～中学生（小学生は保護者の同伴をお願いします）

定員：１０名程度（１０台ほどPCをご用意しております。PC持ち込みも可能）

参加費：無料

## サポート：

・CoderDojo立ち上げのための情報提供

・イベント用資料の共有

・当日メンターサポート

・貸し出し用PCの貸し出し

## 全体の流れ：

１）担当者からキャラバンへ連絡

２）キャラバンから担当者へ趣旨説明

３）CoderDojoに関する情報共有

４）協力者（メンター）の確保

５）既存Dojoの見学

６）イベント開催日の決定

７）会場の確保

８）資料の準備

９）イベント周知

１０）イベントの実施

１１）反省会及び継続実施検討

１２）CoderDojo登録

１３）継続実施へ

以上