

CoderDojo Milano - 16 febbraio 2013

Programma

- 09.30 **Ingresso bambini e ragazzi** - circa 30'
- 10.00 **Presentazione del corso e dei mentor** - 5'
con Angelo Sala
a seguire, **Installazione e primo tutorial** - 60', 2 pomodori
con Marco Faedo e i Mentor
- 11.00 **Pausa merenda** (30')
- 11.30 **Playground libero con Scatola delle Idee** - 60', 2 pomodori
con Marco Faedo e i Mentor
- 12.45 **Chiacchierata finale e arrivederci alla prossima** - 15'
con Vittorio Scibetta

Istruzioni per i mentor

Qui di seguito una serie di istruzioni e indicazioni su come arrivare preparati al giorno del Dojo...

1. **DOWNLOADS:** Recuperate una chiavetta vuota formattata Windows FAT, scaricatevi le tre versioni Win, Mac e Linux di Scratch e copiatele sulla chiavetta. Fate la stessa cosa con il tutorial e con le Cards della Scatola delle Idee. La chiavetta servirà se dovessimo avere problemi con la rete, meglio essere preparati.
 - a. **Scratch:** http://info.scratch.mit.edu/Scratch_1.4_Download
 - b. **Tutorial:**
<http://info.scratch.mit.edu/sites/infoscratch.media.mit.edu/docs/ScratchGettingStartedv14.pdf>
 - c. **Cards:** http://info.scratch.mit.edu/Support/Scratch_Cards
2. **TRAINING:** consigliamo di installare Scratch sul proprio computer e eseguire il tutorial passo passo. Dovrebbe impegnarvi una mezz'oretta circa. Questo dovrà servire a impratichirsi sullo strumento e sarà esattamente il primo esercizio che faremo fare ai bambini. Se volete e ne avete la possibilità meglio stamparsene una copia da utilizzare come riferimento durante il Dojo;
3. **TRAINING BONUS:** Se avete altro tempo da investire su Scratch, cimentatevi con i mini esercizi descritti nelle Cards;
4. **Durante Installazione e primo tutorial:** i bambini dovranno seguire passo passo quanto proiettato a video dall'istruttore, partendo da computer vuoto, settare il WiFi, poi passando per il download da internet di scratch e arrivando a finire il tutorial. Sarà compito dei Mentor fare in modo che nessun bambino rimanga indietro e chiarire eventuali dubbi personali... cercando però di lasciare la massima libertà di azione. Regola aurea: meglio che siano solo i bambini ad agire su mouse e tastiere!
5. **Durante Playground libero con Scatola delle Idee:** durante questa fase i bambini potranno e dovranno giocare liberamente con Scratch, senza regole. Per stimolare la loro creatività verranno preparate delle cards da pescare da una scatola; ogni card contiene un mini esercizio. Come sopra i Mentor dovranno supervisionare il lavoro dei bambini senza troppo interferire, facendo in modo che nessun bambino rimanga "bloccato". In questo caso l'azione possibile è fargli pescare (o scegliere) una card dalla scatola e aiutarlo a fare l'esercizio o qualunque cosa d'altro gli dovesse venire in mente;
6. **Genitori:** tranne quelli direttamente coinvolti come Mentor, non è previsto che i genitori partecipino al lavoro dei bambini. Se proprio uno di loro dovesse avere un bisogno impellente di aiutare e partecipare, non c'è ovviamente nessun problema ma è meglio che non lo faccia con il proprio bambino. In generale ai genitori non sarà permesso toccare tastiere e mouse. Siate gentili ma fermi nel far rispettare questa semplice regola!
7. **Il giorno del Dojo:** appuntamento in StartMiUp (via Federico Confalonieri 36, Milano) alle 9 del mattino. Faremo un piccolo briefing e con istruzioni dell'ultim'ora, poi alle 9.30 arriveranno bambini e genitori da accogliere. Per chi non dovesse farcela ad arrivare così presto, l'importante è arrivare entro le 9.45!
8. **Dopo il Dojo:** dalle 13 in poi liberi tutti, ma per chi vuole si può andare a mangiarsi una pizza o qualcos'altro da qualche parte lì vicino; avrete intuito che al momento il pranzo non è stato organizzato :)

Se avete dubbi e/o problemi chiamatemi pure al 392 7452744 oppure scrivetemi a marcofaedo@gmail.com

Grazie a tutti e ciao,
Marco Faedo