

CoderDojo



كودردوجو CoderDojo كتيب الأبطال



Raspberry Pi

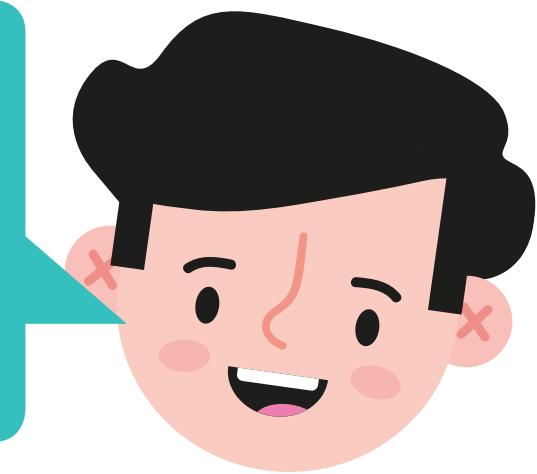
مؤسسة كودردوجو هي مؤسسة خيرية مسجلة في أيرلندا (524255) و هي جزء من
مؤسسة خيرية مسجلة بالرقم 1129409. Raspberry Pi Foundation

المحتويات

4

مقدمة في البرمجة و كودردوجو

- 4 ما هي البرمجة؟
- 5 لماذا نتعلم كيف نبرمج؟
- 6 بعض الخرافات الشائعة والمخاوف
- 7 نبذة عن كودردوجو



8

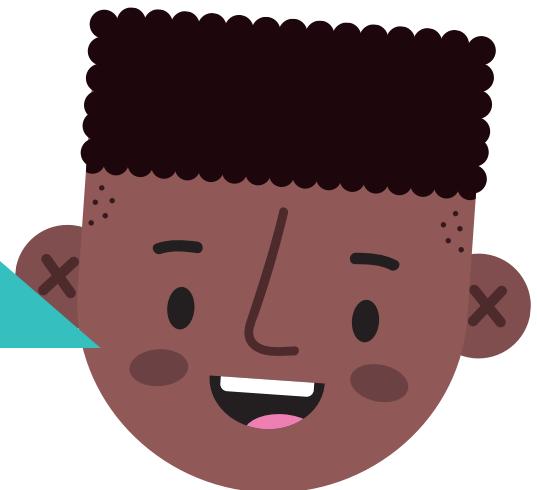
الدوجو الخاص بك

- 8 ماذا يحدث في الدوجو
- 9 أعضاء الدوجو
- 12 بدء الدوجو
- 12 الإشتراك كبطل
- 12 العثور على مكان
- 14 إنشاء فريقك
- 18 خطط الدوجو الأول
- 18 الترويج للدوجو الخاص بك

20

ادارة الدوجو

- 20 نموذج جدول جلسة دوجو
- استخدام المصادر التعليمية في الدوجو
- 24 الخاص بك
- 26 تخطيط الدوجو الخاص بك لمدة عام
- 31 جمع التبرعات للدوجو الخاص بك



العمل مع الشباب

34



- ما يجب و ما لا يجب في العمل مع الشباب
- أظهر أنك لا زلت تتعلم
- الاتصال الفعال يتفوق على الخبرة

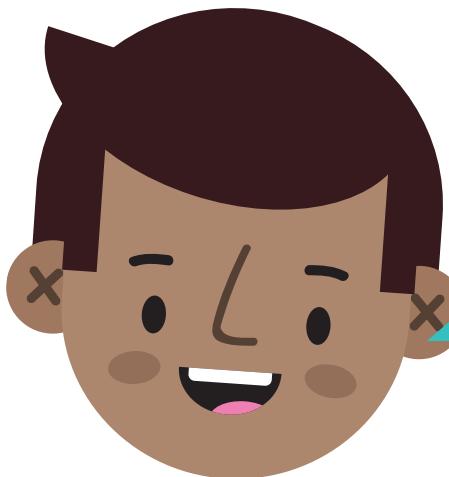
40

حركة كودردوجو

- روح كودردوجو
- التعاون والعمل الجماعي
- صانعوا التغيير
- كودردوجو تجربة غير رسمية وممتعة
- شامل ومجاني
- المصادر المفتوحة
- مجتمع كودردوجو
- التواصل مع المجتمع
- فعاليات المجتمع
- الهيئات الإقليمية
- مؤسسة كودردوجو
- ما هو عمل مؤسسة كودردوجو؟
- التواصل مع مؤسسة كودردوجو



الملاحقات



- نماذج البريد الإلكتروني
- المنشورات
- أنشطة كسر الجليد
- المصادر على الانترنت
- شارات رقمية

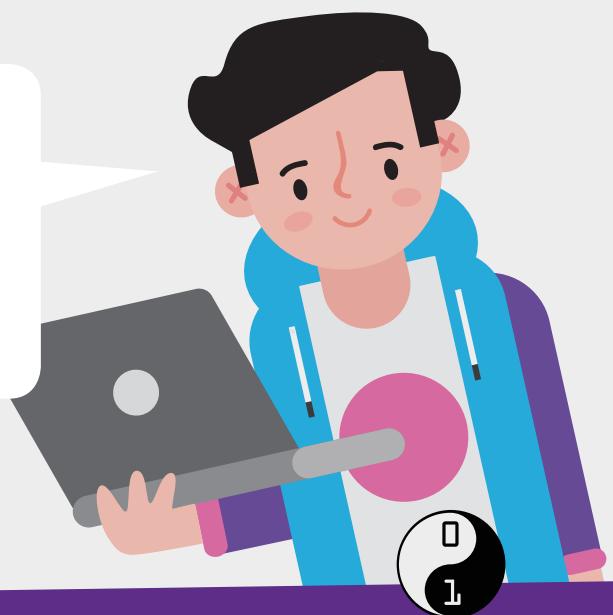


مقدمة في البرمجة و كودردوجو

ما هي

البرمجة؟

البرمجة أو برمجة الحاسب هي مهارة أخذ مشكلة وإنشاء مجموعة من التعليمات - والتي نسميها ببرامج الحاسب - ليقوم الحاسب بحل تلك المشكلة. ببرامج الحاسب يمكن أن تكون أي شيء من البرامج البسيطة التي تجمع رقمين، إلى الواقع المعقدة، أو ألعاب الفيديو أو التطبيقات.





هناك الكثير من الأسباب الجيدة لتعلم البرمجة، ومنها طبعاً الفرص العملية والإبداعية المتوفرة للأشخاص ذوي المهارات البرمجية. لكن الدافع وراء كودردوجو هو تزايد دور التكنولوجيا الرقمية في حياتنا، في حين أن معظمنا لا يفهم كيف تعمل. القدرة على الإبداع والتصميم باستخدام هذه التقنية تسمح للمبرمجين بناء العالم الرقمي بدلاً من العيش في عالم بناء الآخرون.

تعلم البرمجة يمنح الشباب وسيلة إبداعية جديدة يمكنهم استخدامها للتعبير عن أنفسهم مع تطوير المرونة والقدرة على حل المشكلات ومهارات التفكير المنطقي. وللهذا السبب في كودردوجو نريد أن يحصل كل شاب على فرصة لتعلم الإبداع باستخدام التقنية في أجواء ممتعة ومجانية واجتماعية.

البرمجة رائعة، لكن لن يحبها البعض. تماماً مثل أي هواية أو مهارة أخرى، ربما يكتشف بعض الشباب أنهم لا يستمتعون بها، ولا بأس في ذلك. لكن في الوقت نفسه، قد يجد آخرون أنها شغف حياتهم!

لا
تناول
الإجبار

بعض الخرافات

الشائعة والمخاوف



إليك بعض الأمور التي قد تكون سمعتها عن الحاسوب أو البرمجة ولكنها في الحقيقة غير صحيحة.

الواقع

إطلاقاً! أي شخص يمكنه أن يتعلم البرمجة.

ربما...لكن ما لم تقم بضرب جهاز الحاسب بمضرب،
سيمكن لفني الحاسوب إصلاحه. جرب الأشياء
وتعلم.

رؤية المرشدين يرتكبون الأخطاء تساعد الشباب
على تقبل أخطائهم وفهم أن ارتكابها ضروري
للتعلم.

العديد من المبرمجين المحترفين، بعنفيهم
مؤسس كودردوجو، جيمس ويلتون، تعلموا
البرمجة ذاتياً.

الخرافة

يجب أن تكون عقريأً لتعلم البرمجة.

إذا قمت بعملية خاطئة سأتناسب
بتعطيل الحاسوب.

لا أستطيع ارتكاب خطأ أمام
الأطفال!

لا يمكن تعلم البرمجة إلا في
الجامعة.





نبذة عن كودردوجو

ما هو كودردوجو؟

كودردوجو هي حركة عالمية لأندية البرمجة المجانية والمفتوحة التي يقودها متطوعون. حيث يمكن للشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 7 - 17 (النinja) استكشاف التقنية الرقمية بدعم من زملائهم النينجا والمرشدين المتطوعين. تتمثل مهمة كودردوجو في منح الشباب في جميع أنحاء العالم فرصة تعلم البرمجة في بيئة اجتماعية آمنة.

قصة كودردوجو

أسس الحركة "جيمس ويلتون" و "بيل لياو". كان جيمس مبرمجاً يبلغ من العمر 18 عاماً وكان يدير نادي البرمجة في مدرسته، وكان بيل رجل أعمال سخي رأى أثر جيمس الإيجابي وأراد توسيع مشروعه. من خلال العمل سوياً، قاما بتأسيس كودردوجو وإدارة أول دوجو في 23 يوليو (تموز) 2011 في مقاطعة كورك Co. Cork في جمهورية إيرلندا Ireland.

في عام 2018، بعد سبع سنوات تقريباً، ساعدت نماذج المصادر المفتوحة لكودردوجو على انتشاره في جميع أنحاء العالم حيث أنشأ المتطوعون أكثر من 1650 دوجو في 80 دولة، ويتم إنشاء دوجو جديد كل يوم!



مؤسسة كودردوجو

يدعم فريق العمل في مؤسسة كودردوجو حركة كودردوجو في جميع أنحاء العالم ويساعدها على النمو. نقوم نحن كمؤسسة بتوفير الأدوات والمحفوظات والمساعدة من أجل ربط متطوعي دوجو والنينجا حول العالم وتسهيل بدء وتشغيل الدوجو. كما أننا ندعم في كل عام عدداً من فعاليات مجتمع كودردوجو، بالإضافة إلى دوجوكون (DojoCon)، والمؤتمر السنوي للمتطوعين، وأفضل مشروع، والمعرض الدولي السنوي لمشاريع الشباب. لمعرفة المزيد عن المؤسسة وكيف يمكن أن نساعدك في إنشاء وتشغيل الدوجو راجع الصفحة 50.



الدوجو الخاص بك



الدوجو الخاص بك

ماذا يحدث في الدوجو

الكثير من الهيكلية والتنظيم الصارم قد يكبت الإبداع. ينبغي لمعظم أندية الدوجو دعم الفوضى المنظمة التي هي مزيج نشط من الخيال والتجربة وتنمية المهارات التي يقودها المتعلم. يتعلم الحضور في الدوجو من خلال العمل على المشاريع في جو غير رسمي، ويتحدون فيما بينهم، ويتعاونون. يجب أن يشجع الدوجو التحدث وتكونين صداقات. لا يتدخل المرشدون إلا إذا تعذر على أحد الحضور حل مشكلة باستخدام محرك بحث أو بسؤال أقرانهم.



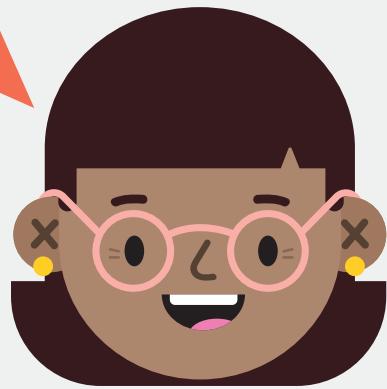
CoderDojo

أعضاء الدوجو

الأبطال

منظم الدوجو، إما المؤسس الأصلي للدوجو أو شخص تولى هذا الدور فيما بعد.

يتأكد الأبطال من وجود كل شيء في ذلك اليوم حتى يتسعى تشغيل الدوجو. لا يحتاج الأبطال لمعرفة البرمجة. هم فقط بحاجة لوجود شغف تجاه كودردوجو ودافع لتحقيق الأمور. قام العديد من الأبطال غير التقنيين بإدارة بعض أندية الدوجو بنجاح



لسنوات! نوصي بإيجاد بطل آخر لكل دوجو إذا أمكن، حيث إن كلاهما يشارك في المسؤولية ويضمن أن يكون شخص ما في وضع يسمح له بمواصلة سير الأمور في حال اضطر البطل إلى الابتعاد أو الانشغال بسبب العمل أو لأسباب أخرى.

إذا كنت تقرأ هذا الدليل، فأمل منك أن تنضم إلى أكثر من 2000 بطل سابق وحالياً في جميع أنحاء العالم لمساعدة الشباب في المجتمع على تعلم البرمجة!

المرشدون



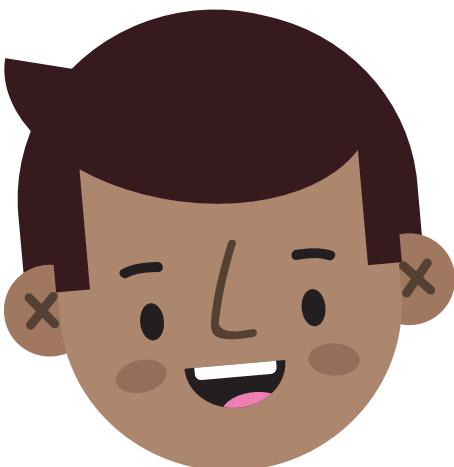
المتطوعون الذين يقدمون الدعم والتوجيه والتشجيع للنينجا في استكمال مشاريعهم وتطوير مهاراتهم. لا يملك الكثير من المرشدين مهارات تقنية، لكن هذا لا يمنعهم من التأثير بشكل كبير على النينجا في الدوجو. أي شخص شغوف بالเทคโนโลยياً ويمتلك روح الكودردوجو يمكن أن يكون مرشدًا.

دور المرشد لا يعاتل دور المعلم أو المحاضر. يقوم المرشدون بمساعدة النينجا على حل المشكلات وتشجيع جهودهم بدلاً من تقديم الحلول بشكل مباشر. يستفيد الدوجو بشكل كبير من سخاء هؤلاء الأفراد الذين يدعمون تعلم المستكشفين والمبدعين الرقميين الشباب.

متطوعون آخرون

الأشخاص الذين يساعدون الدوجو دونأخذ دور البطل أو المرشد.

الأبطال و المرشدون متطوعون، وكذلك الأشخاص الذين يدعمون الدوجو من خلال المساعدة في إصدار التذاكر، إعداد جلسات الدوجو أو الترتيب بعد ذلك، إدارة وسائل التواصل الاجتماعي أو أي شيء آخر ضروري لجعل عمل الدوجو ممكناً!



روّاد الدوجو هم الشباب
بأعمار بين 7-17

**النينجا هم
سبب وجود
كودردوجو!**

النينجا

المرشدون الشباب

النينجا المرشدون!

بعجرد أن يكتسب النينجا خبرة في الدوجو، ينبغي تشجيعهم ليصبحوا مرشدين لنقل معرفتهم للنينجا الآخرين الأقل خبرة. يمكن أن تكون هذه أحد أفضل الطرق للتعلم، حيث إن شرح شيء ما قد يساعدك على تحسين فهملك له. هذا يمنحك
المرشدين الشباب فرصة رائعة للنمو والتطور أثناء العمل
كنموذج يحتذى به من قبل بقية الحضور.



الأهل والأوصياء

تقوم معظم أندية الدوجو إما بتشجيع أو مطالبة الأهل أو أولياء الأمور بالبقاء في جلسة الدوجو بدلاً من توصيل أطفالهم وأخذهم فيما بعد. ينطبق هذا بشكل خاص على الآباء أو الأوصياء للنينجا الأصغر سنًا، أي أولئك الذين تقل أعمارهم عن 13 عاماً.

يمكن للأهل والأوصياء أن يكونوا مساعدين للنينجا في حال نسيانهم كلمة المرور أو احتياجهم إلى عنوان بريد إلكتروني أو حساب موقع ويب كجزء من مشروع.

نظرًا لوجودهم في الغالب في جميع الأحوال، فإن الأهل والأوصياء هم مصدر جيد للمتطوعين و المرشدين والأبطال المعتملين. كما يقول بيل لياو المؤسس المشارك لـ كودردوجو:

"كودردوجو مجاني، لكن الرحلة ليست مجانية!"



بدء الدوجو

الاشراك كبطل

أول شيء يجب عليك فعله إذا كنت تفكير في بدء دوجو هو تسجيل دوجو على موقع كودردوجو على الويب حتى يتمكن فريقنا في مؤسسة كودردوجو من مساعدتك في التجهيز. هناك خطوتان للتسجيل:

- قم بإنشاء حساب شخصي على موقع كودردوجو. لاحظ أن هذا الحساب لك، وليس للدوجو الخاص بك. هذا يعني أنه يجب عليك استخدام عنوان بريدك الإلكتروني الشخصي واسمه.

يمكنك معرفة كيفية تسجيل حساب على dojo.soy/account

- قم بتسجيل دوجو على موقع كودردوجو. لا تقلق إن لم تكون لديك جميع تفاصيل الدوجو بعد! الهدف من التسجيل باكراً هو أن يصبح بإمكاننا في المؤسسة توجيهك والإجابة على أيّة أسئلة قد تكون لديك أثناء بدئك. بمجرد تسجيل الدوجو الخاص بك، يصبح بمقدور الأشخاص الذين يبحثون عن دوجو في منطقتك أن يجدوا الدوجو الخاص بك، كما يمكنك الموقعا من إعداد مواد إضافية مثل التذاكر.

يمكنك معرفة كيفية تسجيل الدوجو على dojo.soy/new

بعد انتهاء عملية التسجيل، سنراجع معلوماتك، وستتلقى إما موافقة أو رسالة بريد إلكتروني للمساعدة من فريق المؤسسة في غضون بضعة أيام. إذا كانت هناك أيّة مشكلة، سنساعدك في حلها.

العثور على مكان

يحتاج الدوجو الخاص بك إلى مكان! يقوم معظم أبطال الدوجو بتحديد المواقع التي تلبي احتياجات الدوجو والتي يرغب أصحابها في تقديمها مجاناً.



أمثلة على الأماكن

- مراكز مجتمعية ● المطاعم ● الحافلات
- الفنادق ● الميادين / المهرجانات ● مراكز المؤتمرات
- نوادي الصناع ● الشركات المحلية ● المكتبات
- مراكز تقنية ● مراكز التسوق ● المدارس
- الأندية الشبابية ● الجامعات / الكليات ●

متطلبات المكان

مكان الدوجو الخاص بك يحتاج إلى بعض الأشياء ليكون مناسباً، وهناك بعض الأشياء الاختيارية ولكنها مفيدة. لاحظ أنه لا يمكن تشغيل الدوجو في سكن خاص.

ما يحتاجه مكانك



- طاولات وكراسي للحضور.
- منفذ طاقة لأجهزة الكمبيوتر المحمولة.
- تغطية تأمينية مناسبة (على سبيل المثال المسئولية العامة). العديد من المواقع المحتملة سيكون لديها هذا مسبقاً. لكن يجب عليك التأكد دائماً.
- تدابير مناسبة للصحة والسلامة، بما في ذلك وجود مخارج الحريق.

من الجيد أن يكون في مكانك

خدمة الإنترن特. في حين أن خدمة الانترنت تجعل تشغيل الدوجو أسهل، فإن العديد من أندية الدوجو يتم إدارتها بدونها باستخدام الموارد المطبوعة وتوزيع الملفات الضرورية على وحدات تخزين USB.

أجهزة الكمبيوتر. بينما تحتاج عادة إلى أجهزة كمبيوتر في الدوجو، من الشائع جداً أن يطلب الدوجو من النينجا إحضار أجهزتهم الخاصة. إذا كان الدوجو الخاص بك يحتوي بعض أجهزة الكمبيوتر، يمكنك تقديم كودردوجو للشباب الذين لا يستطيعون الوصول إلى حاسب محمول.

التكاليف المحتملة للمكان

يجب محاولة تأمين المكان دون تكلفة، لأن هذا يعني أنك لن تقلق بشأن جمع التبرعات لتغطية هذه النفقات. أما إذا لم تستطع تأمين مكان مجاني، أو كان المكان يتطلب مبالغ إضافية للأمن، تأمين المسؤولية العامة وغيرها، سوف تحتاج إلى إيجاد طريقة لتغطية هذه التكاليف للدوجو الخاص بك. يمكنك العثور على اقتراحات ونصائح حول كيفية القيام بذلك في الصفحة 31. تذكر أن طلب مبالغ مالية للالتحاق بالدوجو بعد إنتهاءً لأخلاقيات ومواثيق الكودردوجو.

إنشاء فريقك

إن تشغيل الدوجو بمفردك أمر ممكن، لكنه يحتاج إلى الكثير من العمل! وجود الدعم رائع، وعدد المتطوعين الآخرين الذين تحتاجهم يعتمد على حجم الدوجو الخاص بك. إن أولويتك الأولى هي إيجاد مرشدين لمساعدتك في دعم النينجا في تعلمهم، لكن يجب أن تكون متيقظاً أيضاً للمتطوعين الآخرين الذين يمكنهم المساعدة في أشياء مثل إدارة وسائل التواصل الاجتماعية للدوجو، أو التعامل مع مدير/مالك المكان. لتجربة مثالية، يجب عليك أيضاً البحث عن بطل مشارك.

مواد توظيف المتطوعين

لا تتردد في الاستفادة من رسالة توظيف المتطوعين (انظر الصفحة 52) والنشرة الإعلانية (انظر الصفحة 58) المدرجتين في هذا الدليل.



العثور على مرشدين

لا يحتاج المرشدون إلى مهارات تقنية، حيث يمكنهم الاستفادة من المحتوى التعليمي (انظر الصفحة 24) لاختيار مواضيع الدوجو ولتطوير مهاراتهم الخاصة. ومع ذلك، من المفيد وجود مرشد تقني واحد على الأقل في الدوجو.

أين تجد المرشدين

- مراكز مجتمعية
- المكاتب العامة
- الجامعات والكليات
- المراكز التجارية
- مكاتب شركات التكنولوجيا
- العدارات الثانوية أو المتوسطة
- منظمات خدمة الشباب



لماذا أكون مرشداً في دوجو؟

تعين المرشدين المترددين يحتاج إلى بعض الجهد لإقناعهم بالانضمام. يمكنك أن توضح لهم كيف يمكن أن يكون التوجيه في الدوجو تجربة مجزية للغاية، مما يتيح للمرشدين الفرصة لمساعدة الشباب في مجتمعهم ومعرفة المزيد، ليس فقط عن أنفسهم، ولكن أيضاً عن التقنية. حتى إذا كانوا بالفعل مبرمجين ذوي خبرة، فإن بيئه الدوجو يمكن أن تمنح المرشدين فرصة ممتازة لاستكشاف جوانب مختلفة من أدواتهم، أو تعلم أدوات جديدة تماماً!

إذا كانت لديهم مخاوف بشأن العمل مع الشباب، فهناك قسم كامل من هذا الدليل (انظر الصفحة 34) مليء بالنصائح والمشورة التي يمكنك مشاركتها معهم!

العمل التطوعي ليس فقط وسيلة رائعة للعطاء، بل يبدو جيداً في السير الذاتية أيضاً. يمكن أن يكون توضيح ذلك فعالاً بشكل خاص عند توظيف الطلاب، لأنهم عادةً متخصصون لاكتساب الخبرة وبناء شبكاتهم.



تحويل أولياء الأمور إلى متطوعين

يمثل أولياء الأمور أو الأوصياء أو غيرهم من البالغين المرتبطين مع نينجا الدوجو (Dojo's Ninja) مصدراً ممتازاً للحصول على المتطوعين المحتملين. فإذا كان الدوجو الخاص بك يتبع النظام الشائع القائم تشجيع الأهل وأولياء الأمور والأوصياء على النينجا البقاء في نفس مكان الدوجو أو حتى مطالبتهم بذلك، فأنت في منتصف الطريق!

من المحتمل جداً امتلاك أولياء الأمور بعض المهارات التي يمكن استخدامها في الدوجو حتى لو كانوا لا يعلمون ذلك. إذا كانوا يملكون المهارات التقنية فإن ذلك ممتاز، ولكن هناك العديد من المهارات الأخرى التي يمكن الاستفادة منها في الدوجو:

للستخدام في

مهارة مفيدة جداً

مساعدة النينجا في تقديم عروض نهاية البرنامج أو مساعدتهم في التحضير للمشاركة في الأحداث مثل (انظر الصفحة 48 Coolest Projects)

مساعدة النينجا في مشاريع التقنيات القابلة للارتداء والتي تتطلب غالباً حياكة خيوط موصلة للكهرباء في الملابس

مساعدة النينجا في مشاريع البرمجة الموسيقية، مثل استخدام برماج Scratch أو Sonic Pi

مساعدة النينجا في تصميم أو بناء المشاريع المتعلقة ببنية وأجزاء الحاسب.

مساعدة النينجا في تصميم الرسوم والشعارات وما إلى ذلك لمشاريعهم أو تطبيقات تصميم موقع الكتروني كامل

مساعدة النينجا في تحويل مشاريع أجزاء الحاسب الصلبة من مجرد مجموعة من الأسلاك والإلكترونيات إلى شيء يبدو رائعاً لمشاريعهم (وريما يكون متيناً جداً لدرجة من الصعب أن يتتعطل!).

التحدث أمام الجمهور

الحياة

موسيقى

كهرباء / إلكترونيات

الفن

أشغال الخشب/ المعدن/ الحرف العامة

استخدام قوائم الانتظار لتجنيد المتطوعين

إذا كان هناك عدد كبير من النينجا المهتمين بالتسجيل في منطقةك، فغالباً يصبح عدد المسجلين في الدوجو أكثر من الطاقة الاستيعابية للمكان. في هذه الحالة فإن العديد من أندية الدوجو تقدم سياسة قوائم الانتظار: ينضم النينجا إلى الدوجو عندما يتتوفر مكان شاغر وتكون تذاكر الدوجو متوفرة للأعضاء الحاليين فقط. وبعض أندية الدوجو التي تتبع هذه السياسة تستخدموها كحافظ لتجنيد المتطوعين. إذا تطوع شخص بالغ مرتبط مع شخص صغير في قائمة الانتظار، عندئذ يسمح للصغير بحضور الدوجو بغض النظر عن موقعه في قائمة الانتظار.

خط الدوجو الأول

بعد أن تكتمل جميع المتطلبات، ستحتاج إلى تخطيط الدوجو الأول الخاص بك! عليك أن تتابع المخطط التفصيلي لجلاسة دوجو نموذجية والمعروض في الصفحة 20. أعط اهتماماً خاصاً للجزء الذي يتحدث عن وجود عدد كبير من النينجا في الدوجو. بما أن هذا الدوجو سيكون أول دوجو خاص بك، من المحتعلم أن يكون لديك العديد منهم.

ترويج الدوجو الخاص بك

بعد أن تعرف أين ومتى يحدث الدوجو الخاص بك، يمكنك البدء في الترويج له في مجتمعك المحلي للعثور على الشباب الذين يريدون أن يكونوا نينجا. فيما يلي بعض الطرق الترويجية الأكثر شيوعاً والتي قد ترغب في اتخاذها.

حافظ على تحديث صفحة كودردوجو الخاصة بك

عندما تقوم بتسجيل الدوجو الخاص بك على الموقع الإلكتروني لـ كودردوجو، سيتم إنشاء صفحة تعريفية حيث يمكنك مشاركة موقع الدوجو وحالته الحالية (قيد التخطيط، مفتوح، لا يوجد شواغر، وما إلى ذلك)، وكذلك تفاصيل الأحداث القادمة وروابط حسابات وسائل التواصل الاجتماعي الخاصة به إذا كنت قد أعددتها. عادةً ما تكون الصفحة التعريفية هي أول مكان يطالعه الناس عندما يكتشفون الدوجو الخاص بك، لذلك عليك أن تتأكد بأنها تحوي آخر التحديثات!



كن نشيطاً على وسائل التواصل الاجتماعي

يقوم معظم أبطال الدوجو بإنشاء حسابات على موقع التواصل الاجتماعي الشائع في مناطقهم، مثل Facebook أو Twitter، لمساعدة أعضاء مجتمعهم على مواكبة آخر الأخبار المتعلقة بالدوجو، ولمشاركة إنجازات الدوجو و النينجا الخاصة بهم. يمكن أن تكون مواقع التواصل الاجتماعية طريقة رائعة للمتطوعين العاملين أو النينجا وأولياء أمورهم للتعرف على الدوجو.

استخدام صور النينجا

عند الترويج للدوجو الخاص بك، قد ترغب في استخدام صور النينجا المشاركين في أحداث الدوجو. في معظم البلدان، سوف تحتاج إلى إذن من الأهل للقيام بذلك. يجب عليك التحقق من المتطلبات بموجب القانون المحلي والتأكد من استيفائك لها، على سبيل المثال من خلال جعل الأهل يملؤون نموذج لإخلاء المسؤولية.

جذب الشباب للدوجو الخاص بك

عندما تبدأ، من المرجح أنه عليك القيام بترويج الدوجو بنشاط من أجل جذب الشباب إليه. من الطبيعي جداً أن تبدأ بعدد قليل من النينجا وتنمو من هناك. أفضل طريقة للقيام بذلك هي الوصول إلى المجموعات والشبكات الحالية. يمكنك التفكير في التواصل مع:

- العدارس.
- مراكز الشباب.
- مجموعات الشباب (الفرق الرياضية المحلية، الكشافة .. إلخ).
- مجموعات الأهالي.
- المنظمات والشركات الكبيرة حيث يعمل الكثير من الأهالي.

للمساعدة في ذلك، قد ترغب في الاستفادة من الرسائل (انظر الصفحة 52) والنشرات (انظر الصفحة 58) المرفقة في هذا الدليل.

إدارة الدوجو



نموذج جدول جلسة دوجو

ما يلي هو مثال لجدول دوجو. بفرض أن جلسة الدوجو تمتد لمدة ساعتين، حيث أن معظم جلسات الدوجو تستمر لمدة ساعة ونصف إلى ساعتين. إذا كان الدوجو الخاص بك يستمر لفترة أقصر أو أطول، قم بضبط التوقيت أو احذف الأشياء حسب الحاجة.

الإعداد - 30 دقيقة قبل الدوجو

يصل البطل/الأبطال والمتطوعون الآخرون إلى المكان ويقومون بتهيئةه، بما في ذلك أي معدات قد تكون مطلوبة لأنشطة الدوجو المخطط لها. إذا لم يكن من السهل تحديد موقع الدوجو الخاص بك - كأن يكون داخل مكتب في مبني، أو من خلال أحد المداخل المتعددة - ففك في وضع علامات أو ملصق أو لافتة! يعتبر هذا الوقت مناسباً أيضاً لمراجعة ما تخطط لتغطيته في الدوجو (انظر الصفحة 27 للحصول على تفاصيل حول كيفية اختيار الموضوعات).



التخطيط للدوجو

إذا كان من الممكن تهيئة مكان الدوجو بحيث تتاح الفرصة للنینجا أن يتعاونوا ويتحدثوا مع بعضهم البعض. بالاعتماد على نوع المساحة المتاحة لديك، قد ترغب في تقسيم الدوجو إلى مناطق بحيث يمكن النينجا الذين يعملون في مشاريع متماثلة من العمل في نفس المنطقة. الشيء الأساسي هو تجنب أن يكون شكل الدوجو أو الشعور داخله كأنه فصل دراسي تقليدي - حتى لو كان الدوجو في غرفة واحدة!





من تصوير ماري غرين © ماري غرين وتم استخدامها بإذن. "Docklands CoderDojo"

الحضور - 15 دقيقة قبل بدء الدوجو

سوف يبدأ النينجا في الوصول الآن. هناك متطوع واحد أو أكثر يقومون باستقبالهم ومساعدتهم في التسجيل وإيجاد نقاط توصيل الكهرباء والاتصال بشبكة الاتصال WiFi وما إلى ذلك. قد ترغب في الأخذ بالاعتبار:

طباعة ملصقات الأسماء للنينجا والمتطوعين عند وصولهم

استخدام رموز مختلفة أو ألوان معينة على ملصقات الأسماء أو ما شابه ذلك، للإشارة إلى أمور كما في حالة منح أهل النينجا إذن بظهور النينجا في صور أو فيديو الوسائل الاجتماعية للدوجو، أو إذا ما كان النينجا هو أحد المرشدين الشباب.



الترحيب - 5 دقائق

قدم نفسك والمرشدين لأي نينجا جديد. إذا كان الدوجو الخاص بك سيقوم بأنشطة متعددة (على سبيل المثال: مجموعة واحدة تعمل مع Scratch، أو مجموعة أخرى تستخدم HTML)، فسرّ هذا للنينجا واطلب منهم الجلوس حسب المجموعة الخاصة بهم. اعتماداً على المساحة المتوفرة لديك، قد يعني هذا الأمر الانتقال إلى طاولات مختلفة أو أجزاء مختلفة من الغرفة أو إلى غرف مختلفة بالكامل.

اصنع شيئاً رائعاً مع البرمجة 90-30 دقيقة

يعمل النينجا بدعم من المرشدين لإنتاج شيء عن طريق البرمجة. يمكن أن يكون هذا مشروعًا من موقع مصادر كودردوجو (انظر الصفحة 25 للحصول على التفاصيل)، أو برنامجًا تعليميًّا للبرمجة عبر الإنترنت (انظر الصفحة 67 للحصول على قائمة من الاقتراحات)، أو يمكن أن يكون شيئاً تخيله النينجا ويريد تنفيذه بتوجيهه من مرشدיהם.

يمكن للنينجا العمل معًا في مجموعات أو بمفردهم، اعتمادًا على طبيعة المشروع وما يفضلون. يجب تشجيعهم على اتباع المبدأ الخاص بكودردوجو والذي ينص على "اسأل ثلاثة ثم أنا" ومساعدة بعضهم البعض في حل المشكلات.

إذا كان النينجا، أو مجموعة منهم، تحاول تخطيط مشروع جديد بتصميمهم الخاص، فيمكنهم الاستفادة من ورقة عمل تصميم كودردوجو، والتي يمكنك العثور عليها في dojo.soy/designsheet.



كسر الحواجز 15-5 دقيقة

قد لا يعرف النينجا في الدوجو بعضهم البعض، أو ربما يكون بعضهم قد شكل مجموعات صداقة لذلك لا يتفاعلون كثيراً مع النينجا خارج المجموعة. لتقديم نينجا يحضر الدوجو للمرة الأولى للنينجا الآخرين ولخلق فرص لتفاعل النينجا مع بعضهم البعض، نوصي بمعارضة أنشطة لكسر الجليد (icebreaker) كلما كان لديك عدد من النينجا الجدد في الجلسة، وبين الحين والآخر مع النينجا الدائمين.

هذه الأنشطة عادة ما تكون ألعاباً تؤدي إلى تفاعل النينجا مع المرشدين في الدوجو، وللتعرف على بعضهم البعض. قد يكون هذا مجرد ذكر اسم نينجا آخر أو هواياتهم أو حيواناتهم الأليفة أو الموسيقى المفضلة، وما إلى ذلك.

ليس من الغريب بالنسبة للنينجا الأكبر سنًا (13 عاماً وما فوق) عدم المشاركة في لعبة كسر الجليد. بدلاً من ذلك، يمكنك تجميع المراهقين معًا وتشجيعهم على اكتشاف أشياء مثيرة للاهتمام عن بعضهم البعض.

ستجد بعض الأفكار الخاصة بألعاب كسر الجليد في الملحق - الصفحة 62.



أسأل ثلاثة ثم أنا!

تشجع في كودردوجو النينجا الدائمين على الاعتماد على أنفسهم وعلى أقرانهم، وليس فقط على المرشدين، للمساعدة في مشاريعهم. ينص مبدأ "اسأل ثلاثة ثم أنا" على أنه عندما يواجه النينجا مشكلة ما، يجب عليهم أولاً محاولة حلها بأنفسهم، ثم البحث عن الحل على الإنترنت، ثم اللجوء إلى نينجا آخر للحصول على المساعدة، قبل أن يطلبوا مساعدة من المرشد إذا لزم الأمر. إن هذا يشجع التعلم بين الأقران وينهي مهارات حل المشاكل بشكل مستقل.





عرض عملك - 20-10 دقيقة

إذا رغب النينجا فبمقدورهم اغتنام الفرصة لشرح ما قاموا بإنشائه في الدوجو خلال اليوم أو خلال الجلسات القليلة الماضية. يمكنهم القيام بذلك بأي طريقة يعتقدون أنها الأفضل، على سبيل المثال التوجه إلى مقدمة الغرفة وعرض مشروعهم على الشاشة والوقوف والتحدث عما فعلوه ولعاذًا، أو جمع الجميع حولهم لمشاهدة روبوت يدرك عبر الأرضية! إن السماح للنينجا بعرض إبداعاتهم يساعدهم في التعرف على إنجازاتهم وتعزيز ثقتهم بأنفسهم، فهو يساعدهم على تطوير مهاراتهم في التقديم، كما أنه يتيح للنينجا الآخرين فرصة التعلم و الحصول على الإلهام.



الختام - 5 دقائق

قم بشكر الجميع على حضورهم، وذكرهم أنه يمكنهم متابعة العمل على البرمجة في المنزل من الآن وحتى الدوجو التالي. إذا تم تحديد موعد الدوجو التالي، فأخبر الحضور بالموعد، وإذا كنت تستخدم التذكرة، فذكرهم بمراقبة إصدار التذكرة حتى يتمكنا من حجز مكانهم. ثم يغادر النينجا والأهل.



تخطيط أندية الدوجو مع الكثير من النينجا الجدد

إذا كنت تتوقع الكثير من النينجا الجدد في الدوجو، فتأكد من حساب ذلك في خطتك! ستحتاج إلى المزيد من الوقت للترحيب بهم وتجهيزهم، وإصلاح أي مشاكل محتملة قد تكتشف في أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم. يجب أن تأخذ بعض الوقت لتقديم مفاهيم كودردوجو والمبادئ مثل "قاعدة واحدة: كُن رائعاً!" (انظر الصفحة 34). لتقديم النينجا بعضهم البعض، عليك التفكير في تنفيذ أنشطة كسر الجليد حتى لو كنت لا تقوم بذلك عادةً.

استخدام المصادر التعليمية في الدوجو الخاص بك

من أجل تقليل الجهد على نفسك وعلى مرشديك. يجب عليك الاستفادة من المصادر التعليمية في الدوجو الخاص بك. يوجد الكثير من مواقع الويب للعثور على هذه المصادر، وقد جمعنا ملحقاً بها في الصفحة 67. علاوةً على ذلك، ينتج مجتمع كودردوجو ومؤسسة كودردوجو مصادرًا تعليمية متحركةً مجاناً تم تصميدها خصيصاً للاستخدام في الدوجو.



المصادر التعليمية لـ كودردوجو

يمكنك العثور على مجموعة من المصادر التعليمية لمجموعة متنوعة من لغات البرمجة ومشاريع الأجهزة على موقع مصادر كودردوجو على coderdojo.com/resources. هناك مواد أنشأها فريقنا في المؤسسة إضافة إلى مواد أنشأها مجتمع كودردوجو حول مواضيع منها:

- **Scratch** - لغة برمجة رسومية بسيطة وتعتبر لغة أولى مناسبة للمبتدئين، وتغطي العديد من المبادئ الأساسية للبرمجة.
- **HTML / CSS** - اللغات الأساسية المستخدمة لإنشاء صفحات الويب. تفترض هذه المجموعة من الموارد عدم وجود معرفة مسبقة، وتقود النينجا بدءً من الأساسيات وصولاً إلى بناء موقع إلكتروني متتطور نسبياً.
- **Python** - لغة برمجة نصية شائعة وسهلة التعلم تستخدم بواسطة المبرمجين المحترفين لكل شيء من موقع الويب إلى علوم البيانات.
- **JavaScript** - واحدة من أكثر اللغات استخداماً في العالم ولها مجتمع مستخدمين سريع النمو. إنها اللغة الأساسية لإنشاء موقع الكترونية تفاعلية وموضوع جيد للنينجا الذين لديهم خبرة في كل من سكراتش و HTML / CSS.
- **App Inventor** - أداة رسومية أخرى يمكن أن يستخدمها النينجا لإنشاء تطبيقات لأجهزة الأندرويد.
- **Wearables** - يمكن للنينجا تعلم كيفية إنشاء قطع من التكنولوجيا القابلة للارتداء وكتابة التعليمات البرمجية للتحكم فيها.
- **Unity** - مكتبة برمجية لتطوير الألعاب على المستوى الاحترافي قادرة على إنشاء ألعاب متكاملة ثلاثية الأبعاد باستخدام نماذج وقوائم جاهزة. ليست مناسبة للمبتدئين، لكن النينجا الذين لديهم معرفة سابقة بلغة البايثون (Python) أو جافا سكريبت (JavaScript) سيكونون قادرين على العمل بها.

مشاركة المصادر

إذا قررت إنشاء مادة أصلية لاستخدامها في الدوجو، أو إذا وجدت أداة أو مصدراً مهماً لم ندرجه في الملحق، فيرجى مشاركته مع مجتمع أوسع عن طريق مراسلة فريق محتوى كودردوجو - .content@coderdojo.org على مؤسسة كودردوجو.

إن الإشارة إلى وصول النينجا لمستوى جديد من المهارات الفنية يمكن أن يكون بمثابة اعتراف بالتميز ودافع للمشاركين الآخرين. منح الشارات هي واحدة من الطرق التي يقوم بها الكثير من أندية كودردوجو. أندية الدوجو الأخرى تستخدم أشياء مثل الشهادات أو الأساور أو علامات الإنجاز الأخرى.

مكافأة الإنجازات

نقوم بإنشاء ومراقبة مجموعة من شارات الإنجاز الرقمية (انظر الصفحة 72 للحصول على قائمة). هناك متطلبات محددة لكل شارة، وعندما يرى المرشد أن النينجا قد استوفى هذه الشروط، فيمكنهم منح الشارة عبر موقع الكودردوجو dojo.soy/givebadge توجد تعليمات حول كيفية القيام بذلك على [dojo.soy/badgeimages](http:// dojo.soy/badgeimages) وستظهر في الملف التعريفي الخاص بالنينجا.

يختار بعض أندية الدوجو أيضاً تفعيل صور الشارات (متاح في [dojo.soy/badgeimages](http:// dojo.soy/badgeimages)) على شكل دبابيس أو ملصقات لأجهزة الكمبيوتر المحمولة لاعطاء النينجا رموزاً ملموسة لإنجازاتهم.

شارات كودردوجو



يحب العديد من أندية الدوجو منح شهادات للنينجا بدلاً من أو بالإضافة إلى الشارات، لأنها تمنح النينجا شيئاً ما يمكنهم حمله وإظهاره للأصدقاء والأقارب. هناك قالب رقمي يمكنك تنزيله وتعديلاته على [dojo.soy/cert](http:// dojo.soy/cert)

شهادات

تخطيط الدوجو الخاص بك لمدة عام

فيما يلي عدد من الأشياء التي قد ترغبأخذها بعين الاعتبار عند التخطيط لدوجو الخاص بك لهذا العام.

الذاكر

من أفضل الممارسات استخدام التذاكر للدوجو. هناك أسباب عديدة للقيام بذلك:

- متابعة حضور الدوجو الخاص بك وعدد المرات حضور الأشخاص الثابتين.

- معرفة عدد الحضور المناسب للمساحة أو عدد المرشدين. أو مراقبة الطاقة الاستيعابية لـ"جزء" معين من الدوجو الخاص بك، على سبيل المثال Scratch أو الأجهزة أو ما إلى ذلك.



تختلف أندية دوجو حول طريقة التعامل مع هذه القضية، ومع ذلك، أنشأت مؤسسة كودردوجو نظام التذاكر على وجه التحديد للبطولة احتياجات الدوجو. كما تقدم ميزة مشاركة نفس حساب نظام كودردوجو للشارات الرقمية ومنتديات المجتمع. من خلال استخدامه، سوف تساعد المؤسسة على فهم احتياجات حركة الكودردوجو ككل، لأنه يوضح لنا أنماطاً في حضور الدوجو. يمكنك معرفة كيفية استخدام نظامنا للتذاكر على dojo.soy/usetickets .

إذا كان التسجيل في الدوجو الخاص بك أكثر من العدد المتاح دائمًا، فيمكنك التفكير في إصدار تذاكر لفترة محددة، حتى يمكن النينجا من قضاء وقتهم في الدوجو بثقة. والبديل الآخر هو السماح فقط للنينجا الجدد بالحصول على التذاكر عندما يتوقف المشاركون الدائمون عن الحضور. إذا اخترت هذا الخيار، فقد ترغب أيضاً في إنشاء قائمة انتظار.

قوائم الانتظار

تحظى بعض أندية الدوجو على شعبية كبيرة مما يتطلب إنشاء قائمة انتظار للنينجا الذين يرغبون في الانضمام. تعمل هذه القوائم عادةً على أساس إعطاء الأولوية لمن يسجل أولاً، ويمكن أن تخفف من ضغط النينجا وأولياء أمورهم / الأوصياء الذين يتصلون بك بانتظام بشأن الفعاليات. إذا احتفظت بقائمة الانتظار واتصلت بالأشخاص عند توفر الأماكن، فيمكنك تقديم إجابة مرضية للحضور المهتمين.علاوة على ذلك، وكما ذكر سابقاً (انظر الصفحة 17)، إذا سمحت بالاستثناءات لسياسة الأولوية للنينجا الذي يأتي مع متقطع، فسوف تقدم حافزاً قوياً لأولياء الأمور للتطوع في الدوجو الخاص بك.

مواضيع الدوجو الخاص بك

اعتماداً على اهتمامات ومهارات المرشدين لديك والننجا الأكثر خبرة، تحتاج إلى تحديد المواضيع التي ستغطيها. يمكن أن يكون الموضوع محدداً مثل "بطاقات سكرياتش سوشي" أو واسعاً مثل "مساحة حيث يمكن للأطفال العمل في مشاريعهم ذاتية التوجيه".

إذا كان الدوجو الخاص بك جديداً، فإن البدء ببعض المواضيع الكلاسيكية للكودردوجو أمرٌ يستحق الأخذ بعين الاعتبار، حيث سيكون لدى المجتمع الكثير من الخبرة والمشورة لك. ومع ذلك، إذا كان مرشدوك الفنانون لديهم مجالات خبرة معينة ومحترمون وواثقون من تقديمها ضمن إطار كودردوجو، فبالتأكيد أمندهم الفرصة! فيما يلي نظرة عامة قصيرة على أهم ثلاث نقاط لإنطلاق دوجو جديد. بالنسبة لجميع هذه اللغات، توفر مؤسسة كودردوجو مصادرًا تعليميةً تبدأ بها (انظر الصفحة 25)، وهناك العديد من المشاريع والبرامج التعليمية الأخرى المتاحة عبر الويب (انظر الصفحة 67).

كتيب أبطال كودردوجو

سکراتش (Scratch)

سکراتش هي لغة برمجة معتمدة على تركيب القطع (اللبنات) تم إنشاؤها في معهد MIT ممتازة للمبتدئين، حيث أن معظم الخيارات معروضة على الشاشة أمامهم ويمكنهم استكشافها بدعم قليل من المرشدين. إذا لم يكن لديك مرشدون لديهم خلفية تقنية، فهذا هو المكان المناسب للبدء.

الإيجابيات

- نتائج رسومية سريعة ومثيرة للإعجاب
- ترميز يستند على الكلمات يمنع الأخطاء الكتابية وكثير من الأخطاء الأخرى
- مجموعة واسعة من مفاهيم البرمجة تم تغطيتها
- من السهل فهمها من قبل المرشدين الذين لا يملكون أي تجربة في البرمجة

سلبيات

- لغة سکراتش تحديد المبرمجين بطرق لا تفعلاها معظم اللغات الأخرى
- سوف يحتاج التنينجا التقدم إلى لغة تستند إلى النص في النهاية

أمثلة

يمكنك مشاهدة بعض الأمثلة لمشاريع سکراتش على [.dojo.soy/scratchexamples](http://dojo.soy/scratchexamples)

تطوير الويب

توفر HTML و CSS أساس التصميم المرئي للويب. كما أنها توفر مقدمة طبيعية للغة جافاسكريبت (JavaScript)، وهي لغة برمجة كاملة لجعل موقع الويب تفاعلية. يمكن للمرشد الغير تقني التعامل مع HTML / CSS باتباع البرامج والمواد التعليمية لـ كودردوجو

الإيجابيات

- تستخدم من قبل مطوري الويب المحترفين لبناء مواقع الويب
- نتائج رسومية سريعة ورائعة المظهر
- باستخدام HTML / CSS وجافاسكريبت، باستطاعتك بناء أي شيء متعلق بالموقع الالكتروني

سلبيات

- منحنى تعلم كبير نسبياً، لوجود اثنين (أو ما يصل إلى ثلاثة) لغات منفصلة
- والعديد من الملفات حتى بالنسبة لمشروع صغير

أمثلة

يمكنك مشاهدة بعض الأمثلة على مشاريع تطوير الويب على [.dojo.soy/webexamples](http://dojo.soy/webexamples)



بايثون (Python)

بايثون (Python) هي لغة برمجة سهلة القراءة ومتعددة الاستخدامات وقوية وهي شائعة في مجالات مثل تطوير الويب، واختراع الأجهزة، وعلوم البيانات. إنها خطوة تالية مناسبة بعد سكرياتش، وبالنسبة للبينجا الأكبر سنًا فهي بحد ذاتها نقطة انطلاق جيدة.

الإيجابيات

- غالباً ما تشبه اللغة الإنجليزية الاعتيادية
- تحتوي على العديد من الميزات المدمجة والتي تجعل كتابة النصوص أسرع
- تعلم العادات الجيدة لخريط الكود القابل للتحويل إلى لغات أخرى

سلبيات

- يمكن برمجتها على الإنترنت (مثل مواقع Repl.it repl.it أو Trinket trinket.io ، ولكن في النهاية يجب على المتعلمين الانتقال إلى استخدامها دون اتصال بالإنترنت بتنصيب أدوات مثل موجه الأوامر أو Terminal
- ستكون العديد من البرامج على مستوى المبتدئين نصية فقط، حيث يجب فهم بعض الأساسيات قبل أن يتم تقديم الواجهات الرسومية

يمكنك مشاهدة بعض أمثلة لمشاريع بايثون على dojo.soy/pythonexamples

أمثلة



الأحداث الخاصة

عليك أن تفكّر في تنظيم أو المشاركة في بعض المناسبات الخاصة مع الدوجو الخاص بك. إن المشاركة في أحداث مثل Coolest Projects (انظر الصفحة 48) يمكن أن يعطي النينجا فرصة رائعة لمقابلة المبرمجين الشباب الآخرين الذين يمكنهم أن يتعلّموا من مشاريعهم وأخذ الإلهام منها، وبناء ثقتهم من خلال مشاركة مشاريعهم الخاصة. إذا لم تكون هناك مثل هذه الأحداث في منطقتك، فيمكنك الانضمام إلى أندية الدوجو القريبة الأخرى للقيام بمشروع معاً، أو إقامة مشروع خاص بك!

المتحدثون الضيوف

دعوة متعدد من شركة قريبة أو مؤسسة تعليمية أو الصناع التقنيين وما إلى ذلك قد تكون فكرة جيدة لـإضافة تنوع إلى الدوجو الخاص بك. يمكنهم عرض بعض الأشياء الرائعة، والتحدث عن كيفية صنعها، وإعطاء النينجا عموماً فكرة عن المكان الذي يمكن أن تأخذهم إليه مهاراتهم التقنية في المستقبل. عند دعوة الضيوف البالغين إلى الدوجو، ضع في اعتبارك أنك بحاجة إلى التأكد من التزامك بالقواعد المحلية المتعلقة بحماية الأطفال.

استمر في التحسن

بعجرد تشغيلك الدوجو وعقد مجموعة من الجلسات، خذ وقتاً لجمع الملاحظات من النينجا والمتطوعين والأهل / الأوصياء. اكتشف ما الذي ينجح، وما هو غير ذلك، وما الذي قد ترغب في تغييره. بالإضافة إلى القيام بذلك بانتظام، تواصل مع المجتمع (انظر الصفحة 47) لمشاركة ما تعلمه في الدوجو وما تتعلمها من الآخرين.





جمع التبرعات للدواجو الخاص بك

نعم. يسمح ميثاق كودردوجو بجمع التبرعات إما عن طريق الدواجو أو مجموعة من أندية الدواجو طالما تم تحديدهما بوضوح على هذا النحو (على سبيل المثال "CoderDojo Long Beach" أو "Dojos of California"). غير مسموح لك بجمع التبرعات ببساطة باسم كودردوجو. جمع التبرعات بطريقة غير مناسبة ينتهك ميثاق كودردوجو.

**هل يمكن
للدواجو
جمع التبرعات؟**

**هل من الممكن أن نطلب
التبرعات من أولياء الأمور/الأوصياء؟**

**هل يجب على
الدواجو جمع التبرعات؟**

حيث يجب أن يكون حضور الدواجو مجانيًّا تماماً، لا يمكن منح أي امتيازات خاصة للنينجا نتيجة للتبرعات، يجوز طلب التبرعات من أولياء الأمور. ومع ذلك، يجب أن يتم ذلك بطريقة حيث لا يشعر فيها الأشخاص الغير قادرين على التبرع بالاستبعاد. من الطرق الجيدة لتحقيق ذلك إعلان عام حول الغرض من جمع التبرعات، مع وضع صندوق التبرع بالقرب من مدخل الدواجو. عندما يكون لأولياء الأمور الحرية في التبرع أو لا، في أوقاتهم الخاصة ودون أي ضغط. من غير المقبول إعطاء كل نينجا مظروفاً لنقله إلى أولياء أمورهم، أو وضع صندوق تبرع في الغرفة أمام الجميع.

في بعض الأحيان يواجه الدواجو تكاليف ولا يجد رعاة لتغطيتها. قد تشتمل الأمثلة قصصان للنينجا أو التأمين على الدواجو أو تدريب الشباب على العمل (على سبيل المثال حماية الطفل). من المفضل أن يبذل الدواجو جهداً للتشغيل دون رعاية مالية. إذا ظهرت تكاليف مرتبطة بالدواجو، فحاول العثور على داعم مالي (مثل شركة محلية) يغطي التكلفة أو شراء اللوازم نيابة عن الدواجو. يجب أن تدرك أن أندية الدواجو التي تقبل التبرعات النقدية يجب أن تتبع جميع اللوائح المحلية المعتمدة بها، والتي يمكن أن تخلق عملاً إضافياً لك.



اقتراحات لجمع التبرعات

لقد نجحت العديد من أندية الدوجو من إيجاد رعاية من الشركات المحلية والحكومات وغيرها. نحن نشجوك بشدة على تجربة هذا الطريق قبل المحاولة في جمع التبرعات المباشر، وقد أصدرا بعض النماذج للرسائل التي يمكنك استخدامها للوصول إلى الرعاة المحتملين (انظر الصفحة 55).

حتى يمكن الأشخاص الذين يرغبون في مساعدة الدوجو (ولكن لا يريدون التبرع بالمال بشكل مباشر) من تقديم الدعم، فعن المستحسن إنشاء قائمة رغبات بالأشياء التي يحتاجها الدوجو (على سبيل المثال على موقع مثل أمازون). ثم يمكن لل蔓حدين اختيار شراء شيء نيابة عن النادي.

قائمة
رغبات
الدوجو



CoderDojo



حصلت بعض أندية الدوجو على تمويل من الحكومات المحلية والهيئات التعليمية والمعابر التقنية وغيرها.. يجب عليك تحديد ما إذا كان أي تمويل من هذا القبيل متاحاً في منطقتك وما إذا كان الدوجو مؤهلاً للتقدم بطلب للحصول عليه. يمكنك العثور على قالب رسالة موجهة إلى راعٍ حكومي في الصفحة .56

المنح

قامت بعض أندية الدوجو أيضاً بتأمين إما تمويل أو تبرعات مباشرة من المنتجات / الخدمات من الشركات الراعية. أمثلة على ذلك، تكلفة تأمين معين أو قيمة حزمة برمجيات أو حتى عدد من أجهزة الكمبيوتر القديمة! يمكنك العثور على قالب رسالة إلى شركة راعية في الصفحة .55.

رعاية الشركات

العمل مع الشباب

العمل مع الشباب

يحتوي هذا القسم على بعض النصائح العامة للعمل مع الشباب. يجب عليك التأكد من أنك على دراية تامة بالمتطلبات و القوانين المتعلقة بعمل البالغين مع الصغار في منطقتك و أنك ممثل لها تماماً.

يجب على كل شخص بالغ يتطلع بانتظام مع كودردوجو أن يكمل وحدة التعليم الإلكتروني حماية الشباب في كودردوجو، و يمكن الحصول عليها من الرابط dojo.soy/elearning.

قاعدة واحدة: كن لطيفاً!

هذا هو أقدم مبدأ من مبادئ كودردوجو و يجب أن يتم شرده لجميع حضور الدوجو. باختصار، هذا يعني أننا يجب أن نتصرف بلطف و بشكل جيد تجاه بعضنا البعض.

"المساعدة و المشاركة و الدعم و التشجيع و التعاون و الطيبة كلها أمور رائعة للغاية. التنمر و الكذب و تضليل الوقت و الفوضى كلها تعتبر أمور غير مقبولة في الدوجو" بيل لياو - المؤسس المشارك لمؤسسة كودردوجو



CoderDojo

ما يجب و ما لا يجب في العمل مع الشباب

فيما يلي قائمة ببعض النقاط الرئيسية من سياسة حماية الطفل في كودردوجو و التي يجب أن تأخذها بعين الاعتبار. قد يكون من المفيد الإطلاع على هذه القائمة قبل حدث كودردوجو الأول الخاص بك و كلما احتجت أنت أو متطوعوك إلى تجديد المعلومات في هذا الجانب أيضاً.

ما يجب

- يجب أن توفر بيئة آمنة و محمية للصغار الذين يحضرون الدوجو.
- تأكد من وجود شخص بالغ واحد على الأقل لكل عشرة صغار (1:10).
- بالغون: صغار) في كل نشاط من برامج كودردوجو.
- عامل جميع الصغار سواسية، باحترام، بغض النظر عن جنسهم أو سنهم أو دينهم أو خلفيتهم الاجتماعية أو حالتهم الاقتصادية أو عرقهم.
- يجب إشراك جميع الحضور لنشاط الدوجو في عمليات اتخاذ القرار إذا اقتضت الحاجة لذلك.
- قدم التشجيع، والثناء، والنقد البناء المناسب، حسب العمر.
- استخدم المواد المناسبة لسن و رغبات المجموعة.
- استمتع و شجع الأجزاء الإيجابية و التعاونية.
- كن مدرك بمعاهية الاتصال الجسدي المناسب و راعي ذلك أثناء عمل الفريق.
- احترم الحدود الشخصية للآخرين.
- نقاش أي شكوك تراودك حول حماية الأطفال مع أحد المسؤولين في الدوجو أو مع أي متطوع بالغ آخر.
- نقاش إجراءات الانضباط مع مسؤولي دوجو مسبقاً، و كن على دراية بسياساتهم.
- يجب إضافة الآباء في جميع مراسلات البريد الإلكتروني للصغار أقل من 18 سنة.



ما لا يجب فعله

- لا تقضي وقتاً وحدك مع طفل. إذا كان يجب الاجتماع مع الأطفال على انفراد، فافعل ذلك بشكل علني، اترك الباب مفتوحاً، وأبلغ شخصاً مسؤولاً عن هذا الاجتماع.
- لا تستخدم لغة جسدية أو لفظية مسيئة أو موحية جنسياً، ولا تسمح باستخدامها أبداً.
- لا تستبعد أي طفل بسبب التفضيل غير العادل أو النقد أو السخرية أو تركيز الاهتمام غير المرغوب فيه.
- لا تسمح أو تشارك باللامسة الجسدية الغير لائقة بأي شكل من الأشكال. ومع ذلك، قد تكون هناك مناسبات لا مفر منها عندما يكون الاتصال الجسدي ضرورياً، على سبيل المثال لتوفير الراحة أو الطمأنينة لطفل مفجوع أو حزين. في جميع الحالات، يجب أن تتم الملامسة الجسدية بموافقة الطفل فقط.
- لا تستخدم العقاب الجسدي سواء للأطفال أو للشباب.
- لا تتصل مباشرة بـ النينجا عبر وسائل التواصل الاجتماعي. فقط إذا كان ذلك مناسباً، يجب عليك التواصل مع النينجا في بيئه جماعية عبر وسائل التواصل الاجتماعي.
- لا تشارك في اتصال اونلاين مباشر مع شخص دون سن 18، بدلاً من ذلك عليك دائماً تضمين الأهل أو الوصي في التواصل.
- لا تتعارف بشكل غير لائق مع الأطفال أو الشباب خارج أنشطة الدوجو الرسمية المنظمة.
- لا تأخذ الأطفال إلى منزلك.
- لا تأخذ الأطفال بمفردهم في رحلات بالسيارة. إذا كان هذا أمراً لا مفر منه، فقم بذلك فقط بموافقة ومعرفة أولياء الأمور وشخص ما في المنظمة.
- لا تفعل أشياء ذات طبيعة شخصية للأطفال يمكنهم القيام بها بأنفسهم.
- لا تسمح بالادعاءات التي يصدرها الطفل أن تنتهي دون أن يتم تسجيلها ومعالجتها.





أظهر أنك لا تزال تتعلم أيضاً

ملاحظة النينجا أنك لا تزال تتعلم أيضاً يساعدهم كثيراً. إذا كان يمكنك البرمجة فعلًا، فسوف يرون ما يمكن أن يحققونه، مع إدراكيهم أيضاً أنه لا يوجد خبير كامل المعرفة. إذا كنت معلماً غير تقني، يمكنك العمل من خلال المشاريع مع النينجا وحل المشكلات كفريق واحد!

كيف نفعل ذلك

- دع النينجا يرون أنك عندما تدرك أنك لا تعرف شيئاً ما، فإنك تتفاعل بفضول وحماس تجاه التعلم، بدلاً من الإحباط.
- جرب الأشياء، حتى لو لم تكون متاكداً من أنها ستعمل.
- إذا كنت دائمًا تعرف الإجابة الصحيحة، ففكر أحياناً في ارتکاب خطأ متعمد حتى يتمكن النينجا من رؤية كيف يمكنك تحديد ذلك وتصحيحه.
- إذا كان لديك مشروع جانبي متعلق بالเทคโนโลยيا قيد التقدم، فأحضره إلى الدوجو! وقم بعرض سريع، تماماً مثل النينجا في نهاية الدوجو!

الاتصال الفعال يتفوق على الخبرة

على الرغم من أن المهارات التقنية مفيدة، فإن تكوين اتصال فعال مع النينجا سيساعدك على الحصول على تأثير أقوى بكثير من أي تعليمات برمجية رائعة. سيجعل ردود الأفعال أكثر أهمية بالنسبة لهم وتشجيعكم لهم أكثر قيمة.

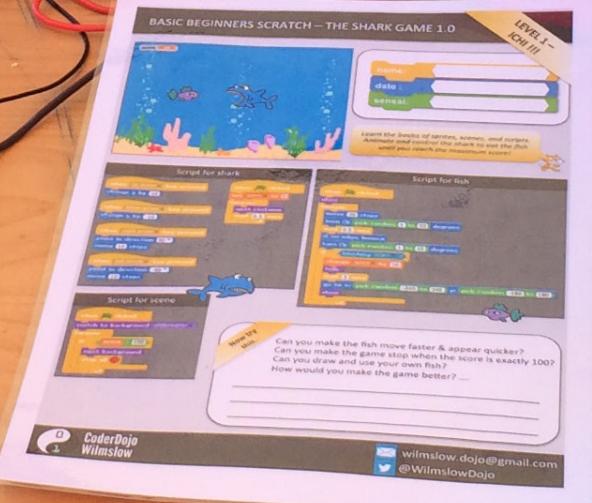
كيف نفعل ذلك

- قدم نفسك إلى النينجا الجديد بالاسم. اجري محادثة معهم. تعرّف عليهم قليلاً و عن ما يهتمون به. استمع إليهم حقاً و انخرط معهم. اهتماماتهم قد تؤدي إلى إنتاج مشاريع رائعة في الوقت المحدد!
- عند العمل مع النينجا في مشروعهم، لا تقف فوقيهم. اجعل نفسك في نفس مستوىهم من خلال الجلوس بجانبهم أو الانحناء بقربهم.
- كن نفسك، و شارك معهم معلومات ذات صلة و مناسبة عن نفسك في المحادثة.
- أظهر اهتمامك و حماسك بوضوح بالتقديم الذي أحرزه النينجا في مشاريعهم ومهاراتهم.
- ارجع للفريق بشكل مستمر! تساعده الموثوقية على بناء الثقة مع النينجا.

حاول أن لا تلمس لوحة المفاتيح!

من المغرى أن تخبر النينجا كيفية حل مشكلة ما و التوصل إلى الحل عن طريق كتابته فقط. قاوم! إن مساعدتهم في العثور على إجابة للمشكلة عن طريق طرح الأسئلة الرئيسية سيفيدهم أكثر على المدى الطويل. إذا لم يعثروا عليه وأصيروا بالإحباط، فيمكنك إخبارهم ما هو الحل. ومع ذلك، لا يزال يتبعون عليهم كتابة التعليمات البرمجية الضرورية بأنفسهم!





حركة كودردوجو



حركة كودردوجو

روح كودردوجو

يناقش هذا القسم روح كودردوجو - منهجاً في كيفية عملنا معاً في الدوجو وفي مجتمعنا، وكيف نهدف إلى التأثير على العالم.



التعاون والعمل الجماعي

لدى الأشخاص المختلفين نقاط قوة مختلفة، والتعلم من بعضهم البعض هو أحد الفوائد العظيمة للعمل في مجموعات. نوصي بتشجيع النينجا على تنظيم أنفسهم ذاتياً ضمن فرق. يمكن أن يساعدهم ذلك على فهم نقاط قوتهم الفردية بشكل أفضل وتعلم كيفية العمل مع الآخرين ومساعدة أقرانهم.

إحدى الطرق السهلة لتشجيع ذلك هي التأكد من أنه في بعض الأحيان يوجد اثنان أو ثلاثة من النينجا يعملون على نفس الكمبيوتر، ويتناوبون على لوحة المفاتيح.

العمل في مجموعات مختلطة

لا يجب أن تكون الفرق مكونة من نفس الفئة العمرية أو تملك نفس القدرات - اخلطها وامنح الجميع فرصة للتعلم والنمو بالتعاون الجماعي! بهذا ستتاح الفرصة لكل النينجا لتطوير مهارات القيادة ومساعدة النينجا الأقل خبرة في الدوجو. يتم تشجيع النينجا على تكوين الصداقات، وأن يصبحوا قدوة ومرشدين في الدوجو مع تحسن مهارات البرمجة لديهم.

الجنس

يعد التنوع داخل الفرق حافزاً معروفاً للفكر المبتكر والإبداع. حاول إن أمكن، ضمان عدم تحديد مجموعات النينجا بجنس واحد، حتى يتمكن الشباب من الجنسين من العمل معاً. تشجيع الحاضرين في الدوجو على العمل في مجموعات مختلطة تعد طريقة رائعة لتعزيز التنوع والشمول.

فيذل متطلعو كودردوجو حول العالم جهوداً خاصة لضمان إتاحة الفرصة للفتيات والشابات لتعلم الإبداع باستخدام التكنولوجيا. إن تشجيع الفتيات على أن يصبحن مرشدات يافعات مفيدة للغاية لإشراك المزيد من الفتيات في الدوجو.

يمكنك معرفة المزيد حول كيفية إشراك الفتيات من دليل كودردوجو قسم تمكين المستقبل dojo.soy/etf.

العمل مع مجتمع كودردوجو

يجب أن تنظر الدوجو في إمكانية إنشاء فرق عبر أندية الدوجو وعبر الحدود الجغرافية. لا يقتصر هذا على تقديم المشاركة اللامحدودة وتقديم التعلم الافتراضي، بل يزيد أيضاً من التنوع داخل الفرق ويؤكد على الطبيعة العالمية للمجتمع.

صانعو التغيير

التكنولوجيا و البرمجة كأدوات للتغيير الإيجابي

يتم تشجيع النينجا للعمل على الموضوعات والمشاريع التي تهمهم بشكل مباشر. يتم تحفيز الكثير من الشباب من خلال المشاريع التي تركز على حماية البيئة، و تبادل المعرفة، و حل مشكلة اجتماعية، و دعم المجتمع، والموضوعات حول الصحة البدنية و العقلية. فكر في تقديم مشاريع ذات تأثير اجتماعي أو بيئي أو اجتماعي إيجابي لمساعدة النينجا على تحديد الفرص للتأثير إيجابياً على العالم من حولهم.

تمكين الشباب

في أندية الدوجو في جميع أنحاء العالم، يتم تعكين النينجا من مهارات حياتية سوف تساعدهم على النجاح. بالإضافة إلى تعلم العمل الجماعي والتعاون، يتم تشجيع النينجا على تقديم مشاريعهم و دعم أقرانهم لتطوير مهارات التواصل لديهم. يبني النينجا الثقة و يتعلمون أن يثقوا بأصواتهم عن طريق توجيه تعلمهم بأنفسهم و عن طريق تحمل مسؤولية التوجيه بين الأقران بعضهم البعض.

كودردوجو تجربة غير رسمية وممتعة

كودردوجو هو نادٍ، وليس فصل دراسي

الأجزاء في الدوجو ممتعة و اجتماعية، و لدى النينجا فرصة للدردشة والعمل مع بعضهم البعض. حاول تحذّب أن يقوم المرشدين بإعطاء التعليمات في مقدمة الغرفة و النينجا في وضعية جلوس على شكل طوابير أثناء استماعهم. يجب على الأبطال المرشدين تشجيع تكوين الصداقات لتكوين



الدوجو الخاص بهم من خلال التوفيق بين جمع النينجا المتشابهين من ناحية طريقة التفكير و تسهيل المحادثات بين جميع المشاركيين.

تنعقد أندية كودردوجو بشكل منتظم، مما يتاح فرصةً متكررةً لتطوير المهارات والتنمية الاجتماعية، ولكلها فائدة كبيرة للنينجا. لن يختار جميع الشباب حضور كل جلسات الدوجو. يأتي البعض مرة واحدة فقط، والبعض الآخر يأتي مرة واحدة في كل حين، والبعض الآخر يحضر بشكل منتظم. الشباب مدعوون للحضور وقت ما يرغبون، على الرغم من تشجيعهم على الحضور بانتظام. جميع الأدوار في الدوجو مناسبة، والتفاعل بين الناس في جميع الأدوار أمر مهم. المرشدون، والأبطال، و النينجا جميعهم معاً، ويجب أن يدعموا بعضهم البعض؛ و يجب أن يكون لكل شخص صوت، و يجب احترام الجميع.

النينجا هم قلب كل دوجو. يجب مراقبة مشاركتهم وسعادتهم لضمان شعورهم وإشراكهم. اللطف هو جوهر كل شيء في كودردوجو!

يجب أن تكون تعليقاتك بناءة و إيجابية

تحمل المخاطر و ارتكاب الأخطاء أمر حيوي للتعلم، لا سيما في البرمجة. الفشل هو واحد من أفضل الطرق لتعلم كيفية تجميع الأشياء. تأكد من أن النينجا على دراية بذلك و اعرف أنه حتى أفضل المبرمجين يفشلون أحياناً. في بعض الأحيان يمكن أن يصاب النينجا بالإحباط وخيبة الأمل. لا بأس - ساعدتهم بالنصيحة والدعم والتشجيع.

عند تقديم التعليقات، فكر في ما إذا كان من الأفضل القيام بذلك على أساس فردي أو ما إذا كان من المناسب توجيهها للمجموعة بأكملها.



لا يستند إلى المناهج الدراسية

لا يطلب من النينجا متابعة مسار محدد للتعلم. يتم تعريفهم بمفاهيم معينة في البرمجة، ثم يتم تشجيعهم على التجربة كلاً على تثيرته الخاصة. يحدد النينجا أهدافهم الخاصة بمساعدة من مرشدיהם، الذين يمكنهم أيضًا مساعدتهم في اختيار مصادر التعلم لدعم هذه الأهداف. ينتقل بعض النينجا من إنشاء تطبيقات إلى موقع الويب إلى الألعاب، بينما يحب البعض الآخر استكشاف لغات برمجة مختلفة. سيكون بعض النينجا سعداء بمواصلة العمل في سكرياتش لمدة عام، والبعض الآخر لن يفعل ذلك. تتطور المسارات و الرحلات الفردية، وهذا شيء جيد. يستخدم العديد من أندية الدوجو نظام المكافآت، مثل الشارات الرقمية (انظر الصفحة 26)، لتحفيز النينجا ومكافأتهم على الاجتهاد والمثابرة والوصول إلى مستويات مهارات مختلفة.

التعلم الذاتي

في الدوجو، يتم تشجيع النينجا على استكشاف البرمجة و الابتكار باستخدام التكنولوجيا من خلال تطبيق هذه المهارات بناءً على اهتماماتهم. يتم تشجيعهم على تطوير كفاءات تستمر معهم مدى الحياة وعلى تطوير شغفهم بالتعلم. أسعح للنينجا بتوجيهه تنمية مهاراتهم باختيار ما يريدون تعلمه. قد يحتاج بعض النينجا إلى المساعدة في اكتشاف اهتماماتهم: لا تقدم اقتراحات، بل عليك أن تطرح عليهم أسئلة لتشجيعهم على التفكير في الأشياء والمواضيع التي يحبونها حتى يدركون ما يعيشونه.

شجعهم على محاولة العثور على إجابات لأسئلتهم الخاصة على الإنترنت، و من ثم من أقرانهم، و بعد ذلك من مرشدיהם. تذكر مبدأ كودردوجو "اسأل ثلاثة ثم أنا" (انظر الصفحة 22): يجب على النينجا البحث عن ثلاثة مصادر أخرى للحصول على المساعدة و المعلومات قبل التوجه إلى مرشدיהם.

التعلم من خلال العمل على مشروع

التعلم من خلال العمل على مشروع هو نهج مختلف عن اتباع المناهج الدراسية. يتم توجيه النينجا لتعلم الأساسيات ومن ثم يتم تشجيعهم على العمل في مشاريعهم الخاصة. وبهذه الطريقة، يزيد تعلمهم بناءً على ما يريدون تحقيقه، بدلاً من اتباع طريق محدد. وبالتالي، فإن رحلة تعلمهم تتم حسب تثيرتهم و تشكل من خلال قدراتهم و اهتماماتهم.

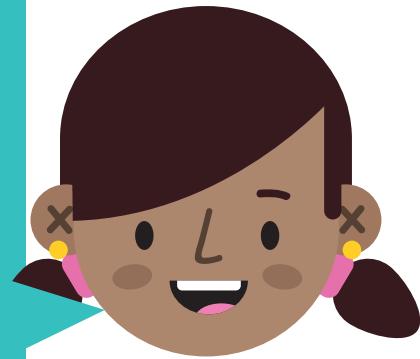
وبالمثل، يجب أن يشعر النينجا الذين يعملون على نفس المصدر بالحرية في جعل مشاريعهم الخاصة بهم و الوصول إلى نتائج ملائمة لهم: قد يتعلم العديد من النينجا لغة HTML، و لكن كل موقع ويب في النهاية سيبدو مختلفاً. سيتم تصميمهما وفقاً لما يهتم به كل نينجا، وقد تحتوي على وظائف مختلفة بناءً على أهداف النينجا في مشروعهم.



شامل و مجاني

الاشتراك في كودردوجو مجاني دائمًا

من الأساسي لروح حركة كودردوجو أن حضور أي دوجو في أي مكان في العالم مجاني، بحيث يمكن لأندية الدوجو أن تكون مفتوحة ومتاحة لأي شخص يريد المشاركة. لن يتم إبعاد أو استبعاد أي شخص لأنه لا يمكنه تحمل تكاليف الوصول إلى النادي الذي يمكن أن ينتمي إليه و يتعلم من خلاله. يمنح المعلمون وأولياء الأمور وقوتهم ومواردهم على أساس تطوعي مجاني. هذا أمر حيوي لبيئة العمل في الدوجو. في حالة احتياج الدوجو إلى بعض التمويل لأشياء مثل التأمين، راجع النصائح الخاصة بجمع التبرعات في الصفحة 31.



كودردوجو مفتوح للجميع

كودردوجو شامل بالكامل و يشجع التنوع. نرحب بجميع الشباب بغض النظر عن جنسهم أو وضعهم الاجتماعي أو دينهم أو عقידتهم أو عرقهم أو ميلادهم الجنسي للحضور في أندية الدوجو.

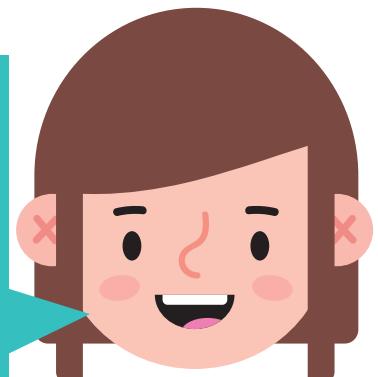


شجاع الفتيات بنشاط

للانخراط و الانسجام في البرمجة

تشير التقديرات إلى أن أقل من 20% من مبرمجي الكمبيوتر في جميع أنحاء العالم هم من النساء. يهدف كودردوجو إلى تشجيع المزيد من الشابات على المشاركة في البرمجة، من خلال تعريفهن على نماذج للنساء الناجحات القدوة في هذا التخصص، للتفكير في الحصول على مهنة في هذا المجال.

لمزيد من النصائح حول العمل مع الفتيات في الدوجو، راجع دليل كودردوجو قسم تمكين المستقبل على dojo.soy/etf



المصادر المفتوحة

كودردوجو مفتوح المصدر

منذ إنشائه، اعتمد كودردوجو على نموذج مفتوح المصدر: يمكن لأي شخص في أي مكان إعداد الدوجو طالما أنه يعمل وفقاً لروح و قيم كودردوجو. يعتبر جميع متطوعو كودردوجو جزءاً من حركة و شبكة كودردوجو العالمية مفتوحة المصدر. يتم تشجيع الجميع على تبادل وجهات النظر و التحسينات مع المجتمع. انظر الصفحة 47 للحصول على معلومات حول الانضمام إلى مناقشات المجتمع عبر الإنترنت.



استخدام البرامج مفتوحة المصدر

كودردوجو يشجع النينجا على استخدام برامج مفتوحة المصدر مجانية. من خلال استخدام أدوات مفتوحة المصدر، يمكن للنينجا أن يتعلموا المساعدة في تطوير هذه الأدوات مع تقديم مهاراتهم في البرمجة، وبالتالي سيساهمون في رد الجميل للمجتمع بإنتاجهم النشط للتكنولوجيا.



مجتمع كودردوجو

لن تكون حركة كودردوجو موجودة بدون مجتمع كودردوجو: متطوعون من جميع أنحاء العالم يمندون وقتهم بسخاء لإدارة أندية الدوجو و لمساعدة الشباب على تطوير مهاراتهم. بصفتك عضواً في هذا المجتمع، لديك شبكة عالمية من الزملاء المتطوعين الذين يمكنك التوجه إليهم للحصول على الأفكار والمشورة، والذين يمكنك مقابلتهم في أحد احداث كودردوجو الدولية، ومعهم يمكنك تنظيم فعاليات كودردوجو المحلية للمتطوعين الآخرين و للنينجا.

التواصل مع المجتمع

يمكنك التواصل مع مجتمع كودردوجو عبر الإنترن特 ومشاركة الأفكار والإلهام مع زملائك المتطوعين من خلال:

- الانضمام إلى الدردشة المباشرة في قناة كودردوجو العالمية Slack على dojo.soy/slack

- الانضمام إلى منتديات كودردوجو على الموقع dojo.soy/forum

- الانضمام إلى مجموعة كودردوجو على الفيسبوك [dojo.soy/facebook](https:// dojo.soy/facebook)

الاتصال بدوجو محدد

إذا كنت ترغب في الاتصال بدوجو معين (ربما لشكرهم على مصدر مفيد تم إنشاؤه من قبلهم) ، يمكنك العثور على عنوان البريد الإلكتروني و حسابات وسائل التواصل الاجتماعي الخاصة بهم على صفحة قوائم الدوجو، والتي يمكنك البحث عنها في dojo.soy/find



فعاليات المجتمع

ينظم مجتمع كودردوجو حدثين رئيسيين سنويًا - المشاريع الأروع (Coolest Project) و دوجوكون (DojoCon) - و لكل منها إصدارات إقليمية / وطنية وإصدار دولي. إذا كنت مهتماً بتنظيم إصدار إقليمي لأي منهما، يرجى الاتصال بمؤسسة كودردوجو للحصول على التفاصيل والمساعدة.

دوجوكون (DojoCon)

هذا هو المؤتمر السنوي لمرشدي كودردوجو، و الغرض منه هو مشاركة أشياء جديدة تعلمناها حول أفضل طريقة لعقد الدوجو، مثل أساليب التوجيه و التقنيات الرائعة والمشاريع التي قد ترغب في استكشافها من أجل الدوجو والمزيد. في كل عام يتم استضافة دوجوكون الدولي في أحد أندية دوجو، ويتولى متطوعو الدوجو مسؤولية إدارة الحدث. وهذا يعني أن كل دوجوكون لديه طابعه الخاص و جدوله الفريد! للحصول على تفاصيل حول دوجوكون الدولي القادم، راجع dojocon.coderdojo.com



أروع المشاريع (Coolest Projects) هو بمثابة معرض سنوي للنينجا، حيث يمكنهم أن يعرضوا أروع الأشياء التي بنوها خلال العام الماضي في الدوجو. إنها فرصة رائعة لهم ليجتمعوا مع أفراد المجتمع، ولتبادل الأفكار مع النينجا الآخرين، واعتماداً على حجم المعرض، هناك احتمالية أن يقابلوا أشخاص من قطاعات تطوير البرامج وألعاب الفيديو. للحصول على تفاصيل حول معرض أروع المشاريع (Coolest Projects) الدولي القادم (الحدث الرئيسي)، راجع coolestprojects.org



الهيئات الإقليمية

الهيئات الإقليمية هي عبارة عن مجموعات من الدوجو في منطقة جغرافية محددة والتي تعمل مع بعضها البعض لتنفيذ ودعم كودردوجو وإقامة فعاليات مثل Coolest Projects, DojoCon، وغيرها في هذه المنطقة. يمكن أن تكون هيئات الإقليمية على هيئة مجموعات غير رسمية أو منظمات مرخصة رسمياً.

الهيئات الإقليمية الغير رسمية

هي مجموعات قامت بتوقيع مذكرة تفاهم مع مؤسسة كودردوجو باعتبارها الهيئة الرسمية في المنطقة الموجودة فيها، وقد تكون هذه المجموعات في طور التحول إلى كيان قانوني رسمي مثل أن تكون قادرة على الحصول على تمويلات لتشغيل الدوجو.

الهيئات الإقليمية الرسمية

هي مجموعات قامت بتوقيع رخصة إقليمية مع مؤسسة كودردوجو. يترافق ذلك مع دعم منتظم من المؤسسة، بالإضافة إلى رخصة للعمل كمنظمة غير ربحية باسم 'كودردوجو [اسم المنطقة]' في ذلك المكان. ستقوم المؤسسة بعد ذلك بربط كل الدوجو المسجلة حديثاً مع الدوجو المرخصة في المنطقة مع هذه الهيئة الإقليمية. لتكون قادرة على جمع التبرعات لتشغيل الدوجو.





CoderDojo

مؤسسة كودردوجو هي فريق عمل يدعم حركة كودردوجو حول العالم ويساعدها على النمو والتوسيع. نعمل على ربط كل أندية الدوجو ومتطوعي الدوجو والنينجا مع بعضهم البعض، لتسهيل إنشاء وتشغيل أندية الدوجو. نقوم بذلك من خلال توفير الأدوات والمحتوى والمساعدة اللازمة، بالإضافة إلى دعم عدد من فعاليات مجتمع كودردوجو العالمية على مدار العام، متضمنةً أشطة Coolest Projects و DojoCon.

نحن موجودون في دبلن - أيرلندا، ويسعدنا دائمًا أن نسمع من الدوجو حول العالم عن تجاربهم الخاصة في كودردوجو!

ما هو عمل مؤسسة كودردوجو؟

- نقوم بإنشاء مصادر للمتطوعين (مثل هذا الدليل!) ومحتمي تعليمي للنينجا في الدوجو (انظر coderdojo.org/resources) لذا لن تكون بحاجة لاختراع مشاريع جديدة كل أسبوع.

- نحن نساعد مجتمع كودردوجو من خلال التعامل مع طلبات الدعم، وعن طريق التحقق من الدوجو الجديدة وإدراجها على موقع كودردوجو على الويب ليتمكن المتطوعون المستقبليون والنينجا من إيجادهم.

- نقوم بتوفير أدوات للتواصل ليتمكن المجتمع من التفاعل معًا عبر الانترنت (انظر الصفحة 47 لمزيد من التفاصيل).

- نتفاوض وندير الشركات مع المنظمات الدولية لبناء الأدوات وتوفير الموارد ودعم أندية الدوجو حول العالم.

- ندير العلامة التجارية لـ كودردوجو، ونعمل لنشر فلسفة وثقافة كودردوجو حول العالم!

التواصل مع مؤسسة كودردوجو

يمكنكم التواصل معنا وإرسال أي سؤال لديكم، أو أي أفكار رائعة تودون مشاركتها معنا، أو حتى مجرد قصة كودردوجو ممتعة ترغبون بإخبارنا بها على coderdojo.com/contact

نحن نحب أن نسمع منكم!

كما يمكنكم أن تجدونا أيضاً على



(CoderDojo@)
تويتر

و على



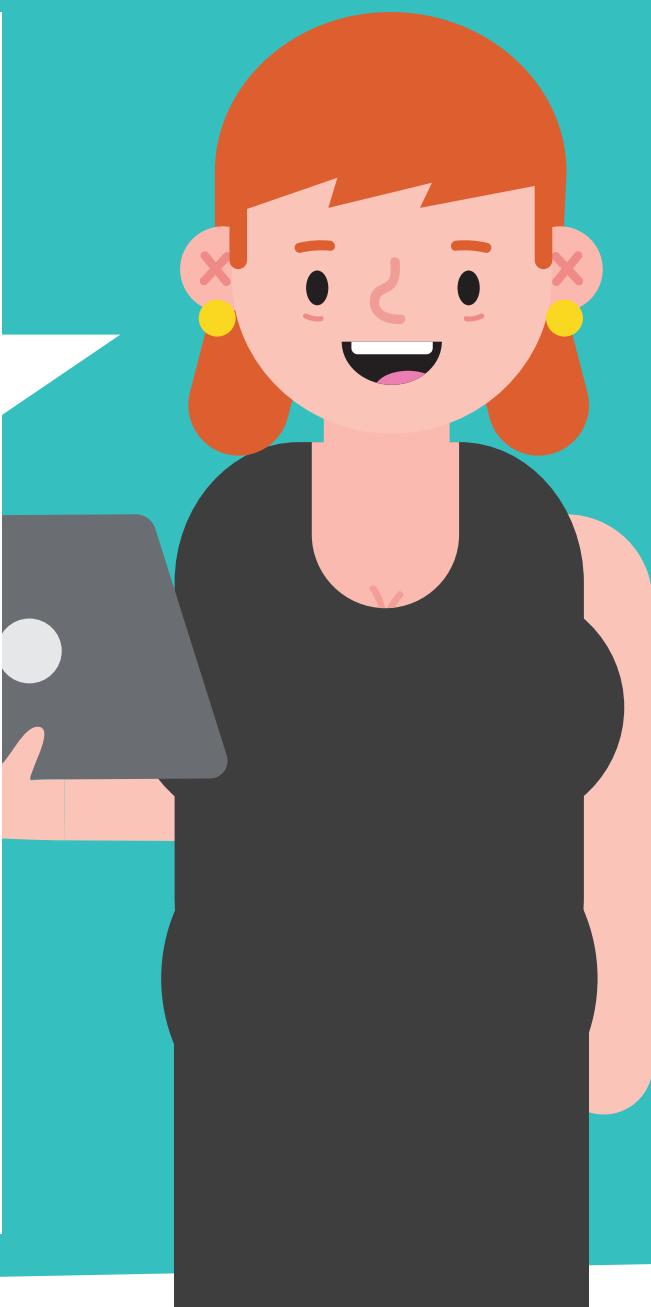
صفحة كودردوجو على فيسبوك

وأيضاً من خلال منتديات مجتمعنا
وعلى



قناة كودردوجو العامة على
منصة Slack

(انظر الصفحة 47 لمزيد من
التفاصيل).



نماذج البريد الإلكتروني

طلب مرشدین من شركة محلية

رسالة جديدة

الموضوع: بحث عن مرشدین لCoderDojo

مرحباً،

نحن بصد德 إنشاء نادي برمجي مجاني بعد المدرسة لليافعين في مجتمعنا، كجزء من حركة كودردوجو (CoderDojo).

coderdojo.com

كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية تنظم نوادي حاسوبية مجانية لليافعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة، وهناك أكثر من 1600 نادي (Dojos) في عدة دول من جميع أنحاء العالم. في الدوجو (Dojo)، يستكشف الشباب التكنولوجيا ويتعلمون كيفية البرمجة في بيئه ممتعة ومريحة. يمنح كودردوجو (CoderDojo) الثقة للشباب، بالإضافة لأصدقاء جدد ومهارات جوهيرية للمستقبل، كما يمكنه تأمين سبل جديدة للأطفال الذين لم يحصلوا من قبل على فرص تعلم مشابهة. يمكن الإلاطع على المزيد من المعلومات في الرابط

لضمان نجاح الدوجو (Dojo) نحن بحاجة لجموعة مرشدین، وهم متطلعون بالغون مع أو بدون مهارات تقنية، يقدمون الدعم والتوجيه والتشجيع لليافعين لكمال بناء مشاريعهم وتطوير مهاراتهم. نتمنى أن تشارك هذه الرسالة مع الموظفين وتمتد لهم الفرصة ليساهموا في مجتمعهم من خلال كونهم مرشدین في كودردوجو (CoderDojo).

يمنح التطوع في هذا الدوجو (Dojo) لموظفيك الفرصة لتطوير قدراتهم البرمجية للمساعدة في تشكيل الجيل الجديد من المبتكرين، وإضافة الإرشاد في كودردوجو (CoderDojo) إلى قائمة مهاراتهم. نرحب بالمرشدین من جميع المستويات والاختصاصات، وستكون خبرتهم العملية ومعرفتهم مفيدة للغاية للمشاركين اليافعين.

هذه فرصة رائعة لـ [اسم الشركة] ليس فقط للمشاركة في حركة عالمية، ولكن أيضاً لتعزيز علاقاتها مع المجتمع المحلي. ستمكنكم هذه الفرصة من إنشاء روابط إيجابية مع اليافعين في منطقتكم، الذين لربما سيكونون مبتكروا الحلول لمشاكل المستقبـل، وأيضاً لمعالجة الفجوة الحالية في المهارات التقنية.

يمـكنك مشاهدة فيديـو يوضح آلـية عمل الإرشاد في الدوجـو (Dojo) على dojo.soy/letter-mentor-vid

نشكرك مقدماً على مساعدة اليافعين في مجتمعنا على تعزيز ثقـتهم بأنفسـهم وتطوير مهـاراتـهم الإبداعـية أـثنـاء تـعلم بنـاء أـشيـاء مـذـهـلة باـسـتـخدـامـ التـكـنـوـلـوـجـياـ. إذا كانـ لديكـ أيـ أسـئـلةـ أوـ رـغـبـتـ فيـ التـطـوعـ، يـرجـىـ مـراسـلـتـنـاـ عـبـرـ البرـيدـ الـإـلـكـتـرـوـنـيـ عـلـىـ [Dojo email address]

مع أطيب التحيـاتـ،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]



طلب موجهين من مؤسسة تعليمية

رسالة جديدة

الموضوع: نبحث عن مرشدin لCoderDojo

مرحباً،

نحن بصدّد إنشاء نادي برمجي مجاني بعد المدرسة للباقعين في مجتمعنا، كجزء من حركة كودردوجو (CoderDojo).

كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية تنظم نوادي حاسوبية مجانية للباقعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة، وهناك أكثر من 1600 نادي (Dojos) في عدة دول من جميع أنحاء العالم. في الدوجو (Dojo)، يقوم الباقعون بالتعرف على التكنولوجيا وتعلم البرمجة ضمن بيئة ممتعة ومريحة. يمنحك كودردوجو (CoderDojo) الثقة للشباب، بالإضافة لمنتهم أصدقاء جدد ومهارات جوهرية للمستقبل، كما يمكنه تأمين سبل جديدة للأطفال الذين لم يحصلوا من قبل على فرص تعلم مشابهة. يمكن الإطلاع على المزيد من المعلومات في الرابط coderdojo.com.

لضمان نجاح الدوجو (Dojo) نحن بحاجة لمجموعة موجهين، وهم متطوعون بالغون مع أو بدون مهارات تقنية، يقدمون الدعم والتوجيه والتشجيع للباقعين لإكمال بناء مشاريعهم وتطوير مهاراتهم. يحصل المرشدون بدورهم على الفرص والمزايا من خلال كونهم جزءاً من حركة كودردوجو (CoderDojo). تمنى أن تشارك هذه الرسالة مع الموظفين والطلاب وتمتدّهم الفرصة ليساهموا في مجتمعهم من خلال كونهم مرشدin في كودردوجو (CoderDojo).

لماذا العمل كمرشد؟
يوفّر الارشاد للمتطوعين مجموعة من المهارات والخبرات الجديدة القيمة:

- مهارات التواصل: يؤمّن تفاعل المتطوعين مع الباقعين و المرشدin الآخرين تطوير مهارات التواصل لديهم.
- العلاقات: يمتلك المرشد الفرصة لفتح قنوات تواصل مع خبراء تقنيين.
- تطوير مهارات البرمجة: يعطي كل دوجو (Dojo) العديد من لغات البرمجة بدءاً من مستويات المبتدئين وحتى مستويات متقدمة، مما يعزّز المهارات التقنية للموجهين.
- العمل مع الباقعين والمجتمع المحلي: يعطي التوجيه للمتطوعين خبرة في العمل مع الباقعين بينما يقومون بالمساعدة والعطاء لمجتمعهم المحلي.
- التطوير المهني: تعرّف العديد من الشركات بالتوجيه في كودردوجو (CoderDojo) كإضافة مميزة للمسار المهني للمتقدم للعمل.

من الشركات التي عملت بشكل مباشر مع الكودردوجو (CoderDojo):
.Thomson Reuters و Microsoft، Salesforce، Riot Games، Deloitte

بإمكانك مشاهدة فيديو يوضح آلية عمل الارشاد في الدوجو (Dojo) على dojo.soy/letter-mentor-vid

نشكرك مقدماً على مساعدة الباقعين في مجتمعنا على تعزيز ثقتهم بأنفسهم وتطوير مهاراتهم الإبداعية أثناء تعلم بناء أشياء مذهلة باستخدام التكنولوجيا. إذا كان لديك أي أسئلة أو ترغب في التطوع، يرجى مراسلتنا عبر البريد الإلكتروني على [Dojo email address]

مع أطيب التحيات،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]

تشجيع الأهل/أولياء الأمور لجلب اليافعين إلى الدوجو

رسالة جديدة

الموضوع: انضم إلى نادي البرمجة كودردوجو (CoderDojo)

الأهل/أولياء الأمور الأعزاء،

يسربنا الإعلان عن [إطلاق/إعادة إطلاق] النادي المجاني للبرمجة والتصنيع الرقعي في [العنوان] في [كانون الثاني 2018]، ونبحث حالياً عن يافعين جدد للحضور والمشاركة!

ستكون جلساتنا [كل أربعاء، بدءاً من 10 كانون الثاني 2018، من الساعة 18:00 وحتى 19:30].

ما هو كودردوجو (CoderDojo)؟

كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية مفتوحة المصدر تنظم نوادي حاسوبية (دوجو (Dojo) مجانية لليافعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة. في الدوجو (Dojo)، يتعلم اليافعين برمجة وتطوير موقع الويب والتطبيقات والبرامح والألعاب، ويقومون ببناء المشاريع باستخدام البرمجة والالكترونيات والمزيد. يلتقي الأعضاء أيضاً بأشخاص متشابهين في التفكير يستعرضون ما يملئون عليه فيما بينهم، ويمكنهم المشاركة في الأحداث الوطنية والدولية، مثل معرضنا Coolest Projects (انظر coolestprojects.org). كودردوجو (CoderDojo) يجعل تعلم البرمجة تجربة ممتعة، اجتماعية، وذلقة. يمكن الإطلاع على المزيد من المعلومات في الرابط coderdojo.com.

كيفية الانضمام

الحضور مجاني، ولكن **التسجيل والجز ضروري لضمان مكان لطفلك**. تفضل بزيارة صفحة الدوجو (Dojo) على الانترنت وسجل اهتمامك بالنقر فوق زر "انضم": [رابط إلى صفحة الدوجو (Dojo) على (Zen)]. بعد أن تقوم بذلك ستتمكن أيضاً من حجز مكانك في جلسات الدوجو (Dojo) القادمة.

- **ماذا يجب أن أحضر للفعالية؟** يجب على جميع الأطفال إحضار جهاز كمبيوتر محمول. في حال لم تتمكن من توفير جهاز، لدينا عدد صغير من أجهزة الكمبيوتر المحمولة المقتدرة. يرجى إضافة أن طفلك يحتاج إلى جهاز في قسم "ملاحظات إضافية" عند حجز تذكرة.

- **هل يجب على الحضور؟** نعم، يجب أن يصاحب الأطفال من قبل أحد الوالدين/ولي الأمر، والذي يجب أن يبقى في مكان النشاط خلال كامل الجلسة. سيطلب منه مساعدة طفلك (أطفالك) على الاستعداد والتحضير، وبعد ذلك، سيقوم المرشدون المتطوعون بمساعدة أطفالك خلال تعليمهم.

- **هل يشترط أن أملك أنا أو طفلتي معرفة برمجية مسبقة؟** لا، الدوجو (Dojo) مفتوح لجميع المبتدئين. وكذلك لليافعين الذين قاموا بالبرمجة من قبل: لدينا موجهين مهارين سيساعدون في الأسئلة والأمور التقنية.

لدينا عدد محدود من الأماكن، لذا تذكروا تسجيل أطفالكم بشكل مسبق لكل جلسة. نتطلع لاستقبالكم وأطفالكم في الدوجو !(Dojo)

مع أطيب التحيات،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]



CoderDojo

طلب الدعم من شركة محلية

رسالة جديدة

الموضوع: ادعم نشاطنا كودردوجو (CoderDojo)

مرحباً،

نحن بصدده إنشاء نادي برمجي مجاني بعد المدرسة لليافعين في مجتمعنا، كجزء من حركة كودردوجو (CoderDojo).

حركة كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية تنظم نوادي حاسوبية مجانية لليافعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة. هناك أكثر من 1600 نادي (Dojos) في عدة دول من جميع أنحاء العالم، مما يقدم الفرص لليافعين لاستكشاف التكنولوجيا وتعلم البرمجة. يمنح كودردوجو (CoderDojo) الثقة للشباب، بالإضافة لمقابلة أصدقاء جدد وإضافة مهارات جوهرية للمستقبل، كما يمكنه تأمين سبل جديدة للأطفال الذين لم يحصلوا من قبل على فرص تعلم مشابهة. يمكن الإطلاع على المزيد من المعلومات في الرابط coderdojo.com.

[جملة عن الدوجو (Dojo) الذي يبحث عن الدعم تشمل المكان والأوقات وعدد اليافعين المشاركون فيه].

يتم تنظيم الدوجو (Dojos) وإدارتها وتوجيهها بواسطة متطوعين، ومنذ بداية كودردوجو (CoderDojo)، أصبحت كل الدوجو (Dojos) مجانية تماماً ومفتوحة لجميع اليافعين الذين يرغبون في الحضور. لتحقيق ذلك، تعتمد الدوجو (Dojos) على الدعم السخي من المجتمعات التي تحدث فيها. من هذا المنطلق، نرسل لكم هذه الرسالة على أمل أن تساعدونا في الاستمرار [قم بإضافة سبب طلب الرعاية].

بعد دعم [اسم الدوجو (Dojo)] فرصة رائعة لـ [اسم الشركة] للانضمام والمشاركة في مجتمعنا المحلي.

هناك عدة طرق يمكن أن تساعdenا بها مؤسستكم:

- الرعاية العينية: ممكن أن يكون ذلك بالسماح باستخدام مرفقكم وتجهيزاتكم لاستضافة الدوجو (Dojo) على سبيل المثال، أو التبرع بتجهيزات ومعدات قديمة لدعم نشاطنا كودردوجو (CoderDojo).
- الرعاية المالية: تبرع نقدي لتفعيل تكاليف الدوجو (Dojo) (كتغطية تكاليف التأمين)
- تأمين متطوعين (موجهين): لمساعدة اليافعين خلال جلسات الدوجو (Dojo).

هناك العديد من الفوائد في حال رعاية نشاطنا كودردوجو (CoderDojo) المحلي:

- سيتم عرض شعاركم على صفحتنا على الموقع الإلكتروني لمؤسسة (CoderDojo).
- سيتم عرض شعاركم وتفاصيل شركتكم على موقع الدوجو (Dojo) الإلكتروني ووسائل التواصل الاجتماعي.
- يمكنكم الإشارة لدعماكم مبادرة عالمية ناشئة تدعم مبتكر المستقبلي في نشراتكم الإخبارية والمنشورات والتقارير وغيرها.

نشكر لكم وقتكم في قراءة هذه الرسالة. إذا كنت مهتمين بالمشاركة ودعم الدوجو (Dojo)، يرجى مراسلتنا على [البريد الإلكتروني للدوجو (Dojo)].

مع أطيب التحيات،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]

طلب الدعم من الحكومة المحلية

رسالة جديدة

الموضوع: ادعم نشاطنا كودردوجو (CoderDojo)

مرحباً،

نحن بصدق إنشاء نادي برمجي مجاني بعد المدرسة لليافعين في مجتمعنا، كجزء من حركة كودردوجو (CoderDojo). كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية تنظم نوادي حاسوبية مجانية لليافعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة، وهناك أكثر من 1600 نادي (Dojos) في عدة دول من جميع أنحاء العالم. في الـ دوجو (Dojo)، يقوم اليافعون بالتعرف على التكنولوجيا وتعلم البرمجة ضمن بيئة ممتعة ومريحة. يمنح كودردوجو (CoderDojo) الثقة للشباب، بالإضافة لمقابلة أصدقاء جدد وتعلم مهارات جوهيرية للمستقبل، كما يمكنه تأمين سبل جديدة للأطفال الذين لم يحصلوا من قبل على فرص تعلم مشابهة. يمكن الإطلاع على المزيد من المعلومات في الرابط coderdojo.com.

[جملة عن الدوجو (Dojo) الذي يبحث عن الدعم تشمل المكان والأوقات وعدد اليافعين المشاركون فيه.]

يتم تنظيم الدوجو (Dojos) وإدارتها وتوجيهها بواسطة متطوعين، ومنذ بداية كودردوجو (CoderDojo)، أصبحت كل الدوجو (Dojos) مجانية تماماً ومفتوحة لجميع اليافعين الذين يرغبون في الحضور. لذلك نرسل لكم هذه الرسالة على أمل دعمكم ورعايتكم.

هناك عدة طرق يمكن أن تساعدنا بها مؤسستكم:

- الرعاية العينية: ممكن أن يكون ذلك بالسماح باستخدام مرافقكم وتجهيزاتكم لاستضافة الدوجو (Dojo) على سبيل المثال، أو التبرع بتجهيزات ومعدات قديمة لدعم نشاطنا كودردوجو (CoderDojo).
- الرعاية المالية: تبرع نقدي لتغطية تكاليف محددة أو عامة من تكاليف الدوجو (Dojo) [تكلفة تكاليف التأمين] تأمين متطلعين (موجهين): لمساعدة اليافعين خلال جلسات الدوجو (Dojo).

بمساعدتكم، سنتتمكن من خلال الدوجو (Dojo) تقديم العديد من الفوائد للمجتمع:

- إعطاء الفرصة للأطفال لتعلم مهارات جديدة، بغض النظر عن خلفياتهم العلمية
- إشراك اليافعين في التكنولوجيا، تعزيز الابتكار والتفكير الإبداعي وريادة الأعمال لديهم، وتعزيزهم من استخدام التكنولوجيا لحداث تغيرات إيجابية وإيجاد حلول للمشاكل في مجتمعاتهم
- ربط الأشخاص من جميع الأعمار الذين يتشاركون في الاهتمامات، مما يمهد لتشكيل صداقات جديدة حيث يساعد الأشخاص بعضهم البعض، ويتبادلون المعرفة، وينجذبون المشاريع معاً
- تعزيز الإحساس بالمجتمع من خلال التهيئة لتشكيل علاقات إيجابية بين مجموعات عمرية وأجيال مختلفة

نشكر لكم وقتكم في قراءة هذه الرسالة. إذا كنت مهتمين بدعم الدوجو (Dojo) أو ترغبون بمعرفة المزيد عن حركة كودردوجو (CoderDojo)، يرجى فراسلتنا على [البريد الإلكتروني للدوجو (Dojo)].

مع أطيب التحيات،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]



CoderDojo

طلب مكان لإقامة الدوجو (Dojo) الخاص بك

رسالة جديدة

الموضوع: هل يمكنك مشاركة مكانك معنا لنشاط كودردوجو؟ (CoderDojo)

مرحباً،

نحن بصد德 إنشاء نادي برمجي مجاني بعد المدرسة للباقعين في مجتمعنا، كجزء من حركة كودردوجو (CoderDojo).

حركة كودردوجو (CoderDojo) هي حركة عالمية تطوعية تنظم نوادي حاسوبية مجانية للباقعين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-17 سنة، وهناك أكثر من 1600 نادي (Dojos) في عدة دول من جميع أنحاء العالم. في الدوجو (Dojo)، يقوم الباقعون بالتعرف على التكنولوجيا وتعلم البرمجة ضمن بيئة ممتعة ومريحة. يمنح كودردوجو (CoderDojo) الثقة للشباب، بالإضافة لمقابلة أصدقاء جدد وتعلم مهارات جوهيرية للمستقبل، كما يمكنه تأمين سبل جديدة للأطفال الذين لم يحصلوا من قبل على فرص تعلم مشابهة. يمكن الإطلاع على المزيد من المعلومات في الرابط coderdojo.com.

سوف نقوم بتنظيم وتأسيس النادي وتشكيل فريق الموجهين المتطوعين، بالإضافة لضمان سير الجلسات على أكمل وجه. لكن سنكون بحاجة لمساعدةكم في إيجاد مكان لاستضافة نادي الدوجو (Dojo). فهل أنتم مستعدون لتزويدنا بمساحة ضمن مكانكم لمدة [ساعتين] بشكل [أسبوعي / شهري]؟ سيحضر جلسات الدوجو (Dojo) عدد صغير من المتطوعين والباقعين مع أهلهما / أولياء أمورهم.

ما الفائدة من منتنا جزءاً من مكانك؟
سيصبح مكانك مركزاً للمجتمع المحلي حيث سيتاح لجميع الباقعين الفرصة بناء مشاريع مذهلة باستخدام التكنولوجيا وتعزيز ثقتهم بأنفسهم وتطوير مهاراتهم الإبداعية. خوض الباقعين لهذه التجارب العملية في وقت مبكر سيشجعهم على زيادة اهتمامهم بالเทคโนโลยيا والعلوم والرياضيات، كما سيجعلهم للsusyi نحو مستقبل مهني في هذه المجالات.

يمكنك مشاهدة فيديو يوضح آلية عمل جلسات الدوجو (Dojo) على dojo.soy/letter-dojo-vid

يسربنا مناقشة المزيد من التفاصيل معكم، لذا لا تترددوا في التواصل معنا على [البريد الإلكتروني للدوجو (Dojo)]. نحن متحمسون جداً لإنجاز كامل العمل وتنظيم جهود المتطوعين، كل ما تحتاج إليه هو مكان للكودردوجو (CoderDojo) في مجتمعنا، ومتأندون أن مكانكم سيكون أكثر من مناسب لهذا النشاط.

مع أطيب التحيات،

[اسم البطل]
بطل، كودردوجو (CoderDojo) [اسم الدوجو (Dojo)]





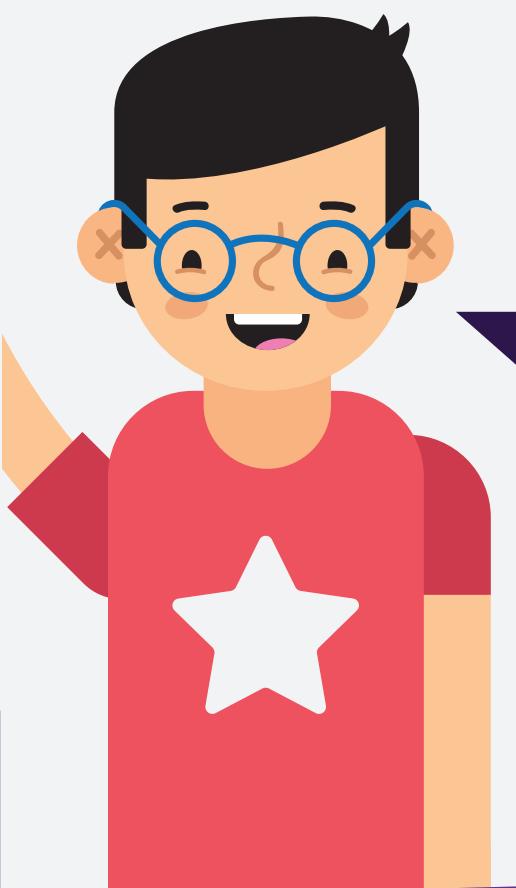
CoderDojo



التطوع مع كودردوجو

لماذا علي التطوع مع كودردوجو؟

إن مساعدة اليافعين لتطوير مهارات جديدة واستكشاف قدراتهم الإبداعية هو عمل ذو فوائد كبيرة. بالإضافة أنه يحمل الكثير من المتعة والمرح!



إنشاء وإدارة الدوجو قد يحتاج الكثير من العمل. هناك الكثير من الطرق التي تستطيع أن تدعم الدوجو من خلالها!

من الممكن أن تكون موجهاً وتساعد اليافعين على تعلم البرمجة. أنت حتى لست بحاجة لمهارات تقنية لمساعدة المبتدئين!

يمكن أن تساعد في تهيئة وإعداد المكان وتسجيل الحضور لجلسات الدوجو.

يإمكانك أن تساعد الدوجو في إدارة الموقع الإلكتروني أو صفحته على مواقع التواصل الاجتماعي!

كيف

أستطيع

المساعدة

في

الدوجو؟



كيف يمكنني الانضمام؟

قم بالبحث عن دوجو في منطقتك ثم تواصل مع (البطل) منظم الدوجو لعرض اهتمامك ووقتك. إذا كنت مشترك مسبقاً، كوالد على سبيل المثال، فكل ما عليك فعله التحدث إلى البطل في جلسة الدوجو التالية!

كيف أستطيع إيجاد دوجو؟

فقط قم بزيارة dojo.soy/volunteer واتبع الخطوات للعثور على دوجو محلي!

ماذا لو لم يكن هناك
دوجو في منطقتي؟

بإمكانك إنشاء دوجو! زر dojo.soy/champion لمعرفة المزيد وبدء التنفيذ.

صفحاتنا على وسائل التواصل



/CoderDojo



@coderdojo



@CoderDojo

The CoderDojo Foundation is an Irish registered charity (524255) CHY20812,
and is part of the Raspberry Pi Foundation (UK registered charity number 1129409)



CoderDojo



CoderDojo



ادخل عالم البرمجة مع الكودردوجو

ما هي

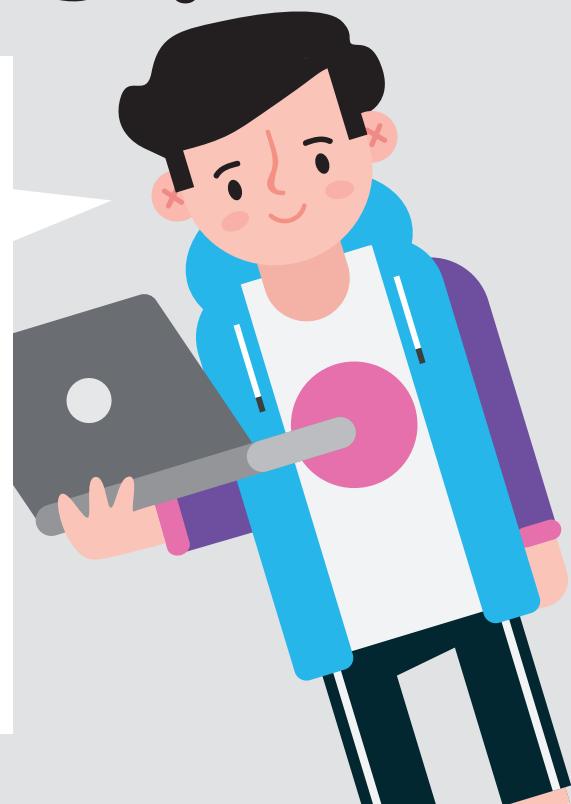
البرمجة؟

البرمجة هي لغة الحواسيب،
بما في ذلك تلك الموجودة
في الهواتف المحمولة
والسيارات وحتى مصابيح
الإضاءة! تعلم البرمجة
هو تعلم كيفية مخاطبة
الحواسيب بلغتهم الأم.

لماذا نتعلم البرمجة؟

بغض النظر عن مدى روعة تصميم الألعاب والتطبيقات ومواقع
الويب الخاصة بك؟ ستكون قادراً على تحويل أفكارك الإبداعية
إلى حقيقة، ومن ثم تستطيع مشاركتها مع جميع أصدقائك!

البرمجة والتصنيع الرقمي هي من المهارات الثمينة في هذا
العصر، والحواسيب أصبح جزءاً مهماً جداً في حياتنا. إن فهم
آلية عمل الحواسيب وأفضل الطرق في التفاعل معها سيفتح
لكم الكثير من الفرص!





في الدوجو يمكنك القيام بالعديد من الأشياء الرائعة! بالإضافة للبرمجة، يمكنك تطوير الألعاب والواقع الالكتروني، تصميم رسومات رائعة، بناء دارات الكترونية أو ملبوسات ذات تقنيات عالية، وأيضاً صناعة وتعديل الأفلام والأغاني! باختصار، أي شيء مرتبط بالحاسوب بأي طريقة!

ستعمل أيضاً مع زوار الدوجو الآخرين لعرض الأشياء الرائعة التي قمتم بتطويرها أمام الدوجو أو معرض المشاريع، وب مجرد معرفة ما تقوم به فعلاً بإمكانك البدء بمساعدة وتوجيه الحضور الآخرين!

كيف
أنضم إلى
دوجو

إذا كنت ترغب في الانضمام إلى دوجو في منطقةك، فما عليك سوى زيارة الرابط dojo.soy/join لمعرفة كيفية الانضمام!



صفحتنا على وسائل التواصل



/CoderDojo



@coderdojo



@CoderDojo



CoderDojo

أنشطة كسر الجليد

1

الجسر

اللاعبون: المجموعة بأكملها

المتطلبات

- قطعة من سلسلة أو خيط بطول كافٍ لتقف علىها كامل المجموعة

التعليمات

يجب أن يقف كل لاعب على جزء من السلسلة، والتي تمثل "الجسر". يمكن لللاعبين أن يخرجوا أحد أقدامهم من الجسر. ولكن إذا أخرج اللاعب كلاً قدميه من الجسر فسوف يسقط! للتمكن من عبور الجسر، يجب على المجموعة ترتيب أنفسهم بترتيب معين (مثلاً ترتيب أبجدي أو حسب تاريخ الولادة) دون أن يسقط أحد من الجسر.

الأهداف/النتائج

تعزز هذه اللعبة التواصل والعمل الجماعي. سيكون من المفيد إجراء جلسة نقاش حول أدائك وأداء زملائك في الفريق (مثلاً التراجع خطوة للسماح للناس بالمرور) ثم إعادة المحاولة مرة ثانية.



متاهة الروبوت

اللاعبون: يمكن للنينجا العمل ضمن فرق أو بشكل فردي

المطلبات

- مساحة من بضعة أمتار مربعة للمشي فيها
- شريط لاصق أو سلسلة أو أي أغراض أخرى يمكن استخدامها لتحديد أو إنشاء إما متاهة أو مسار لتتبعه على الأرض
- وراق، أقلام، وأقلام رصاص

التعليمات

باستخدام الشريط اللاصق أو مواد أخرى، قم بتحديد مسار أو متاهة على الأرض. ثم قم بترشيح وجه ليتصرف مثل روبوت. الهدف من اللعبة هو توجيه الروبوت إلى نهاية المسار. يقوم النينجا بكتابية مجموعة من الإرشادات ليتبعها الروبوت. يجب على المرشد الذي يمثل الروبوت اتباع التعليمات بشكل دقيق دون افتراضات لأي سياق أو معانٍ ضمنية. قد يتطلب تكرار التمارين بعض مرات ليصل الروبوت بنجاح إلى النهاية! يمكن للنينجا أيضاً أن يقوموا باختبار تعليماتهم بأنفسهم أثناء كتابتها.

الأهداف/النتائج

تبين هذه اللعبة أنه لا يمكن لأجهزة الكمبيوتر "التفكير" بأنفسها، عوضاً عن ذلك فإنها تقوم باتباع الإرشادات المحددة (البرنامج) بدقة. يقوم النينجا عملياً باتكاري لغات برمجة خاصة بهم عند كتابة التعليمات للروبوت. سيتعلمون من خلال ذلك أهمية كونهم محددين وتفصيليين، سيكون من المضحك في بعض الأحيان رؤية كيف من الممكن تفسير التعليمات بشكل خاطئ عند اتباعها حرفياً. إضافةً لذلك سوف يكتشفون بأنفسهم العملية التكرارية لاختبار برامجهم وإصلاحها ومن ثم اختبارها مجدداً.



3

شبكة اجتماعية بدون تكنولوجيا

اللاعبون: المجموعة بأكملها

المطلوبات

- أوراق، أقلام، وأقلام رصاص
- "ملفات شخصية للشبكة الاجتماعية": أوراق تحوي حقول لبعض المعلومات وعدد المشاركين! أفكار بسيطة لحقول المعلومات:

 1. الاسم
 2. لون الجوارب
 3. علامة نجمة
 4. الموضوع المفضل
 5. الموقع المفضل

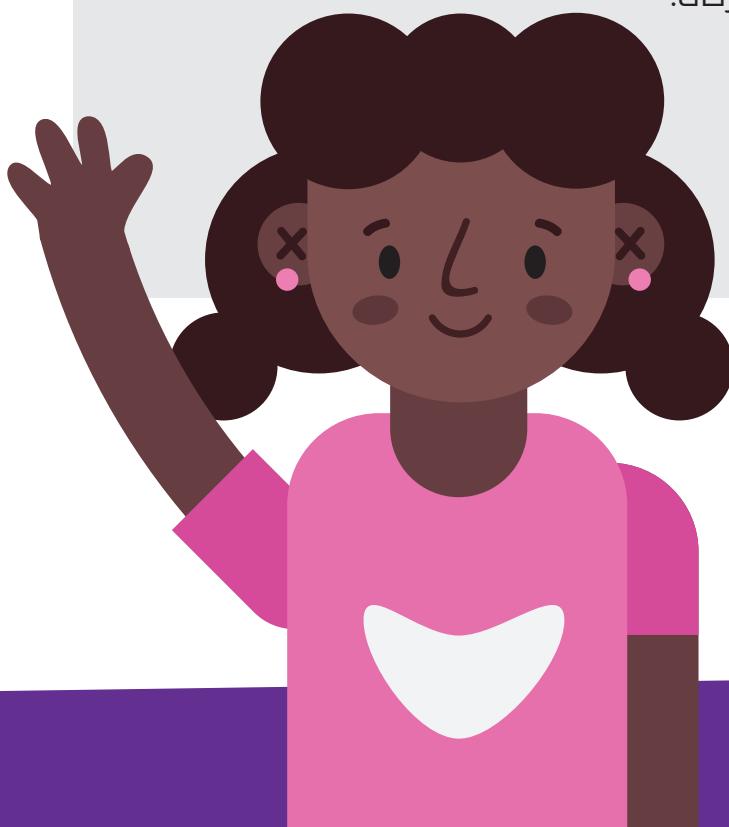
التعليمات

الجزء الأول

- يملأ المشاركون أوراق ملفاتهم الشخصية للشبكة الاجتماعية
- البحث عن الآخرين الذين لديهم عنصر مشابه لأحد العناصر 2-5 على ملفهم الشخصي، وجعلهم يوقعون بجانب ذلك العنصر
- "الفائز" هو أول من يحصل على أربعة توقيع، أي من يحصل على أصدقاء أكثر!

الجزء الثاني

- البحث عن شخص ملفه الشخصي يتشارك بعنصر واحد مع ملفك الشخصي
- وتبادل أوراق الملفات
- إيجاد شخص آخر (مختلف عن الشخص السابق!) ملفه الشخصي يتشارك بعنصر واحد مع ملفك، وبتبادل أوراق الملفات مجدداً
- كرر العملية واجمع عدد المشاركين!



أهداف / نتائج

تعرف المشاركون على بعضهم البعض



لعبة Lingo Bingo

اللاعبون: المجموعة بأكملها

المطلبات

- أقلام و أوراق Lingo Bingo
- اختياري: مجموعة من الحلويات أو المعلقات كجائزة

بالنسبة لأوراق الـLingo Bingo: أصل الكلمات الطنانة أدناه (أو أضف الكلمات الخاصة بك) في فولّد ورقة Bingo لإنشاء مجموعة متنوعة من بطاقات الـBingo لحاضري الدوجو (Dojo) الخاص بك. من المواقع الجيدة للقيام بذلك مجاناً: موقع dojo.soy/lingo ، ولكن هناك الكثير غيره.

HTML، إنترنت الأشياء، التضمين، خريطة الموقع، واجهات المستخدم، تطوير واجهات الويب، قواعد بيانات، بايثون، جافاسكريبت، ووردرس، CSS3، C++، NodeJS، رازبيري باي، أردوينو، PHP، Ruby، سكرياتش، Git، MySQL، مينكرافت، تطوير وبرمجة الويب، API، App، Syntax، Element، Meta وبرمجة النصوص، محرر النصوص، Version control، خدم الويب، التخزين في التكاش، الحوسبة السطابية، جدار الحماية، موجه الاتصالات الشبكية.

التعليمات

يحصل كل شخص على ورقة Lingo Bingo. ينادي المُوجّه بالكلمات الطنانة بشكل عشوائي، ويقوم النينجا بتمييز كل كلمة يحصلون عليها على ورقتهن، تماماً كماً يفعلون عادةً في Bingo. النينجا الذي يحصل على جميع الكلمات الأربع في زوايا ورقته والسطر الأول من الكلمات، ومن ثم جميع الكلمات في شبكتهن، يعتبر الفائز.

إضافة طبقة أخرى إلى اللعبة، يمكنك الحصول على المساعدة من النينجا لشرح كل عبارة (بشكل بسيط) كما يتم استدعاءها.

بعد اللعبة، يمكنك تشجيع النينجا للبحث عن العبارات لاكتساب المزيد من المعرفة.

الأهداف/النتائج

مساعدة اليافاعين في التعرف على مصطلحات البرمجة.

5

مسابقة "حجر، ورقة، مقص"

اللاعبون: المجموعة بأكملها

المطالبات

فهم جيران المكان - تستمر هذه اللعبة لمدة دقيقة واحدة فقط ولكن يمكن أن تكون صاحبة!

التعليمات

كل شخص يلعب لعبة واحدة من "حجرة، ورقة، مقص" ضد خصم عشوائي. الفائز يصبح "بطلًا" والخاسر يخرج من اللعبة ويصبح "داعمًا". كل بطل يبحث بسرعة عن بطل آخر ويلاعب مبارأةً أخرى، في حين يجب على الداعمين أن يُشجّعوا ويهتفوا باسم بطلهم. الأبطال المهزومين يصبحون داعمين. بعد الفوز مرتين، يصبح للبطل ثلاثة داعمين. بعد الفوز الثالث، سيصبح لديهم سبعة. سيصبح لدينا بطلاً بشكل سريع، مع كل منها ما يقارب نصف الدوجو يهتف لهما.

الأهداف/النتائج

هذه اللعبة تدور حول الداعمين بشكل أساسي. كجزء من فريق، قد لا تتمكن دائمًا من العمل بأسلوبك، لكن سيكون عليك الانضمام والعمل بجد من أجل الفريق سواءً تم اختيار فكرتك أم لا!



المصادر على الانترنت

هذه هي الواقع التي استخدمناها، أو سمعنا آراءً إيجابيةً عنها من المجتمع، وقد تكون مفيدة لك في تخطيط وتشغيل الدوجو الخاص بك.

بالطبع يجب عليك أيضاً التحقق من المصادر الالكترونية التي أنشأتها مؤسسة كودردوجو ومجتمع كودردوجو على coderdojo.com/resources. ستجد هناك مشاريع ودورات تعليمية حول كل هذه المواضيع.

مفاهيم البرمجة

<p>مجموعة من تمارين البرمجة التمهيدية القصيرة التي تغطي مجموعة متنوعة من لغات البرمجة التي يمكن أن يقوم بها النينجا في المتصفح. العديد من الموضوعات الثقافية الشعبية مسجلة، مثل Frozen, Star Wars, Minecraft، وغيرها.</p>	hourofcode.com
<p>مجموعة من ألعاب الكتل البرمجية التي يمكن لعبها في المتصفح لتعلم مفاهيم البرمجة الأساسية.</p>	blockly-games.appspot.com
<p>دورات منظمة بشكل متين تعمل في المتصفح وتنقل من البرمجة البسيطة التي تستخدم الكتل البرمجية إلى JavaScript و CSS و HTML.</p>	code.org

سكراتش (Scratch)

<p>العديد من مشاريع الخطوة بخطوة المناسبة للمبتدئين وحتى النينجا المتقدمين.</p>	projects.raspberrypi.org
<p>موقع سكراتش الرسعي. يتضمن نسخة تعمل في المتصفح من سكراتش، وإصداراً مجانياً قابلاً للتنزيل في وضع عدم الاتصال، مع العديد من الأمثلة ومجموعة من البرامج التعليمية.</p>	scratch.mit.edu



صفحات HTML / CSS

<p>العديد من مشاريع الخطوة بخطوة المناسبة للمبتدئين وحتى النينجا المتقدmins.</p>	<p>projects.raspberrypi.org</p>
<p>يحتوي قسم الدوسبة على العديد من الدورات التدريبية التي تبدأ بالتعريف بـ HTML و CSS إلى دمجها مع JavaScript لصفحات الويب التفاعلية والألعاب.</p>	<p>khanacademy.org</p>
<p>الدورات التفاعلية التي تعمل في المتصفح. بعض أقسام الدورات يجب شراؤها، ولكن يمكن القيام بالكثير مجاناً.</p>	<p>codecademy.com</p>
<p>دروس بسيطة وتفاعلية لبناء مشاريع أكبر. يتم تنظيم المواد العلمية في دورات شاملة تركز على المسار الوظيفي.</p>	<p>freecodecamp.org</p>
<p>برامج تعليمية بسيطة مبنية على الأمثلة لبرمجة الواقع، مع برامج تحرير مدمجة لتجربة التعليمات البرمجية. يحتوي أيضاً على مرجع كامل للغة البرمجة.</p>	<p>w3schools.com</p>
<p>يعلم البرمجة بشكل تفاعلي في شكل لعبة حيث تسعى شخصيتك لجمع الجوائز وقتل الأعداء. يوجد إمكانية للاشتراك، ولكن جزء كبير من الموقع قابل للاستخدام مجاناً.</p>	<p>codecombat.com</p>
<p>الدروس التعليمية بالكتل البرمجية والمعوجة لـ HTML و CSS و JavaScript.</p>	<p>code.org</p>



صفحات الويب التفاعلية (JavaScript)

<p>العديد من مشاريع الخطوة بخطوة المناسبة للمبتدئين وحتى النينجا المتقدمين.</p>	projects.raspberrypi.org
<p>يحتوي قسم الحوسبة على العديد من دورات JavaScript.</p>	khanacademy.org
<p>الدورات التفاعلية التي تعمل في المتصفح. بعض أقسام الدورات يجب شراؤها، ولكن يمكن القيام بالكثير مجاناً.</p>	codecademy.com
<p>دروس بسيطة وتفاعلية لبناء مشاريع أكبر. يتم تنظيم المواد العلمية في دورات شاملة تركز على المسار الوظيفي.</p>	freecodecamp.org
<p>برامح تعليمية بسيطة مبنية على الأمثلة لبرمجة الواقع، مع برامح تحرير مدمجة لتجربة التعليمات البرمجية. يحتوي أيضاً على مرجع كامل للغة البرمجة.</p>	w3schools.com
<p>يعلم البرمجة بشكل تفاعلي في شكل لعبة حيث تسعى شخصيتك لجمع الجوائز وقتل الأعداء. يوجد إمكانية للاشتراك، ولكن جزء كبير من الموقعاً قابل للاستخدام مجاناً.</p>	codecombat.com
<p>الدروس التعليمية بالكتل البرمجية والموجهة لـ HTML و CSS و JavaScript.</p>	code.org
<p>تعلم مفاهيم البرمجة من خلال تمارين قصيرة حيث يتم اختبار التعليمات البرمجية التي تدخلها. متوفراً باللغة الإنجليزية والألمانية، وأيضاً كتطبيق Android.</p>	jshero.net
<p>برنامج تعليمي يعمل في المتصفح للانتقال من سكرياتش إلى JavaScript.</p>	s2js.com

تطبيقات أندرويد للهواتف المحمولة

أداة كتل برمجية لإنشاء تطبيقات أندرويد (Android). لدينا محتوى تعليمي لهذه الأداة متاح على موقع موارد كودردوجو.

appinventor.org

مكتبة Java تساعد المبرمجين على الانتقال من تطبيق App Inventor الذي يستخدم الكتل البرمجية إلى التطوير في Android Studio الذي يستخدم البرمجة النصية.

appinventor.org/jBridgeIntro

تطبيقات iOS للهواتف المحمولة

مجموعة Apple الخاصة من الكتب الإلكترونية والتطبيقات المجانية لتعلم برمجة iOS.

apple.com/everyone-can-code

الأجهزة

العديد من مشاريع الخطوة بخطوة المناسبة للمبتدئين وحتى النينجا المتقدمين الذين يعملون مع **رازبيري بي**.

projects.raspberrypi.org

أمثلة ودورس تعليمية للأردويونو. اكتب البرنامج في المحرر عبر الإنترنت وقم بتنزيله على جهازك

arduino.cc/tutorial

برامج تعليمية لمجموعة متنوعة من الأجهزة (بما في ذلك Arduino و Raspberry Pi), سواء مع مكونات آداتر (Adafruit) إضافية أو بدونها.

learn.adafruit.com



Python

العديد من مشاريع الخطوة بخطوة المناسبة للمبتدئين وحتى النينجا المتقدmins.	projects.raspberrypi.org
الدورات التفاعلية التي تعمل في المتصفح. بعض أقسام الدورات يجب شراؤوها، ولكن يمكن القيام بالكثير مجاناً.	codecademy.com
يعلم البرمجة بشكل تفاعلي في شكل لعبة حيث تسعى شخصيتك لجمع الجوائز وقتل الأعداء. يوجد إمكانية للاشتراك، ولكن جزء كبير من الموقعي قابل للاستخدام مجاناً.	codecombat.com

مكتبة Unity

دروس Unity الرسمية لتعليم تطوير الألعاب.	unity3d.com/learn/tutorials
--	--



شارات رقمية

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بلغة HTML و CSS من خلال تعلم المبادئ الأساسية مثل:

- استخدام محرر نصي لإنشاء ملف HTML وحفظه
- بناء موقع يحتوي على عنوان وفقرة نصية وقائمة وصورة
- استخدام متصفح إنترنت لفتح هذا الملف وعرض موقعهم
- ربط الصفحات ببعضها البعض وربط موقع خارجي واحد على الويب
- إنشاء جدول يتضمن ترويسات وصفوف متعددة
- إنشاء ملف CSS وتتنسيق موقعهم من خلال تصميم شريط قوائم بسيط وتغيير الألوان والخلفيات والحدود

مبتدئ

HTML/CSS



للحصول على هذه الشارة، يمكن للنinja القيام بأحد الخطوات التالية:

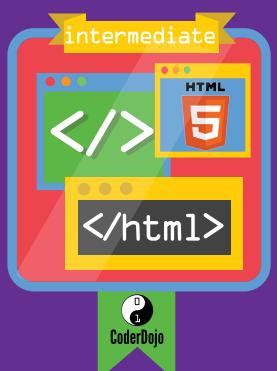
- إكمال بطاقات HTML و CSS سوشي (Sushi) (مبتدئ) الرسمية لكوردوجو (CoderDojo)، لإظهار فهمهم للمبادئ الأساسية الموضحة أعلاه

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـ HTML و CSS من خلال إظهار فهمهم لعدة جوانب تتضمن:

- استخدام محرر نصي لإنشاء ملف HTML وحفظه

متوسط

HTML/CSS



- كيف ولماذا تستخدم أدوات المفتوّر في متصفح الويب، وخاصة خاصية المراقب (inspect)
- كيفية استخدام الصنوف (classes) والمعرفات (ids) لتعيين خصائص CSS لعناصر HTML
- وكذلك الفرق بين الاثنين
- كيفية استخدام القياسات النسبية (مثل % ، 'em' ، 'vh') والقياسات المطلقة ('px') وفهم الفرق
- كيفية استخدام الـ 'pseudo-class' للخاصية "hover" لـ CSS لإنتاج تغيير مرئي في عنصر ما
- تدريب عناصر HTML باستخدام حركات واطارات CSS الرئيسية

للحصول على هذه الشارة، يجب أولاً أن يتم منح النinja شارة HTML/CSS للمبتدئين. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق القيام بأحد الخطوات التالية:

- إكمال بطاقات HTML و CSS سوشي (Sushi) (متوسط) الرسمية لكوردوجو (CoderDojo)
- تحديث موقع ويب حالي، أو إنشاء موقع جديد، يوضح أنهم يفهمون الجوانب الموضحة أعلاه



أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـ HTML و CSS من خلال إظهار فهومهم للجوانب بما في ذلك:

- كيفية استخدام قالب بسيط لصفحة الويب الخاصة بهم (نسخ ولصق)

- كيفية بناء قائمة متحركة من عنصر 'ul' مع انتقالات CSS
- كيفية استخدام تقنية التموضع النسبي للعنصر الأب والتموضع المطلق للعناصر الأبناء
- فهم خصائص "visibility" و "z-index"
- كيفية استخدام الخاصية 'pseudo-classes' بخلاف الا "hover" (مثل النقر "click", الهدف "target", وغيرها)
- القدرة على البحث عبر الإنترنت عن حلول للمشكلات التي يواجهونها وتطبيقاتها

للحصول على هذه الشارة، يجب أولاً منح الينجا شارة HTML/CSS للمستوى المتوسط. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق القيام بأي مما يلي:

- إكمال بطاقات HTML و CSS سوشي (Sushi) (متقدم) الرسمية لكودردوجو (CoderDojo)
- استخدام معرفتهم لإنشاء موقع ويب يوضح مهاراتهم في استخدام الأدوات المذكورة أعلاه

HTML/CSS

متقدم



أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـ JavaScript عن طريق تعلم تطبيق هذه المبادئ الأساسية:

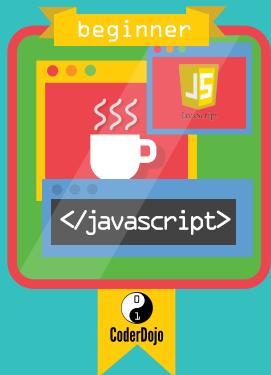
- تضمين JavaScript في ملف HTML
- استخدام linter للتتحقق من وجود أخطاء
- استخدام خاصية 'onClick' في وسوم HTML لتشغيل JavaScript
- استخدام الداللين 'document.write' و 'alert'
- تضمين مكتبة jQuery على صفحة ويب
- تشغيل الإجراءات في أحاديث النقر وتعديل خصائص CSS واسترداد قيم العناصر باستخدام jQuery

يمكن إظهار ذلك بأي مما يلي:

- إكمال بطاقات JavaScript سوشي (Sushi) (مبتدئ) الرسمية لكودردوجو (CoderDojo)
- أي وسيلة أخرى لإظهار أساسيات تعديل مستندات HTML باستخدام JavaScript، كما هو موضح أعلاه

JavaScript

مبتدئ

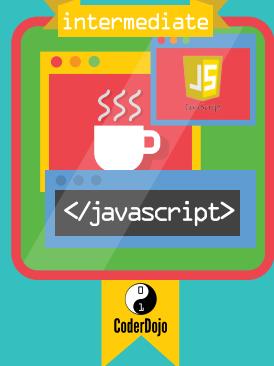


JavaScript

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـ JavaScript من خلال إظهار فهومهم لمبادئ اللغة بما في ذلك:

متوسط

- تسجيل الرسائل إلى وحدة التحكم في المتصفح وقراءتها
- استخدام أدوات المطور في المتصفح الخاص بهم لاستكشاف وتبيح التعليمات البرمجية
- تخزين أنواع بيانات بسيطة وتتابع في متغيرات، واستدعاء قيمها وتعديلها
- إنشاء توابع وتمرير المتغيرات إليها
- استخدام عمليات سلسلة النصوص
- تطبيق المنطق الشرطي ومعاملات المقارنة
- إنشاء المصفوفات والإضافة إليها والقراءة منها
- استخدام العمليات الرياضية وتوليد أرقام العشوائية



للحصول على هذه الشارة، يجب أن يكون مقدم الطلب قد حصل على شارة JavaScript للمبتدئين. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات JavaScript سوشي (Sushi) (متوسط) الرسمية لكوردوجو
- تعلم وتطبيق تقنيات JavaScript المبنية أعلاه في مشروع موقع مستقل

JavaScript

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـ JavaScript من خلال إظهار مبادئ اللغة بما في ذلك:

مُتقدّم

- فصل التعليمات البرمجية إلى توابع لإعادة استخدامها وإدارتها بسهولة
- تخزين البيانات كأزواج (مفتاح، قيمة) في الكائنات الحرافية
- المتغيرات المنطقية، وعكس قيمها بـ "!"
- إزالة واختيار القيم من المصفوفات
- تعديل صفات CSS على كائنات DOM من JavaScript
- تعديل DOM وإضافة وإزالة العناصر منه
- استخراج قيم المدخلات من نماذج HTML
- الاستماع إلى الأحداث في جميع كائنات DOM ذات الخصائص الخاصة ('id' / 'class' / 'tag')
- القدرة على البحث عبر الإنترنت عن حلول للمشكلات التي يواجهونها وتطبيقاتها



للحصول على هذه الشارة، يجب أن يكون مقدم الطلب قد حصل أولاً على شارة JavaScript للمستوى المتوسط. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات JavaScript سوشي (Sushi) (مُتقدّم) الرسمية لكوردوجو
- بناء تطبيق ويب باستخدام مستوى مُتقدّم من JavaScript، مع خيار استخدام تعليمات برمجية من المكتبات



أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم ببایثون من خلال تعلم المبادى الأساسية. مثل:

- معرفة كيفية حفظ برامج بایثون وتشخيها باستخدام مدرن نصوص وسطر الأوامر

مبتدئ

- طباعة نص على الشاشة
- أسس سلسلة النصوص (بما في ذلك 'str') لتحويل الأرقام
- تغزين النص والأرقام في متغيرات
- الحصول على مدخل المستخدم (بما في ذلك 'int') لتحويل الأرقام
- عمليات رياضية بسيطة
- عبارات if / elif / else و معاملات المقارنة
- حلقات while التكرارية



يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات بایثون سوشي (Sushi) (مبتدئ) الرسمية لکودردوجو.
- بناء مشروع، من المحمّل أن يكون لعبة تخمين عدد بسيط، التي تطبق المبادى السابقة

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم ببایثون من خلال إظهار مبادى اللغة بما في ذلك:

متوسط

- استخدام القوائم لتغزين المتغيرات، وكذلك عمليات القوائم الشائعة:

- إضافة، حذف، عكس، طول
- استخدام القواميس لتغزين أزواج (مفتاح، قيمة)
- استخدام حلقات for التكرارية
- استخدام التابع
- القراءة من ملف نصي أو الكتابة إليه أو إضافة نص إليه



للحصول على هذه الشارة، يجب أن يكون مقدم الطلب قد حصل على شارة بایثون للمبتدئين.

- يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:
- إكمال بطاقات بایثون سوشي (Sushi) (متوسط) الرسمية لکودردوجو.
- كتابة برنامج يوضح معرفتهم بالمبادئ المذكورة أعلاه

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـScratch من خلال تعلم هذه المبادئ الأساسية:

Scratch

مبتدئ

- نقل وتحريك الكائنات
- استخدام التحكم بلوحة المفاتيح
- استخدام الإحداثيات لتوضيع الكائنات
- تغيير شكل المسرح باستخدام أزياء الكائنات وقتل "إظهار" / "إخفاء"
- حلقات 'forever' التكرارية
- الكشف عندما تقوم الكائنات باللمس

يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات سكراتش سوشي (Sushi) (مبتدئ) الرسمية لـCoderDojo
- إنشاء برنامج يوضح معرفتهم بالمبادئ المذكورة أعلاه



أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـScratch من خلال إظهار مبادئ اللغة بما في ذلك:

Scratch

متوسط

- استخدام أداة القلم
- استخدام وتحديث المتغيرات في حلقات متكررة
- استخدام حلقات 'كرر حتى' 'repeat until' التكرارية
- الحصول على القيم المدخلة باستخدام كتل "ask"
- استخدام قوائم متعددة مع خصائص مرتبطة بممؤشر

للحصول على هذه الشارة، يجب أن يكون مقدم الطلب قد حصل أولاً على شارة Scratch المبتدئ. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات سكراتش سوشي (Sushi) (متوسط) الرسمية لـCoderDojo
- كتابة برنامج يوضح معرفتهم بالمبادئ المذكورة أعلاه



Scratch

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـScratch من خلال إظهار مبادئ اللغة بما في ذلك:

مُتقدّم

- استنساخ الكائنات
- استخدام المتغيرات داخل الكائنات المستنسخة
- إنشاء واستخدام كتل برمجية إضافية
- إعادة استخدام البرنامج في عدة أماكن باستخدام الكتل البرمجية الإضافية
- توظيف رسائل لتنفيذ أفعال معينة للكائنات
- استخدام المتغيرات لتهيئة برنامجك



للحصول على هذه الشارة، يجب على مقدم الطلب أولاً أن يكون قد حصل على شارة Scratch للمستوى المتوسط. يمكن إظهار الفهم اللازم عن طريق أي مما يلي:

- إكمال بطاقات Scratch سوشي (Sushi) (مُتقدّم) الرسمية لـScratch
- كتابة برنامج يوضح معرفتهم بالمبادئ المذكورة أعلاه

App Inventor

مبتدئ

أثبت أصحاب هذه الشارة إبداعهم ومعرفتهم بـApp Inventor بإنشاء تطبيق وتشغيله إما على جهاز Android أو برنامج محاكاة، بحيث:

- يتضمن أكثر من شاشة واحدة ويسمح للمستخدم بالتنقل بينهما
- يستخدم الأزرار أو بعض عناصر التحكم الأخرى لتشغيل سلوك معين على الشاشة، مثل عرض رسالة أو صورة
- يسخدم المخططات لوضع العناصر في أعمدة وأو صفوف ومذاهاتها
- يعرض عنصر وسائط، مثل فيديو أو صورة
- يستخدم متغير واحد على الأقل
- يأخذ مدخل نصي من المستخدم ويعرضه
- يتخذ إجراءً شرطيًا بناءً على مدخل المستخدم



App Inventor

متوسط

نقل مالك هذه الشارة إبداعه ومعرفته لـApp Inventor إلى المستوى التالي من خلال إنشاء تطبيق وتشغيله إما على جهاز Android أو برنامج محاكاة، بحيث:

- يستخدم مسجل صوت أو كاميرا الهاتف
- يحفظ المعلومات المقدمة من المستخدم إلى ملف على الهاتف
- يقوم بتحميل هذه المعلومات من الملف ويعرضها
- يستخدم إجراء واحد على الأقل
- يسخدم حلقة تكرارية واحدة على الأقل
- يستخدم قائمة واحدة على الأقل
- يأخذ مدخل نصي من المستخدم ويعرضه



شارات المتطوعين

شاراة الموجة

اختار أصحاب هذه الشارة مشاركة معرفتهم البرمجية مع الآخرين من خلال التوجيه في كودردوجو. هذه ليست بالمهمة السهلة، ولكنهم تفوقوا فيها! من خلال مشاركة معرفتهم البرمجية، يظهرون للآخرين أن البرمجة هي قوة للتغيير العالم.

شاراة بطل

اختار أصحاب هذه الشارة بدء كودردوجو في مجتمعهم. إنهم يديرون دوجو لتعليم الأطفال والشباب كيفية البرمجة مجاناً، ليظهروا لهم أهمية البرمجة كقوة للتغيير العالم!



النينجا المعلم: كيف تكون موجة كودردوجو

أثبت أصحاب هذه الشارة إلتزامهم بتحسين مهاراتهم كموجة من خلالأخذ وحدة تعليم كودردوجو الإلكترونية **النينجا المعلم: كيف تكون موجة كودردوجو**. هذه الوحدة تعطي المتطوعين فهماً لما يلي:

- أساليب التوجيه وكيفية استخدامها في الممارسة العملية
- كيفية تحديد وإعداد جلسة كودردوجو

روح كودردوجو: التنفيذ والممارسة

أثبت أصحاب هذه الشارة إلتزامهم بتحسين مهاراتهم كموجة من خلالأخذ وحدة تعليم كودردوجو الإلكترونية **روح كودردوجو: التنفيذ والممارسة**. هذه الوحدة تعطي المتطوعين فهماً لما يلي:

- روح كودردوجو
- كيفية تنفيذ ووضع روح كودردوجو وموضع التطبيق في الدوجو





شارات الحضور



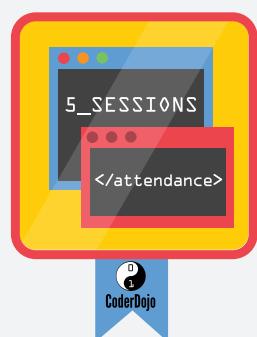
أظهر أصحاب هذه الشارة اهتمامهم بتعلم أو مشاركة المعرفة البرمجية من خلال حضور جلستهم الأولى في الدوجو المحلي الخاص بهم!

أول دوجو



أثبت أصحاب هذه الشارة اهتمامهم بتعلم أو مشاركة المعرفة البرمجية من خلال حضور خمس جلسات في الدوجو المحلي الخاص بهم!

**حضور 5
جلسات دوجو!**



أثبت أصحاب هذه الشارة اهتمامهم بتعلم أو مشاركة المعرفة البرمجية من خلال حضور خمس جلسات في الدوجو المحلي الخاص بهم!

**حضور 10
جلسات دوجو!**

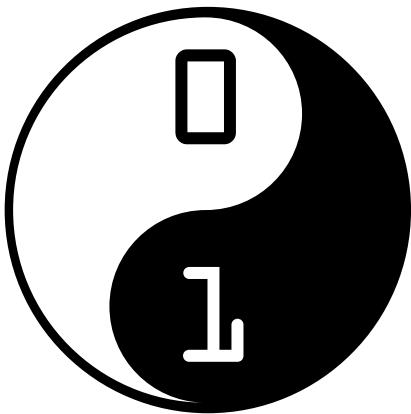


**حضور 25
جلسات دوجو!**



شارات يمكن مندها للمشاركة في فعاليات مثل أروع المشاريع (Coolest Projects) و الدوجوكون (DojoCon). يتم إنشاء هذه الشارات خصيصاً للفعالية المعنية، مثل أسبوع EU للبرمجة عام 2016.

**شارات
الفعالية**



CoderDojo

صفحاتنا على وسائل التواصل



/CoderDojo



@coderdojo



@CoderDojo



CoderDojo