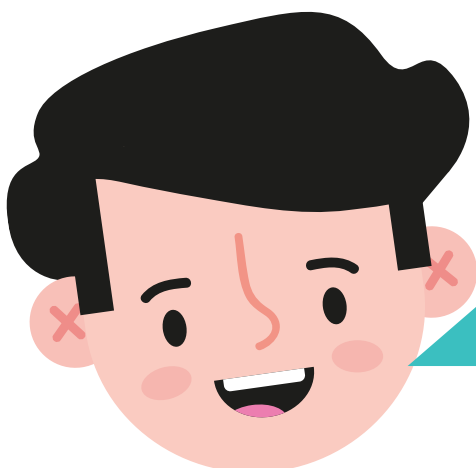


CoderDojo



CoderDojo Το εγχειρίδιο Των Champions

Περιεχόμενα



Εισαγωγή στον Προγραμματισμό και το CoderDojo

4

- Τι είναι ο προγραμματισμός; 4
- Γιατί να μάθουμε να γράφουμε κώδικα; 5
- Κοινοί μύθοι και ανησυχίες 6
- Σχετικά με το CoderDojo 7

Το Dojo σου

8

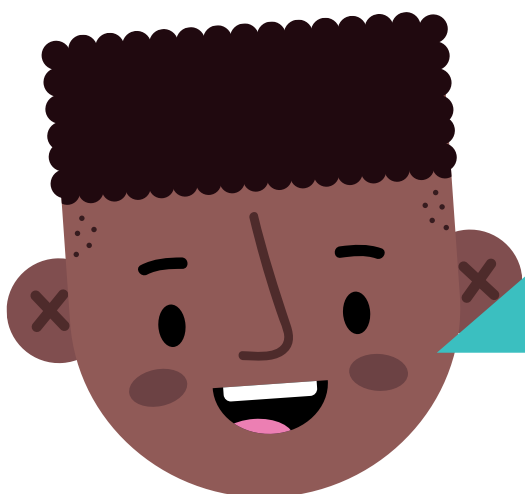
- Τι συμβαίνει σε ένα Dojo 8
- Μέλη ενός Dojo 9
- Ξεκινώντας ένα Dojo 12
 - Κάνε εγγραφή ως champion 12
 - Βρες έναν χώρο 12
 - Χτίσε την ομάδα σου 14
 - Σχεδίασε το πρώτο σου Dojo 18
 - Προώθησε το Dojo σου 18



Λειτουργία ενός Dojo

20

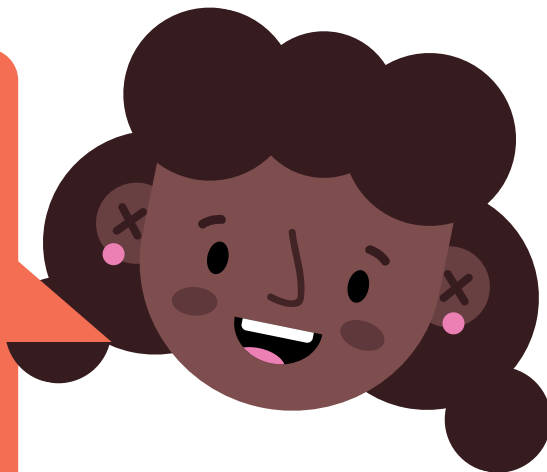
- Δείγμα προγράμματος συνεδρίας Dojo 20
- Χρήση εκπαιδευτικών πόρων στο Dojo σου 24
- Σχεδίαση της χρονιάς για το Dojo σου 26
- Συγκεντρώνοντας χρηματικά ποσά για το Dojo σου 31



Δουλεύοντας με νέους

34

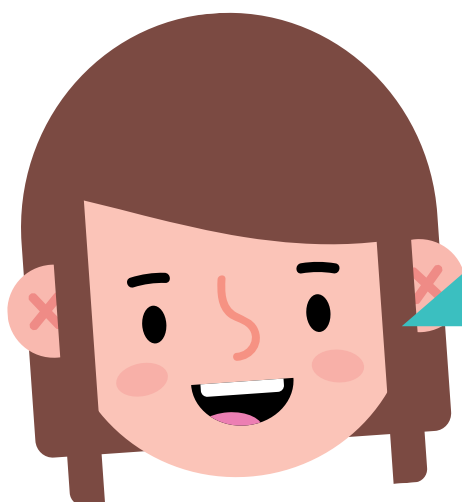
- Τι να κάνεις και τι να μη κάνεις όταν συνεργάζεσαι με νέους 35
- Δείξε ότι ακόμη μαθαίνεις 37
- Η ποιότητα της επικοινωνίας υπερσκελίζει την εξειδίκευση 38



Το κίνημα CoderDojo

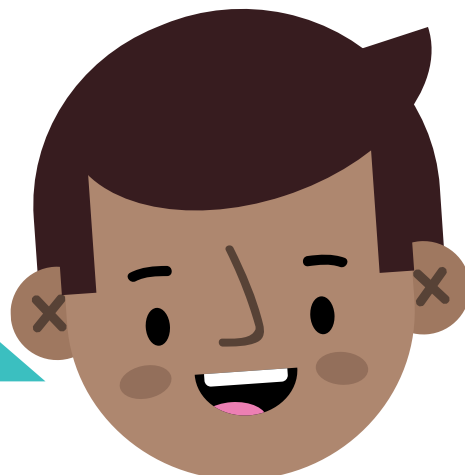
40

- Το ήθος του CoderDojo 40
 - Συνεργασία και ομαδική εργασία 41
 - Φορείς αλλαγής 42
 - Το CoderDojo είναι φιλικό και διασκεδαστικό 42
 - Ανοιχτής πρόσβασης και δωρεάν 45
- Η κοινότητα CoderDojo 47
 - Σύνδεση με την κοινότητα 47
 - Γεγονότα της κοινότητας 47
 - Περιφερειακοί φορείς 49
- Το Ίδρυμα CoderDojo 49
 - Τι κάνει το Ίδρυμα CoderDojo 50
 - Επικοινωνία με το CoderDojo 51



Παράρτημα

- Πρότυπα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου 58
- Φυλλάδια 62
- Δραστηριότητες εξοικείωσης 67
- Διαδικτυακοί Πόροι 67





Εισαγωγή στον προγραμματισμό και το CoderDojo

Τι είναι

προγραμματισμός



Η συγγραφή κώδικα ή προγραμματισμός με τη βοήθεια υπολογιστών είναι η ικανότητα να λαμβάνουμε ένα πρόβλημα και να δημιουργούμε ένα σύνολο οδηγιών - το οποίο ονομάζουμε πρόγραμμα - ώστε να επιλύσει αυτό το πρόβλημα ένας υπολογιστής. Τα προγράμματα υπολογιστών μπορούν να είναι οτιδήποτε από απλά προγράμματα που προσθέτουν δύο αριθμούς, μέχρι ολοκληρωμένες ιστοσελίδες, βιντεοπαιχνίδια ή εφαρμογές.



Γιατί να μάθουμε να προγραμματίζουμε

Υπάρχουν πολλοί καλοί λόγοι για να μάθει κάποιος να γράφει κώδικα, μεταξύ των οποίων και οι οικονομικές και δημιουργικές ευκαιρίες που προσφέρονται σε άτομα με δεξιότητες προγραμματισμού. Ωστόσο, το κίνητρο για το CoderDojo είναι ότι η ψηφιακή τεχνολογία έχει έναν συνεχώς αυξανόμενο ρόλο στον τρόπο με τον οποίο ζούμε τη ζωή μας και οι περισσότεροι από εμάς δεν καταλαβαίνουμε πραγματικά πώς λειτουργεί. Η δυνατότητα δημιουργίας και σχεδίασης με αυτήν την τεχνολογία επιτρέπει στους προγραμματιστές να διαμορφώσουν τον ψηφιακό κόσμο αντί να ζουν απλώς σε έναν κόσμο που χτίστηκε από άλλους.

Η εκμάθηση της συγγραφής κώδικα δίνει στους νέους μία νέα δημιουργική διέξοδο, την οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να εκφραστούν, αναπτύσσοντας το σθένος τους, τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και τις δεξιότητες λογικής σκέψης. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο στο CoderDojo θέλουμε κάθε νέος να έχει την ευκαιρία να μάθει πώς να δημιουργεί με τη τεχνολογία σε διασκεδαστικούς, ελεύθερους και κοινωνικούς χώρους.

**Μην
πιέζεστε**

Το να γράφεις κώδικα είναι σπουδαίο, αλλά δεν θα το λατρεύουν όλοι. Απλώς όπως κάθε άλλο χόμπι ή δεξιότητα, κάποιοι νέοι θα ανακαλύψουν ότι απλώς δεν το απολαμβάνουν και αυτό είναι φυσιολογικό. Ωστόσο, άλλοι μπορεί να ανακαλύψουν ένα πάθος για μια ζωή



Κοινοί

μύθοι και

ανησυχίες

Εδώ είναι μερικά πράγματα που μπορεί να έχετε ακούσει για τους υπολογιστές ή τον προγραμματισμό που πραγματικά δεν αληθεύουν.

Μύθος

Πρέπει να είσαι ιδιοφυΐα να προγραμματίσεις.

Εάν κάνω κάτι λάθος, θα χαλάσω τον υπολογιστή.

Δεν πρέπει να κάνω λάθος μπροστά στα παιδιά!

Πρέπει να πας στο πανεπιστήμιο για να μάθεις να γράφεις κώδικα.

Πραγματικότητα

Καθόλου! Ο καθένας μπορεί να μάθει να γράφει κώδικα.

Ίσως..., αν δεν χτυπάς τον υπολογιστή σου με ένα ρόπαλο, ένας mentor με τεχνικές γνώσεις μπορεί να το φτιάξει. Πειραμάτισου και μάθε.

Βλέποντας τους mentors να κάνουν λάθη βοηθά τους νέους να αποδέχονται τα δικά τους λάθη και να καταλαβαίνουν ότι το να κάνεις λάθος είναι απαραίτητο για να μάθεις να προγραμματίζεις.

Πολλοί επαγγελματίες προγραμματιστές, συμπεριλαμβανομένου του ιδρυτή του CoderDojo, James Whelton, είναι αυτοδίδακτοι.



Σχετικά με το CoderDojo

Τι είναι το CoderDojo;

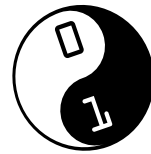
Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο κίνημα ελεύθερων, ανοιχτών ομάδων προγραμματισμού (Dojos) που τις διαχειρίζονται εθελοντές όπου νέοι ηλικίας 7-17 ετών (Ninjas) μπορούν να εξερευνήσουν την ψηφιακή τεχνολογία με την υποστήριξη των συναδέλφων τους Ninjas και εθελοντών καθοδηγητών - mentors. Η αποστολή του CoderDojo είναι να δώσει στους νέους σε όλο τον κόσμο την ευκαιρία να μάθουν να προγραμματίζουν σε ένα κοινωνικό και ασφαλές περιβάλλον.



Η ιστορία του CoderDojo

Το κίνημα ιδρύθηκε από τον James Whelton και τον Bill Liao. Ο James ήταν ένας δεκαοκτάχρονος προγραμματιστής που διαχειριζόταν μία λέσχη προγραμματισμού στο σχολείο του και ο Bill ήταν επιχειρηματίας και φιλόanthropos που είδε τον θετικό αντίκτυπο που είχε ο James και ήθελε να επεκτείνει το έργο του. Σε συνεργασία, ίδρυσαν το CoderDojo και πραγματοποίησαν το πρώτο Dojo στις 23 Ιουλίου 2011 στο Κορκ της Ιρλανδίας.

Το 2018, σχεδόν επτά χρόνια αργότερα, το ανοιχτό μοντέλο του CoderDojo βοήθησε το κίνημα να διαδοθεί σε όλο τον κόσμο: οι εθελοντές έχουν δημιουργήσει περισσότερα από 1650 Dojos σε 80 χώρες, με νέα Dojos να ξεκινάνε κάθε μέρα!



Το Ίδρυμα CoderDojo

Η ομάδα στο Ίδρυμα CoderDojo υποστηρίζει το κίνημα CoderDojo σε όλο τον κόσμο και το βοηθά να αναπτυχθεί. Παρέχουμε εργαλεία, περιεχόμενο και βοήθεια για να συνδέσουμε τα Dojos, τους εθελοντές των Dojo και τους Ninjas σε όλο τον κόσμο και να διευκολύνουμε την έναρξη και τη λειτουργία των Dojos. Κάθε χρόνο υποστηρίζουμε επίσης κάποιες εκδηλώσεις της κοινότητας CoderDojo, όπως το DojoCon, το ετήσιο συνέδριο για τους εθελοντές και το Coolest Projects, το ετήσιο διεθνές φεστιβάλ επίδειξης των έργων των νέων. Για να μάθεις περισσότερα σχετικά με το Ίδρυμα και πώς μπορούμε να σε βοηθήσουμε να δημιουργήσεις και να διαχειρίζεσαι ένα Dojo, μπορείς να ανατρέξεις στη σελίδα 50.



A group of children are sitting at long tables in a room, each with a laptop. They are focused on their screens, some looking at code or diagrams. The room is bright and modern, with large windows in the background. The children are wearing casual clothing, and the atmosphere appears to be one of collaborative learning and creativity.

To Dojo σου

To Dojo σου

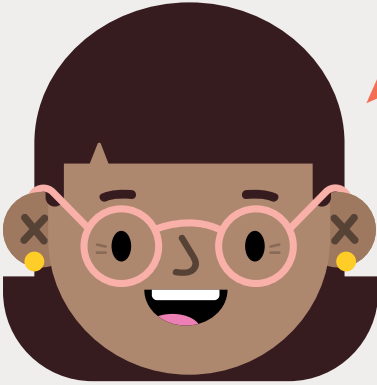
Τι συμβαίνει σε ένα Dojo

Υπερβολικά αυστηρή δομή και οργάνωση μπορεί να πνίξουν τη δημιουργικότητα. Τα περισσότερα Dojos έχουν μια αίσθηση οργανωμένου χάους που είναι ένα ενεργητικό μείγμα φαντασίας, πειραματισμού και ανάπτυξης δεξιοτήτων από τους ίδιους τους εκπαιδευόμενους. Σε ένα Dojo, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν δημιουργώντας έργα σε μια φιλική ατμόσφαιρα, συζητώντας μεταξύ τους και αναπτύσσοντας συνεργασίες. Η συζήτηση και η δημιουργία φίλων ενθαρρύνεται. Οι mentors εμπλέκονται μόνο εάν οι συμμετέχοντες δεν μπορούν να λύσουν ένα πρόβλημα χρησιμοποιώντας μία μηχανή αναζήτησης ή ρωτώντας τους υπόλοιπους.



Μέλη ενός Dojo

Champions



Ένας διοργανωτής του Dojo, είτε ο αρχικός ιδρυτής του Dojo είτε κάποιος που ανέλαβε το ρόλο στην πορεία.

Οι Champions διασφαλίζουν ότι όλα συνδυάζονται και συνεργάζονται ώστε το Dojo να μπορεί να λειτουργεί. Ο champion δεν χρειάζεται να ξέρει να γράφει κώδικα. Χρειάζεται απλώς να έχει πάθος για την αποστολή του CoderDojo και θέληση να βοηθήσει να συμβούν

πράγματα. Πολλοί champion χωρίς τεχνικές γνώσεις έχουν λειτουργήσει επιτυχημένα Dojos εδώ και χρόνια!

Συνιστούμε να υπάρχει ένας co-champion εάν είναι δυνατό, ώστε να μοιράζεται την ευθύνη και να διασφαλίζει ότι κάποιος είναι σε θέση να αναλάβει σε περίπτωση που ένας champion χρειάζεται να απέχει ή να αποχωρήσει λόγω εργασίας ή άλλων λόγων.

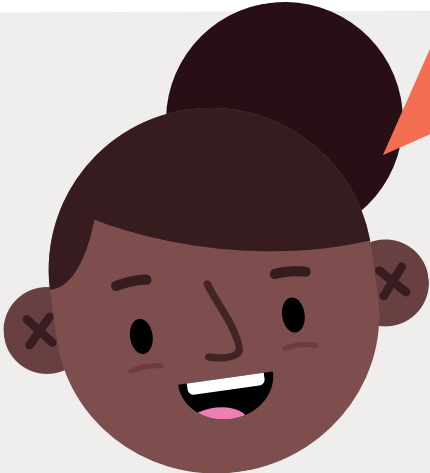
Αν διαβάζεις αυτόν τον οδηγό, ελπίζουμε ότι θα γίνεις κι εσύ ένας από τους περισσότερους από 2000 τέως και νυν champions σε όλο τον κόσμο, ώστε να βοηθήσεις τους νέους στην κοινότητά σου να μάθουν να προγραμματίζουν!

Mentors



Εθελοντές που παρέχουν υποστήριξη, καθοδήγηση και ενθάρρυνση στους Ninjas για την ολοκλήρωση των έργων τους και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους. Πολλοί mentors δεν έχουν τεχνικές γνώσεις, αλλά αυτό δεν τους εμποδίζει να έχουν τεράστια επιρροή στους Ninjas στο Dojo τους. Όποιος είναι παθιασμένος με την τεχνολογία και μοιράζεται το πνεύμα του CoderDojo μπορεί να γίνει ένας mentor.

Ο ρόλος ενός mentor δεν είναι ο ίδιος με του δασκάλου ή του καθηγητή. Οι mentors κυρίως βοηθούν τους Ninjas να επιλύουν προβλήματα και ενθαρρύνουν τις προσπάθειές τους, αποφεύγοντας να παρέχουν οι ίδιοι τις λύσεις. Τα Dojos επωφελούνται σε μεγάλο βαθμό από τη διάθεση για προσφορά αυτών των ατόμων που προωθούν την εκπαίδευση των νέων που θέλουν να δημιουργήσουν και να εξερευνήσουν βασισμένοι στην ψηφιακή τεχνολογία.



Άλλοι εθελοντές

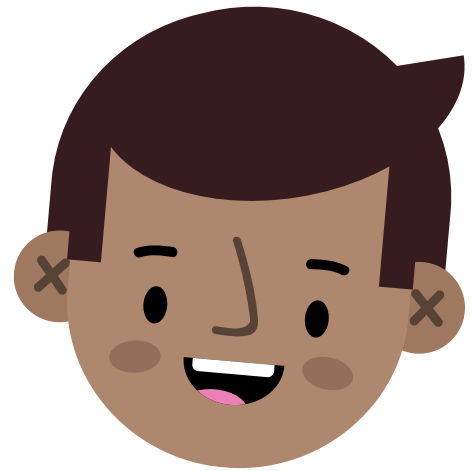
Άνθρωποι που βοηθούν σε ένα Dojo χωρίς να αναλαμβάνουν ρόλο champion ή mentor.

Οι champions και οι mentors είναι εθελοντές, το ίδιο είναι και οι άνθρωποι που υποστηρίζουν το Dojo, βοηθώντας με την έκδοση εισιτηρίων, την οργάνωση συνεδριών Dojo ή την τακτοποίηση του χώρου μετά τη λήξη τους, την προώθηση με τη βοήθεια κοινωνικών μέσων ή οτιδήποτε άλλο χρειάζεται για να λειτουργήσει το Dojo!

Ninja's

Νέοι ηλικίας 7-17 ετών
που παρακολουθούν το

Οι Ninjas είναι ο λόγος που λειτουργούμε τα CoderDojos!



Youth mentors

Ninjas που είναι και mentors!

Μόλις ένας Ninja αποκτήσει αρκετή εμπειρία στο Dojo, θα πρέπει να ενθαρρυνθεί να γίνει youth mentor και να μεταδώσει τις γνώσεις του σε λιγότερο έμπειρους Ninjas. Αυτός μπορεί να είναι ένας από τους καλύτερους τρόπους μάθησης, καθώς εξηγώντας κάτι βοηθάει να βελτιώνουμε τη δική μας κατανόηση. Αυτό δίνει στον youth mentor μια φανταστική ευκαιρία να αναπτυχθεί, ενώ λειτουργεί ως παράδειγμα για μίμηση από τους συνομηλίκους του.



Γονείς και κηδεμόνες



Τα περισσότερα Dojos είτε ενθαρρύνουν είτε ζητούνε από τους γονείς ή κηδεμόνες να παραμείνουν για τη συνεδρία Dojo αντί να αφήνουν τα παιδιά τους και να έρχονται μετά να τα πάρουν.

Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για γονείς ή κηδεμόνες νεότερων Ninjas, δηλαδή κάτω των 13 ετών. Οι γονείς και οι κηδεμόνες μπορούν να είναι εξαιρετικά χρήσιμοι σε περίπτωση που οι Ninjas ξεχάσουν τον κωδικό πρόσβασης ή χρειάζονται διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή λογαριασμό ιστοσελίδας ως μέρος ενός έργου.

Δεδομένου ότι βρίσκονται συχνά στο Dojo ούτως ή άλλως, οι γονείς και οι κηδεμόνες θα μπορούσαν να είναι υποψήφιοι εθελοντές, mentors και champions. Όπως λέει ο συνιδρυτής του CoderDojo Bill Liao,

Το CoderDojo είναι δωρεάν, αλλά δεν είναι περίπατος!





Ξεκινώντας ένα Dojo

Κάνε εγγραφή ως champion

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνεις αν σκέφτεσαι να ξεκινήσεις ένα Dojo είναι να καταχωρίσεις το Dojo σου στην ιστοσελίδα του CoderDojo, έτσι ώστε η ομάδα μας στο Ίδρυμα CoderDojo να σε βοηθήσει να το δημιουργήσεις. Υπάρχουν δύο βήματα για την εγγραφή:

- Δημιούργησε έναν προσωπικό λογαριασμό στην ιστοσελίδα του CoderDojo. Να έχεις υπόψη σου ότι αυτός είναι ένας λογαριασμός για εσένα, όχι για το Dojo σου. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να χρησιμοποιήσεις την προσωπική σου διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και το όνομά σου. Μπορείς να μάθεις πώς μπορείς να καταχωρίζεις έναν λογαριασμό στο **dojo.soy/account**
-

Καταχώρισε το Dojo σου στον ιστότοπο του CoderDojo. Μην ανησυχείς αν δεν έχεις ακόμα όλες τις λεπτομέρειες για το Dojo σου! Ο λόγος της έγκαιρης καταχώρισης είναι ότι εμείς στο Ίδρυμα μπορούμε να σε καθοδηγήσουμε και να απαντήσουμε σε τυχόν ερωτήσεις που μπορεί να έχεις ενώ αρχίζεις. Μόλις καταγραφεί το Dojo, οι χρήστες που αναζητούν Dojos στην περιοχή σου μπορούν να βρουν το δικό σου και μπορείτε να δημιουργήσετε πρόσθετα εργαλεία όπως έκδοση εισιτηρίων εάν/όταν απαιτείται. Μπορείς να μάθεις πώς μπορείς να καταχωρίζεις ένα Dojo στο **dojo.soy/new**

Αφού ολοκληρώσεις την εγγραφή, θα εξετάσουμε τα στοιχεία σου και θα λάβεις είτε μια έγκριση είτε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από την ομάδα του Ιδρύματος μέσα σε λίγες μέρες. Αν υπάρχουν προβλήματα, θα σε βοηθήσουμε να τα αντιμετωπίσεις.

Βρες έναν χώρο

Το Dojo σου χρειάζεται να πραγματοποιηθεί κάπου! Οι περισσότεροι Dojo Champions βρίσκουν χώρους κατάλληλους για Dojo, οι ιδιοκτήτες των οποίων είναι πρόθυμοι να τους παρέχουν δωρεάν.



Παραδείγματα χώρων

Αυτά είναι μερικά από τα μέρη που τα Dojos θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν:

- Λεωφορεία
- Καντίνες
- Κοινοτικά κέντρα
- Συνεδριακά κέντρα
- Φεστιβάλ
- Ξενοδοχεία
- Βιβλιοθήκες
- Τοπικές Επιχειρήσεις
- Makerspaces
- Σχολεία
- Εμπορικά κέντρα
- Τεχνολογικοί κόμβοι
- Πανεπιστήμια/κολέγια
- Σύλλογοι

Απαιτήσεις χώρου

Ένας χώρος για το Dojo σου πρέπει να περιλαμβάνει κάποια στοιχεία για να θεωρηθεί κατάλληλος, ενώ υπάρχουν μερικά άλλα στοιχεία που είναι προαιρετικά αλλά χρήσιμα.

Δώσε σημασία στο ότι ένα Dojo δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί σε μία ιδιωτική κατοικία.

Τι χρειάζεται ο χώρος σου

- Τραπέζια και καρέκλες για τους συμμετέχοντες.
- Πηγές τροφοδοσίας για τα λάπτοπ.
- Κατάλληλη ασφαλιστική κάλυψη (π.χ αστικής ευθύνης). Πρέπει πάντα να ελέγχεις, αλλά πολλοί πιθανοί χώροι ήδη έχουν.
- Κατάλληλα μέτρα υγιεινής και ασφάλειας, συμπεριλαμβανομένων των εξόδων πυρκαγιάς.



Τι είναι καλό να έχεις στο χώρο σου

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο. Ενώ διευκολύνει την λειτουργία του Dojo, πολλά Dojos μπορούν να λειτουργήσουν χωρίς αυτή, χρησιμοποιώντας τυπωμένο υλικό και μοιράζοντας τα απαραίτητα αρχεία σε μονάδες flash USB.
- Υπολογιστές. Παρόλο που χρειάζεσαι συνήθως υπολογιστές σε ένα Dojo, είναι πολύ συνηθισμένο να ζητείται από τους Ninjas να φέρουν τους δικούς τους. Ωστόσο, εάν το Dojo σου διαθέτει μερικούς υπολογιστές, μπορείς να προσφέρεις την εμπειρία του CoderDojo σε νέους που δεν έχουν πρόσβαση σε φορητό υπολογιστή.

Πιθανά κόστη του χώρου

Όπου είναι δυνατόν, θα πρέπει να προσπαθήσεις να εξασφαλίσεις έναν χώρο χωρίς κόστος, καθώς αυτό σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να ανησυχείς για τη συγκέντρωση χρημάτων για την κάλυψη τέτοιων δαπανών. Αν δεν μπορείς να εξασφαλίσεις έναν δωρεάν χώρο ή εάν ο χώρος απαιτεί πρόσθετες πληρωμές για ασφάλεια, ασφάλιση αστικής ευθύνης κ.λπ., θα χρειαστεί να βρεις κάποιο τρόπο για να καλύψεις αυτές τις δαπάνες για το Dojo σου. Μπορείς να βρεις προτάσεις και συμβουλές για το πώς να το κάνεις στη σελίδα 31. **Θυμήσου, παραβιάζει το ήθος και τους κανονισμούς του CoderDojo το να χρεώνονται άνθρωποι για να παρακολουθήσουν ένα Dojo.**

Χτίσε την ομάδα σου

Είναι δυνατόν να διαχειρίζεσαι ένα Dojo μόνος σου, αλλά είναι πολλή δουλειά! Το να έχεις υποστήριξη είναι σπουδαίο, αλλά και το πλήθος των εθελοντών που χρειάζεσαι εξαρτάται από το μέγεθος του Dojo σου. Η πρώτη προτεραιότητά σου είναι να βρεις mentors που θα σε βοηθήσουν να στηρίξεις τους Ninjas στη μάθηση τους, αλλά θα πρέπει επίσης να φροντίσεις και για εθελοντές που μπορούν να βοηθήσουν με δραστηριότητες όπως την προώθηση του Dojo με τη βοήθεια κοινωνικών μέσων ή τη συνεργασία με τον διαχειριστή ή τον ιδιοκτήτη του χώρου. Ιδανικά, θα ήταν καλό επίσης να αναζητήσεις έναν co-champion.

Υλικό πρόσληψης εθελοντών

Μη διστάσεις να χρησιμοποιήσεις την επιστολή πρόσληψης εθελοντών (βλ. σελίδα 52) και το φυλλάδιο (βλ. σελίδα 58) που περιλαμβάνονται σε αυτό το εγχειρίδιο.



Βρίσκοντας mentors

Οι mentors δεν χρειάζονται τεχνικές δεξιότητες, καθώς μπορούν να αξιοποιήσουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο (βλ. Σελ. 24) τόσο για να επιλέξουν θέματα για το Dojo όσο και για να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Ωστόσο, είναι χρήσιμο να διαθέτεις τουλάχιστον έναν τεχνικά καταρτισμένο mentor στο Dojo σου.

Πού θα βρεις mentors

- Εμπορικά κέντρα
- Κοινοτικά κέντρα
- Γραφεία τεχνολογικών εταιρειών
- Δημόσιες βιβλιοθήκες
- Γυμνάσια ή λύκεια
- Πανεπιστήμια και κολέγια
- Οργανισμοί υπηρεσιών προς νέους



Γιατί να γίνεις mentor σε ένα Dojo;

Μπορεί να χρειαστεί να κάνεις κάποια ομιλία ή παρουσίαση απέναντι σε μελλοντικούς mentors. Μπορείς να τους εξηγήσεις πώς η καθοδήγηση σε ένα Dojo μπορεί να είναι μια πολύ ανταποδοτική εμπειρία, παρέχοντας στους mentors την ευκαιρία να βοηθήσουν τους νέους στην κοινότητά τους και να μάθουν περισσότερα όχι μόνο για τους ίδιους αλλά και για την τεχνολογία. Ακόμη και αν είναι ήδη έμπειροι προγραμματιστές, το περιβάλλον ενός Dojo μπορεί να δώσει στους mentors μια εξαιρετική ευκαιρία να εξερευνήσουν διαφορετικές πτυχές των εργαλείων τους ή να μάθουν εντελώς νέες!

Εάν έχουν ανησυχίες για τη συνεργασία με νέους, υπάρχει ένα ολόκληρο τμήμα αυτού του εγχειριδίου (βλ. Σελ. 34) γεμάτο συμβουλές που μπορείς να μοιραστείς μαζί τους!

Ο εθελοντισμός δεν είναι μόνο ένας πολύ καλός τρόπος για να προσφέρει κανείς, αλλά ενισχύει και ένα βιογραφικό σημείωμα. Η αναφορά αυτή μπορεί να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική κατά την πρόσληψη φοιτητών, καθώς θα είναι πρόθυμοι να αποκτήσουν εμπειρία και να δομήσουν τα δίκτυά τους.



Κερδίζοντας εθελοντές από τους γονείς

Οι γονείς, οι κηδεμόνες ή άλλοι ενήλικες που σχετίζονται με τους Ninjas του Dojo σου αποτελούν μια εξαιρετική πηγή μελλοντικών εθελοντών. Αν το Dojo σου ακολουθεί την κοινή πρακτική να ενθαρρύνεις ή ακόμα και να ζητάς από τους γονείς ή κηδεμόνες των Ninjas να μένουν στο Dojo, τότε είσαι ήδη στα μισά του δρόμου!

Είναι πολύ πιθανό να έχουν κάποιες δεξιότητες που θα μπορούσαν να είναι χρήσιμες σε ένα Dojo, ακόμα κι αν δεν το γνωρίζουν. Αν έχουν τεχνικές δεξιότητες, αυτό είναι εξαιρετικό, αλλά πολλές άλλες δεξιότητες μπορούν να είναι χρήσιμες σε ένα Dojo:

Εκπληκτικά χρήσιμη δεξιότητα

Χρησιμότητα σε ένα Dojo

Δημόσια ομιλία

Βοήθεια στους Ninjas να παρουσιάζουν στο τέλος ενός Dojo ή να προετοιμάζουν εκδηλώσεις όπως τα Coolest Projects (δες σελίδα 48)

Ραπτική

Βοήθεια στους Ninjas σε έργα τεχνολογίας wearable, τα οποία συχνά απαιτούν ράψιμο αγωγίμου νήματος σε ρούχα

Μουσική

Βοήθεια στους Ninjas σε ένα έργο μουσικού προγραμματισμού, όπως Sonic Pi ή Scratch

Ηλεκτρικά/Ηλεκτρονικά

Βοήθεια στους Ninjas να σχεδιάσουν ή να κατασκευάσουν έργα υλικού

Τέχνη

Βοήθεια στους Ninjas να δημιουργήσουν γραφικά, λογότυπα, κλπ. για τα έργα τους ή ακόμη και ολόκληρες ιστοσελίδες

Ξυλουργικές εργασίες/
μεταλλοτεχνία/γενικές
τέχνες

Βοηθώντας τους Ninjas να δημιουργήσουν φοβερά έργα από καλώδια και ηλεκτρονικά (και ίσως περισσότερα ανθεκτικά!)

Χρησιμοποιώντας λίστες αναμονής για την πρόσληψη εθελοντών

Τα Dojos συχνά δέχονται περισσότερα αιτήματα συμμετοχής από όσα παιδιά μπορούν να φιλοξενήσουν. Όταν συμβαίνει αυτό, πολλά Dojos εισάγουν μια πολιτική λίστας αναμονής: οι Ninjas συμμετέχουν στο Dojo καθώς γίνονται διαθέσιμοι μεγαλύτεροι χώροι και τα εισιτήρια για τα Dojo είναι διαθέσιμα μόνο στα ισχύοντα μέλη του Dojo. Ορισμένα Dojos που ακολουθούν αυτήν την πολιτική τη χρησιμοποιούν ως κίνητρο πρόσληψης εθελοντή: εάν ένας ενήλικος που σχετίζεται με ένα παιδί στη λίστα αναμονής αρχίζει να βοηθάει εθελοντικά στο Dojo, τότε το παιδί μπορεί να συμμετάσχει στο Dojo ανεξάρτητα από τη λίστα αναμονής.

Σχεδίασε το πρώτο σου Dojo

Όταν όλες αυτές οι προϋποθέσεις καλυφθούν, είσαι έτοιμος να σχεδιάσεις το πρώτο σου Dojo! Θα χρειαστεί να ακολουθήσεις το σχεδιάγραμμα ενός υποδείγματος συνεδρίας Dojo στη σελίδα 20. Δώσε ιδιαίτερη σημασία στο τμήμα για τα Dojos που έχουν πολλούς νέους Ninjas - δεδομένου ότι αυτό θα είναι το πρώτο σου Dojo, πιθανότατα αυτό θα ισχύει και για το δικό σου Dojo.

Πρώθησε το Dojo σου

Μόλις κατασταλάξεις πού και πότε θα συμβαίνει το Dojo σου, μπορείς να ξεκινήσεις να το προωθήσεις στην τοπική σου κοινότητα για να βρεις νέους που θέλουν να γίνουν Ninjas. Οι παρακάτω είναι μερικοί από τους πιο κοινούς τρόπους προώθησης που μπορεί να κάνεις.

Κράτησε τη σελίδα του CoderDojo ενημερωμένη

Όταν καταχωρίσεις το Dojo σου στην ιστοσελίδα του CoderDojo, θα δημιουργηθεί μια σελίδα καταχώρισης όπου μπορείς να δηλώσεις την τοποθεσία του Dojo, την τρέχουσα κατάστασή του (υπό προετοιμασία, σε λειτουργία, πλήρες κ. λ.π.), λεπτομέρειες σχετικά με τα επόμενα συμβάντα και συνδέσμους για τις σελίδες στα κοινωνικά μέσα, αν έχεις ετοιμάσει μερικές. Η σελίδα καταχώρισης είναι συνήθως η πρώτη θέση την οποία οι άνθρωποι θα συναντήσουν όταν ανακαλύψουν το Dojo σου, οπότε φρόντισε να την κρατάς ενημερωμένη!



Να είσαι ενεργός στα κοινωνικά μέσα

Οι περισσότεροι champions των Dojo δημιουργούν λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα που είναι δημοφιλή στην περιοχή τους, όπως το Twitter ή το Facebook, για να βοηθήσουν τα μέλη της κοινότητάς τους να ενημερώνονται με τα τελευταία νέα σχετικά με το Dojo και να μοιράζονται τα επιτεύγματα του Dojo και των Ninjas.

Τα κοινωνικά δίκτυα είναι ένας πολύ καλός τρόπος να γνωρίσουν το Dojo σου υποψήφιοι εθελοντές, Ninjas και γονείς.

Χρησιμοποιώντας φωτογραφίες των Ninjas

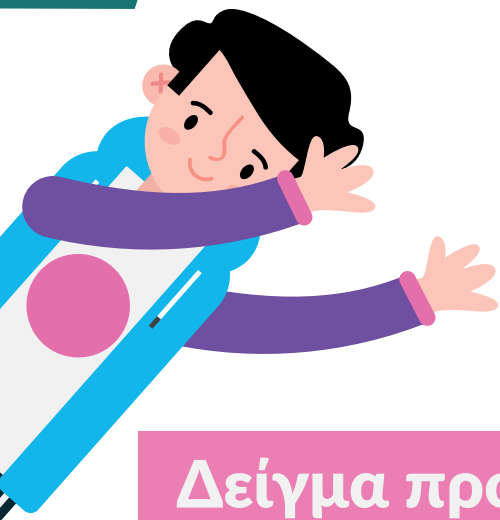
Όταν προωθείς το Dojo σου, μπορεί να χρησιμοποιείς φωτογραφίες των Ninjas που συμμετέχουν σε εκδηλώσεις. Στις περισσότερες χώρες, θα χρειαστείς γονική άδεια για να το κάνεις. Πρέπει να ελέγχεις ότι ακολουθείς την τοπική νομοθεσία, για παράδειγμα ίσως χρειάζεται να έχεις τη γραπτή συγκατάθεση των γονιών.

Προσέλκυση νέων στο Dojo σου

Όταν ξεκινάς, θα πρέπει πιθανότατα να προωθήσεις ενεργά το Dojo για να προσελκύσεις νέους ανθρώπους σε αυτό. Είναι απολύτως φυσιολογικό να ξεκινήσεις με πολύ λίγους Ninjas και να αυξηθούν σταδιακά. Ο καλύτερος τρόπος για να το κάνεις είναι να προσεγγίσεις υπάρχουσες ομάδες και δίκτυα. Θα μπορούσες να επικοινωνήσεις με:

- Σχολεία
- Κέντρα νεότητας
- Ομάδες νέων (όπως αθλητικοί σύλλογοι, πρόσκοποι κλπ)
- Ομάδες γονέων
- Μεγάλοι οργανισμοί στους οποίους εργάζονται γονείς

Για να βοηθήσεις σε αυτό, ίσως χρειαστεί να χρησιμοποιήσεις τα γράμματα (βλ. Σελίδα 52) και τα φυλλάδια (βλ. Σελ. 58) που περιλαμβάνονται σε αυτό το εγχειρίδιο.



Λειτουργία ενός Dojo

Δείγμα προγράμματος συνεδρίας Dojo

Το παρακάτω είναι ένα παράδειγμα χρονοδιαγράμματος για ένα Dojo. Υποθέτει μια δώωρη συνεδρία Dojo, καθώς τα περισσότερα Dojos διαρκούν μιάμιση έως δύο ώρες. Προφανώς, εάν η δική σου είναι μικρότερη ή μεγαλύτερη, προσαρμόσε το χρόνο ή αφάιρεσε δραστηριότητες όπου απαιτείται.

Προετοιμασία - 30 λεπτά πριν από το Dojo

Οι champions και οι άλλοι εθελοντές φτάνουν στον χώρο και τον προετοιμάζουν, συμπεριλαμβανομένου του εξοπλισμού που μπορεί να απαιτείται για τις προγραμματισμένες δραστηριότητες του Dojo. Εάν το Dojo σου δεν είναι εύκολο να εντοπιστεί - ίσως είναι μέσα σε ένα κτίριο γραφείων ή η πρόσβαση γίνεται μόνο μέσω μιας από τις πολλές εισόδους - εξέτασε το ενδεχόμενο να τοποθετήσετε πινακίδες, αφίσες ή πανό! Αυτή είναι επίσης μια καλή στιγμή για να ξανασυζητήσετε τι σκοπεύετε να καλύψετε στο Dojo (δες τη σελίδα 27 για λεπτομέρειες σχετικά με τον τρόπο επιλογής των αντικειμένων).



Σχέδιο για το Dojo

Εάν είναι δυνατόν, θα πρέπει να τακτοποιήσεις το χώρο του Dojo, ώστε οι Ninjas να έχουν την δυνατότητα να συνεργαστούν και να μιλήσουν ο ένας στον άλλο. Ανάλογα με το είδος του χώρου που διαθέτεις, μπορεί να χρειαστεί να μοιράσεις το Dojo έτσι ώστε οι Ninjas που θα εργάζονται σε παρόμοια έργα να μπορούν να εργαστούν στην ίδια περιοχή. Το κλειδί είναι να αποφύγεις να μοιάζει το Dojo με μία τυπική σχολική τάξη - ακόμα κι αν πραγματοποιείται σε μία!





"Docklands CoderDojo" της Marie Greene © Marie Greene και χρησιμοποιείται με άδεια.

Αφίξεις - 15 λεπτά πριν ξεκινήσει το Dojo

Οι Ninjas θα αρχίσουν να φτάνουν περίπου τώρα. Να έχεις έναν ή περισσότερους εθελοντές να τους χαιρετήσουν και να τους βοηθήσουν να δηλώσουν την άφιξή τους, να βρουν ρεύμα, να συνδεθούν με το δίκτυο WiFi κ.λ.π.



- Προμήθευσε τους Ninjas και τους εθελοντές ονομαστικές ετικέτες και αυτοκόλλητα όπως φτάνουν
- Χρησιμοποίησε διαφορετικά σύμβολα ή χρώματα στις ετικέτες, για να δείξεις για παράδειγμα ότι οι γονείς έχουν δώσει τη συγκατάθεσή τους ώστε ο Ninja μπορεί να εμφανίζεται σε φωτογραφία στα κοινωνικά δίκτυα και βίντεο, ή ότι ο Ninja είναι youth mentor

Καλωσόρισμα - 5 λεπτά

Παρουσίασε τον εαυτό σου και τους mentors σε κάθε νέο Ninja. Αν το Dojo σου ασχολείται με διαφορετικές δραστηριότητες (για παράδειγμα μία ομάδα που εργάζεται με Scratch, μια άλλη ομάδα με HTML), εξήγησέ το και ζήτησε από τους Ninjas να καθήσουν ανάλογα. Ανάλογα με τον χώρο που διαθέτεις, αυτό μπορεί να σημαίνει ότι θα κάτσουν σε διαφορετικά τραπέζια, διαφορετικά μέρη ενός δωματίου ή και τελείως διαφορετικά δωμάτια.



Δραστηριότητες 5-15 λεπτά



Οι Ninjas στο Dojo σου μπορεί να μην γνωρίζουν ο ένας τον άλλον, ή κάποιοι μπορεί να έχουν σχηματίσει ομάδες και να μην αλληλεπιδρούν πολύ με τους Ninjas που δεν ανήκουν στην ομάδα. Προκειμένου να συστήσεις νέους Ninjas σε άλλους συμμετέχοντες στο Dojo και να δημιουργήσεις ευκαιρίες για να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, σου συνιστούμε να διεξάγεις δραστηριότητες εξοικείωσης, όποτε έχεις νέους Ninjas σε μια συνεδρία, ή ακόμη και περιστασιακά στην υπάρχουσα ομάδα των Ninjas. Αυτές οι δραστηριότητες είναι συνήθως παιχνίδια που αναγκάζουν τους Ninjas και τους μέντορες στο Dojo να αλληλεπιδρούν και, συνήθως, να μαθαίνουν κάτι ο ένας για τον άλλο. Αυτό θα μπορούσε απλώς να είναι το όνομα του Ninja, ή θα μπορούσε να είναι το χόμπι, το κατοικίδιο ζώο, η αγαπημένη του μουσική κλπ. Δεν είναι ασυνήθιστο για μεγαλύτερους Ninjas (ηλικίας 13 ετών και άνω) να απέχουν από τα παιχνίδια εξοικείωσης. Εναλλακτικά, μπορείς να ομαδοποιήσεις χωριστά τους εφήβους από τα μικρότερα παιδιά και να τους ενθαρρύνεις να μάθουν κάτι ενδιαφέρον ο ένας για τον άλλον. Θα βρεις μερικές ιδέες για τα παιχνίδια εξοικείωσης στο παράρτημα στη σελίδα 62.

Κάνε κάτι εντυπωσιακό με κώδικα - 30-90 λεπτά

Οι Ninjas εργάζονται με την υποστήριξη των mentors για να δημιουργήσουν κάτι με κώδικα. Αυτό μπορεί να είναι ένα έργο από την ιστοσελίδα των πόρων του CoderDojo (βλ. Σελίδα 25 για λεπτομέρειες), κάποιο εκπαιδευτικό υλικό προγραμματισμού (βλ. Σελίδα 67 για μια λίστα προτάσεων) ή μπορεί να είναι κάτι που οι Ninjas, με την καθοδήγηση των mentors τους έχουν φανταστεί και θέλουν τώρα να το δημιουργήσουν.

Οι Ninjas μπορούν να εργαστούν σε ομάδες ή μόνοι τους, ανάλογα με τη φύση του έργου και τις προτιμήσεις τους. Θα πρέπει να ενθαρρύνονται να λάβουν υπόψη την αρχή του CoderDojo «Ρώτησε τους τρεις, πριν από εμένα» και να βοηθούν ο ένας τον άλλον να λύνει προβλήματα.

Εάν ένας Ninja ή μια ομάδα από Ninjas προσπαθήσει να σχεδιάσει ένα δικό τους έργο, μπορούν να χρησιμοποιήσουν το φύλλο εργασίας σχεδιασμού του CoderDojo, το οποίο μπορείς να βρεις στο dojo.soy/designsheet.

Ρώτησε τους τρεις, πριν από εμένα!

Στο CoderDojo ενθαρρύνουμε τους έμπειρους Ninjas να στηρίζονται στον εαυτό τους και τους συνομηλίκους τους, αντί για τους mentors, για να δημιουργούν τα έργα τους. Η αρχή “Ρώτησε τους τρεις, πριν από εμένα” δηλώνει ότι όταν ένας Ninja συναντά ένα πρόβλημα, θα πρέπει πρώτα να προσπαθήσει να το λύσει μόνος του, στη συνέχεια να αναζητήσει μια λύση στο διαδίκτυο και κατόπιν να στραφεί σε άλλο Ninja, πριν ζητήσει βοήθεια από κάποιον mentor αν τελικά χρειαστεί. Αυτό ενθαρρύνει την μάθηση από συνομηλίκους και την ανάπτυξη ανεξάρτητων δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.



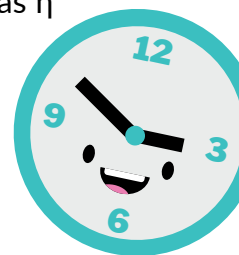


Δείξε τη δουλειά σου – 10–20 minutes

Εάν το επιθυμούν, οι Ninjas μπορούν να αξιοποιήσουν την ευκαιρία να δείξουν στο Dojo τι έχουν δημιουργήσει εκείνη την ημέρα ή τις τελευταίες συνεδρίες. Μπορούν να το κάνουν αυτό όπως πιστεύουν ότι είναι καλύτερο, για παράδειγμα με το να έρθουν στο μπροστινό μέρος του δωματίου και να προβάλλουν το σχέδιό τους στην οθόνη, να στέκονται μπροστά και να μιλάνε για το τι δημιούργησαν και γιατί ή να μαζευτούν όλοι για να παρακολουθήσουν ένα ρομπότ να κινείται στο πάτωμα! Όταν οι Ninjas επιδεικνύουν τις δημιουργίες τους αναγνωρίζονται τα επιτεύγματά τους, μεγαλώνει η αυτοπεποίθησή τους, αναπτύσσονται οι ικανότητες παρουσιάσής τους και προσφέρεται στους άλλους Ninjas η ευκαιρία να μάθουν και να εμπνευστούν.

Ανακεφαλαίωση – 5 minutes

Ευχαρίστησε τους πάντες για τη συμμετοχή τους και υπενθύμισέ τους ότι μπορούν να συνεχίσουν να προγραμματίζουν στο σπίτι μέχρι να έρθει το επόμενο Dojo. Εάν το επόμενο Dojo έχει ήδη προγραμματιστεί, ενημέρωσε τους συμμετέχοντες για το πότε αυτό θα λάβει χώρα και, αν χρησιμοποιείς την έκδοση εισιτηρίων, τους υπενθυμίζεις να έχουν το νου τους για την έκδοση του εισιτηρίου ώστε να μπορούν να κάνουν κράτηση. Στη συνέχεια οι Ninjas και οι γονείς αποχωρούν.



Σχεδιασμός Dojos με πολλούς νέους Ninjas

Εάν περιμένεις πολλούς νέους Ninjas στο Dojo σου, βεβαιώσου ότι το έχεις λάβει υπόψη σου στο σχεδιασμό σου! Θα χρειαστείς περισσότερο χρόνο για να τους υποδεχθείς, να τους προετοιμάσεις και ενδεχομένως να αντιμετωπίσεις προβλήματα με τους υπολογιστές τους. Θα χρειαστεί να αφιερώσεις χρόνο για να τους εισάγεις στις έννοιες του CoderDojo και τις αρχές όπως “Ένας κανόνας: να είσαι cool” (δες σελίδα 34). Για να βοηθήσεις τους Ninjas να γνωριστούν, θα πρέπει επίσης να εξετάσεις το ενδεχόμενο να οργανώσεις παιχνίδια εξοικείωσης, ακόμη κι αν δεν τα πραγματοποιείτε στις υπόλοιπες συνεδρίες.

Χρησιμοποιώντας εκπαιδευτικούς πόρους στο Dojo σου

Προκειμένου να μειώσεις τη δυσκολία για εσένα και τους mentors, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσεις εκπαιδευτικούς πόρους στο Dojo σου. Υπάρχουν πολλοί ιστότοποι όπου μπορείς να βρεις τέτοιους πόρους και έχουμε συγκεντρώσει αρκετούς από αυτούς στο παράρτημα στη σελίδα 67. Επιπλέον, η κοινότητα CoderDojo και το Ίδρυμα CoderDojo παράγουν ελεύθερα διαθέσιμους εκπαιδευτικούς πόρους ειδικά σχεδιασμένους για χρήση σε ένα Dojo.



Εκπαιδευτικοί πόροι του CoderDojo

Μπορείς να βρεις μια συλλογή από εκπαιδευτικούς πόρους για μια ποικιλία γλωσσών προγραμματισμού και έργων υλικού στο site πόρων του CoderDojo στο **coderdojo.com/resources**. Υπάρχει υλικό που δημιουργήθηκε τόσο από την ομάδα μας στο Ίδρυμα όσο και από την κοινότητα CoderDojo σε αντικείμενα όπως:

- **Scratch** - Μια απλή γραφική γλώσσα προγραμματισμού που είναι εξαιρετική πρώτη γλώσσα για αρχάριους, καλύπτοντας πολλές από τις βασικές αρχές προγραμματισμού.
- **HTML/CSS** - Οι βασικές γλώσσες που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ιστοσελίδων. Αυτή η συλλογή πόρων δεν προϋποθέτει κάποια προηγούμενη γνώση και καθοδηγεί τους Ninjas από τα στοιχειώδη μέχρι το σημείο να δημιουργήσουν μία σχετικά προσεγμένη ιστοσελίδα.
- **Python** - Μια δημοφιλής και εύκολη στην εκμάθηση γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται από επαγγελματίες προγραμματιστές για τα πάντα, από ιστοσελίδες έως την επιστήμη δεδομένων.
- **JavaScript** - Αυτή η γλώσσα είναι μία από τις πιο χρήσιμες στον κόσμο και έχει μια ταχέως αναπτυσσόμενη κοινότητα χρηστών. Είναι η βασική γλώσσα για τη δημιουργία διαδραστικών ιστοσελίδων και ένα καλό αντικείμενο για τους Ninjas που έχουν εμπειρία με την Scratch και τις HTML/CSS.
- **App Inventor** - Ένα άλλο γραφικό εργαλείο, το οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι Ninjas για τη δημιουργία εφαρμογών για συσκευές Android.
- **Wearables** - Οι Ninjas μπορούν να μάθουν να δημιουργούν συσκευές τεχνολογίας wearable και να γράφουν κώδικα για τον έλεγχο τους.
- **Unity** - Ένα εργαλείο ανάπτυξης παιχνιδιών επαγγελματικού επιπέδου ικανό να δημιουργήσει λεπτομερή 3D παιχνίδια χρησιμοποιώντας προ-κατασκευασμένα μοντέλα και υφές. Δεν είναι κατάλληλο για αρχάριους, αλλά οι Ninjas που είναι έστω και λίγο εξοικειωμένοι με Python ή JavaScript θα είναι σε θέση να ασχοληθούν με αυτό.

Κοινή χρήση πόρων

Αν αποφασίσεις να δημιουργήσεις πρωτότυπο υλικό για χρήση στο Dojo σου ή αν βρεις ένα εξαιρετικό εργαλείο ή έναν πόρο που δεν έχουμε καταχωρίσει στο παράρτημα, παρακαλούμε να το μοιραστείς με την ευρύτερη κοινότητα στέλνοντας μήνυμα στην ομάδα περιεχομένου του Ιδρύματος CoderDojo στο **content@coderdojo.org**.



Επιβράβευση επιτευγμάτων

Το να επισημαίνεις την επιτυχία ενός Ninja να κατακτήσει ένα νέο επίπεδο σε κάποια τεχνική δεξιότητα μπορεί να χρησιμεύσει και ως αναγνώριση για τον ίδιο, αλλά και ως κίνητρο για τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Ένας τρόπος που το κάνουν αυτό πολλά CoderDojos είναι να απονέμουν εμβλήματα. Άλλα Dojos χρησιμοποιούν εναλλακτικές λύσεις όπως πιστοποιητικά, περικάρπια ("ζώνες"), ή άλλα ενδεικτικά για το επίτευγμα.

CoderDojo εμβλήματα

Υπάρχουν πολλοί δωρεάν και χαμηλού κόστους τρόποι για να αναγνωρίσεις τα επιτεύγματα των Ninjas και των εθελοντών στο Dojo σου. Μπορείς να βρεις μία επιλογή πρακτικών προτάσεων για να επιβραβεύσεις τις προσπάθειες των συμμετεχόντων στο dojo.soy/rewards.

Η απονομή "βραβείων χάρτινων πιάτων", η παρουσίαση έργων, η δημιουργία ευχαριστήριων καρτών και ο έπαινος mentors και παρευρισκομένων για τη δημιουργία και χρήσιμη συμβολή τους δημιουργούν ένα υποστηρικτικό περιβάλλον και τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν να συμμετέχουν.

Πιστοποιητικά

Πολλά Dojos προτιμούν να δίνουν πιστοποιητικά στους Ninjas αντί για ψηφιακά εμβλήματα, επειδή είναι κάτι χειροπιαστό το οποίο μπορούν να δείξουν σε φίλους και συγγενείς. Υπάρχει ένα ψηφιακό πρότυπο που μπορείς να κατεβάσεις και να τροποποιήσεις στο dojo.soy/cert.

Σχεδίαση της χρονιάς για το Dojo σου

Ακολουθεί μια σειρά από παραμέτρους που μπορεί να θέλεις να λάβεις υπόψη κατά τον ετήσιο σχεδιασμό του Dojo.

Έκδοση Εισιτηρίων

Είναι καλύτερη πρακτική να χρησιμοποιείς ένα σύστημα έκδοσης εισιτηρίων για το Dojo σου. Υπάρχουν διάφοροι λόγοι που μπορεί να θέλεις να το αξιοποιήσεις.

- Για να παρακολουθείς ποιος έρχεται στο Dojo σου και πόσο συχνά
- Για να περιορίσεις τη συνολική χωρητικότητα του Dojo λόγω φυσικού χώρου ή πλήθους mentors
- Για να παρακολουθείς τη χωρητικότητα μιας συγκεκριμένης "τάσης" του Dojo σου, π.χ. Scratch, υλικό κ.λπ.



Διάφορα Dojos έχουν βρει διάφορες λύσεις για αυτή την ανάγκη, ωστόσο, το ίδρυμα CoderDojo δημιούργησε ένα σύστημα έκδοσης εισιτηρίων ειδικά για τις ανάγκες των Dojos. Έχει επίσης το πλεονέκτημα ότι στον ίδιο λογαριασμό βρίσκεται το σύστημα ψηφιακών εμβλημάτων του CoderDojo και τα φόρουμ της κοινότητας. Με τη χρήση του θα βοηθήσεις το Ίδρυμα να κατανοήσει τις ανάγκες του κινήματος CoderDojo στο σύνολό του, καθώς μας δείχνει μοτίβα στην παρακολούθηση του Dojo. Μπορείς να μάθεις πώς να χρησιμοποιήσεις το σύστημα έκδοσης εισιτηρίων στο dojo.soy/usetickets.

Αν το Dojo σου έχει δεχτεί υπερβολικά μεγάλο πλήθος αιτήσεων για συμμετοχή, μπορείς να εξετάσεις το ενδεχόμενο της έκδοσης εισιτηρίων για μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, έτσι ώστε οι Ninjas να μπορούν να δεσμεύσουν το χρόνο τους με σιγουριά για το Dojo. Μια άλλη εναλλακτική λύση είναι να επιτρέπεις σε νέους Ninjas να αποκτήσουν εισιτήρια μόνο όταν κάποιος από τους υπάρχοντες Ninjas σταματούν να παρευρίσκονται. Εάν επιλέξεις αυτήν τη δυνατότητα, ίσως να σε ενδιαφέρει να δημιουργήσεις και μία λίστα αναμονής.

Λίστες αναμονής

Μερικά Dojos είναι τόσο δημοφιλή που έχουν την ανάγκη να δημιουργούν μια λίστα αναμονής για τους Ninjas που θέλουν να συμμετάσχουν. Αυτές οι λίστες, οι οποίες συνήθως λειτουργούν με τη λογική της σειράς προτεραιότητας ανάλογα με τη χρονική σειρά των αιτημάτων, μπορούν να περιορίσουν την πίεση των Ninjas και των γονέων/κηδεμόνων να επικοινωνούν τακτικά και να ζητούν πληροφορίες για τις δραστηριότητες του Dojo. Εάν διατηρείς τη λίστα αναμονής και επικοινωνείς με τους ενδιαφερόμενους όταν είναι διαθέσιμες νέες θέσεις, μπορείς να διαχειριστείς με ικανοποιητικό τρόπο αυτά τα αιτήματα. Επιπλέον, όπως επισημάνθηκε προηγουμένως (δες σελίδα 17), επιτρέποντας εξαιρέσεις από αυτή την πολιτική προτεραιότητας για τους Ninjas που συνοδεύονται από έναν εθελοντή, μπορεί να αποτελέσει ισχυρό κίνητρο για τους γονείς και τους κηδεμόνες να προσφέρουν εθελοντικά στο Dojo σου.

Αντικείμενα για το Dojo σου

Ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητες των mentors και των πιο έμπειρων Ninjas σου, πρέπει να αποφασίσεις με ποια αντικείμενα θα ασχοληθείτε. Ένα θέμα μπορεί να είναι κάτι εξειδικευμένο όπως οι «κάρτες Sushi Scratch» ή διευρυμένο όπως «ένας χώρος όπου τα παιδιά μπορούν να δουλέψουν με τα δικά τους έργα αυτόνομα».

Αν το Dojo είναι ολοκαίνουργιο, είναι προτιμότερο να ξεκινήσεις με κάποιο από τα 'κλασικά' αντικείμενα του CoderDojo, καθώς η κοινότητα θα έχει μεγάλη εμπειρία και συμβουλές για να σε κατευθύνει στα πρώτα σου βήματα. Ωστόσο, εάν οι mentors σου έχουν εξειδικευμένες γνώσεις, είναι ενθουσιασμένοι και σίγουροι ότι μπορούν να τις μεταδώσουν με τον τρόπο που γίνεται σε ένα CoderDojo, τότε σίγουρα δώσε μία ευκαιρία σε αυτή την προοπτική! Τούτου λεχθέντος, ακολουθεί μια σύνοψη των τριών σημαντικών στοιχείων που πρέπει να λάβει κάποιος υπόψη για να ξεκινήσει ένα νέο Dojo. Για όλες αυτές τις γλώσσες, το Ίδρυμα CoderDojo παρέχει εκπαιδευτικούς πόρους για να σε βοηθήσει να ξεκινήσεις (δες σελίδα 25) και υπάρχουν πολλά ακόμη προγράμματα και μαθήματα διαθέσιμα σε ολόκληρο το διαδίκτυο (δες σελίδα 67).

Scratch

Το Scratch είναι μια γραφική γλώσσα προγραμματισμού βασισμένη σε μπλοκ που δημιουργήθηκε από το MIT. Είναι εξαιρετικό για αρχάριους, καθώς οι περισσότερες επιλογές βρίσκονται στην οθόνη μπροστά τους και μπορούν να ξεκινήσουν να προγραμματίζουν με ελάχιστη υποστήριξη από τον mentor. Εάν δεν έχεις mentors με τεχνικό υπόβαθρο, μπορείς να ξεκινήσεις με αυτή την επιλογή.

Πλεονεκτήματα

- Γρήγορα και εντυπωσιακά γραφικά αποτελέσματα
- Ο προγραμματισμός βάσει μπλοκ βοηθάει στην αποφυγή πολλών λαθών
- Περιλαμβάνει ευρύ φάσμα εφαρμογών προγραμματισμού
- Εύκολη να χρησιμοποιηθεί από mentors χωρίς εμπειρία προγραμματισμού

Μειονεκτήματα

- Η Scratch δημιουργεί κάποιους περιορισμούς στους προγραμματιστές, που οι υπόλοιπες γλώσσες δεν το κάνουν
- Οι Ninjas θα πρέπει να προχωρήσουν τελικά σε μία γλώσσα προγραμματισμού η οποία βασίζεται σε κείμενο

Παραδείγματα

Μπορείς να δεις μερικά παραδείγματα έργων Scratch στο dojo.soy/scratchexamples.

Προγραμματισμός Web

Η HTML και η CSS συνιστούν τον πυρήνα της οπτικής απεικόνισης της web σχεδίασης.

Προσφέρουν επίσης μια βάση για περαιτέρω

εκπαίδευση αργότερα στη JavaScript, η οποία είναι μια πλήρης γλώσσα προγραμματισμού για τη δημιουργία διαδραστικών ιστοσελίδων. Ένας μη τεχνικός mentor μπορεί να αναλάβει HTML/CSS παρακολουθώντας μαθήματα και εκπαιδευτικό υλικό του CoderDojo.

Πλεονεκτήματα

- Χρησιμοποιείται από επαγγελματίες web προγραμματιστές για την κατασκευή ιστοσελίδων
- Γρήγορα, εντυπωσιακά γραφικά αποτελέσματα
- Χρησιμοποιώντας τις HTML/CSS και την JavaScript, μπορείς να δημιουργήσεις σχεδόν οτιδήποτε σχετίζεται με μία ιστοσελίδα

- Μία μικρή καθυστέρηση στην εκμάθηση λόγω του γεγονότος ότι εμπλέκονται δύο (ή τρεις) χωριστές γλώσσες και διάφορα αρχεία ακόμη και για ένα μικρό έργο.

Παραδείγματα

Μπορείς να δεις μερικά παραδείγματα έργων ανάπτυξης ιστοσελίδων στο dojo.soy/webexamples.



Python

Η Python είναι μια εύκολη, ευπροσάρμοστη και ισχυρή γλώσσα προγραμματισμού που είναι δημοφιλής σε τομείς όπως η δημιουργία ιστοσελίδων, η διαχείριση υλικού και η επιστήμη δεδομένων. Θα μπορούσε εύκολα να είναι το επόμενο βήμα μετά την Scratch, ενώ θα μπορούσε να είναι και μία καλή πρώτη επιλογή για μεγαλύτερους Ninjas.

Πλεονεκτήματα

- Συχνά μοιάζει με την κοινή αγγλική γλώσσα
- Διαθέτει πολλές ενσωματωμένες λειτουργίες που καθιστούν τη συγραφή κώδικα πιο γρήγορη
- Διδάσκει καλές συνήθειες στη διάταξη του κώδικα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλες γλώσσες

Μειονεκτήματα

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί online (για παράδειγμα μέσω του Trinket trinket.io ή του Repl.it repl.it), αλλά τελικά θα χρειαστεί οι εκπαιδευόμενοι να τη χρησιμοποιούν και offline με εργαλεία όπως η γραμμή εντολών ή το τερματικό
- Πολλά προγράμματα για αρχάριους θα περιέχουν μόνο κείμενο, αφού ορισμένα βασικά στοιχεία χρειάζεται να γίνουν κατανοητά πριν γίνει εισαγωγή σε διαχείριση γραφικών στοιχείων

Παραδείγματα

Μπορείς να δεις μερικά παραδείγματα έργων Python στο dojo.soy/pythonexamples.



Ειδικές εκδηλώσεις

Θα είναι καλό να σκεφτείς το ενδεχόμενο να οργανώσεις ή να συμμετάσχεις σε κάποιες ειδικές εκδηλώσεις με το Dojo σου επίσης. Η συμμετοχή σε εκδηλώσεις όπως τα Coolest Projects (βλέπε σελίδα 48) μπορεί να δώσει στους Ninjas μια φανταστική ευκαιρία να συναντήσουν άλλους νέους προγραμματιστές από των οποίων τα έργα μπορούν να μάθουν και να εμπνευστούν και να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση παρουσιάζοντας τα δικά τους έργα. Εάν δεν υπάρχουν τέτοιες εκδηλώσεις στην περιοχή σου, θα μπορούσες να συνεργαστείς με άλλα κοντινά Dojos για να δημιουργήσετε ένα έργο μαζί ή να φροντίσεις το Dojo σου να δημιουργήσει τη δική του παρουσίαση έργων!



Προσκεκλημένοι ομιλητές

Μια καλή ιδέα για να προσθέσεις κάποια ποικιλία στο Dojo σου μπορεί να είναι να προσκαλέσεις έναν ομιλητή από μια κοντινή εταιρεία, εκπαιδευτικό ίδρυμα, makerspace κλπ. Μπορεί να παρουσιάσουν κάποια εντυπωσιακά πράγματα, να μιλήσουν για το πώς τα έφτιαξαν και γενικά να δώσουν στους Ninjas μια ιδέα για το πού θα μπορούσαν να τους οδηγήσουν στο μέλλον οι τεχνικές δεξιότητές τους. Όταν καλείς ενήλικους επισκέπτες στο Dojo σου, να λαμβάνεις υπόψη ότι πρέπει να είσαι σίγουρος ότι δεν παραβιάζεις κάποια τοπική νομοθεσία σχετικά με τη προστασία των παιδιών.

Συνεχής βελτίωση

Αφού δημιουργήσεις το Dojo και πραγματοποιήσεις μερικές συνεδρίες, φρόντισε να συλλέξεις ανατροφοδότηση από τους Ninjas, τους εθελοντές και τους γονείς/κηδεμόνες. Μάθε τι δουλεύει, τι δεν δουλεύει και τι ίσως χρειάζεται να αλλάξεις. Εκτός από αυτό που θα το κάνεις τακτικά, διατήρησε επαφή με την κοινότητα (δες σελίδα 47) για να μοιραστείς αυτό που μαθαίνετε στο Dojo σου και να μάθεις από άλλους.



Χρηματοδότηση για το Dojo σου



Μπορεί ένα Dojo να χρηματοδοτηθεί;

Ναι. Το καταστατικό του CoderDojo επιτρέπει τη συγκέντρωση χρημάτων είτε από ένα μόνο Dojo είτε από μια ομάδα Dojos, εφόσον προσδιορίζονται σαφώς ως τέτοια (για παράδειγμα 'CoderDojo Long Beach' ή 'Dojos της California'). Δεν επιτρέπεται να ζητήσεις χρηματοδότηση απλώς ως "CoderDojo". Ακατάλληλη χρηματοδότηση παραβιάζει το καταστατικό του CoderDojo.

Θα έπρεπε ένα Dojo να ζητάει χρηματοδότηση;

Κάποιες φορές τα Dojos αντιμετωπίζουν κάποιο κόστος και δεν μπορούν να βρουν κάποια χορηγία να το καλύψουν. Παραδείγματα μπορεί να είναι τα μπλουζάκια για τους Ninjas, η ασφάλιση για το Dojo ή η εκπαίδευση (όπως προστασία ανηλίκων) για τους εθελοντές. Είναι προτιμότερο για τα Dojos να προσπαθήσουν να λειτουργήσουν χωρίς χορηγίες. Εάν προκύψει κάποιο κόστος για ένα Dojo, προσπάθησε να βρεις κάποιον ιδιώτη ή φορέα (όπως μια τοπική επιχείρηση) να βοηθήσει καλύπτοντας το κόστος ή αγοράζοντας τον εξοπλισμό για λογαριασμό του Dojo. Να έχεις υπόψη ότι τα Dojos που δέχονται δωρεές μετρητών πρέπει να ακολουθούν την ισχύουσα τοπική νομοθεσία, οπότε μπορεί δημιουργηθεί επιπλέον φόρτος για εσένα.

Μπορούμε να ζητήσουμε από γονείς / κηδεμόνες χορηγίες;

Ενώ η **συμμετοχή σε ένα Dojo πρέπει να είναι πάντα εντελώς δωρεάν** και δεν μπορούν να χορηγηθούν ειδικά προνόμια στους Ninjas ως αποτέλεσμα δωρεών, είναι δυνατόν να ζητηθούν από τους γονείς/κηδεμόνες δωρεές. Ωστόσο, αυτό πρέπει να γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε όσοι δεν μπορούν να δωρίσουν να μην αισθάνονται αποκλεισμένοι. Ένας καλός τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι μια γενική ανακοίνωση σχετικά με το σκοπό της δωρεάς μαζί με τη τοποθέτηση ενός κουτιού δωρεάς κοντά στην είσοδο του Dojo. Οπότε, οι γονείς/κηδεμόνες είναι ελεύθεροι να δωρίσουν ή όχι, οπότε θέλουν και χωρίς καμία πίεση. Δεν είναι αποδεκτό να δίνεις σε κάθε Ninja κάποιον φάκελο να τον μεταβιβάσει στους γονείς/κηδεμόνες του, ή να τοποθετείς ένα κουτί δωρεάς στην αίθουσα μπροστά σε όλους.



Προτάσεις χρηματοδότησης

Πολλά Dojos έχουν καταφέρει να αποκτήσουν χορηγίες από τοπικές επιχειρήσεις, κυβερνήσεις κλπ. Σε ενθαρρύνουμε να δοκιμάσεις αυτή τη δυνατότητα πριν διερευνήσεις το ενδεχόμενο της άμεσης χρηματοδότησης και έχουμε διαθέσει μερικές πρότυπες επιστολές που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για να απευθυνθείς σε υποψήφιους χορηγούς (δες σελίδα 55).

Λίστα επιθυμιών του Dojo

Επειδή υπάρχουν άνθρωποι που θέλουν να βοηθήσουν το Dojo παρέχοντας υποστήριξη, αλλά δεν θέλουν να δώσουν άμεσα χρήματα, είναι καλή ιδέα να δημιουργήσεις μια λίστα επιθυμιών για τον εξοπλισμό που χρειάζεται το Dojo (για παράδειγμα σε μια ιστοσελίδα όπως η Amazon). Στη συνέχεια οι δωρητές μπορούν να επιλέξουν να αγοράσουν κάτι για λογαριασμό της λέσχης.





Επιχορηγήσεις

Ορισμένα dojos έχουν εξασφαλίσει χρηματοδότηση από τοπικές κυβερνήσεις, εκπαιδευτικούς φορείς, τεχνολογικές πρωτοβουλίες κ.λπ. Πρέπει να προσδιορίσεις εάν υπάρχει τέτοια χρηματοδότηση στην περιοχή σου και εάν το Dojo σου είναι συμβατό για να υποβάλει αίτηση. Μπορείς να βρεις μια πρότυπη επιστολή για κυβερνητικό χορηγό στη σελίδα 56.

Εταιρική χορηγία

Υπάρχουν επίσης Dojos που έχουν κατορθώσει να εξασφαλίσουν είτε χρηματοδότηση είτε άμεσες δωρεές προϊόντων/υπηρεσιών από εταιρικούς χορηγούς. Αυτό θα μπορούσε να είναι οτιδήποτε από το κόστος της ασφάλισης ή ένα πακέτο λογισμικού ή ακόμη και κάποιο πλήθος από παλιούς υπολογιστές! Μπορείς να βρεις μια πρότυπη επιστολή για εταιρικό χορηγό στη σελίδα 55.

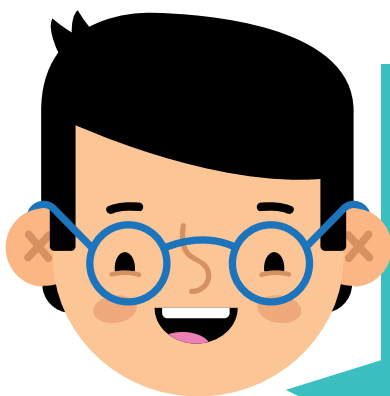
Δουλεύοντας με νέους



Δουλεύοντας με νέους

Αυτή η ενότητα περιέχει ορισμένες γενικές συμβουλές για τη συνεργασία με τους νέους. Πρέπει να διασφαλίσεις ότι έχεις διερευνήσει τις απαιτήσεις και τους νόμους σχετικά με τους ενήλικες που εργάζονται με νέους ανθρώπους στην περιοχή σου και ότι είσαι απόλυτα συμμορφωμένος με αυτούς.

Κάθε ενήλικας που προτίθεται να κάνει εθελοντική δραστηριότητα με ένα CoderDojo θα πρέπει να ολοκληρώσει το ηλεκτρονικό μάθημα *Προστασία των νέων σε ένα CoderDojo*, το οποίο βρίσκεται στο **dojo.soy/elearning**.



Ένας κανόνας: να είσαι cool.

Αυτή είναι η παλαιότερη από τις αρχές του CoderDojo και πρέπει να εξοικειώνονται με αυτή όλοι οι συμμετέχοντες σε ένα Dojo. Εν ολίγοις, αυτό σημαίνει ότι πρέπει να συμπεριφερόμαστε καλά ο ένας προς τον άλλο.

“Όταν βοηθάμε, μοιραζόμαστε, υποστηρίζουμε, ενθαρρύνουμε, συνεργαζόμαστε και είμαστε ευγενικοί είμαστε πολύ cool. Όταν εκφοβίζουμε, λέμε ψέματα, σπαταλάμε χρόνο και διαταράσσουμε το Dojo δεν είμαστε καθόλου cool.”

— ο συνιδρυτής του CoderDojo Bill Liao



Τι πρέπει και τι δεν πρέπει να κάνουμε με νέους ανθρώπους

Ακολουθεί μια λίστα με ορισμένα βασικά σημεία από την πολιτική του CoderDojo για την προστασία των παιδιών που πρέπει να έχεις κατά νου. Θα ήταν επίσης χρήσιμο να ελέγξεις τη λίστα πριν από την πρώτη σου συνεδρία CoderDojo και περιστασιακά εσύ και οι εθελοντές σου να τη συμβουλευέστε.

Τι να κάνεις

- Να παρέχεις ένα ασφαλές περιβάλλον για τους νέους που παρακολουθούν το Dojo.
- Να βεβαιώνεις ότι υπάρχει πάντα τουλάχιστον ένας ενήλικας ανά δέκα νέους (1:10 ενήλικες:νέοι) σε κάθε δραστηριότητα του CoderDojo.
- Να αντιμετωπίζεις όλους τους νέους ως άτομα, ισότιμα και με σεβασμό, ανεξάρτητα από το φύλο, την ηλικία, τη θρησκεία, το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο ή την εθνικότητά τους.
- Να συμπεριλαμβάνεις τους συμμετέχοντες του Dojo στη λήψη αποφάσεων, όποτε χρειάζεται.
- Να προσφέρεις εποικοδομητική, κατάλληλη για την ηλικία ενθάρρυνση, επαίνους και κριτική.
- Να χρησιμοποιείς υλικό κατάλληλο για την ηλικία και τις επιθυμίες της ομάδας.
- Να διασκεδάσεις και να ενθαρρύνεις μια θετική και συνεργατική ατμόσφαιρα.
- Να γνωρίζεις ποια είναι η επιτρεπόμενη φυσική επαφή και να περιορίζεις μόνο σε αυτή την επαφή.
- Να σέβεις τα προσωπικά όρια των άλλων.
- Να συζητάς τυχόν αβεβαιότητες που έχεις σχετικά με την προστασία των παιδιών με τον champion του Dojo ή άλλον ενήλικο εθελοντή.
- Να συζητάς εκ των προτέρων τις διαδικασίες πειθαρχίας εντός του Dojo και να είσαι εξοικειωμένος με την πολιτική τους.
- Να κοινοποιείς στους γονείς όλες τις επικοινωνίες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

Τι να μην κάνεις

- Μην περνάς χρόνο μόνος σου με τα παιδιά. Εάν χρειαστεί να συναντηθείς με παιδιά μεμονωμένα, το κάνεις όσο το δυνατόν πιο ανοιχτά, αφήνεις την πόρτα ανοιχτή και ενημερώνεις έναν άλλο υπεύθυνο ενήλικο για τη συνάντηση.
- Μην χρησιμοποιείς προσβλητικές ή υπονοούμενες σεξουαλικό περιεχόμενο πράξεις ή φράσεις και να μην τις επιτρέπεις από άλλους.
- Μην ξεχωρίζεις κανένα παιδί ούτε ευνοώντας το, ούτε κατακρίνοντάς το, ούτε γελοιοποιώντας το, ούτε εστιάζοντας την προσοχή σε αυτό με ανεπιθύμητο τρόπο.
- Μην επιτρέπεις ή ασκείς ακατάλληλη επαφή υπό οποιαδήποτε μορφή.
- Εντούτοις, μπορεί να υπάρχουν αναπόφευκτες περιπτώσεις όταν απαιτείται φυσική επαφή, όπως για να ηρεμήσεις ή να καθησυχάσεις κάποιο παιδί που έχει ταραχθεί. Σε όλες τις περιπτώσεις, η σωματική επαφή πρέπει να γίνεται μόνο με τη συγκατάθεση του παιδιού.
- Μη τιμωρείς σωματικά τα παιδιά ή τους νέους.
- Μην συνδέεσαι απευθείας με τους Ninjas μέσω των κοινωνικών μέσων.
- Μόνο αν είναι απαραίτητο θα πρέπει να συνεργάζεσαι με τους Ninjas σε ένα ομαδικό περιβάλλον μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.
- Μην επικοινωνείς διαδικτυακά ένας προς έναν με νέους κάτω των 18 ετών, αντιθέτως να συμπεριλαμβάνεις πάντοτε έναν γονέα ή κηδεμόνα στη συνομιλία.
- Μην κοινωνικοποιείσαι ακατάλληλα με παιδιά ή νέους εκτός των επίσημων δραστηριοτήτων Dojo.
- Μην καλείς τα παιδιά στο σπίτι σου.
- Μην παίρνεις τα παιδιά μόνα σε ταξίδια με αυτοκίνητο. Εάν αυτό είναι αναπόφευκτο, το κάνεις μόνο με την πλήρη συναίνεση και γνώση των γονέων/κηδεμόνων τους και κάποιου από τον οργανισμό.
- Μην κάνεις πράγματα προσωπικής φύσης για τα παιδιά τα οποία μπορούν να κάνουν μόνοι τους.
- Μην επιτρέπεις καμία καταγγελία που γίνεται από παιδί να μην καταγράφεται και να μην διευθετείται.





Δείξε ότι μαθαίνεις ακόμα

Βοήθησε τους Ninjas να δουν ότι μαθαίνεις ακόμα. Εάν ήδη μπορείς να προγραμματίζεις, θα πάρουν μια εικόνα του τι μπορούν να επιτύχουν, ενώ ταυτόχρονα θα συνειδητοποιήσουν ότι κανείς δεν τα ξέρει όλα. Εάν δεν έχεις τεχνικές γνώσεις, μπορείς να συνεργαστείς με τους Ninjas και να δημιουργήσετε τα έργα ως μία ομάδα!

Πώς να το κάνεις αυτό

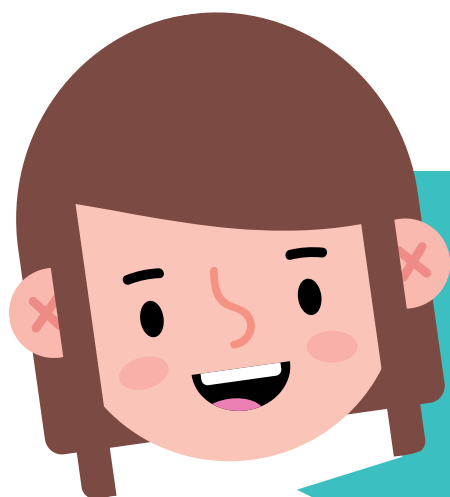
- Άσε τους Ninjas να δουν ότι όταν συνειδητοποιείς ότι δεν ξέρεις κάτι, αντιδράς με περιέργεια και ενθουσιασμό για τη μάθηση, παρά με απογοήτευση.
- Δοκίμασε διάφορες λύσεις, ακόμα κι αν δεν είσαι βέβαιος ότι θα λειτουργήσουν.
- Ακόμη κι αν γνωρίζεις πάντα τη σωστή απάντηση, προσπάθησε περιστασιακά να κάνεις κάποιο σκόπιμο λάθος, έτσι ώστε να δουν πως το εντοπίζεις και το διορθώνεις.
- Εάν έχεις κάποιο τεχνολογικό έργο σε εξέλιξη, φέρε το στο Dojo και κάνε μία επίδειξη, ακριβώς όπως κάνουν οι Ninjas στο τέλος ενός Dojo!

Η ποιότητα της επικοινωνίας υπερσκελίζει την εξειδίκευση

Παρόλο που οι τεχνικές δεξιότητες βοηθάνε, το να χτίζεις κανάλια επικοινωνίας με τους Ninjas θα έχει πολύ μεγαλύτερα αποτελέσματα από οτιδήποτε μπορεί να επιτύχει οποιοσδήποτε κώδικας. Οι Ninjas θα δώσουν μεγαλύτερη σημασία στις συμβουλές σου και θα εκτιμήσουν περισσότερο την ενθάρρυνση που τους παρέχεις.

Πώς να το κάνεις αυτό

- Συστήσου στους νέους Ninjas με το όνομά σου. Συζήτησε μαζί τους. Μάθε κάποια πράγματα για τους Ninjas και ποια είναι τα ενδιαφέροντά τους. Άκουσε πραγματικά τι έχουν να σου πουν και ασχολήσου μαζί τους. Τα ενδιαφέροντά τους μπορεί να οδηγήσουν σε μερικά καταπληκτικά έργα όταν έρθει ο καιρός!
- Όταν εργάζεσαι με έναν Ninja βοηθώντας τον στο έργο του, μη στέκεσαι από πάνω του. Κατέβα στο ίδιο επίπεδο είτε καθισμένος είτε σκύβοντας.
- Να είσαι ο εαυτός σου και να μοιράζεσαι σχετικές και κατάλληλες πληροφορίες για σένα στις συζητήσεις.
- Να ενδιαφέρεσαι ενεργά και να ενθουσιάζεσαι από την πρόοδο που κάνουν οι Ninjas στα έργα και τις δεξιότητές τους.
- Να επανέρχεσαι! Η αξιοπιστία σε βοηθάει να κερδίσεις την εμπιστοσύνη των Ninjas.



Προσπάθησε να μην αγγίζεις το πληκτρολόγιο!

Είναι δελεαστικό να δείξεις στους Ninjas πώς να λύσουν ένα πρόβλημα, να εμφανιστείς και απλώς να πληκτρολογήσεις τη λύση αντί για αυτούς. Αντιστάσου! Το να τους βοηθάς να βρουν την απάντηση στο πρόβλημα καθοδηγώντας τους με ερωτήσεις θα τους ωφελήσει περισσότερο μακροπρόθεσμα. Αν παρ' όλα αυτά, δεν βρίσκουν την απάντηση και αισθάνονται άσχημα, μπορείς να τους πεις τη λύση. Ακόμη και σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει οι ίδιοι να πληκτρολογήσουν τον απαραίτητο κώδικα!





Το κίνημα CoderDojo



Το κίνημα του CoderDojo



Το ήθος του CoderDojo

Αυτή η ενότητα περιγράφει το ήθος του CoderDojo - την προσέγγισή μας για το πώς δουλεύουμε μαζί σε ένα Dojo και στην κοινότητά μας και πώς επιδιώκουμε να επηρεάσουμε τον κόσμο.

Συνεργασία και ομαδική δουλειά

Κάθε άνθρωπος έχει τα δικά του δυνατά σημεία και το να μαθαίνουμε ο ένας από τον άλλον είναι ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του να εργαζόμαστε σε ομάδες. Συνιστούμε να ενθαρρύνεις τους Ninjas να εργάζονται σε ομάδες. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να κατανοήσουν τα δυνατά τους σημεία και να μάθουν να συνεργάζονται και να βοηθούν τους άλλους.

Ένας απλός τρόπος για να βοηθήσεις αυτή την προοπτική είναι να φροντίσεις ότι κάποιες φορές δύο ή τρεις Ninjas θα δουλεύουν στον ίδιο υπολογιστή, χρησιμοποιώντας εκ περιτροπής το πληκτρολόγιο.

Εργασία σε μικτές ομάδες

Οι ομάδες δεν χρειάζεται να είναι της ίδιας ηλικιακής ομάδας ή των ίδιων δεξιοτήτων, ανέμειξε τους Ninjas και δώσε σε όλους την

ευκαιρία να μάθουν και να αναπτυχθούν μέσα από τη συνεργασία σε ομάδες! Όλοι οι Ninjas θα πρέπει να έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν ηγετικές ικανότητες και να βοηθούν λιγότερο έμπειρους Ninjas σε ένα Dojo. Οι Ninjas ενθαρρύνονται να κάνουν φίλους και να γίνουν πρότυπα και mentors στο Dojo τους καθώς βελτιώνονται οι δεξιότητες προγραμματισμού τους.

Ισοτιμία φύλων

Η ποικιλομορφία μέσα στις ομάδες μπορεί να επιταχύνει την καινοτόμο σκέψη και τη δημιουργικότητα. Εάν είναι δυνατόν, προσπάθησε να διασφαλίσεις ότι οι ομάδες των Ninja δεν

αποτελούνται μόνο από το ένα φύλο, έτσι ώστε οι νέοι διαφορετικών φύλων να μπορούν να συνεργαστούν. Η ενθάρρυνση των συμμετεχόντων ενός Dojo να εργάζονται σε μικτές ομάδες είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να προωθηθεί η ποικιλομορφία και να αποθαρρυνθεί ο κοινωνικός αποκλεισμός.

Οι εθελοντές του CoderDojo σε ολόκληρο τον κόσμο καταβάλλουν ιδιαίτερη προσπάθεια για να εξασφαλίσουν ότι τα κορίτσια και οι νέες γυναίκες έχουν την ευκαιρία να μάθουν να δημιουργούν με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Η ενθάρρυνση των κοριτσιών να γίνουν youth mentors βοηθάει πολύ ώστε να συμμετάσχουν ακόμη περισσότερα κορίτσια στο Dojo.

Μπορείς να μάθεις περισσότερα σχετικά με τον τρόπο συμμετοχής των κοριτσιών στον οδηγό του CoderDojo *Ενδυνάμωση του μέλλοντος* που είναι διαθέσιμος στο dojo.soy/etf.

Εργασία με την κοινότητα CoderDojo

Τα Dojos θα πρέπει να εξετάσουν τη δυνατότητα δημιουργίας ομάδων με άλλα Dojos, πέρα από τα γεωγραφικά σύνορα. Αυτό όχι μόνο εισάγει την ανταλλαγή ιδεών χωρίς σύνορα και την εικονική μάθηση, αλλά ενισχύει την ποικιλομορφία στις ομάδες και τονίζει το διεθνή χαρακτήρα της κοινότητας.

Φορείς αλλαγής

Η τεχνολογία και ο προγραμματισμός ως εργαλεία για θετική αλλαγή

Οι Ninjas ενθαρρύνονται να εργάζονται σε αντικείμενα και έργα που εστιάζουν άμεσα. Πολλοί νέοι άνθρωποι ενθαρρύνονται ιδιαίτερα από έργα που εστιάζουν στην προστασία του περιβάλλοντος, στην ανταλλαγή γνώσεων, στην επίλυση ενός κοινωνικού προβλήματος, στην υποστήριξη μιας κοινότητας και σε θέματα γύρω από τη σωματική και πνευματική ευεξία. Εξέτασε το ενδεχόμενο να εισαγάγεις έργα που έχουν θετικό κοινωνικό, περιβαλλοντικό ή κοινοτικό αντίκτυπο για να βοηθήσεις τους Ninjas να εντοπίσουν ευκαιρίες να επηρεάσουν θετικά τον κόσμο γύρω τους.

Ενδυνάμωση των νέων

Στα Dojos σε όλο τον κόσμο, οι Ninjas ενισχύονται με δεξιότητες ζωής που θα τους βοηθήσουν να πετύχουν. Εκτός από την εκμάθηση της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας, οι Ninjas ενθαρρύνονται να παρουσιάσουν τα έργα τους και να υποστηρίξουν τους συνομηλίκους τους ώστε να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές δεξιότητές τους. Οι Ninjas αποκτούν αυτοπεποίθηση και μαθαίνουν να εμπιστεύονται τη δική τους κρίση κατευθύνοντας τη δική τους μάθηση και αναλαμβάνοντας την ευθύνη της εκπαίδευσης των συνομηλίκων τους.

Το CoderDojo είναι φιλικό και διασκεδαστικό

Το CoderDojo είναι λέσχη, όχι τάξη

Η ατμόσφαιρα σε ένα Dojo είναι διασκεδαστική και κοινωνική, και οι Ninjas έχουν την ευκαιρία να συνομιλήσουν και να συνεργαστούν. Προσπάθησε να αποφύγεις οι mentors να δίνουν οδηγίες μπροστά στην ομάδα και οι Ninjas να κάθονται και να ακούνε. Οι champions και οι mentors πρέπει να προσπαθούν να ενθαρρύνουν τις φιλίες



να σχηματιστούν στο Dojo τους δημιουργώντας ζευγάρια από Ninjas και να καθοδηγήσουν συζητήσεις μεταξύ όλων των νέων.

Οι λέσχες CoderDojo πραγματοποιούνται τακτικά, γεγονός που επιτρέπει συχνές ευκαιρίες για ανάπτυξη δεξιοτήτων και κοινωνικοποίηση, οφελώντας πολύ τους Ninjas. Δεν θα συμμετέχουν όλοι οι νέοι σε όλες τις συνεδρίες Dojo. Μερικοί έρχονται μία φορά, μερικοί περιστασιακά, άλλοι συμμετέχουν τακτικά. Οι νέοι είναι ευπρόσδεκτοι να συμμετάσχουν όποτε θέλουν, αν και ενθαρρύνονται να έρχονται τακτικά.

Όλοι οι ρόλοι σε ένα Dojo χρειάζονται και η αλληλεπίδραση μεταξύ των ανθρώπων σε όλους τους ρόλους είναι σημαντική. Οι mentors, οι champions και οι Ninjas είναι μαζί και πρέπει να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον, όλοι έχουν δικαίωμα να πουν την άποψή τους και όλοι πρέπει να τυγχάνουν σεβασμού.

Η ανατροφοδότηση πρέπει να είναι εποικοδομητική και θετική

Το να παίρνεις ρίσκα και να κάνεις λάθη είναι ζωτικής σημασίας για τη μάθηση, ειδικά όσον αφορά τον προγραμματισμό. Η αποτυχία είναι ένας από τους καλύτερους τρόπους για να μάθεις πώς να συνδυάζεις πράγματα. Βεβαιώσου ότι οι Ninjas το έχουν υπόψη τους αυτό και γνωρίζουν ότι ακόμα και οι καλύτεροι προγραμματιστές κάνουν λάθη μερικές φορές. Μερικές φορές οι Ninjas μπορεί να απογοητευθούν. Αυτό είναι εντάξει - βοήθησέ τους να το αντιμετωπίσουν με συμβουλές, υποστήριξη και ενθάρρυνση.

Όταν δίνεις ανατροφοδότηση, εξέτασε εάν είναι καλύτερο να το κάνεις εξατομικευμένα ή αν είναι καλύτερο να απευθύνεσαι σε ολόκληρη την ομάδα.



Αυτοδίδακτη μάθηση

Στα Dojos οι Ninjas ενθαρρύνονται να διερευνήσουν τον προγραμματισμό και τη δημιουργία με την τεχνολογία, εφαρμόζοντας αυτές τις δεξιότητες στα ενδιαφέροντά τους. Ενθαρρύνονται να αναπτύξουν δια βίου ικανότητες και πάθος για μάθηση.

Δώσε την ευκαιρία στους Ninjas να κατευθύνουν την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους επιλέγοντας οι ίδιοι τι θέλουν να μάθουν. Κάποιοι Ninjas μπορεί να χρειαστούν βοήθεια για να ανακαλύψουν τα ενδιαφέροντά τους: μην τους κάνεις προτάσεις, αντίθετα κάνε τους ερωτήσεις για να τους ενθαρρύνεις να σκεφτούν πράγματα και θέματα που τους αρέσουν, ώστε να συνειδητοποιήσουν για τι είναι παθιασμένοι.

Ενθάρρυνέ τους να προσπαθούν να βρουν οι ίδιοι τις απαντήσεις στις δικές τους απορίες στο διαδίκτυο, μετά από τους συνομηλίκους τους και, μόνο αν δεν τις βρουν, να απευθύνονται στους mentors. Θυμήσου την αρχή του “Ρώτησε τους τρεις, πριν από εμένα” της CoderDojo (δες σελίδα 22): Οι Ninjas πρέπει να ελέγξουν σε τρεις άλλες πηγές βοήθειας και πληροφοριών, προτού απευθυνθούν στους mentors τους.

Μάθηση μέσω έργων

Η εκμάθηση μέσω δημιουργίας έργου είναι μια διαφορετική προσέγγιση από την παρακολούθηση ενός προγράμματος σπουδών. Οι Ninjas καθοδηγούνται να μάθουν τα βασικά και στη συνέχεια ενθαρρύνονται να δουλέψουν στα δικά τους έργα. Με αυτόν τον τρόπο, προωθούν τη μάθηση με βάση αυτό που θέλουν να επιτύχουν, αντί να ακολουθούν μια προκαθορισμένη πορεία. Έτσι, το μαθησιακό τους ταξίδι πραγματοποιείται με το δικό τους ρυθμό και διαμορφώνεται από τις δικές τους ικανότητες και ενδιαφέροντα.

Ομοίως, οι Ninjas που εργάζονται στον ίδιο πόρο θα πρέπει να αισθάνονται ελεύθεροι να το κάνουν κτήμα τους και να παράγουν αποτελέσματα που τους αρέσουν: καθώς πολλοί Ninjas μπορεί να μαθαίνουν HTML, κάθε δικτυακός τόπος μπορεί να τους φαίνεται διαφορετικός. Το θέμα τους θα είναι ανάλογο με το τι ενδιαφέρει κάθε Ninja, και μπορεί να περιέχει διαφορετικές λειτουργίες με βάση τους στόχους του Ninja για το έργο του.

Δεν βασίζεται σε πρόγραμμα σπουδών

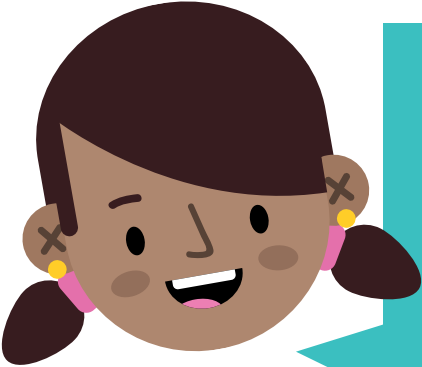
Οι Ninjas δεν υποχρεούνται να ακολουθήσουν μια καθορισμένη πορεία εκμάθησης. Εισάγονται σε ορισμένες έννοιες στον προγραμματισμό και στη συνέχεια ενθαρρύνονται να πειραματιστούν με το δικό τους ρυθμό. Οι Ninjas θέτουν τους δικούς τους στόχους με τη βοήθεια των mentors, οι οποίοι μπορούν επίσης να τους βοηθήσουν να επιλέξουν πόρους μάθησης για να υποστηρίξουν αυτούς τους στόχους. Κάποιοι Ninjas κινητοποιούνται από τη δημιουργία εφαρμογών σε ιστοσελίδες σε παιχνίδια, άλλοι θέλουν να εξερευνήσουν διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού. Μερικοί Ninjas είναι χαρούμενοι με το να συνεχίσουν να εργάζονται στο Scratch για ένα χρόνο, άλλοι όχι. Οι ατομικές διαδρομές μάθησης αναπτύσσονται, και αυτό είναι καλό.

Πολλά Dojos χρησιμοποιούν συστήματα επιβράβευσης, όπως ψηφιακά εμβλήματα (δες σελίδα 26), για να δώσουν κίνητρο στους Ninjas και να τους ανταμείψουν για την επιμέλεια, την επιμονή και την επίτευξη διαφορετικών επιπέδων δεξιοτήτων.



Ανοιχτής πρόσβασης και δωρεάν

Η συμμετοχή στο CoderDojo είναι πάντα δωρεάν

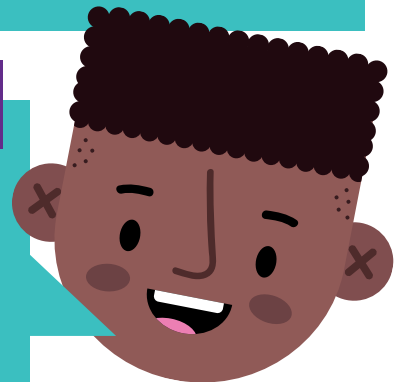


Είναι θεμελιώδους σημασίας για το ήθος του κινήματος CoderDojo ότι η συμμετοχή σε οποιοδήποτε Dojo, οπουδήποτε στον κόσμο, είναι δωρεάν, έτσι ώστε τα Dojos να μπορούν να είναι ανοιχτά και να μην αποκλείουν κανέναν που να θέλει να συμμετάσχει. Κανείς δεν θα απομακρυνθεί ή θα αποκλειστεί γιατί δεν μπορεί να έχει πρόσβαση σε μια λέσχη όπου θα μπορούσε να ανήκει και να μαθαίνει.

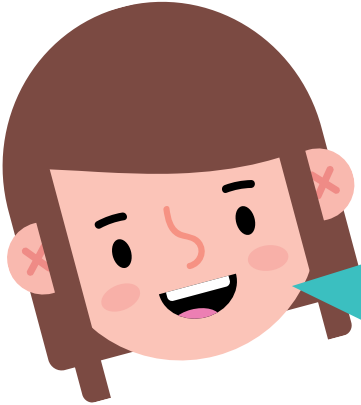
Οι mentors και οι γονείς δίνουν το χρόνο και τους πόρους τους σε εθελοντική βάση χωρίς χρέωση. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας για την ατμόσφαιρα σε ένα Dojo. Σε περίπτωση που το Dojo σου χρειάζεται κάποια χρηματοδότηση για ανάγκες όπως η ασφάλιση, ανάτρεξε στις συμβουλές για τη συγκέντρωση κεφαλαίων στη σελίδα 31.

Το CoderDojo είναι ανοιχτό σε όλους

Το CoderDojo είναι ανοιχτό για όλους και ενθαρρύνει την ποικιλομορφία. Όλοι οι νέοι, ανεξαρτήτως φύλου, κοινωνικής θέσης, θρησκείας, φυλής ή σεξουαλικού προσανατολισμού, είναι ευπρόσδεκτοι να συμμετέχουν στα Dojos.



Ενεργή ενθάρρυνση των κοριτσιών να ασχοληθούν με τον προγραμματισμό



Εκτιμάται ότι λιγότερο από το 20% των προγραμματιστών υπολογιστών παγκοσμίως είναι γυναίκες. Το CoderDojo στοχεύει να ενθαρρύνει περισσότερες νεαρές γυναίκες να συμμετέχουν στον προγραμματισμό και, μέσω της έκθεσης σε γυναικεία πρότυπα, να εξετάσουν μια σταδιοδρομία στον τομέα αυτό. Για περισσότερες συμβουλές σχετικά με τη συνεργασία με κορίτσια στο Dojo, δες τον οδηγό του CoderDojo *Ενδυνάμωση του μέλλοντος* στο dojo.soy/etf.

Ανοιχτής εκπαίδευσης

Το CoderDojo είναι ανοιχτή εκπαίδευση

Από την έναρξή του, το CoderDojo βασίστηκε σε ένα μοντέλο ανοιχτής εκπαίδευσης: ο καθένας οπουδήποτε μπορεί να δημιουργήσει ένα Dojo εφόσον λειτουργεί σύμφωνα με το ήθος και τις αξίες του CoderDojo.

Όλοι οι εθελοντές του CoderDojo αποτελούν μέρος του παγκόσμιου κινήματος και δικτύου ανοιχτής εκπαίδευσης CoderDojo. Όλοι ενθαρρύνονται να μοιραστούν τις ιδέες και τα επιτεύγματά τους με την κοινότητα. Δες τη σελίδα 47 για πληροφορίες σχετικά με την συμμετοχή στις συζητήσεις της κοινότητας στο διαδίκτυο.



Χρήση λογισμικού ανοιχτού κώδικα

Το CoderDojo ενθαρρύνει τους Ninjas να χρησιμοποιούν λογισμικό ανοιχτού κώδικα, το οποίο είναι δωρεάν.

Μέσα από τη χρήση εργαλείων ανοιχτού κώδικα, οι Ninjas μπορούν να μάθουν να συνεισφέρουν σε αυτά τα εργαλεία καθώς αναπτύσσονται οι ικανότητές τους στον προγραμματισμό, συμβάλλοντας έτσι στην κοινότητα, ενώ τους δίνεται η δυνατότητα να γίνουν ενεργοί δημιουργοί τεχνολογίας.



Η κοινότητα CoderDojo

Το κίνημα CoderDojo δεν θα υπήρχε χωρίς την κοινότητα CoderDojo: εθελοντές σε όλο τον κόσμο που δίνουν γενναιόδωρα το χρόνο τους για να λειτουργούν τα Dojos και να βοηθούν τους νέους να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους.

Ως μέλος αυτής της κοινότητας, έχεις ένα παγκόσμιο δίκτυο συναδέλφων εθελοντών που μπορείς να απευθυνθείς για ιδέες και συμβουλές, με τους οποίους μπορείς να συναντηθείς σε διεθνείς εκδηλώσεις CoderDojo και με τους οποίους μπορείς να διοργανώσεις τοπικές εκδηλώσεις CoderDojo για άλλους εθελοντές και για τους Ninjas.

Σύνδεση με την κοινότητα

Μπορείς να συνδεθείς απευθείας με την κοινότητα του CoderDojo και να μοιραστείς ιδέες και έμπνευση με τους συναδέλφους εθελοντές σου με το να:

- Συμμετέχεις στη ζωντανή συνομιλία στο παγκόσμιο κανάλι Slack του CoderDojo στο dojo.soy/slack
- Συμμετέχεις στα φόρουμ CoderDojo στην ιστοσελίδα του dojo.soy/forum
- Συμμετέχεις στην ομάδα CoderDojo στο Facebook στο dojo.soy/facebook

Επικοινωνία με συγκεκριμένο Dojo

Εάν θέλεις να επικοινωνήσεις με ένα συγκεκριμένο Dojo (ίσως για να τους ευχαριστήσεις για έναν χρήσιμο πόρο που έχουν δημιουργήσει), μπορείς να βρεις τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του και τους λογαριασμούς κοινωνικών μέσων του στη σελίδα καταχώρισης του Dojo, την οποία μπορείς να αναζητήσεις στο dojo.soy/find.



Εκδηλώσεις της κοινότητας

Η κοινότητα CoderDojo διοργανώνει δύο μεγάλες ετήσιες εκδηλώσεις - το Coolest Project και το DojoCon - το καθένα από τα οποία έχει περιφερειακές/εθνικές εκδόσεις και μια διεθνή έκδοση. Αν ενδιαφέρεσαι να οργανώσεις μια τοπική έκδοση, μπορείς να επικοινωνήσεις με το Ίδρυμα CoderDojo για λεπτομέρειες και υποστήριξη.

DojoCon

Αυτό είναι το ετήσιο συνέδριο των mentors του CoderDojo, σκοπός του οποίου είναι η ανταλλαγή νέων στοιχείων που έχουμε μάθει για τον καλύτερο τρόπο διεξαγωγής ενός Dojo, όπως μεθόδους καθοδήγησης, συναρπαστικές τεχνολογίες, έργα που μπορεί να θέλεις να δοκιμάσεις για το Dojo σου και πολλά άλλα.

Κάθε χρόνο το διεθνές DojoCon φιλοξενείται από ένα Dojo, με τους εθελοντές του Dojo να αναλαμβάνουν την ευθύνη της διοργάνωσης της εκδήλωσης. Αυτό σημαίνει ότι κάθε DojoCon έχει τη δική του μοναδική αίσθηση και χρονοδιάγραμμα!

Για λεπτομέρειες σχετικά με το επόμενο διεθνές DojoCon, δες dojocon.coderdojo.com.

Το Coolest Projects είναι η ετήσια εκδήλωση επίδειξης για Ninjas, όπου μπορούν να παρουσιάσουν το πιο εντυπωσιακό έργο που έχουν δημιουργήσει κατά το τελευταίο έτος στο δικό τους Dojo. Είναι μια φανταστική ευκαιρία γι' αυτούς να συναντήσουν μέλη της κοινότητας, να μοιραστούν ιδέες με άλλους Ninjas και, ανάλογα με την κλίμακα της εκδήλωσης Coolest Projects, πιθανόν να συναντήσουν ανθρώπους από τον τομέα των λογισμικών και των βιντεοπαιχνιδιών. Για λεπτομέρειες σχετικά με την επόμενη διεθνή εκδήλωση Coolest Projects, δες το coolestprojects.org



Περιφερειακοί φορείς

Οι περιφερειακοί φορείς είναι ομάδες από Dojos σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή, οι οποίες συνεργάζονται για την προώθηση και υποστήριξη του CoderDojo και για τη διοργάνωση εκδηλώσεων (όπως το περιφερειακό DojoCon, τα Coolest Projects κλπ) σε αυτή την περιοχή. Οι περιφερειακοί φορείς μπορούν να λειτουργούν είτε ως άτυπες ομάδες είτε ως οργανισμοί με επίσημη άδεια.

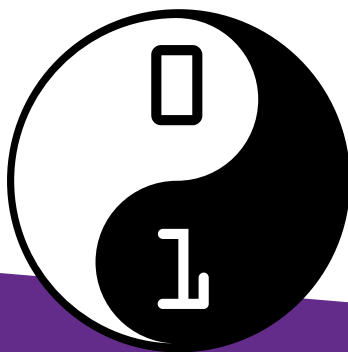
Άτυποι περιφερειακοί φορείς

Ομάδες που έχουν υπογράψει μνημόνιο συμφωνίας με το Ίδρυμα CoderDojo, αναγνωρίζοντάς τους ως το επίσημο όργανο της περιοχής αυτής και οι οποίες μπορεί να βρίσκονται στη διαδικασία να γίνουν μια επίσημη νομική οντότητα (π.χ. για να είναι σε θέση να χρηματοδοτήσουν τη λειτουργία των Dojos).

Επίσημοι περιφερειακοί φορείς

Ομάδες που έχουν υπογράψει μία τοπική άδεια με το Ίδρυμα CoderDojo. Με αυτή την άδεια παρέχεται στην ομάδα υποστήριξη από το Ίδρυμα και επιτρέπεται να λειτουργεί ως μη κερδοσκοπική με την ονομασία “CoderDojo [Όνομα Περιοχής]” στην περιοχή της. Το ίδρυμα τότε θα συνδέσει όλα τα νέα και επικυρωμένα Dojos στην περιοχή με αυτόν τον φορέα.





CoderDojo

Το Ίδρυμα CoderDojo είναι μια ομάδα που υποστηρίζει το κίνημα CoderDojo σε όλο τον κόσμο και το βοηθά να αναπτυχθεί. Προσπαθούμε να συνδέσουμε τα Dojos, τους εθελοντές Dojo και τους Ninjas και να διευκολύνουμε την έναρξη και λειτουργία των Dojos. Το πετυχαίνουμε αυτό παρέχοντας εργαλεία, περιεχόμενο και υποστήριξη για το κίνημα, όπως και υποστηρίζοντας μια σειρά διεθνών εκδηλώσεων της κοινότητας CoderDojo καθ' όλη τη διάρκεια του έτους, συμπεριλαμβανομένων του DojoCon και των Coolest Projects. Έχουμε έδρα το Δουβλίνο της Ιρλανδίας και πάντα χαιρόμαστε να μαθαίνουμε από τα Dojos σε όλο τον κόσμο σχετικά με τις εμπειρίες τους!

Τι κάνει το Ίδρυμα CoderDojo;

- Δημιουργούμε πόρους για εθελοντές (όπως αυτόν τον οδηγό!) και εκπαιδευτικό περιεχόμενο για τους Ninjas στα Dojos (δες coderdojo.org/resources), ώστε να μην χρειάζεται να δημιουργείς έργα κάθε εβδομάδα.
- Βοηθάμε την κοινότητα του CoderDojo χειριζόμενοι τα αιτήματα υποστήριξης, επαληθεύοντας τα νέα Dojos και καταχωρίζοντάς τα στον ιστότοπο του CoderDojo έτσι ώστε οι υποψήφιοι εθελοντές και οι Ninjas να μπορούν να τα βρουν.
- Παρέχουμε εργαλεία επικοινωνίας έτσι ώστε η κοινότητα να μπορεί να έρχεται σε επαφή online (για λεπτομέρειες, δες σελίδα 47).
- Διαπραγματευόμαστε και διαχειριζόμαστε εταιρικές συνεργασίες με διεθνείς οργανισμούς για να δημιουργήσουμε εργαλεία, πόρους και υποστήριξη για τα Dojos σε όλο τον κόσμο.
- Διαχειριζόμαστε το brand CoderDojo και εργαζόμαστε για να διαδώσουμε τη φιλοσοφία CoderDojo σε όλο τον κόσμο!

Επικοινωνία με το Ίδρυμα CoderDojo

Μπορείς να επικοινωνήσεις μαζί μας για οποιεσδήποτε απορίες έχεις, για σπουδαίες ιδέες που θέλεις να μοιραστείς ή ακόμα και για μία εντυπωσιακή ιστορία του CoderDojo που θα ήθελες να μας αναφέρεις στο coderdojo.com/contact.

Θα θέλαμε πολύ να σε ακούσουμε!



Μπορείς επίσης να μας βρεις
στο



X (@CoderDojo)

και στη



σελίδα του CoderDojo στο
Facebook

όπως επίσης και στα φόρουμ
της κοινότητας και στο



παγκόσμιο κανάλι του
CoderDojo στο Slack

(δες σελίδα 47 για
λεπτομέρειες).

Πρότυπα ηλεκτρονικού

Ζητώντας από μια τοπική επιχείρηση mentors

Νέο μήνυμα

Θέμα: Αναζήτηση mentors για το CoderDojo μας

Γεια σας,

Ετοιμάζω τη δημιουργία μίας δωρεάν λέσχης προγραμματισμού για νέους στην κοινότητά μας, στα πλαίσια του κινήματος CoderDojo.

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Υπάρχουν περισσότερες από 1600 λέσχες (Dojos) σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Σε ένα Dojo, οι νέοι πειραματίζονται με την τεχνολογία και μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν σε ένα διασκεδαστικό και χαλαρό περιβάλλον. Το CoderDojo δίνει στους νέους αυτοπεποίθηση, νέους φίλους και πολύτιμες δεξιότητες για το μέλλον και μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους για τα παιδιά που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν τέτοιες ευκαιρίες μάθησης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

Για να πετύχει το σκοπό του, ένα Dojo χρειάζεται mentors - ενήλικες εθελοντές, με ή χωρίς τεχνικές δεξιότητες - που παρέχουν υποστήριξη, καθοδήγηση και ενθάρρυνση για τους νέους να ολοκληρώσουν τα έργα τους και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. **Ελπίζω να μοιραστείτε αυτό το μήνυμα με το προσωπικό σας, προσφέροντάς τους την ευκαιρία να συνεισφέρουν στην κοινότητά τους, με το να γίνουν mentors του CoderDojo.**

Ο εθελοντισμός στο Dojo μας θα δώσει στο προσωπικό σας τη δυνατότητα να βελτιώσει τις ικανότητες προγραμματισμού, να βοηθήσει στη διαμόρφωση της νέας γενιάς ψηφιακών δημιουργών και να προσθέσει τη δραστηριότητα ως mentor εντός του CoderDojo στο βιογραφικό τους. Όλοι οι mentors ανεξαρτήτως επιπέδου δεξιοτήτων και υποβάθρου είναι καλοδεχούμενοι, και η πρακτική εμπειρία και η γνώση τους θα είναι εξαιρετικά επωφελείς για τους νέους μας.

Αυτή είναι μια σπουδαία ευκαιρία για το [όνομα της εταιρείας] όχι μόνο να συμμετέχει σε ένα παγκόσμιο κίνημα αλλά και να ενισχύσει τους δεσμούς της με την τοπική κοινότητα. Θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε θετικούς δεσμούς με τους νέους στην περιοχή σας - οι οποίοι θα αναλάβουν να επιλύσουν τα προβλήματα του μέλλοντος - και να περιορίσετε το υφιστάμενο κενό ψηφιακών δεξιοτήτων.

Μπορείτε να δείτε ένα βίντεο που δείχνει τι σημαίνει να είναι κανείς mentor σε ένα Dojo στο dojo.soy/letter-mentor-vid

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθεια που προσφέρετε στους νέους στην κοινότητά μας να βελτιώσουν την αυτοπεποίθηση και τις δημιουργικές τους δεξιότητες μαθαίνοντας παράλληλα να κατασκευάζουν εκπληκτικές δημιουργίες με την τεχνολογία. Εάν έχετε οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή επιθυμείτε να συμμετάσχετε εθελοντικά, στείλτε μας μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη διεύθυνση [ηλεκτρονική διεύθυνση Dojo].

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]



Ζητώντας από ένα εκπαιδευτικό ίδρυμα mentors

Νέο μήνυμα

Θέμα: Αναζήτηση mentors για το CoderDojo μας

Γεια σας,

Ετοιμάζω τη δημιουργία μίας δωρεάν λέσχης προγραμματισμού για νέους στην κοινότητά μας, στα πλαίσια του κινήματος CoderDojo.

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Υπάρχουν περισσότερες από 1600 λέσχες (Dojos) σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Σε ένα Dojo, οι νέοι πειραματίζονται με την τεχνολογία και μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν σε ένα διασκεδαστικό και χαλαρό περιβάλλον. Το CoderDojo δίνει στους νέους αυτοπεποίθηση, νέους φίλους και πολύτιμες δεξιότητες για το μέλλον και μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους για τα παιδιά που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν τέτοιες ευκαιρίες μάθησης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

Για να πετύχει το σκοπό του, ένα Dojo χρειάζεται mentors - ενήλικες εθελοντές, με ή χωρίς τεχνικές δεξιότητες - που παρέχουν υποστήριξη, καθοδήγηση και ενθάρρυνση για τους νέους να ολοκληρώσουν τα έργα τους και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Οι mentors με τη σειρά τους θα έχουν ευκαιρίες και οφέλη, όντας μέρος του κινήματος CoderDojo.

Ελπίζω να μοιραστείτε αυτό το μήνυμα με το προσωπικό και τους σπουδαστές σας, προσφέροντάς τους την ευκαιρία να συνεισφέρουν στην κοινότητά τους, με το να γίνουν mentors του CoderDojo.

Γιατί να γίνεις mentor;

Το να είναι κανείς mentor παρέχει στους εθελοντές μία σειρά από πολύτιμες νέες δεξιότητες και εμπειρίες:

- **Δεξιότητες επικοινωνίας:** Η αλληλεπίδραση με τους νέους και άλλους mentors επιτρέπει στους εθελοντές να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές δεξιότητές τους.
- **Δικτύωση:** Οι mentors θα έχουν την ευκαιρία να πραγματοποιήσουν επαφές με επαγγελματίες πληροφορικής.
- **Ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού:** Οι τεχνικές δεξιότητες των mentors αναπτύσσονται, δεδομένου ότι κάθε Dojo ασχολείται με πολλές γλώσσες προγραμματισμού από το επίπεδο των αρχάριων μέχρι των προχωρημένων.
- **Τοπική κοινότητα και εργασία για τη νεολαία:** Η καθοδήγηση θα προσφέρει στους εθελοντές την εμπειρία της συνεργασίας με τους νέους βοηθώντας παράλληλα την τοπική κοινότητα.
- **Επαγγελματική εξέλιξη:** Πολλές εταιρείες αναγνωρίζουν τη δραστηριότητα ενός mentor εντός του CoderDojo ως μια εξαιρετική προϋπηρεσία στην επαγγελματική εξέλιξη που περιγράφεται στο βιογραφικό ενός υποψηφίου. Ορισμένες εταιρείες που έχουν συνεργαστεί απευθείας με το CoderDojo είναι οι Microsoft, Salesforce, Accenture, Riot Games, Deloitte και Thomson Reuters.

Μπορείτε να δείτε ένα βίντεο που δείχνει τι σημαίνει να είναι κανείς mentor σε ένα Dojo στο dojo.soy/letter-mentor-vid

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθεια που προσφέρετε στους νέους στην κοινότητά μας να βελτιώσουν την αυτοπεποίθηση και τις δημιουργικές τους δεξιότητες μαθαίνοντας παράλληλα να κατασκευάζουν εκπληκτικές δημιουργίες με την τεχνολογία. Εάν έχετε οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή επιθυμείτε να συμμετάσχετε εθελοντικά, στείλτε μας μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη διεύθυνση [ηλεκτρονική διεύθυνση Dojo].

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]

Ενθάρρυνση των γονέων/κηδεμόνων να φέρουν τους νέους τους στο Dojo

Νέο μήνυμα

Θέμα: Συμμετοχή στην ελεύθερη λέσχη προγραμματισμού μας CoderDojo!

Αγαπητέ γονέα/κηδεμόνα,

Είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσουμε ότι θα [ξεκινήσουμε/επανεκκινήσουμε] τη δωρεάν λέσχη προγραμματισμού και ψηφιακής δημιουργίας στο [address] στις [Ιανουάριος 2018] και ψάχνουμε για νέους που ενδιαφέρονται να παρακολουθήσουν!

Οι συνεδρίες μας θα πραγματοποιούνται [κάθε Τετάρτη, αρχής γενομένης από τις 10 Ιανουαρίου 2018, και ώρες 18:00 έως 19:30].

Τι είναι το CoderDojo;

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα ανοικτής εκπαίδευσης που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού (Dojos) για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Σε ένα Dojo, οι νέοι μαθαίνουν να προγραμματίζουν και να αναπτύσσουν ιστοσελίδες, εφαρμογές, προγράμματα και παιχνίδια, κατασκευάζουν δημιουργίες με κώδικα και ηλεκτρονικά εξαρτήματα και πολλά άλλα. Τα μέλη συναντιούνται επίσης με ανθρώπους παρόμοιας νοοτροπίας, επιδεικνύουν αυτό στο οποίο εργάζονται και μπορούν να λάβουν μέρος σε εθνικές και διεθνείς εκδηλώσεις, όπως η εκδήλωση Coolest Projects (coolestprojects.org). Το CoderDojo κάνει τη μάθηση προγραμματισμού μια διασκεδαστική, κοινωνική και δημιουργική εμπειρία. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

- **Πώς να συμμετάσχω;** Η συμμετοχή είναι δωρεάν, εντούτοις **η εγγραφή είναι απαραίτητη ώστε να κατοχυρώσει το παιδί σας μια θέση**. Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του Dojo μας και καταχωρήστε το ενδιαφέρον σας κάνοντας κλικ στο κουμπί 'Συμμετοχή': [σύνδεσμος προς τη σελίδα Dojo στο Zen]. Κατόπιν, θα είστε σε θέση να κάνετε κράτηση και για τις επόμενες συνεδρίες του Dojo.
- **Τι πρέπει να φέρω στην εκδήλωση;** Όλα τα παιδιά πρέπει να φέρουν φορητό υπολογιστή. Σε περίπτωση που δεν μπορείτε να φέρετε ένα, έχουμε έναν μικρό αριθμό φορητών υπολογιστών που μπορούμε να δανείσουμε. Παρακαλώ να επισημάνετε ότι το παιδί σας χρειάζεται έναν από αυτούς τους υπολογιστές στην ενότητα «πρόσθετες σημειώσεις» κατά την κράτηση εισιτηρίου.
- **Είναι απαραίτητο να παρευρεθώ;** Ναι, τα παιδιά πρέπει να συνοδεύονται από γονέα/κηδεμόνα, ο οποίος υποχρεούται να παραμείνει στις εγκαταστάσεις κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Θα σας ζητηθεί να βοηθήσετε το παιδί σας ή τα παιδιά σας να ετοιμαστεί, αν και μετά από αυτό, οι εθελοντές mentors μας θα βοηθήσουν τα παιδιά σας στην εκμάθησή τους.

Πρέπει το παιδί μου ή εγώ να έχουμε προηγούμενες γνώσεις προγραμματισμού; Όχι, το Dojo είναι ανοιχτό και σε ανθρώπους που δεν έχουν καμία απολύτως γνώση και στους νέους που έχουν ήδη προγραμματίσει: έχουμε εξειδικευμένους mentors συμβούλους που θα βοηθήσουν με τεχνικές ερωτήσεις.

Σημειώστε ότι έχουμε περιορισμένο αριθμό θέσεων, οπότε μην ξεχνάτε να δηλώνετε το παιδί σας εκ των προτέρων για κάθε συνεδρία. Ανυπομονούμε να σας υποδεχτούμε στο Dojo μας!

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]



Ζητώντας υποστήριξη από μία τοπική επιχείριση

Νέο μήνυμα

Θέμα: Χορηγία για το CoderDojo μας

Γεια σας,

Ετοιμάζω τη δημιουργία μίας δωρεάν λέσχης προγραμματισμού για νέους στην κοινότητά μας, στα πλαίσια του κινήματος CoderDojo.

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Υπάρχουν περισσότερες από 1600 λέσχες (Dojos) που λειτουργούν σε όλο τον κόσμο, δημιουργώντας ευκαιρίες για τους νέους να πειραματιστούν με την τεχνολογία και να μάθουν πώς να προγραμματίζουν. Το CoderDojo δίνει στους νέους αυτοπεποίθηση, νέους φίλους και πολύτιμες δεξιότητες για το μέλλον και μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους για τα παιδιά που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν τέτοιες ευκαιρίες μάθησης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

[Μια πρόταση σχετικά με το Dojo που αναζητά υποστήριξη, περιλαμβάνει το πού λειτουργεί, πόσο συχνά και πόσοι νέοι συμμετέχουν.]

Τα Dojos διοργανώνονται και λειτουργούν από εθελοντές και από την έναρξη του κινήματος CoderDojo, όλα τα Dojos είναι εντελώς δωρεάν και ανοιχτά σε όλους τους νέους που επιθυμούν να συμμετάσχουν. Για να το επιτύχουν αυτό, τα Dojos βασίζονται στη γενναιόδωρη υποστήριξη των κοινοτήτων στις οποίες λειτουργούν. Ως εκ τούτου, επικοινωνούμε μαζί σας με την ελπίδα ότι θα μας βοηθήσετε να συνεχίσουμε [περιγράψτε γιατί χρειάζεστε χορηγία].

Η υποστήριξη του [όνομα του Dojo] είναι μια εξαιρετική ευκαιρία για [συμπλήρωσε το όνομα της εταιρείας] να συμμετάσχει και να συνεισφέρει στην τοπική μας κοινότητα.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους ο οργανισμός μας μπορεί να μας βοηθήσει:

- **Χορηγία σε είδος:** Αυτό μπορεί να είναι, για παράδειγμα, να επιτρέψετε τη φιλοξενία ενός Dojo στις εγκαταστάσεις σας ή να δωρίσετε παλιό εξοπλισμό για να υποστηρίξετε το CoderDojo μας.
- **Οικονομική χορηγία:** Μια χρηματική δωρεά για την κάλυψη συγκεκριμένων ή γενικών εξόδων του Dojo (για παράδειγμα για την κάλυψη ασφαλιστικών εξόδων)
- **Παροχή εθελοντών (mentors):** Για να βοηθήσουν τους νέους κατά τη διάρκεια των συνεδριών Dojo.

Υπάρχουν πολλά οφέλη για εσάς στο ενδεχόμενο χορηγίας προς το τοπικό μας CoderDojo:

- Το λογότυπό σας θα εμφανίζεται στη σελίδα καταχώρισής μας στην ιστοσελίδα του Ιδρύματος CoderDojo.
- Το λογότυπό σας και οι λεπτομέρειες θα εμφανίζονται στον ιστότοπο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του Dojo.
- Θα μπορείτε να αναφέρετε την υποστήριξή σας σε μια αυξανόμενη παγκόσμια πρωτοβουλία που υποστηρίζει τους ψηφιακούς δημιουργούς του μέλλοντος στα ενημερωτικά δελτία, εκθέσεις κ.λπ.

Σας ευχαριστούμε που αφιερώσατε το χρόνο να διαβάσετε αυτό το κείμενο. Εάν ενδιαφέρεστε να εμπλακείτε και να υποστηρίξετε το Dojo, επικοινωνήστε μαζί μου στο [ηλεκτρονική διεύθυνση Dojo].

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]

Ζητώντας υποστήριξη από έναν τοπικό κυβερνητικό φορέα

Νέο μήνυμα

Θέμα: Χορηγία για το CoderDojo μας

Γεια σας,

Ετοιμάζω τη δημιουργία μίας δωρεάν λέσχης προγραμματισμού για νέους στην κοινότητά μας, στα πλαίσια του κινήματος CoderDojo.

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Υπάρχουν περισσότερες από 1600 λέσχες (Dojos) σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Σε ένα Dojo, οι νέοι πειραματίζονται με την τεχνολογία και μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν σε ένα διασκεδαστικό και χαλαρό περιβάλλον. Το CoderDojo δίνει στους νέους αυτοπεποίθηση, νέους φίλους και πολύτιμες δεξιότητες για το μέλλον και μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους για τα παιδιά που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν τέτοιες ευκαιρίες μάθησης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

[Μια πρόταση σχετικά με το Dojo που αναζητά υποστήριξη, περιλαμβάνει το πού λειτουργεί, πόσο συχνά και πόσοι νέοι συμμετέχουν.]

Τα Dojos διοργανώνονται και λειτουργούν από εθελοντές και από την έναρξη του κινήματος CoderDojo, όλα τα Dojos είναι εντελώς δωρεάν και ανοιχτά σε όλους τους νέους που επιθυμούν να συμμετάσχουν. Ως εκ τούτου, απευθυνόμαστε σε εσάς για χορηγία.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους ο οργανισμός σας μπορεί να μας βοηθήσει:

- **Χορηγία σε είδος:** Θα μπορούσατε, για παράδειγμα, να επιτρέψετε τη χρήση των εγκαταστάσεών σας για να φιλοξενηθεί ένα Dojo ή να δωρίσετε παλιό εξοπλισμό για να υποστηρίξετε το CoderDojo.
- **Οικονομική χορηγία:** Μια χρηματική δωρεά για την κάλυψη συγκεκριμένων ή γενικών εξόδων του Dojo (για παράδειγμα για καλυφθούν έξοδα ασφάλισης).
- **Παροχή εθελοντών (mentors):** Να βοηθήσουν τους νέους κατά τη διάρκεια των συνεδριών Dojo.

Με τη βοήθειά σας, το Dojo θα μπορέσει να προσφέρει πολλά οφέλη στην κοινότητα:

- Δίνοντας στα παιδιά της περιοχής την ευκαιρία να μάθουν νέες δεξιότητες, ανεξάρτητα από το υπόβαθρό τους Έλκοντας τους νέους στην τεχνολογία, προωθώντας τη δημιουργικότητά τους, την καινοτόμο σκέψη και την επιχειρηματικότητα και δίνοντάς τους τη δύναμη να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να προκαλέσουν θετικές αλλαγές και να λύσουν προβλήματα στην κοινότητά τους
- Συνδέοντας ανθρώπους όλων των ηλικιών που μοιράζονται παρόμοια ενδιαφέροντα, επιτρέποντας τη δημιουργία νέων φιλικών σχέσεων στις οποίες οι άνθρωποι βοηθούν ο ένας τον άλλον, μοιράζονται τη γνώση και δημιουργούν κατασκευές μαζί
- Προωθώντας μια ισχυρότερη αίσθηση κοινότητας με το να επιτρέπουν τη δημιουργία θετικών σχέσεων σε διάφορες ηλικιακές ομάδες και γενιές

Σας ευχαριστούμε που αφιερώσατε το χρόνο να διαβάσετε αυτό το κείμενο. Εάν ενδιαφέρεστε να υποστηρίξετε το Dojo ή αν θέλετε να μάθετε περισσότερα σχετικά με το κίνημα CoderDojo, επικοινωνήστε μαζί μου στο [ηλεκτρονική διεύθυνση Dojo].

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]



Ζητώντας ένα χώρο για το Dojo σας

Νέο μήνυμα

Θέμα: Μπορείτε να παρέχετε τον χώρο σας για το CoderDojo μας;

Γεια σας,

Ετοιμάζω τη δημιουργία μίας δωρεάν λέσχης προγραμματισμού για νέους στην κοινότητά μας, στα πλαίσια του κινήματος CoderDojo.

Το CoderDojo είναι ένα παγκόσμιο, εθελοντικό κίνημα που διοργανώνει δωρεάν λέσχες προγραμματισμού για νέους ηλικίας 7-17 ετών. Υπάρχουν περισσότερες από 1600 λέσχες (Dojos) σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Σε ένα Dojo, οι νέοι πειραματίζονται με την τεχνολογία και μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν σε ένα διασκεδαστικό και χαλαρό περιβάλλον. Το CoderDojo δίνει στους νέους αυτοπεποίθηση, νέους φίλους και πολύτιμες δεξιότητες για το μέλλον και μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους για τα παιδιά που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν τέτοιες ευκαιρίες μάθησης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο coderdojo.com.

Θα οργανώσω και θα προωθήσω τη λέσχη, θα συγκεντρώσω την εθελοντική ομάδα των mentors και θα εξασφαλίσω ότι οι συνεδρίες λειτουργούν τακτικά. Ωστόσο, χρειάζομαι τη βοήθειά σας για να βρω ένα σπίτι για το Dojo. Θα ήσασταν πρόθυμοι να μας δώσετε ένα χώρο στις εγκαταστάσεις σας για χρονικό διάστημα [δύο ωρών] σε [εβδομαδιαία / μηνιαία] βάση; Στις συνεδρίες Dojo θα συμμετέχει ένας μικρός αριθμός εθελοντών, νέων και των γονέων/κηδεμόνων τους.

Γιατί να παραχωρήσετε το χώρο σας;

Ο χώρος σας θα γίνει κέντρο της τοπικής κοινότητας, όπου όλοι οι νέοι θα έχουν την ευκαιρία να κατασκευάσουν καταπληκτικές δημιουργίες με την τεχνολογία και να αναπτύξουν την αυτοπεποίθηση και τη δημιουργικότητά τους. Η έγκαιρη έκθεση σε αυτές τις θετικές εμπειρίες ενθαρρύνει τους νέους να ενδιαφέρονται για την τεχνολογία, την επιστήμη και τα μαθηματικά και να επιδιώξουν μια μελλοντική σταδιοδρομία σε αυτούς τους τομείς.

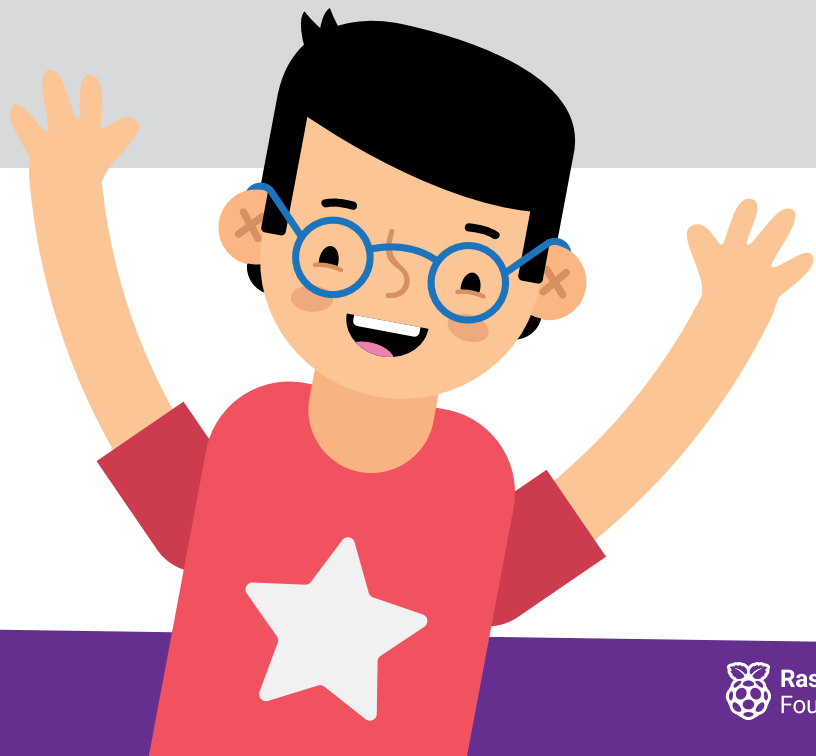
Μπορείτε να δείτε ένα βίντεο που δείχνει τι συμβαίνει σε μία συνεδρία Dojo στο dojo.soy/letter-dojovid

Θα ήμουν ευτυχής να συζητήσω αυτή την προοπτική περαιτέρω μαζί σας, οπότε παρακαλώ μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μου στη [διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου Dojo]. Είμαστε πολύ χαρούμενοι που πραγματοποιούμε αυτή τη δραστηριότητα και παρέχουμε εθελοντικά τον ελεύθερο χρόνο μας - το μόνο που χρειαζόμαστε είναι ένα σπίτι για το CoderDojo στην κοινότητά μας και πιστεύουμε ότι ο χώρος σας θα ταιριάζει απόλυτα.

Με εκτίμηση,

[Όνομα champion]

Champion, CoderDojo [όνομα Dojo]





CoderDojo



Εθελοντισμός με

Γιατί να γίνω εθελοντής σε ένα CoderDojo;

Το να βοηθάς τους νέους να αναπτύξουν νέες δεξιότητες και να διερευνήσουν τα όρια της δημιουργικότητά τους είναι πολύ ανταποδοτικό. Επίσης, είναι πολύ διασκεδαστικό!

Πώς

μπορώ

να

βοηθήσω

σε

ένα

Dojo;

Η λειτουργία ενός Dojo μπορεί να συνεπάγεται πολλή δουλειά. Υπάρχουν πολλοί τρόποι να βοηθήσεις ένα Dojo.

Θα μπορούσες να γίνεις mentor και να βοηθήσεις τους νέους να μάθουν να προγραμματίζουν. Για να βοηθήσεις τους αρχάριους, δεν χρειάζεται καν να έχεις τεχνικές δεξιότητες!

Θα μπορούσες να βοηθήσεις με τη προετοιμασία του χώρου και την καταγραφή συμμετοχής για τις συνεδρίες Dojo.

Θα μπορούσες να βοηθήσεις ένα Dojo να τονίσει την παρουσία του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή να δημιουργήσει την ιστοσελίδα του!



CoderDojo

CoderDojo.com



Πώς μπορώ να συμμετάσχω;

Βρες ένα Dojo στην περιοχή σου και επικοινωνήσε με τον διοργανωτή του Dojo (champion) για να προσφέρεις το χρόνο σου. Αν συμμετέχεις ήδη, για παράδειγμα ως γονέας, τότε απλώς ενημέρωσε τον champion για το ενδιαφέρον σου στην επόμενη συνεδρία Dojo!

Πώς μπορώ να βρω ένα Dojo;

Απλώς πήγαινε στο dojo.soy/volunteer και ακολούθησε τα βήματα για να βρεις ένα τοπικό Dojo!

Τι γίνεται αν δεν υπάρχει κάποιο Dojo κοντά

Μπορείς να δημιουργήσεις ένα! Πήγαινε στο dojo.soy/champion για να μάθεις περισσότερα και να ξεκινήσεις.



CoderDojo

vind ons op sociale media



/CoderDojo



@coderdojo



@CoderDojo



CoderDojo



Εισαγωγή στον προγραμματισμό και το CoderDojo

Τι είναι

προγραμματισμός

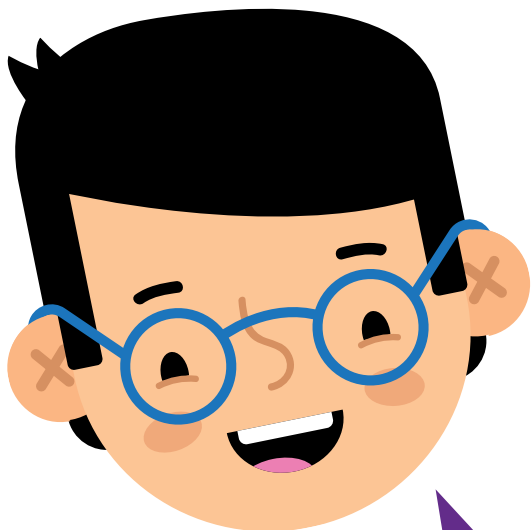


Η συγγραφή κώδικα ή προγραμματισμός με τη βοήθεια υπολογιστών είναι η ικανότητα να λαμβάνουμε ένα πρόβλημα και να δημιουργούμε ένα σύνολο οδηγιών - το οποίο ονομάζουμε πρόγραμμα - ώστε να επιλύσει αυτό το πρόβλημα ένας υπολογιστής. Τα προγράμματα υπολογιστών μπορούν να είναι οτιδήποτε από απλά προγράμματα που προσθέτουν δύο αριθμούς, μέχρι ολοκληρωμένες ιστοσελίδες, βιντεοπαιχνίδια ή εφαρμογές.



CoderDojo

CoderDojo.com



Τι

συμβαίνει

σε ένα Dojo

Σε ένα Dojo μπορείς να κάνεις ένα σωρό εντυπωσιακά πράγματα! Εκτός από τον προγραμματισμό, θα μπορούσες να σχεδιάζεις βιντεοπαιχνίδια ή ιστοσελίδες, να δημιουργείς εκπληκτικά γραφικά, να υλοποιείς ηλεκτρονικά κυκλώματα ή ρούχα υψηλής τεχνολογίας ή ακόμα να δημιουργείς και να επεξεργάζεσαι ταινίες και μουσική! Βασικά, οτιδήποτε σχετίζεται με τους υπολογιστές με οποιονδήποτε τρόπο!

Επίσης, θα συνεργάζεσαι με άλλους συμμετέχοντες στο Dojo, παρουσιάζοντας το εντυπωσιακό υλικό που δημιουργείς στο Dojo ή σε εκδηλώσεις επίδειξης και μόλις μάθεις καλά το αντικείμενό σου, μπορείς να ξεκινήσεις να καθοδηγείς και τους άλλους συμμετέχοντες!

Πως
συμμετέχω
σε ένα Dojo

Αν θέλεις να συμμετάσχεις σε ένα Dojo στην περιοχή σου, απλώς πήγαινε στο dojo.soy/join για να μάθεις πώς!



CoderDojo



Find us on social media



/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)

Δραστηριότητες εξοικείωσης

1

Η γέφυρα

Παίκτες: ολόκληρη η ομάδα

Πόροι

- Ένα κομμάτι κορδόνι αρκετό μακρύ για να σταθεί πάνω ολόκληρη η ομάδα

Οδηγίες

Κάθε παίκτης πρέπει να σταθεί στο κομμάτι του κορδονιού, τη «γέφυρα». Μπορούν να αφήσουν ένα πόδι εκτός της γέφυρας. Αν βγάλουν και τα δύο πόδια από τη γέφυρα, πέφτουν! Για να επιτραπεί η διέλευση της γέφυρας, η ομάδα πρέπει να το οργανώσει με συγκεκριμένη σειρά (για παράδειγμα αλφαβητικά, ανά ημερομηνία γέννησης) χωρίς να πέσει κάποιος από τη γέφυρα.

Στόχοι/αποτελέσματα

Αυτό το παιχνίδι ενθαρρύνει την επικοινωνία και την ομαδικότητα. Μία συζήτηση μετά το παιχνίδι όσον αφορά το να σκέφτονται και τους συμπαίκτες τους εκτός από τον εαυτό τους (για παράδειγμα να κάνουν στην άκρη για να αφήσουν τους ανθρώπους να περάσουν) και μία δεύτερη προσπάθεια αξίζουν τον κόπο.



2

Ρομποτικός λαβύρινθος

Παίκτες: Οι Ninjas μπορούν να δουλέψουν σε ομάδες ή μεμονωμένα

Πόροι

- Μερικά τετραγωνικά μέτρα χώρου για περπάτημα
- Κολλητική ταινία, κορδονιών ή άλλα αντικείμενα με τα οποία μπορείς να κάνεις το περίγραμμα ενός λαβύρινθου ή να τον κατασκευάσεις ή να δημιουργήσεις ένα μονοπάτι στο πάτωμα
- Χαρτί και στυλό ή μολύβια

Οδηγίες

Χρησιμοποιώντας την ταινία ή άλλα αντικείμενα, δημιούργησε μια διαδρομή ή έναν λαβύρινθο στο πάτωμα. Όρισε έναν mentor να ενεργεί ως ρομπότ. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι το ρομπότ να καθοδηγηθεί προς το τέλος του μονοπατιού. Οι Ninjas γράφουν μια σειρά οδηγιών για να ακολουθήσει το ρομπότ. Ο mentor που ενεργεί ως ρομπότ πρέπει να ακολουθήσει τις οδηγίες κατά γράμμα, χωρίς να κάνει υποθέσεις σχετικά με το περιεχόμενο ή το τι υπονοείται. Η άσκηση μπορεί να χρειαστεί να επαναληφθεί μερικές φορές για να φτάσει το ρομπότ με επιτυχία στο τέλος! Οι Ninjas μπορούν επίσης να επιλέξουν να δοκιμάσουν οι ίδιοι τις οδηγίες τους καθώς τις γράφουν.

Στόχοι/αποτελέσματα

Αυτό το παιχνίδι δείχνει ότι οι υπολογιστές δεν μπορούν να «σκέφτονται» από μόνοι τους, αλλά λειτουργούν ακριβώς ακολουθώντας συγκεκριμένες οδηγίες (που είναι ο κώδικας). Οι Ninjas επινοούν ουσιαστικά τη δική τους γλώσσα προγραμματισμού όταν γράφουν τις οδηγίες τους για το ρομπότ. Θα μάθουν τη σημασία του να είναι συγκεκριμένες και λεπτομερείς - μπορεί συχνά να είναι αστείο να βλέπουν πώς οι οδηγίες μπορούν να παρερμηνευθούν όταν τηρούνται κατά γράμμα. Επιπλέον, θα ανακαλύψουν με φυσικό τρόπο την επαναλαμβανόμενη διαδικασία δοκιμής του κώδικα, την επιδιόρθωσή του και τη δοκιμή του ξανά.



3

Το κοινωνικό δίκτυο απλής τεχνολογίας

Παίκτες: ολόκληρη η ομάδα

Πόροι

- Χαρτί και στυλό ή μολύβια
- 'Προφίλ κοινωνικού δικτύου': φύλλα με μερικά πεδία για πληροφορίες και αριθμό 'ανταλλαγών'. ιδέες για τα πεδία:
 1. Όνομα
 2. Χρώμα καλτσών
 3. Ζώδιο
 4. Αγαπημένο θέμα
 5. Αγαπημένη ιστοσελίδα

Οδηγίες

Μέρος πρώτο

- Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν φύλλα προφίλ κοινωνικής δικτύωσης
- Βρείτε άλλους που έχουν κοινό ένα από τα στοιχεία 2-5 στο φύλλο τους και βάλτε τους να υπογράψουν δίπλα σε αυτό το στοιχείο
- «Νικητής» είναι ο πρώτος που έχει τέσσερις υπογραφές, δηλαδή τους περισσότερους φίλους!

Μέρος δεύτερο

- Βρείτε κάποιον άλλο του οποίου το προφίλ έχει κοινό ένα στοιχείο με το δικό σας και ανταλλάξτε φύλλα προφίλ
- Βρείτε κάποιον άλλο (όχι το ίδιο άτομο όπως πριν!) του οποίου το προφίλ έχει ένα κοινό στοιχείο με το δικό σας και ανταλλάξτε τα φύλλα προφίλ
- Επαναλάβετε και μετρήστε τις ανταλλαγές σας!

Στόχοι/αποτελέσματα

Καλύτερη γνωριμία μεταξύ των συμμετεχόντων



4

Lingo Bingo

Παίκτες: ολόκληρη η ομάδα

Πόροι

- Στυλό και φύλλα Lingo Bingo
- Προαιρετικά: συσκευασία γλυκών/αυτοκόλλητων ως βραβείο

Για τα φύλλα του Lingo Bingo:

Επικόλλησε τις λέξεις-κλειδιά παρακάτω (ή πρόσθεσε τις δικές σου) σε μια γεννήτρια φύλλων Bingo για να δημιουργήσεις μια ποικιλία καρτών Bingo για τους συμμετέχοντες στο Dojo. Μια καλή τοποθεσία για να γίνει αυτό δωρεάν είναι το dojo.soy/lingo, αλλά υπάρχουν πολλά άλλα.

HTML, IoT, Embedding, Site map, UI, Ανάπτυξη front-end, βάση δεδομένων, Python, JavaScript, WordPress, NodeJS, Raspberry Pi, Arduino, PHP, Ruby, Scratch, CSS3, C++, Στοιχείο, Meta, Opening και closing tags, Git, MySQL, Minecraft, Ανάπτυξη back-end, API, App, Σύνταξη, Bug, Λογισμικό, Επεξεργαστής κειμένου, Version control, Web server, Caching, Cloud computing, Firewall, Router

Οδηγίες

Κάθε άτομο παίρνει ένα φύλλο Lingo Bingo. Ένας mentor φωνάζει τις λέξεις-κλειδιά με τυχαία σειρά, και οι Ninjas σημειώνουν κάθε λέξη που έχουν στο φύλλο τους, όπως ακριβώς συνήθως κάνουν για το Bingo. Ο Νίντζα που σημειώνει και τις τέσσερις λέξεις στις γωνίες του φύλλου, την πρώτη γραμμή, και στη συνέχεια όλες τις λέξεις στο πλέγμα του, κερδίζει.

Για να προσθέσεις ένα ακόμη επίπεδο δυσκολίας στο παιχνίδι, μπορείς να ζητήσεις από τον Ninja να εξηγήσει (με απλά λόγια) κάθε λέξη που αναφέρεται.

Μετά το παιχνίδι, μπορείς να ενθαρρύνεις τους Ninjas να ψάξουν τι σημαίνουν οι φράσεις για να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις.

Στόχοι/αποτελέσματα

Βοηθώντας τους νέους να εξοικειωθούν με την ορολογία του προγραμματισμού.

5

Τουρνουά 'Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί'

Παίκτες: ολόκληρη η ομάδα

Πόροι

Κατανόηση των γειτόνων - αυτό το παιχνίδι διαρκεί μόνο ένα λεπτό, αλλά μπορεί να προκαλέσει αρκετή φασαρία!

Οδηγίες

Όλοι παίζουν ένα παιχνίδι "Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί" εναντίον ενός τυχαίου αντιπάλου. Ο νικητής γίνεται «πρωταθλητής» και ο ηττημένος βγαίνει εκτός και γίνεται «υποστηρικτής». Κάθε πρωταθλητής βρίσκει γρήγορα έναν άλλο πρωταθλητή και παίζει άλλο ένα παιχνίδι, ενώ οι υποστηρικτές πρέπει να πανηγυρίζουν και να φωνάζουν το όνομα του πρωταθλητή τους. Οι ηττημένοι πρωταθλητές γίνονται υποστηρικτές. Μετά από δύο νίκες, ένας πρωταθλητής έχει τρεις υποστηρικτές. Μετά την τρίτη νίκη, έχουν επτά. Γρήγορα απομένουν δύο πρωταθλητές, ο καθένας με περίπου το μισό του Dojo του να φωνάζει το όνομά του.

Στόχοι/αποτελέσματα

Αυτό το παιχνίδι είναι πραγματικά για τους υποστηρικτές. Ως μέλος μιας ομάδας, μπορεί να μην γίνεται πάντα αυτό που θέλεις, αλλά θα πρέπει να συμμετάσχεις και να εργάζεσαι σκληρά για την ομάδα ανεξάρτητα αν η ιδέα σου έχει επιλεγεί ή όχι!



Online Πόροι

Αυτές είναι ιστοσελίδες που έχουμε χρησιμοποιήσει ή ότι έχουμε ακούσει θετικές αναφορές από την κοινότητα και αυτό μπορούν να σε βοηθήσουν στον προγραμματισμό και τη λειτουργία του Dojo.

Φυσικά, μπορείς επίσης να ελέγξεις τους online πόρους που δημιουργούνται από το Ίδρυμα CoderDojo και από την κοινότητα CoderDojo στο coderdojo.com/resources. Εκεί θα βρεις έργα και μαθήματα για όλα αυτά τα αντικείμενα.

Έννοιες προγραμματισμού

hourofcode.com	Μια συλλογή από σύντομες εισαγωγικές ασκήσεις προγραμματισμού που καλύπτουν μια ποικιλία γλωσσών προγραμματισμού και μπορούν να τις κάνουν οι Ninjas σε ένα πρόγραμμα περιήγησης. Περιλαμβάνει πολλά δημοφιλή θέματα, όπως Frozen, Star Wars, Minecraft κλπ
blockly-games.appspot.com	Μια συλλογή παιχνιδιών με βάση τα μπλοκ που μπορούν να παιχτούν στο πρόγραμμα περιήγησης για να διδαχτούν βασικές έννοιες προγραμματισμού.
code.org	Εξαιρετικά δομημένα μαθήματα βασισμένα σε προγράμματα περιήγησης που ξεκινούν από απλό προγραμματισμό βάσει μπλοκ και καταλήγουν σε HTML, CSS και JavaScript.

Scratch

projects.raspberrypi.org	Πολλά έργα με οδηγίες βήμα-προς-βήμα που είναι κατάλληλα για αρχάριους έως προχωρημένους Ninjas.
scratch.mit.edu	Η επίσημη ιστοσελίδα της Scratch. Περιλαμβάνει μια έκδοση του Scratch που βασίζεται σε πρόγραμμα περιήγησης, μια δωρεάν, offline έκδοση που μπορεί να γίνει download, πολλά παραδείγματα και μια συλλογή μαθημάτων.



HTML / CSS (ιστοσελίδες)

projects.raspberrypi.org	Πολλά έργα με οδηγίες βήμα-προς-βήμα που είναι κατάλληλα για αρχάριους έως προχωρημένους Ninjas.
khanacademy.org	Η ενότητα υπολογιστών περιλαμβάνει αρκετά μαθήματα που ξεκινάνε από την εισαγωγή σε HTML και CSS σε συνδυασμό με JavaScript και καταλήγουν σε διαδραστικές ιστοσελίδες και παιχνίδια.
codecademy.com	Διαδραστικά μαθήματα που βασίζονται σε προγράμματα περιήγησης. Ορισμένα τμήματα των μαθημάτων χρειάζεται να αγοραστούν, αλλά πολλά μπορούν να γίνουν δωρεάν.
freecodecamp.org	Απλά, διαδραστικά μαθήματα που οδηγούν σε μεγαλύτερα έργα. Το υλικό οργανώνεται σε κατανοητά μαθήματα με επίκεντρο την επαγγελματική σταδιοδρομία.
w3schools.com	Απλά, εκπαιδευτικά προγράμματα προγραμματισμού ιστοσελίδων με παραδείγματα, με ενσωματωμένους επεξεργαστές για δοκιμή του κώδικα. Έχει επίσης πλήρη αναφορά γλωσσών.
codecombat.com	Διδάσκει προγραμματισμό διαδραστικά με τη μορφή ενός παιχνιδιού όπου ξεκινάς με τον χαρακτήρα σου μια αναζήτηση για τη συλλογή πολύτιμων λίθων και την καταπολέμηση εχθρών. Διατίθεται η επιλογή της συνδρομής, αλλά μεγάλο μέρος της ιστοσελίδας μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν.
code.org	Εκπαιδευτικά προγράμματα βασισμένα σε μπλοκ που εξελίσσονται σε HTML, CSS και JavaScript.

JavaScript (διαδραστικές ιστοσελίδες)

projects.raspberrypi.org	Πολλά έργα με οδηγίες βήμα-προς-βήμα που είναι κατάλληλα για αρχάριους έως προχωρημένους Ninjas.
khanacademy.org	Η ενότητα υπολογιστών περιλαμβάνει διάφορα μαθήματα JavaScript.
codecademy.com	Διαδραστικά μαθήματα που βασίζονται σε προγράμματα περιήγησης. Ορισμένα τμήματα των μαθημάτων χρειάζεται να αγοραστούν, αλλά πολλά μπορούν να γίνουν δωρεάν.
freecodecamp.org	Απλά, διαδραστικά μαθήματα που οδηγούν σε μεγαλύτερα έργα. Το υλικό οργανώνεται σε κατανοητά μαθήματα με επίκεντρο την επαγγελματική σταδιοδρομία.
w3schools.com	Απλά, εκπαιδευτικά προγράμματα προγραμματισμού ιστοσελίδων με παραδείγματα, με ενσωματωμένους επεξεργαστές για δοκιμή του κώδικα. Έχει επίσης πλήρη αναφορά γλωσσών.
codecombat.com	Διδάσκει προγραμματισμό διαδραστικά με τη μορφή ενός παιχνιδιού όπου ξεκινάς με τον χαρακτήρα σου μια αναζήτηση για τη συλλογή πολύτιμων λίθων και την καταπολέμηση εχθρών. Διατίθεται η επιλογή της συνδρομής, αλλά μεγάλο μέρος της ιστοσελίδας μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν.
code.org	Εκπαιδευτικά προγράμματα βασισμένα σε μπλοκ που εξελίσσονται σε HTML, CSS και JavaScript.
jshero.net	Μάθε τις έννοιες προγραμματισμού μέσω σύντομων ασκήσεων όπου ο κώδικάς σου δοκιμάζεται. Διατίθεται στα αγγλικά και τα γερμανικά, αλλά και ως εφαρμογή Android.
s2js.com	Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο σε πρόγραμμα περιήγησης που ξεκινάει από Scratch και καταλήγει σε JavaScript.

Εφαρμογές Android

appinventor.mit.edu/

Ένα εργαλείο που βασίζεται σε μπλοκ για την ανάπτυξη εφαρμογών Android. Έχουμε εκπαιδευτικό περιεχόμενο για αυτό το εργαλείο διαθέσιμο στην ιστοσελίδα πόρων του CoderDojo.

www.appinventor.org/jbridge

Μια βιβλιοθήκη Java που βοηθά τους προγραμματιστές να μετακινηθούν από το App Inventor με βάση το μπλοκ στην ανάπτυξη εφαρμογών Android Studio με βάση το κείμενο.

Εφαρμογές iOS

apple.com/everyone-can-code

Η συλλογή δωρεάν ηλεκτρονικών βιβλίων και εφαρμογών της Apple για εκμάθηση προγραμματισμού για το iOS.

Υλικό

projects.raspberrypi.org

Πολλά έργα με οδηγίες βήμα-προς-βήμα που είναι κατάλληλα για αρχάριους έως και προχωρημένους Ninjas που εργάζονται με το **Raspberry Pi**.

arduino.cc/tutorial

Παραδείγματα και εκπαιδευτικά προγράμματα για το Arduino. Γράψε τον κώδικα στον online επεξεργαστή και μεταφόρτωσέ τον στη συσκευή σου

learn.adafruit.com

Εκπαιδευτικά προγράμματα για ποικίλες συσκευές υλικού (συμπεριλαμβανομένων των Raspberry Pi και Arduino), με ή χωρίς πρόσθετα εξαρτήματα Adafruit.



Python

projects.raspberrypi.org

Πολλά έργα με οδηγίες βήμα-προς-βήμα που είναι κατάλληλα για αρχάριους έως προχωρημένους Ninjas.

[codecademy.com](https://www.codecademy.com)

Διαδραστικά μαθήματα που βασίζονται σε προγράμματα περιήγησης. Ορισμένα τμήματα των μαθημάτων χρειάζεται να αγοραστούν, αλλά πολλά μπορούν να γίνουν δωρεάν.

[codecombat.com](https://www.codecombat.com)

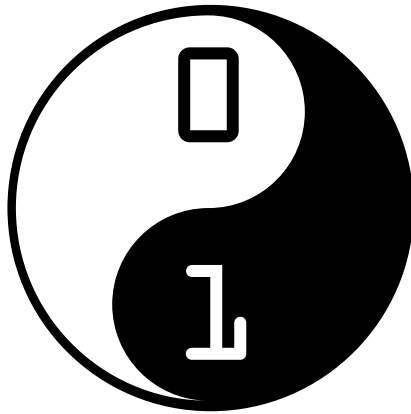
Διδάσκει προγραμματισμό διαδραστικά με τη μορφή ενός παιχνιδιού όπου ξεκινάς με τον χαρακτήρα σου μια αναζήτηση για τη συλλογή πολύτιμων λίθων και την καταπολέμηση εχθρών. Διατίθεται η επιλογή της συνδρομής, αλλά μεγάλο μέρος της ιστοσελίδας μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν.

Unity

unity3d.com/learn/tutorials

Τα επίσημα εκπαιδευτικά προγράμματα της Unity για την ανάπτυξη παιχνιδιών.





CoderDojo



CoderDojo

Find us on social media:



/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)