

# CoderDojo のメンターとして活動するために

## 当日のメンタリングに関して

### ① 初めての子

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

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

#### イ) やりたいものがない

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

普段どの程度 PC に触れているか、趣味嗜好、他の課外活動の有無などヒアリングしつつ話し合って決める。  
（10～15 分ほどインターネットで調べさせるでも良いと思う。  
やることが決まったら、簡単な課題・作例などを提示する。そこも自力で出来そうなら任せる。  
なんでもかんでも与えようとしない。なんでも自分で調べる習慣をつけさせる！）

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

#### ロ) やってみたいけど何をしたいのかわからない

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

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

例) 「○○○という名前を聞いたことがあるので、とりあえずそれをやりたい」

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

#### ハ) やりたいことがある：そのまま作業

### ② 2 回目以降の子

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

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



① マニュアルを見ながら初参加者の応対



② 簡単な個別サポート



③ メンタリング全般



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



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



⑥ 中長期的なゴールの指標となる手本を提示

## Dojo 開始前までに予習しておくこと（「すること一覧」順）

### ① マニュアルを見ながら初参加者の対応



#### （必要なら）初心者向けワークショップ手順書・教材作り

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

### ② 簡単な個別サポート



#### ワークショップ手順書の通読、各ツールの基本操作の予習

Scratch、Code.org、HTML/CSS/JavaScript、Ruby、Python…etc.

### ③ メンタリング全般



特にないが強いて言うなら、家族や職場の同僚やクライアントなどの会話の中で練習する。  
ポイントは「**今すぐ食べられる魚を与えるより魚の釣り方を教えよ**」と  
**求められたからと言っていつまでも課題を与え続け**ないこと。

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

### ④ ニンジャが新しい課題に取り組む前に関連する手本を提示



#### 手本作り

制作担当者は、自身の負担にならないよう、使えるリソースは大いに活用する。

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



#### 事前に練習

### ⑥ 中長期的なゴールの指標となる手本を提示



#### 手本の準備（既存リソースを流用または自作）

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

（本来は、**何度も参加しているニンジャがこの役割をするのがベスト**）