

Filles Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint est un « avant-goût » du club Girls Code It Better. En effet, lors d'une seule rencontre de 3 ou 4 heures, les filles participantes se voient offrir l'opportunité de s'impliquer dans un petit défi et de découvrir le potentiel créatif de la technologie à travers la création d'un produit numérique original et personnalisé.

Les objectifs de GCIB Sprint sont les suivants :

- **Apprentissage pratique** : démonstration d'un exemple concret de ce qui peut être créé avec la technologie
- **Développement de la créativité** : permettre aux filles de participer à une activité créative épanouissante
- **Autonomisation numérique** : donner aux filles la chance de jouer avec la technologie créative

Les piliers de GCIB Sprint sont les suivants :

- **Durée de 3 ou 4 heures** pour donner un goût pas trop complexe mais captivant de l'expérience
- **présence de 2 entraîneurs** pour assurer le soutien à toutes les filles participantes ; au moins 1 des 2 entraîneurs doit avoir une expérience spécifique dans le domaine technologique créatif pertinent
- **20 filles participantes âgées de 11 à 14 ans**. Il est possible d'étendre l'initiative aux filles âgées de 14 à 19 ans, mais ce groupe d'âge nécessite une planification plus complexe. Les participants peuvent déjà avoir des compétences avancées, ce qui rend nécessaire l'élaboration d'activités plus complexes et l'implication de ressources supplémentaires pour assurer un niveau adéquat de défi et d'apprentissage.
- Un véritable défi donne le coup d'envoi du travail et exige que les filles conçoivent et construisent une solution originale, et pas seulement exécutent et copient des commandes
- La technologie et les outils technologiques sont utilisés comme un moyen créatif et non comme une fin (il ne s'agit pas d'un « cours de codage » mais d'un « club de créativité numérique »)
- **Les Girls Code It Better Sprints peuvent être organisés à la fois en ligne et en personne.**

Créez votre Girls Code It Better Sprint

Conception d'un Girls Code It Better Sprint

- **Domaine technologique**. Choisissez le domaine technologique et l'outil que vous souhaitez proposer aux filles. Pour les clubs en ligne, nous recommandons de privilégier la programmation, la réalité virtuelle ou la modélisation 3D car ils sont plus faciles à gérer à distance.
- **Entraîneurs**. Identifiez 2 entraîneurs qui seront en mesure de guider les filles lors du Sprint GCIB. Au moins l'un des deux entraîneurs doit avoir de solides compétences dans le domaine technologique choisi. Le deuxième entraîneur doit avoir des compétences dans le domaine éducatif avec la tranche d'âge des filles participantes.
- **Défi**. Avec l'aide des entraîneurs, choisissez un petit défi concret qui est captivant et engageant pour les filles. Quelques exemples qui vous aideront à mieux comprendre ce que nous entendons par défi :

- o Créez un quiz interactif pour aider ceux qui ne connaissent pas l'Italie à la découvrir
 - o Créez un produit qui vous permet de ranger votre bureau ou votre poste de travail
 - o Créer une galerie/musée dédiée à un personnage historique bien connu
- Exemple. Demandez aux entraîneurs de créer un petit produit qui peut être utilisé comme exemple de solution au défi initial. Rappelez-vous toujours que les filles ne sont peut-être pas familières avec le domaine technologique, il sera donc essentiel de leur montrer un exemple.

Dans le cadre du Girls Code It Better Sprint, choisir le bon défi est essentiel, c'est pourquoi nous indiquons certaines des caractéristiques fondamentales d'un « bon » défi : les 3A du défi

- **Actif** : Il doit permettre aux filles de créer activement et pas seulement de jouer.
- **Attrayant** : Il doit être captivant pour les filles de les impliquer et de les attirer
- **Authentique** : il doit s'agir de la création d'un projet réel qui répond à un besoin authentique, et non à une problématique générique et « scolaire ».

Organiser un Girls Code It Better Sprint

o **Date et heure.** Choisissez une date et une heure pour votre GCIB Sprint en consultation avec les entraîneurs. Essayez de choisir un jour de la semaine et un moment qui permet au plus grand nombre possible de filles de participer.

o **Emplacement.** Choisissez de faire votre Girls Code It Better Sprint en ligne ou en personne dans un lieu physique. S'il s'agit d'une connexion en ligne, créez une salle Google Meet (ou similaire) et notez le lien. Si l'événement se déroule en personne, choisissez un endroit facilement accessible et qui permet à 20 filles de travailler confortablement.

o **Outils.** Préparez tout ce dont vous avez besoin pour votre GCIB Sprint. Si ce sera en ligne, les entraîneurs et les filles devront disposer d'un appareil avec accès à Internet, d'un microphone et d'une webcam. Si c'est en personne, vous aurez besoin d'un écran tactile pour les entraîneurs, d'un appareil pour chaque fille et d'une connexion Internet pour connecter les appareils. Vous pouvez choisir de demander aux filles d'apporter leur propre appareil, mais ce sera plus complexe à connecter et à gérer. Selon le domaine technologique choisi, d'autres outils matériels peuvent être nécessaires, ex : 3D imprimante.

o **Recrutement.** Faites connaître l'initiative par le biais de publications et d'affiches sur les réseaux sociaux. Diffusez l'initiative auprès de la communauté locale, des écoles et des publics cibles sur les médias sociaux en leur demandant de la partager également. Indiquez une méthode d'inscription (par exemple via un formulaire Google que vous avez préparé ou par téléphone). N'oubliez pas de demander une adresse e-mail pour envoyer des informations détaillées. À ce stade, vous pouvez demander aux parents l'autorisation de prendre des photos, en suivant les directives légales de leur pays.

o **Rappel.** À l'approche de la date du Sprint du GCIB, un e-mail est envoyé à tous les participants inscrits pour leur rappeler le rendez-vous et leur indiquer comment participer. Par exemple, le lien Google Meet et l'équipement nécessaire pour le Sprint en ligne ou des instructions spécifiques pour se rendre à l'emplacement physique. Indiquez un numéro de téléphone de référence pour tout problème ou demande.

Réalisation d'un Girls Code It Better Sprint

1. **Bienvenue.** Les entraîneurs accueillent les filles dans l'espace physique ou dans l'espace en ligne, aidant les filles qui peuvent avoir des difficultés à accéder ou à trouver l'emplacement.
2. **Présentation.** Les entraîneurs se présentent en montrant qui ils sont et leur expérience. Ils peuvent utiliser certaines diapositives qu'ils ont préparées ou montrer leur travail.
3. **Implication.** Ils posent aux filles quelques questions d'introduction pour leur permettre de se présenter et de briser la glace. À ce stade, il est également possible de faire travailler les filles déjà avec les appareils en proposant des activités simples comme la création d'un petit avatar numérique. Cela leur permettra également de connecter les appareils au réseau Wi-Fi.
4. **Lancement du défi.** Les entraîneurs expliquent aux filles en quoi consiste le défi et qu'elles devront créer un produit-solution au défi lancé.
5. **Exemple.** Les entraîneurs peuvent suggérer aux participants de « jouer » avec le modèle d'exemple qu'ils ont préparé pour les aider à comprendre ce qu'ils peuvent créer et à avoir une base pour la réalisation.
6. **Accès.** Les entraîneurs donnent aux filles des instructions sur la façon d'accéder à l'outil technologique choisi. À ce stade, les entraîneurs donnent également un bref aperçu de l'outil pour aider les filles à naviguer dans l'environnement créatif.
7. **De base.** Les entraîneurs guident les filles dans la création de la base du produit à partir de l'exemple de modèle. Cette phase est importante car elle permet aux filles de découvrir les commandes de base et de commencer à créer un produit.
8. **Personnalisation.** À partir de la base créée, les filles personnalisent leur produit en ajoutant des détails originaux, en modifiant certaines caractéristiques du produit et en ajoutant leurs propres idées.
9. **Partage.** Chaque fille pourra montrer aux autres participantes son produit original en utilisant l'écran de la classe ou le partage d'écran dans le cas des clubs en ligne. Les autres participants pourront donner leur avis.

Exemples de conception

Défi	Produit	Outil
Création d'un jeu vidéo pointer-cliquer pour protéger l'environnement	Jeu vidéosimple programmé avec des déchets qui « volent » et doivent être attrapés	Makecode Arcade
Créez une histoire programmée qui raconte la vie d'une femme éminente dans le domaine de la science. et la technologie	Une histoire en mises en scène (style théâtral) qui raconte l'histoire de la femme choisie	Égratignure ou Makecode Arcade
Créez un quiz interactif pour aider ceux qui ne connaissent pas l'Italie à la découvrir	Quiz interactif avec des questions sur l'Italie (une partie de narration peut être ajoutée comme exemple précédent)	Égratignure ou Scratch pour CS Premier
Créer une galerie/musée dédiée à un personnage historique bien connu	Musée virtuel avec une mise en scène de la vie d'un personnage (si le niveau d'expertise et de temps permettant, il peut également être connecté à la modélisation 3D)	Minecraft ou Cospaces Edu
Créez une visite virtuelle pour découvrir un lieu spécifique en Italie	Visite virtuelle simple à 360° avec l'un des lieux emblématiques	Minecraft ou Cospaces Edu
Créez un produit qui vous permet de ranger votre bureau ou votre poste de travail	Pot à crayons et porte-gomme à emboîter sur une base	Tinkercad ou SketchUp (en anglais)
Créer un produit qui représente un caractère important pour la science et la technologie	Avatar 3D d'un personnage historique avec un modèle représentant un ou plusieurs des Découvertes	Tinkercad ou SketchUp (en anglais)
Créez un produit qui vous permet de découvrir un monument italien	Petit diorama avec monument historique stylisé et le cadre	Tinkercad ou SketchUp (en anglais)