

Kızlar Daha İyi Kod Yazıyor Sprinti

Girls Code It Better Sprint, Girls Code It Better kulübünün bir "tadı"dır. Aslında 3 veya 4 saatlik tek bir toplantıda, katılımcı kızlara küçük bir meydan okumaya katılma ve orijinal ve kişiselleştirilmiş bir dijital ürün yaratarak teknolojinin yaratıcı potansiyelini keşfetme fırsatı sunuluyor.

GCIB Sprint'in hedefleri şunlardır:

- **Uygulamalı öğrenme:** teknoloji ile nelerin yaratılabileceğine dair somut bir örnek göstermek
- **Yaratıcılık Geliştirme:** kızların tatmin edici bir yaratıcı aktiviteye katılmalarına izin vermek
- **Dijital Güçlendirme:** Kız Çocuklarına Yaratıcı Teknolojiyle Oyun Oynama Şansı Vermek

GCIB Sprint'in temel direkleri şunlardır:

- Çok karmaşık olmayan ancak sürükleyici bir deneyim sunmak için 3 veya 4 saatlik bir süre.
- Katılımcı tüm kızlara destek sağlamak için 2 koçun varlığı; 2 koçtan en az birinin ilgili yaratıcı teknolojik alanda özel deneyimi olmalıdır.
- 11-14 yaş aralığında 20 katılımcı kız. Girişimin 14-19 yaş aralığındaki kızlara da genişletilmesi mümkün, ancak bu yaş grubu daha karmaşık bir planlama gerektiriyor. Katılımcılar zaten ileri düzey becerilere sahip olabilir, bu da yeterli düzeyde zorluk ve öğrenme sağlamak için daha karmaşık etkinlikler geliştirmeyi ve ek kaynaklar sağlamayı gerekli kılar.
- Gerçek bir zorluk, çalışmanın başlangıcıdır ve kızların sadece komutları uygulayıp kopyalamalarını değil, özgün bir çözüm tasarımlarını ve oluşturmalarını gerektirir.
- Teknoloji ve teknolojik araçlar bir amaç olarak değil, yaratıcı bir araç olarak kullanılır ("bir kodlama kursu" değil, bir "dijital yaratıcılık kulübü").
- Kızlar Daha İyi Kodluyor Sprintleri hem çevrimiçi hem de şahsen düzenlenebilir.

Kızlarınızı Kodlayın Daha İyi Sprint Yapın

Daha İyi Bir Kız Kodlama Sprinti Tasarlamak

Teknolojik alan. Kızlara önermek istediğiniz teknolojik alanı ve aracı seçin. Çevrimiçi kulüpler için, uzaktan yönetimi daha kolay olduğu için programlama, sanal gerçeklik veya 3B modellemeye öncelik vermenizi öneririz.

Koçlar. GCIB Sprint'i sırasında kızlara rehberlik edebilecek iki koç belirleyin. İki koçtan en az birinin seçilen teknoloji alanında güçlü becerilere sahip olması gerekir. İkinci koçun, katılımcı kızların yaş grubuyla aynı eğitim alanında becerilere sahip olması gerekir.

Meydan Okuma. Koçların yardımıyla, kızlar için ilgi çekici ve ilgi çekici, küçük ve somut bir meydan okuma seçin. Meydan okumadan ne kastettiğimizi daha iyi anlamana yardımcı olacak bazı örnekler: İtalya'yı bilmeyenlerin keşfetmesine yardımcı olacak etkileşimli bir sınav oluşturun

Masanızı veya çalışma alanınızı düzenlemenizi sağlayacak bir ürün oluşturun

Tanınmış bir tarihi şahsiyete adanmış bir galeri/müze oluşturun

Örnek. Koçlardan, ilk zorluğa bir çözüm örneği olarak kullanılabilecek küçük bir ürün oluşturmalarını isteyin. Kızların teknoloji alanına aşina olmayabileceğini unutmayın, bu yüzden onlara bir örnek göstermeniz çok önemli olacaktır.

Kızlar Daha İyi Kodla Sprint'inde doğru zorluğu seçmek çok önemlidir, bu nedenle "iyi" bir zorluğun temel özelliklerinden bazılarını belirtiyoruz: zorluğun 3A'sı

Aktif: Kızların sadece performans göstermelerini değil, aktif olarak yaratmalarını da sağlamalıdır.

Çekici: Kızları dahil etmek ve cezbetmek için büyüleyici olmalıdır.

Özgün: Genel ve "eğitsel" bir sorun değil, özgün bir ihtiyaca hitap eden gerçek bir projenin oluşturulmasıyla ilgili olmalıdır.

Kızlar İçin Daha İyi Kodlama Sprint'i Düzenlemek

o Tarih ve Saat. GCIB Sprint'iniz için koçlarla görüşerek bir tarih ve saat seçin. Haftanın mümkün olduğunca çok kızın katılımına olanak tanıyan bir gününü ve saatini seçmeye çalışın.

o Yer. Girls Code It Better Sprint'inizi çevrimiçi mi yoksa fiziksel bir mekanda mı yapacağınızı seçin. Çevrimiçi olarsa, bir Google Meet (veya benzeri) odası kurun ve bağlantıyı yazın. Yüz yüze olarsa, kolayca ulaşılabilen ve 20 kızın rahatça çalışabileceği bir yer seçin.

o Araçlar. GCIB Sprint'iniz için ihtiyacınız olan her şeyi hazırlayın. Çevrimiçi olarsa, koçların ve kızların internet erişimi olan bir cihaza, bir mikrofona ve bir web kamerasına ihtiyacı olacaktır. Yüz yüze olarsa, koçlar için bir dokunmatik ekrana, her kız için bir cihaza ve cihazları bağlamak için bir internet bağlantısına ihtiyacınız olacaktır. Kızlardan kendi cihazlarını getirmelerini isteyebilirsiniz, ancak bağlanması ve yönetilmesi daha karmaşık olacaktır. Seçilen teknolojik alana bağlı olarak, 3D yazıcı gibi başka donanım araçları da gerekebilir.

o İşe Alım. Girişimi sosyal medya gönderileri ve posterler aracılığıyla duyurun. Girişimi sosyal medyada yerel topluluklara, okullara ve hedef kitlelere duyurun ve onlardan da paylaşımlarını isteyin. Bir kayıt yöntemi belirtin (örneğin, hazırladığınız bir Google Formu aracılığıyla veya telefonla). Ayrıntılı bilgi göndermek için bir e-posta adresi istemeyi unutmayın. Bu aşamada, ülkelerinin yasal yönergelerine uygun olarak velilerden fotoğraf çekmek için izin isteyebilirsiniz.

o Hatırlatma. GCIB Sprint tarihine yakın bir zamanda, tüm kayıtlı katılımcılara randevuyu hatırlatan ve nasıl katılacaklarını belirten bir e-posta gönderilir. Örneğin, çevrimiçi Sprint için Google Meet bağlantısı ve gerekli ekipmanlar veya fiziksel konuma ulaşmak için özel talimatlar. Herhangi bir sorun veya talep için bir referans telefon numarası belirtin.

Kızlar İçin Daha İyi Kodlama Sprint'i Yapmak

- 1. Hoşgeldiniz.** Koçlar, kızları fiziksel alanda veya çevrimiçi alanda karşılayarak, konuma erişmekte veya konumu bulmakta zorluk çekebilecek kızlara yardımcı olur.
- 2. Sunum.** Koçlar kim olduklarını ve deneyimlerini göstererek kendilerini tanıtır. Hazırladıkları bazı slaytları kullanabilir ya da çalışmalarını gösterebilirler.
- 3. Katılım.** Kızlara kendilerini tanıtmaları ve buzları kırmaları için bazı giriş soruları sorarlar. Bu aşamada, küçük bir dijital avatar oluşturmak gibi basit aktiviteler önererek kızların halihazırda cihazlarla çalışmasını sağlamak da mümkündür. Bu aynı zamanda cihazları Wi-Fi ağına bağlamalarına da izin verecektir.
- 4. Mücadeleyi başlatmak.** Koçlar, kızlara zorluğun ne olduğunu ve başlatılan meydan okuma için bir ürün-çözüm yaratmaları gerektiğini açıklar.
- 5. Bir örnek.** Koçlar, katılımcılara ne yaratabileceklerini anlamalarına yardımcı olmak ve başarı için bir temel oluşturmak için hazırladıkları örnek model ile "oynadıklarını" önerebilirler.
- 6. Erişim.** Antrenörler, kızlara seçilen teknolojik araca nasıl erişecekleri konusunda talimatlar verir. Bu aşamada koçlar, kızların yaratıcı ortamda gezinmelerine yardımcı olmak için araç hakkında kısa bir genel bakış da sunar.
- 7. Taban.** Koçlar, örnek modelden başlayarak ürünün temelini oluşturmada kızlara rehberlik eder. Bu aşama önemlidir çünkü kızların temel kontrolleri keşfetmesine ve bir ürün yaratmaya başlamasına olanak tanır.
- 8. Kişiselleştirme.** Kızlar, oluşturulan tabandan başlayarak orijinal detaylar ekleyerek, ürünün bazı özelliklerini değiştirerek ve kendi fikirlerini ekleyerek ürünlerini kişiselleştiriyorlar.

9. **Paylaşım.** Her kız, diğer katılımcılara sınıf ekranını kullanarak veya çevrimiçi kulüpler söz konusu olduğunda ekran paylaşımını kullanarak orijinal ürünlerini gösterebilecek. Diğer katılımcılar geri bildirimde bulunabilecektir.

Tasarım Örnekleri

Meydan okumak	Ürün	Alet
Çevreyi korumak için bir İşaretle ve Tıkla video oyunu oluşturma	"Uçan" ve yakalanması gereken çöplerle programlanmış basit bir video oyunu	Makecode (Kodlama Yap) Pasaj
Bilimde önde gelen bir kadının hayat hikayesini anlatan programlanmış bir hikaye oluşturun ve teknoloji İtalya'yı bilmeyenlerin keşfetmesine yardımcı olmak için etkileşimli bir test oluşturun	Seçilen kadının hikayesini anlatan sahnelerde (tiyatro tarzı) bir hikaye İtalya ile ilgili sorular içeren etkileşimli bilgi yarışması (önceki örnek olarak bir anlatım bölümü eklenebilir) Bir karakterin hayatının aşamalı bir anlatımına sahip sanal müze (uzmanlık ve zaman düzeyi izin verir, ayrıca 3D modellemeye de bağlanabilir)	Çizik veya Makecode (Kodlama Yap) Pasaj Çizik veya CS için Scratch Birinci
Tanınmış bir tarihi şahsiyete adanmış bir galeri/müze oluşturun	İkonik yerlerden biriyle basit 360 sanal tur	Minecraft veya Ortak Alanlar Edu Minecraft veya Ortak Alanlar Edu
Masanızı veya iş istasyonunuzu düzenlemenize olanak tanıyan bir ürün oluşturun	Kalemlik ve silgi tutucu bir tabanda birbirine oturur	Tinkercad veya Eskiz Yukarı
Bilim ve teknoloji için önemli bir karakteri temsil eden bir ürün yaratın	Bir model ile tarihi bir karakterin 3D avatırı karakterin bir veya daha fazlasını temsil etmek Keşif	Tinkercad veya Eskiz Yukarı
Bir İtalyan anıtını keşfetmenizi sağlayan bir ürün yaratın	Stilize tarihi anıt ile küçük diorama ve ayar	Tinkercad veya Eskiz Yukarı