

Meisjes Code Het Beter Sprint

GirlsCode It Better Sprint is een "voorproefje" van de Girls Code It Better-club. In **een enkele bijeenkomst van 3 of 4 uur** krijgen de deelnemende meisjes namelijk de kans om mee te doen met een kleine uitdaging en het creatieve potentieel van technologie te ontdekken door de creatie van een origineel en gepersonaliseerd digitaal product.

De doelen van GCIB Sprint zijn:

- **Hands-on leren:** een concreet voorbeeld demonstreren van wat er met technologie kan worden gecreëerd
- **Creativiteitsontwikkeling:** meisjes laten deelnemen aan een bevredigende creatieve activiteit
- **Digital Empowerment:** meisjes een kans geven om te spelen met creatieve technologie

De pijlers van GCIB Sprint zijn:

- **duur van 3 of 4 uur** om een niet al te complex maar boeiend voorproefje van de ervaring te geven
- **Aanwezigheid van 2 coaches** om ondersteuning te garanderen aan alle deelnemende meisjes; ten minste 1 van de 2 coaches moet specifieke ervaring hebben met het relevante creatieve technologische gebied
- **20 deelnemende meisjes van 11-14 jaar.** Het is mogelijk om het initiatief uit te breiden tot meisjes van 14-19 jaar, maar deze leeftijdsgroep vereist een complexere planning. Deelnemers kunnen al over geavanceerde vaardigheden beschikken, waardoor het noodzakelijk is om complexere activiteiten te ontwikkelen en extra middelen in te zetten om een adequaat niveau van uitdaging en leren te garanderen.
- Een echte uitdaging begint het werk en vereist dat de meisjes een originele oplossing ontwerpen en bouwen, niet alleen opdrachten uitvoeren en kopiëren
- Technologie en technologische hulpmiddelen worden gebruikt als creatief middel en niet als doel (het is geen "programmeercursus" maar een "digitale creativiteitsclub")
- **Girls Code It Better Sprints kunnen zowel online als persoonlijk worden georganiseerd.**

Maak je Girls Code It Better Sprint

Het ontwerpen van een meisjescode die het beter is Sprint

- **Technologisch gebied.** Kies het technologische gebied en de tool die je aan de meisjes wilt voorstellen. Voor de online clubs raden we aan om prioriteit te geven aan programmeren, virtual reality of 3D-modellering, omdat ze gemakkelijker op afstand te beheren zijn.
- **Coaches.** Duid 2 coaches aan die de meisjes kunnen begeleiden tijdens de GCIB Sprint. Ten minste één van de twee coaches moet sterke vaardigheden hebben in het gekozen technologische gebied. De tweede coach moet vaardigheden hebben op onderwijsgebied met de leeftijdsgroep van de deelnemende meisjes.
- **Uitdaging.** Kies met behulp van de coaches een kleine, concrete uitdaging die boeiend en boeiend is voor de meisjes. Enkele voorbeelden die u zullen helpen beter te begrijpen wat we bedoelen met uitdaging:

- o Maak een interactieve quiz om degenen die Italië niet kennen te helpen het te ontdekken
- o Creëer een product waarmee u uw bureau of werkplek kunt opruimen o Creëer een galerij/museum gewijd aan een bekende historische figuur
- Voorbeeld. Vraag de coaches om een klein product te maken dat kan worden gebruikt als voorbeeld van een oplossing voor de eerste uitdaging. Onthoud altijd dat de meisjes misschien niet bekend zijn met het technologische gebied, dus het is essentieel om ze een voorbeeld te laten zien.

Binnen de Girls Code It Better Sprint is het kiezen van de juiste challenge essentieel, dus geven we enkele van de fundamentele kenmerken van een "goede" challenge aan: de 3A's van de challenge

- **Actief:** Het moet meisjes in staat stellen actief te creëren en niet alleen op te treden.
- **Aantrekkelijk:** Het moet voor meisjes boeiend zijn om ze te betrekken en te verleiden
- **Authentiek:** het moet gaan om de creatie van een echt project dat inspeelt op een authentieke behoefte, niet op een generiek en "scholastisch" probleem.

Het organiseren van een Girls Code It Better Sprint

o **Datum en tijd.** Kies in overleg met de coaches een datum en tijd voor je GCIB Sprint. Probeer een dag van de week en een tijd te kiezen waarop zoveel mogelijk meisjes kunnen deelnemen.

o **Locatie.** Kies of je je Girls Code It Better Sprint online of persoonlijk op een fysieke locatie wilt doen. Als het online zal zijn, stel dan een Google Meet (of vergelijkbare) kamer in en noteer de link. Als het persoonlijk zal zijn, kies dan een plek die gemakkelijk te bereiken is en waar 20 meisjes comfortabel kunnen werken.

o **Gereedschap.** Bereid alles voor wat je nodig hebt voor je GCIB Sprint. Als het online is, hebben coaches en meisjes een apparaat met internettoegang, een microfoon en een webcam nodig. Als het persoonlijk is, heb je een touchscreen nodig voor de coaches, een apparaat voor elk meisje en een internetverbinding om de apparaten aan te sluiten. Je kunt ervoor kiezen om de meisjes te vragen hun eigen apparaat mee te nemen, maar het zal complexer zijn om verbinding te maken en te beheren. Afhankelijk van het gekozen technologische gebied kunnen andere hardwaretools nodig zijn, e.g. 3D printer.

o **Werving.** Maak het initiatief bekend via posts en posters op sociale media. Verspreid het initiatief onder de lokale gemeenschap, scholen en doelgroepen op sociale media door hen te vragen het ook te delen. Geef een registratiemethode aan (bijvoorbeeld via een Google-formulier dat u hebt opgesteld of telefonisch). Vergeet niet om een e-mailadres te vragen om gedetailleerde informatie te verzenden. In dit stadium kunt u ouders om toestemming vragen om foto's te maken, volgens de wettelijke richtlijnen van hun land.

o **Herinnering.** Dicht bij de GCIB Sprint-datum stuur je een e-mail naar alle geregistreerde deelnemers om hen te herinneren aan de afspraak en aan te geven hoe ze kunnen deelnemen. bijv. Google Meet-link en benodigde apparatuur voor online Sprint of specifieke instructies om naar de fysieke locatie te gaan. Geef een referentietelefoonnummer op voor eventuele problemen of verzoeken.

Het uitvoeren van een meisjescode die het beter sprint

1. **Welkom.** Coaches verwelkomen meisjes in de fysieke ruimte of in de online ruimte en helpen meisjes die moeite hebben om toegang te krijgen tot of het vinden van de locatie.
2. **Presentatie.** Coaches stellen zich voor door te laten zien wie ze zijn en wat hun ervaring is. Ze kunnen enkele dia's gebruiken die ze hebben voorbereid of hun werk laten zien.
3. **Betrokkenheid.** Ze stellen de meisjes een aantal inleidende vragen om hen in staat te stellen zichzelf voor te stellen en het ijs te breken. In dit stadium is het ook mogelijk om de meisjes al met de apparaten te laten werken door eenvoudige activiteiten voor te stellen, zoals het maken van een kleine digitale avatar. Hierdoor kunnen ze de apparaten ook verbinden met het Wi-Fi-netwerk.
4. **De uitdaging lanceren.** De coaches leggen de meisjes uit waar de challenge op speelt en dat ze een product-oplossing moeten creëren voor de gelanceerde challenge.
5. **Voorbeeld.** Coaches kunnen de deelnemers voorstellen dat ze "spelen" met het voorbeeldmodel dat ze hebben opgesteld om hen te helpen begrijpen wat ze kunnen creëren en een basis te hebben voor de prestatie.
6. **Toegang.** Coaches geven de meisjes instructies over hoe ze toegang kunnen krijgen tot het gekozen technologische hulpmiddel. In dit stadium geven coaches ook een kort overzicht van de tool om de meisjes te helpen bij het navigeren door de creatieve omgeving.
7. **Basis.** Coaches begeleiden de meisjes bij het creëren van de basis van het product, uitgaande van het voorbeeldmodel. Deze fase is belangrijk omdat het de meisjes in staat stelt de basisbediening te ontdekken en te beginnen met het maken van een product.
8. **Personalisatie.** Uitgaande van de gecreëerde basis, personaliseren de meisjes hun product door originele details toe te voegen, enkele kenmerken van het product aan te passen en hun eigen ideeën toe te voegen.
9. **Delen.** Elk meisje kan de andere deelnemers hun originele product laten zien met behulp van het scherm in de klas of schermdeling in het geval van online clubs. De andere deelnemers kunnen feedback geven.

Voorbeelden van ontwerpen

| Uitdaging | Product | Werktuig |
|---|---|--|
| Eenpoint-and-click-videogame maken om het milieu te beschermen | Eenvoudig videogame geprogrammeerd met afval dat "vliegt" en gevangen moet worden | Makecode Arcade |
| Creëer een geprogrammeerd verhaal dat het levensverhaal vertelt van een prominente vrouw in de wetenschap en technologie | Een verhaal in scènes (theatrale stijl) dat het verhaal vertelt van de uitverkoren vrouw | Scratch of Makecode Arcade |
| Maak een interactieve quiz om degenen die Italië niet kennen te helpen het te ontdekken | Interactieve quiz met vragen over Italië (een vertelgedeelte kan worden toegevoegd als vorig voorbeeld) | Scratch of Scratch voor CS First |
| Creëer een galerij/museum gewijd aan een bekende historische figuur | Virtueel museum met een geënceneerd verhaal van het leven van een personage (als het niveau van expertise en tijd toestaan, het kan ook worden aangesloten op 3D-modellering) | Minecraft of Cospaces Edu |
| Maak een virtuele tour om een specifieke plaats in Italië te ontdekken | Eenvoudige 360 virtuele tour met een van de iconische plekken | Minecraft of Cospaces Edu |
| Creëer een product waarmee u uw bureau of werkplek kunt opruimen | Potloodhouder en gumhouder klikken in elkaar op een basis | Tinkercad of SketchUp |
| Creëer een product dat een belangrijk karakter vertegenwoordigt voor wetenschap en technologie | 3D-avatar van een historisch personage met een model die een of meer van de Ontdekkingen | Tinkercad of SketchUp |
| Creëer een product waarmee u een Italiaans monument kunt ontdekken | Klein diorama met gestileerd historisch monument en omgeving | Tinkercad of SketchUp |