

STEM KITTEENS

STEM Kitteens

Projekt namijenjen djevojkama kako bi se zainteresirale za područja znanosti, inženjerstva, matematike i informatike



Vrijeme održavanja: 2018

STEM Kitteens je projekt koji je pokrenut s ciljem edukacije cura od 14 do 19 godina kako bi ih usmjerili prema tehničkim smjerovima te osnažili žensku populaciju u samom IT-u. Projekt okuplja lokalnu zajednicu koja bi radila na razmjeni iskustva, vještina i znanja. Na taj način se STEM Kitteens povezuje sa ostalim lokalnim zajednicama i školama diljem Hrvatske, ali i šire po Europi.

Događaj se planira odvijati svaki mjesec ili češće ovisno o zainteresiranosti ostalih lokalnih zajednica. Tijelom zimskih i ljetnih praznika u planu je predah, no ukoliko neke od lokalnih zajednica budu imale dovoljan broj zainteresiranih, moguće je prilagoditi projekt.

Planirane radionice prilagođavaju se ovisno o temi i gradu u kojem će projekt biti predstavljen. Broj radionica koje će se održavati u ostalim gradovima može varirati. Svaka lokalna zajednica je u mogućnosti organizirati dio svojih predavača i volontera. Na taj se način otvara razmjena znanja na opušteniji način.

STEM Kitteens provode zaposlenici raznih informatičkih firmi te volonteri. Organiziraju se radionice u trajanju od 90 minuta gdje se sudionicama na njima prilagođen način pokušava približiti računalna tehnologija. Svaka od radionica koja se provodi je autorska i isključivo ovisi o samom predavaču koji je zadužen za vođenje iste.

Tehnički opis projekta

Projekt je zamišljen kao jednodnevni projekt koji bi sudionicama kroz zabavne i edukativne radionice pokazao kako IT nije samo šturo programiranje. Za provođenje projekta potreban je prostor u kojemu bi se sve radionice održavale na jednom mjestu, točnije jednoj zgradi.

Broj prijavljenih sudionica (60 otvorenih mjesta) dijeli se u grupe po jednaki broj kojima se dodjeljuje jedna osoba/volonter koja ih prati iz radionice u radionicu.

Sve radionice koje se provode su autorske radionice i osmišljene su od strane predavača.

Projekt je koncipiran na način tako da se ujutro krene s upoznavanjem samog projekta kroz kratko otvaranje od 30 minuta gdje se sudionice upoznaju s organizacijom i ljudima koji su zaslužni za održavanje projekta. Nakon toga kreće prvi dio od 3 radionice za koji je potrebno 90 minuta za provođenje istih, gdje se nakon svakih 90 minuta sudionice rotiraju u drugu radionicu i tako prije pauze za ručak prođu kroz sve radionice.

Nakon pauze za ručak u trajanju od sat vremena kreće drugi dio radionica koje završavaju pred kraj večeri. Za izvođenje pojedinih radionica potrebno je imati laptop koje sudionice donose samo ako su u mogućnosti ili im se osigurava od strane organizacije. Po završetku svake radionice djevojkama je osigurana kratka pauza od 10-15 minuta kako bi se uspjele zamijeniti u iduću radionicu te malo osvježiti. Na kraju samog programa od strane organizacije slijedi podjela diploma i zahvalnica svim volonterima, profesorima, sudionicama i organizaciji te im pružamo opuštenu party u trajanju od sat i pol do 2 sata.

Party je osmišljen kao chill zona gdje se sudionice mogu družiti s profesorima, organizacijom i ostalim sudionicama.



Tehničke pretpostavke za održavanje radionica i opis

Legice Mindstorms

Radionica koja će objasniti osnove tehničkih komponenti, rad u programskom okruženju blokovskog programiranja kao i pregled te korištenje značajnijih blokova.

Za izvedbu same radionice potrebno je 90 minuta.

Za izvođenje radionice potrebno:
Roboti Lego Mindstromsi i laptop

Radionica ocjenjena s: 4,61



Escape men's world

Po uzoru na popularni Escape Room koncept u 30 minuta potrebno je otkriti tragove, otključati skrivene predmete, riješiti zagonetke i petlje.

Cilj ove radionice je prenijeti zanimljive činjenice o uspjesima žena u znanosti, naučiti o njihovim istraživanjima, zabaviti se i zajedno proći kroz jedno novo iskustvo.

Za izvođenje radionice potrebno:
škare, periodni sustav, UV lampa, UV marker, kutija za nakit, lokot za škare, prstenje + jedan s velikim kamenom, okviri za slike (barem 3), rendgenske slike, sat, 2x koverta, štoperica ili sl., špaga i li plastični zatezači.

Radionica ocjenjena s: 4,79





Reci to sa stilom

Kako bi se projekt što bolje predstavio i na kraju krajeva prodao važno je znati ga prezentirati javnosti. U tom slučaju ključnu ulogu igra javni nastup. Kako pristupiti projektu kao proizvod koji treba predstaviti i kako javno nastupati s idejom koja se želi na posljetku prodati? Na radionici u trajanju od 60 minuta vježba se pitchanje projekta, javni nastup te otkriti male tajne rješavanja treme koja može negativno utjecati na uspješno odrađeni projekt.



Za izvođenje radionice potrebno: papir, kemijska, mikrofon, laptopi

Radionica ocjenjena s: 4,5

Freaks and geeks

Glavna tema radionice je strojno učenje na primjeru računalnog vida pomoću Kinecta. Kroz ovu radionicu curama se u prvom dijelu od 30 minuta pokušava kroz jednostavne svakodnevne primjere pokušava objasniti glavni koncept radionice.

Nakon toga slijedi 20 minutno učenje Machine Learninga i 20 minutno učenje Kinecta. Za kraj same radionice kroz zabavan način preko xBoxa cure se međusobno izazivaju na Dance challenge koji prati njihov pokret i strukturu tijela.

Za izvođenje radionice potrebno: laptop

Radionica ocjenjena s: 4,53



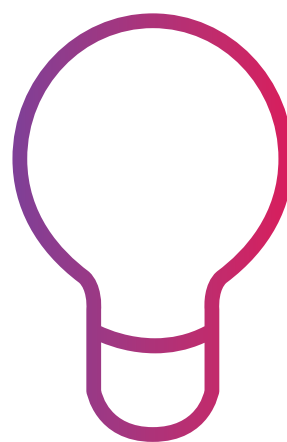
Tehničke pretpostavke za održavanje radionica i opis

Maxi fun with micro:bit

Radionica koju provodi profesorica III. Gimnazije u Osijeku sa svojim učenicima je osmišljena kao radionica koja pokazuje zašto je micro:bit toliko interesantan svima u zadnje vrijeme. Objašnjavaju kako ima veliku sposobnost transformirati se u ono što želimo kroz 4 verzije primjene: micro:bit kao kalkulator, igrice, gitara ili GPS. Za provođenje ove radionice potrebno je 60 minuta.

Za izvođenje radionice potrebno:
male baterije AAA (20 komada), 20 obostranih
krokodilki, 20 micro:bitova

Radionica ocjenjena s: 4,53

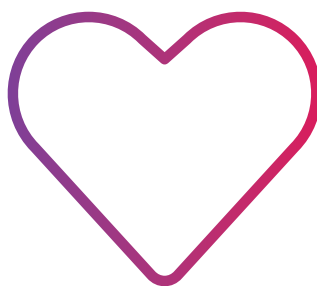


Game creation with the speed of light

Radionica u kojoj se kroz zabavan način pokušava objasniti da stvaranje igri iako je vrlo težak proces koji zahtjeva veliku količinu znanja i vještina može biti i zabavan. Da bi se stvorila jedna igra igrači i programeri moraju proći kroz nekoliko manjih procesa. Kako bi to sve pokušavali objasniti Kitteens Game Design radionica simulira ove procese u puno bržoj i dalekoj okolini, te pokušava dati ideju o tome kako jedan Indie Game Development studio funkcionira u svojoj potrazi za stvaranjem nekih od najcjenjenijih igara vani.

Za izvođenje radionice potrebno:
laptop

Radionica ocjenjena s: 4,61



Nositelj projekta

Osijek Software City
Trg Slobode 6, Osijek

Voditelj projekta:

Valentina Kojić

Telefon: +385 97 709 4036

Mail: valentina@kitteens.org

Društvene mreže:

Facebook: <https://www.facebook.com/stemkitteens/>

Instagram: <https://www.instagram.com/kitteens.stem/>

Youtube: [https://www.youtube.com/channel/](https://www.youtube.com/channel/UCE3_SwSHoKr1SWZU5EAaOaQ)

UCE3_SwSHoKr1SWZU5EAaOaQ

