

## “Meitenes kodē labāk ” sprints

“Meitenes kodē labāk ” sprints ir ģarša “Meitenes kodē labāk” klubam. Patiesībā vienas 3 vai 4 stundu tikšanās laikā meitenēm tiek piedāvāta iespēja iesaistīties nelielā izaicinājumā un atklāt tehnoloģiju radošo potenciālu, radot oriģinālu un personalizētu digitālo produktu.

GCIB Sprint mērķi ir:

- **Praktiska mācīšanās:** konkrēta piemēra demonstrēšana tam, ko var radīt ar tehnoloģiju palīdzību
- **Radošuma attīstība:** ļaut meitenēm piedalīties papildītā radošā aktivitātē
- **Digitālā pilnvarošana:** dot meitenēm iespēju eksperimentēt ar radošajām tehnoloģijām

GCIB Sprint pīlāri ir:

- **3 vai 4 stundu ilgums,** lai sniegtu ne pārāk sarežģītu, bet aizraujošu pieredzes izjūtu
- **2 treneru klātbūtne,** lai nodrošinātu atbalstu visām iesaistītajām meitenēm; vismaz vienam no 2 treneriem ir jābūt īpašai pieredzei attiecīgajā radošo tehnoloģiju jomā
- **20 meitenes vecumā no 11 līdz 14 gadiem.** Ir iespējams paplašināt iniciatīvu, iekļaujot meitenes vecumā no 14 līdz 19 gadiem, taču šai vecuma grupai ir nepieciešama sarežģītāka plānošana. Dalībniecēm jau var būt padziļinātas prasmes, tāpēc ir nepieciešams izstrādāt sarežģītākas aktivitātes un iesaistīt papildu resursus, lai nodrošinātu atbilstošu izaicinājumu un mācīšanās līmeni.
- Īsts izaicinājums iesāk darbu un prasa meitenēm izstrādāt un izveidot oriģinālu risinājumu, nevis tikai izpildīt un kopēt komandas.
- Tehnoloģijas un tehnoloģiskie rīki tiek izmantoti kā radošs līdzeklis, nevis kā mērķis (tas nav "kodēšanas kurss", bet gan "digitālās radošuma klubs").
- “Meitenes kodē labāk” sprints sacensības var organizēt gan tiešsaistē, gan klātienē.

## Izveidojiet savu “Meitenes kodē labāk ” sprintu.

“Meitenes kodē labāk ” sprints izstrāde.

- **Tehnoloģiju joma.** Izvēlieties tehnoloģisko jomu un rīku, ko vēlaties piedāvāt meitenēm. Tiešsaistes klubiem iesakām dot priekšroku programmēšanai, virtuālajai realitātei vai 3D modelēšanai, jo tās ir vieglāk pārvaldīt attālināti.
- **Treneri.** Atrodiet 2 trenerus, kuri varēs vadīt meitenes GCIB sprinta laikā. Vismaz vienam no diviem treneriem jābūt spēcīgām prasmēm izvēlētajā tehnoloģiskajā jomā. Otrajam trenerim jābūt prasmēm izglītības jomā atbilstoši dalībnieku meiteņu vecuma grupai.
- **Izaicinājums.** Ar treneru palīdzību izvēlieties nelielu, konkrētu izaicinājumu, kas meitenēm ir aizraujošs un saistošs. Daži piemēri, kas palīdzēs jums labāk izprast, ko mēs domājam ar izaicinājumu:

- o Izveidojiet interaktīvu viktorīnu, lai palīdzētu tiem, kas nepazīst Itāliju, to atklāt.
- o Izveidojiet produktu, kas ļauj sakopt savu galdu vai darba staciju.
- o Izveidojiet galeriju/muzeju, kas veltīts pazīstamai vēsturiskai personai.

- **Piemērs.** Palūdziet treneriem izveidot nelielu produktu, ko var izmantot kā risinājuma piemēru sākotnējam izaicinājumam. Vienmēr atcerieties, ka meitenes, iespējams, nav pazīstamas ar tehnoloģiju jomu, tāpēc būs svarīgi parādīt viņām piemēru

“Meitenes kodē labāk” sprinta ietvaros ir svarīgi izvēlēties pareizo izaicinājumu, tāpēc mēs norādām dažas no “laba” izaicinājuma pamatīpašībām: izaicinājuma 3A.

- **Aktīvs:** Tam vajadzētu ļaut meitenēm aktīvi radīt, nevis tikai uzstāties.
- **Pievilcīgs:** Meitenēm ir jābūt aizraujošam iesaistīt un pievilināt viņus
- **Autentisks:** tam jāattiecas uz reāla projekta izveidi, kas risina autentisku vajadzību, nevis vispārēju un "skolastiku" problēmu.

### “Meitenes kodē labāk ” sprints organizēšana

- **Datums un laiks.** Izvēlieties GCIB sprinta datumu un laiku, konsultējoties ar treneriem. Centieties izvēlēties nedēļas dienu un laiku, kas ļauj piedalīties pēc iespējas vairāk meitenēm.
- **Vieta.** Izvēlieties, vai rīkosiet savu “Girls Code It Better” sprintu tiešsaistē vai klātienē fiziskā vietā. Ja tas notiks tiešsaistē, izveidojiet Google Meet (vai līdzīgu) telpu un pierakstiet saiti. Ja tas notiks klātienē, izvēlieties vietu, kas ir viegli sasniedzama un kurā 20 meitenes var ērti strādāt.
- **Rīki.** Sagatavojiet visu nepieciešamo GCIB sprintam. Ja tas notiks tiešsaistē, treneriem un meitenēm būs nepieciešama ierīce ar interneta pieslēgumu, mikrofons un tīmekļa kamera. Ja tas notiks klātienē, jums būs nepieciešams skārienekrāns treneriem, ierīce katrai meitenei un interneta pieslēgums ierīču savienošanai. Varat lūgt meitenēm ņemt līdzi savu ierīci, taču to savienošana un pārvaldība būs sarežģītāka. Atkarībā no izvēlētas tehnoloģiskās jomas var būt nepieciešami citi aparātūras rīki, piemēram, 3D printeris.
- **Dalībnieku piesaiste.** Informējiet iniciatīvu, izmantojot ierakstus sociālajos tīklos un plakātus. Izplatiet iniciatīvu vietējā kopienā, skolās un mērķauditorijā.
- **Atgādinājums.** Blakus GCIB Sprinta datumam nosūta e-pastu visiem reģistrētajiem dalībniekiem, atgādinot viņiem par tikšanos un norādot, kā piedalīties. piemēram, Google Meet saite un nepieciešamais aprīkojums tiešsaistes Sprint vai konkrēti norādījumi par nokļūšanu fiziskajā atrašanās vietā. Norādiet atsaucē tālruņa numuru visām problēmām vai pieprasījumiem.

### “Meitenes kodē labāk ” sprinta veikšana

1. **Laipni lūdzam.** Treneri uzņem meitenes fiziskajā telpā vai tiešsaistes telpā, palīdzot meitenēm, kurām var būt grūtības piekļūt vai atrast vietu.
2. **Prezentācija.** Treneri iepazīstina ar sevi, parādot, kas viņi ir un savu pieredzi. Viņi var izmantot dažus sagatavotos slaidus vai parādīt savu darbu.
3. **Iesaistīšanās.** Viņi uzdod meitenēm dažus ievadjautājumus, lai viņi varētu iepazīstināt ar sevi un salauzt ledu. Šajā posmā ir iespējams arī meitenes jau strādāt ar ierīcēm, piedāvājot vienkāršas aktivitātes, piemēram, izveidot nelielu digitālo iemiesoju. Tas arī ļaus viņiem savienot ierīces ar Wi-Fi tīklu.
4. **Izaicinājuma uzsākšana.** Treneri paskaidro meitenēm, kāds ir izaicinājums un ka viņām būs jāizveido produkta risinājums uzsāktajam izaicinājumam.
5. **Piemērs.** Treneri var ieteikt dalībniekiem, lai viņi "spēlētu" ar sagatavoto piemēra modeli, lai palīdzētu viņiem saprast, ko viņi var radīt un būt pamatam sasniegumam.

6. **Piekluve.** Treneri sniedz meitenēm norādījumus, kā piekļūt izvēlētajam tehnoloģiskajam rīkam. Šajā posmā treneri sniedz arī īsu pārskatu par rīku, lai palīdzētu meitenēm orientēties radošajā vidē.
7. **Bāze.** Treneri vada meitenes, veidojot produkta bāzi, sākot no piemēra modeļa. Šis posms ir svarīgs, jo tas ļauj meitenēm atklāt pamata vadības ierīces un sākt veidot produktu.
8. **Personalizēšana.** Sākot no izveidotās bāzes, meitenes personalizē savu produktu, pievienojot oriģinālas detaļas, modificējot dažas produkta funkcijas un pievienojot savas idejas.
9. **Koplietošanas.** Katra meitene varēs parādīt pārējiem dalībniekiem savu oriģinālo produktu, izmantojot klases ekrānu vai ekrāna koplietošanu tiešsaistes klubu gadījumā. Pārējie dalībnieki varēs sniegt atsauksmes.

## Dizaina piemēri

Izaicinājums	Produkts	Instruments
<b>Videospēles izveide, lai aizsargātu vidi</b>	Vienkārša videospēle, kas ieprogrammēta ar atkritumiem, kas "lido" un ir jānoķer	Makecode Arcade
<b>Izveidojiet ieprogrammētu stāstu, kas stāsta par ievērojamās sievietes dzīvesstāstu zinātnē un tehnoloģijas</b>	Stāsts ainās (teātra stils), kas stāsta par izveleto sievieti	Skrāpēt vai Makecode Arcade
<b>Izveidojiet interaktīvu viktorīnu, lai palīdzētu tiem, kas nepazīst Itāliju, to atklāt</b>	Interaktīva viktorīna ar jautājumiem par Itāliju (stāstījuma daļu var pievienot kā iepriekšējo piemēru)	Skrāpēt vai Makecode Pirmāis CS
<b>Izveidojiet galeriju/muzeju, kas veltīts pazīstamai vēsturiskai personai</b>	Virtuālais muzejs ar iestudētu stāstījumu par varoņa dzīvi (ja atļaut, to var savienot arī ar 3D modeļēšanu)  Vienkārša 360 grādu virtuālā ekskursija ar vienu no ikoniskajām vietām	Minecraft vai Cospaces Edu
<b>Izveidojiet virtuālu ekskursiju, lai atklātu konkrētu vietu Itālijā</b>	Zīmuļu turētājs un dzēšgumijas turētājs savienojas kopā uz pamatnes	Minecraft vai Cospaces Edu
<b>Izveidojiet produktu, kas ļauj sakārtot galdu vai darbstaciju</b>		Tinkercad vai Skicēšana
<b>Izveidojiet produktu, kas ir svarīgs raksturs zinātnei un tehnoloģijai</b>	Vēsturiskā varoņa 3D iemiesojums ar modeli attēlo vienu vai vairākus varoņa Atklājumi Maza diorama ar stilizētu vēstures	Tinkercad vai Skicēšana
<b>Izveidojiet produktu, kas ļauj atklāt itāļu pieminēkli</b>	pieminēkli un iestatījums	Tinkercad vai Skicēšana