

Çfarë është Girls Code It Better Sprint?

Girls Code It Better Sprint është një “ shije ” e klubit Girls Code It Better. Gjatë një takimi të vetëm prej 3 ose 4 orësh, vajzave pjesëmarrëse u jepet mundësia të angazhohen në një sfidë të vogël dhe të zbulojnë potencialin krijues të teknologjisë përmes krijimit të një produkti dixhital original dhe të personalizuar.

Qëllimet e GCIB Sprint janë:

- **Mësimi përmes praktikës:** Të tregojë një shembull konkret të asaj që mund të krijohet me teknologji
- **Zhvillimi i kreativitetit:** Të u ofrojë vajzave mundësinë të marrin pjesë në një aktivitet krijues dhe të kënaqshëm
- **Fuqizimi dixhital:** T’u japë vajzave mundësinë të luajnë me teknologji krijuese

Shtyllat kryesore të GCIB Sprint janë:

- Kohëzgjatja prej 3 ose 4 orësh për të ofruar një përvojë jo shumë komplekse, por tërheqëse
- Pjesëmarrja e 2 trajnerëve për të siguruar mbështetje për të gjitha vajzat; të paktën njëri nga dy trajnerët duhet të ketë eksperiencë të veçantë në fushën përkatëse teknologjike dhe krijuese
- 20 vajza pjesëmarrëse të moshës 11–14 vjeç. Është e mundur të zgjerohet nisma edhe për vajza të moshës 14–19 vjeç, por kjo grupmoshë kërkon planifikim më të ndërlikuar, pasi mund të kenë aftësi më të avancuara. Kjo e bën të nevojshme zhvillimin e aktiviteteve më komplekse dhe përfshirjen e burimeve shtesë për të garantuar një nivel të përshtatshëm sfide dhe mësimi.
- Një sfidë e vërtetë nis punën dhe kërkon nga vajzat të projektojnë dhe të ndërtojnë një zgjidhje origjinale, jo thjesht të zbatojnë dhe kopjojnë komanda
- Teknologjia dhe mjetet teknologjike përdoren si mjete krijuese dhe jo si qëllim në vetvete (nuk është “kurs programimi”, por një “klub kreativiteti dixhital”)
- Girls Code It Better Sprint mund të organizohet si online, ashtu edhe fizikisht.

Krijo Sprintin tënd “Girls Code It Better ”

Dizajnimi I Sprint-it

- Fusha teknologjike. Zgjidh fushën teknologjike dhe mjetin që dëshiron t’u propozohet vajzave. Për klubet online, rekomandohet të jepet përparësi programimit, realitetit virtual ose modelimit 3D, pasi janë më të lehta për t’u menaxhuar në distancë.
- Trajnerët. Identifiko 2 trajnerë që do të jenë në gjendje të udhëheqin vajzat gjatë Sprint-it GCIB. Të paktën njëri prej tyre duhet të ketë njohuri të thelluara në fushën teknologjike të zgjedhur. Trajneri i dytë duhet të ketë aftësi në fushën e edukimit dhe të jetë i familjarizuar me moshën e pjesëmarrëseve.
- Sfidë. Me ndihmën e trajnerëve, zgjidhni një sfidë të vogël dhe konkrete që të jetë tërheqëse dhe angazhuese për vajzat. Disa shembuj për të kuptuar më mirë çfarë nënkuptohet me “fidë:

- a. Krijoni një quiz interaktiv për të ndihmuar ata që nuk e njohin Italinë ta zbulojnë atë
 - b. Krijoni një produkt që ndihmon në organizimin e tavolinës apo hapësirës së punës
 - c. Krijoni një galeri/muze të dedikuar një figure historike të njohur
- Shembulli. Kërkoni nga trajnerët të krijojnë një produkt të vogël që mund të përdoret si shembull për zgjidhjen e sfidës fillestare. Mbani mend se vajzat mund të mos jenë të njohura me fushën teknologjike, ndaj tregimi i një shembulli është thelbësor.

Brenda Girls Code It Better Sprint, zgjedhja e sfidës së duhur është thelbësore, kështu që ne tregojmë disa nga karakteristikat themelore të një sfide "të mirë": 3As të sfidës

- Aktive: Duhet t'u mundësojë vajzave të krijojnë në mënyrë aktive dhe jo thjesht të ndjekin hapa.
- Tërheqëse: Duhet të jetë interesante dhe tërheqëse për vajzat për t'i përfshirë dhe motivuar.
- Autentike: Duhet të lidhet me krijimin e një projekti real që i përgjigjet një nevojë autentike, jo një problemi të përgjithshëm dhe "shkollor".

Organizimi i Sprint-it

- Data dhe Ora. Zgjidh një datë dhe orë për Sprint-in e GCIB në konsultim me trajnerët. Mundohet të zgjedhësh një ditë të javës dhe një orar që u lejon sa më shumë vajzave të marrin pjesë.
- Vendndodhja. Vendos nëse do të zhvillohet Girls Code It Better Sprint online apo fizikisht në një vend të caktuar. Nëse do të jetë online, krijo një dhomë Google Meet (ose të ngjashme) dhe shëno linkun. Nëse do të jetë fizikisht, zgjidh një vend që është lehtësisht i arritshëm dhe që lejon 20 vajza të punojnë rehatshëm.
- Pajisjet. Përgatit gjithçka që nevojitet për Sprint-in. Nëse do të jetë online, trajnerët dhe vajzat duhet të kenë një pajisje me qasje në internet, mikrofon dhe kamera. Nëse zhvillohet fizikisht, do të nevojitet një ekran me prekje për trajnerët, një pajisje për secilën vajzë dhe lidhje interneti për të lidhur pajisjet. Mund të zgjedhësh që vajzat të sjellin pajisjen e tyre, por kjo do e bëjë më të vështirë lidhjen dhe menaxhimin. Në varësi të fushës teknologjike të zgjedhur, mund të nevojiten edhe pajisje të tjera, p.sh. printer 3D.
- Rekrutimi. Bëje të njohur nismën përmes postimeve në rrjete sociale dhe posterëve. Shpërndaje nismën në komunitetin lokal, në shkollë dhe tek grupet e synuara në rrjete sociale duke i kërkuar që ta shpërndajnë edhe ata. Trego një mënyrë regjistrimi (p.sh. përmes një formulari Google që ke përgatitur ose nëpërmjet telefonit). Mos harro të kërkojë adresën e emailit për të dërguar informacione të detajuara. Në këtë fazë, mund të kërkojë leje nga prindërit për të bërë foto, sipas udhëzimeve ligjore të vendit.
- Kujtesa. Afër datës së Sprint-it GCIB, dërgo një email për të gjitha vajzat e regjistruara për t'ua kujtuar takimin dhe për t'u treguar si të marrin pjesë. P.sh. linku i Google Meet dhe pajisjet e nevojshme për Sprint-in online ose udhëzime të detajuara për të mbërritur në vendndodhjen fizike. Përfshi edhe një numër telefoni kontakti për çdo problem ose pyetje.

Zhvillimi i Sprint-it

1. Mirëseardhja. Trajnerët mirëpresin vajzat në hapësirën fizike ose online, duke ndihmuar ato që mund të kenë vështirësi për t'u futur apo për të gjetur vendndodhjen.

2. Prezantimi. Trajnerët prezantojnë veten duke treguar kush janë dhe eksperiencën e tyre. Ata mund të përdorin disa slajde që kanë përgatitur ose të tregojnë punën e tyre.
3. Angazhimi. Ata u bëjnë vajzave disa pyetje hyrëse për t'i ndihmuar të prezantohen dhe për të thyer akullin. Në këtë fazë është gjithashtu e mundur që vajzat të fillojnë të punojnë me pajisjet përmes aktiviteteve të thjeshta si krijimi i një avatari të vogël dixhital. Kjo gjithashtu i ndihmon të lidhin pajisjet me rrjetin Wi-Fi.
4. Nisja e sfidës. Trajnerët u shpjegojnë vajzave se cila është sfida dhe se ato do të duhet të krijojnë një produkt-zgjidhje për sfidën e paraqitur.
5. Shembulli. Trajnerët mund t'u sugjerojnë pjesëmarrëseve të "luajnë" me modelin shembull që kanë përgatitur për t'i ndihmuar të kuptojnë çfarë mund të krijojnë dhe për t'u dhënë një pikënisje për punën.
6. Qasja. Trajnerët u japin vajzave udhëzime se si të hyjnë në mjetin teknologjik të zgjedhur. Në këtë fazë, ata gjithashtu japin një përmbledhje të shkurtër të mjetit për t'i ndihmuar vajzat të orientohen në mjedisin krijues.
7. Baza. Trajnerët i udhëheqin vajzat në krijimin e bazës së produktit duke nisur nga modeli shembull. Kjo fazë është e rëndësishme sepse u mundëson vajzave të njohin komandat bazë dhe të nisin krijimin.
8. Personalizimi. Duke nisur nga baza e krijuar, vajzat e personalizojnë produktin e tyre duke shtuar detaje origjinale, duke modifikuar disa veçori të produktit dhe duke shtuar idetë e tyre.
9. Shpërndarja. Çdo vajzë do të mund të tregojë produktin e saj origjinal për pjesëmarrëset e tjera duke përdorur ekranin e klasës ose ndarjen e ekranit në rastin e klubeve online. Pjesëmarrëset e tjera do të mund të japin komente.

Shembuj Sfidash dhe Mjetesh

Sfida	Produkt	Mjet
Krijonjë video-lojë “point and click” për mbrojtjen e mjedisit	Lojamembeturina që fluturojnë dhe duhen kapur	Makecode Arcade
Krijonjë histori të programuar për një grua të shquar në shkencë	Histori me skena që rrëfen jetën e saj	Scratch, Makecode Arcade
Krijonjë quiz interaktiv për ta njohur Italinë	Quiz me pyetje për Italinë	Scratch, Scratch for CS First
Krijonjë galeri/muze për një figurë historike	Muze virtual me narrativë për personazhin	Minecraft, Cospaces Edu
Krijonjë tur virtual për një vend në Itali	Tur 360 gradë me vende ikonike	Minecraft, Cospaces Edu
Krijonjë produkt për të rregulluar tavolinën	Mbajtëse lapsash dhe gomash	Tinkercad, SketchUp
Krijonjë produkt që përfaqëson një personazh shkencor	Avatar 3D me modele të zbulimeve të tij	Tinkercad, SketchUp
Krijonjë produkt për të zbuluar një monument italian	Dioramë me monument historik të stilizuar	Tinkercad, SketchUp