

Girls Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint este un "gust" al clubului Girls Code It Better. **Într-o singură întâlnire de 3 sau 4 ore**, de fapt, fetelor participante li se oferă posibilitatea de a se implica într-o mică provocare și de a descoperi potențialul creativ al tehnologiei prin crearea unui produs digital original și personalizat.

Obiectivele GCIB Sprint sunt:

- **Învățare practică:** demonstrarea unui exemplu concret a ceea ce poate fi creat cu tehnologia
- **Dezvoltarea creativității:** permiterea fetelor să participe la o activitate creativă satisfăcătoare
- **Abilitarea digitală:** oferirea fetelor șansa de a se juca cu tehnologia creativă

Pilonii GCIB Sprint sunt:

- **durată de 3 sau 4 ore** pentru a oferi un gust nu prea complex, dar captivant al experienței
- **prezența a 2 antrenori** pentru a asigura sprijin tuturor fetelor participante; cel puțin 1 dintre cei 2 antrenori trebuie să aibă experiență specifică în domeniul tehnologic creativ relevant
- **20 de fete participante cu vârste cuprinse între 11 și 14 ani.** Este posibil să se extindă inițiativa la fetele cu vârste cuprinse între 14 și 19 ani, dar această grupă de vârstă necesită o planificare mai complexă. Este posibil ca participanții să aibă deja abilități avansate, ceea ce face necesară dezvoltarea de activități mai complexe și implicarea de resurse suplimentare pentru a asigura un nivel adecvat de provocare și învățare.
- O adevărată provocare începe munca și cere fetelor să proiecteze și să construiască o soluție originală, nu doar să execute și să copieze comenzi
- Tehnologia și instrumentele tehnologice sunt folosite ca mijloc creativ și nu ca scop (nu este "un curs de programare", ci un "club de creativitate digitală")
- **Sprinturile Girls Code It Better pot fi organizate atât online, cât și în persoană.**

Creează-ți Girls Code It Better Sprint

Proiectarea unui cod pentru fete este mai bine Sprint

- **Zona tehnologică.** Alege zona tehnologică și instrumentul pe care vrei să-l propui fetelor. Pentru cluburile online, vă recomandăm să acordați prioritate programării, realității virtuale sau modelării 3D, deoarece acestea sunt mai ușor de gestionat de la distanță.
- **Antrenori.** Identificați 2 antrenori care vor putea ghida fetele în timpul GCIB Sprint. Cel puțin unul dintre cei doi antrenori trebuie să aibă abilități puternice în zona tehnologică aleasă. Al doilea antrenor trebuie să aibă abilități în domeniul educațional cu grupa de vârstă a fetelor participante.
- **Provocare.** Cu ajutorul antrenorilor, alegeți o provocare mică, concretă, captivantă și captivantă pentru fete. Câteva exemple care vă vor ajuta să înțelegeți mai bine ce înțelegem prin provocare:
 - Creați un test interactiv pentru a-i ajuta pe cei care nu cunosc Italia să o descopere
 - Creați un produs care vă permite să vă ordonați biroul sau stația de lucru
 - Creați o galerie/muzeu dedicată unei figuri istorice cunoscute

- Exemplu. Cereți coachilor să creeze un produs mic care poate fi folosit ca exemplu de soluție la provocarea inițială. Amintiți-vă întotdeauna că este posibil ca fetele să nu fie familiarizate cu zona tehnologică, așa că va fi esențial să le arătați un exemplu.

În cadrul Girls Code It Better Sprint, alegerea provocării potrivite este esențială, așa că indicăm câteva dintre caracteristicile fundamentale ale unei provocări "bune": cele 3A ale provocării

- **Activ:** Ar trebui să le permită fetelor să creeze activ și nu doar să performeze.
- **Atrăgător:** Trebuie să fie captivant pentru fete să le implici și să le ademenești
- **Autentic:** trebuie să vizeze crearea unui proiect real care să răspundă unei nevoi autentice, nu unei probleme generice și "școlare".

Organizarea unui Girls Code It Better Sprint

o Data și ora. Alegeți o dată și o oră pentru GCIB Sprint în consultare cu antrenorii. Încercați să alegeți o zi a săptămânii și o oră care să permită cât mai multor fete să participe.

o Locație. Alege dacă vrei să-ți faci Girls Code It Better Sprint online sau personal într-o locație fizică. Dacă va fi online, configurează o cameră Google Meet (sau similară) și notează linkul. Dacă va fi în persoană, alegeți un loc care poate fi ușor accesibil și care permite 20 de fete să lucreze confortabil.

o Unelte. Pregătește tot ce ai nevoie pentru GCIB Sprint. Dacă va fi online, antrenorii și fetele vor trebui să aibă un dispozitiv cu acces la internet, un microfon și o cameră web. Dacă este în persoană, veți avea nevoie de un ecran tactil pentru antrenori, un dispozitiv pentru fiecare fată și o conexiune la internet pentru a conecta dispozitivele. Puteți alege să le cereți fetelor să-și aducă propriul dispozitiv, dar va fi mai complex de conectat și gestionat. În funcție de zona tehnologică aleasă, pot fi necesare alte instrumente hardware, e.g. 3D imprimantă.

o Recrutare. Faceți cunoscută inițiativa prin postări și afișe pe rețelele de socializare. Răspândiți inițiativa comunității locale, școlilor și publicului țintă pe rețelele de socializare, cerându-le să o distribuie și ei. Indicați o metodă de înregistrare (de exemplu, printr-un formular Google pe care l-ați pregătit sau prin telefon). Nu uitați să solicitați o adresă de e-mail pentru a trimite informații detaliate. În această etapă, puteți cere părinților permisiunea de a face fotografii, respectând liniile directoare legale ale țării lor.

o Memento. Aproape de data GCIB Sprint trimite un e-mail tuturor participanților înregistrați amintindu-le de programare și indicând modul de participare. de exemplu, linkul Google Meet și echipamentul necesar pentru Sprint online sau instrucțiuni specifice pentru a ajunge la locația fizică. Indicați un număr de telefon de referință pentru orice probleme sau solicitări.

Efectuarea unui cod pentru Girls Code It Better Sprint

1. **Bine ați venit.** Antrenorii primesc fetele în spațiul fizic sau în spațiul online, ajutând fetele care ar putea avea dificultăți în accesarea sau găsirea locației.
2. **Prezentare.** Antrenorii se prezintă arătând cine sunt și experiența lor. Ei pot folosi unele diapozitive pe care le-au pregătit sau își pot arăta munca.
3. **Implicare.** Ele pun fetelor câteva întrebări introductive pentru a le permite să se prezinte și să spargă gheața. În această etapă este posibil ca fetele să lucreze deja cu dispozitivele, propunând activități simple, cum ar fi crearea unui mic avatar digital. Acest lucru le va permite, de asemenea, să conecteze dispozitivele la rețeaua Wi-Fi.

4. **Lansarea provocării.** Antrenorii le explică fetelor care este provocarea și că vor trebui să creeze un produs-soluție la provocarea lansată.
5. **Exemplu.** Antrenorii pot sugera participanților să "joace" cu modelul de exemplu pe care l-au pregătit pentru a-i ajuta să înțeleagă ce pot crea și să aibă o bază pentru realizare.
6. **Acces.** Antrenorii oferă fetelor instrucțiuni despre cum să acceseze instrumentul tehnologic ales. În această etapă, antrenorii oferă, de asemenea, o scurtă prezentare generală a instrumentului pentru a ajuta fetele să navigheze în mediul creativ.
7. **Baza.** Antrenorii ghidează fetele în crearea bazei produsului pornind de la modelul exemplu. Această fază este importantă deoarece permite fetelor să descopere comenzile de bază și să înceapă să creeze un produs.
8. **Personalizare.** Pornind de la baza creată, fetele își personalizează produsul adăugând detalii originale, modificând unele caracteristici ale produsului și adăugând propriile idei.
9. **Partajare.** Fiecare fată va putea arăta celorlalți participanți produsul original folosind ecranul clasei sau partajarea ecranului în cazul cluburilor online. ceilalți participanți vor putea oferi feedback.

Exemple de design

Provocare	Produs	Unealtă
Crearea unui joc video Point and Click pentru a proteja mediul	Joc video simplu programat cu gunoi care "zboară" și trebuie prins	Faceți cod Arcadă
Creați o poveste programată care să spună povestea de viață a unei femei proeminente în știință și tehnologie	O poveste în scene (stil teatral) care spune povestea femeii alese	Zgârie sau Faceți cod Arcadă
Creați un test interactiv pentru a-i ajuta pe cei care nu cunosc Italia să o descopere	Test interactiv cu întrebări despre Italia (o parte de narațiune poate fi adăugată ca exemplu anterior)	Zgârie sau Scratch pentru CS Prim
Creați o galerie/muzeu dedicată unei figuri istorice cunoscute	Muzeu virtual cu o narațiune pusă în scenă a vieții unui personaj (dacă nivelul de expertiză și timp permite, poate fi conectat și la modelarea 3D)	Minecraft sau Cospaces Edu
Creați un tur virtual pentru a descoperi un anumit loc din Italia	Tur virtual simplu 360 cu unul dintre locurile emblematic	Minecraft sau Cospaces Edu
Creați un produs care vă permite să vă ordonați biroul sau stația de lucru	Suportul pentru creioane și suportul pentru radieră se fixează împreună pe o bază	Tinkercad sau Schiță
Creați un produs care să reprezinte un personaj important pentru știință și tehnologie	Avatar 3D al unui personaj istoric cu un model reprezentând unul sau mai multe dintre personajele Descoperiri	Tinkercad sau Schiță
Creați un produs care vă permite să descoperiți un monument italian	Dioramă mică cu monument istoric stilizat și setarea	Tinkercad sau Schiță