

Girls Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint – це «смак» клубу Girls Code It Better. За **одну зустріч тривалістю 3 або 4 години**, по суті, дівчатам-учасницям пропонується можливість взяти участь у невеликому челенджі та розкрити творчий потенціал технологій через створення оригінального та персоналізованого цифрового продукту.

Цілями GCIB Sprint є:

- **Практичне навчання:** демонстрація на конкретному прикладі того, що можна створити за допомогою технологій
- **Розвиток творчих здібностей:** надання дівчатам можливості брати участь у повноцінній творчій діяльності
- **Розширення цифрових можливостей:** надання дівчатам можливості грати з творчими технологіями

Основними принципами GCIB Sprint є:

- **Тривалість 3 або 4 години**, щоб дати не надто складний, але захоплюючий досвід
- **наявність 2 тренерів** для забезпечення підтримки всіх дівчат-учасниць; Принаймні 1 з 2 тренерів повинен мати специфічний досвід роботи з відповідною творчою технологічною сферою
- **20 дівчат-учасниць віком 11-14 років.** Можна поширити ініціативу і на дівчаток 14-19 років, але ця вікова група вимагає більш складного планування. Учасники, можливо, вже мають просунуті навички, що робить необхідним розробку більш складних дій та залучення додаткових ресурсів для забезпечення належного рівня викликів та навчання.
- Справжнє випробування дає старт роботі і вимагає від дівчат спроектувати і побудувати оригінальне рішення, а не просто виконати і скопіювати команди
- Технології та технологічні інструменти використовуються як творчий засіб, а не як мета (це не «курс кодування», а «клуб цифрової творчості»)
- **Girls Code It Better Sprints можна організувати як онлайн, так і особисто.**

Створюйте свій Girls Code It Better Sprint

Розробка Girls Code It Better Sprint

- **Технологічна зона.** Виберіть технологічну сферу та інструмент, який ви хочете запропонувати дівчатам. Для онлайн-клубів ми рекомендуємо віддавати перевагу програмуванню, віртуальній реальності або 3D-моделюванню, оскільки ними простіше керувати віддалено.
- **Тренери.** Визначте 2 тренерів, які зможуть направляти дівчат під час спринту GCIB. Як мінімум один з двох тренерів повинен володіти сильними навичками в обраній технологічній сфері. Другий тренер повинен володіти навичками в освітній сфері з віковою групою дівчат-учасниць.
- **Виклик.** За допомогою тренерів виберіть невелике, конкретне завдання, яке буде захоплюючим і захоплюючим для дівчат. Кілька прикладів, які допоможуть вам краще зрозуміти, що ми маємо на увазі під викликом:

- Створіть інтерактивну вікторину, щоб допомогти тим, хто не знає Україну, відкрити для себе її
 - Створіть продукт, який дозволить вам навести лад на робочому столі або робочому місці
 - Створити галерею/музей, присвячений відомій історичній постаті
- Приклад. Запропонуйте тренерам створити невеликий продукт, який можна використовувати як приклад вирішення початкового завдання. Завжди пам'ятайте, що дівчата можуть бути не знайомі з технологічною сферою, тому показати їм приклад буде важливо.

У рамках Girls Code It Better Sprint вибір правильного виклику є важливим, тому ми вказуємо деякі з основних характеристик «хорошого» виклику: 3As челенджу

- **Активна:** вона повинна дозволяти дівчатам активно творити, а не просто виступати.
- **Привабливість:** Дівчата повинні захоплювати і заманювати
- **Автентичність:** вона повинна стосуватися створення реального проекту, який відповідає автентичній потребі, а не загальній і «схоластичній» проблемі.

Організація Girls Code It Better Sprint

- **Дата і час.** Оберіть дату та час проведення GCIB Sprint, попередньо узгодивши їх з тренерами. Намагайтеся вибрати такий день тижня та час, які дадуть змогу залучити до участі якомога більше дівчат.
- **Місце проведення.** Визначтеся, чи буде Girls Code It Better Sprint проходити онлайн чи офлайн. Якщо це буде онлайн-захід, створіть кімнату в Google Meet (або аналогічному сервісі) і збережіть посилання. Якщо захід проходитиме офлайн, оберіть зручне місце, до якого легко дістатися та яке забезпечить комфортну роботу для 20 дівчат.
- **Необхідне обладнання.** Підготуйте все необхідне для проведення GCIB Sprint. Для онлайн-формату тренерам і учасницям знадобиться пристрій з доступом до Інтернету, мікрофон та вебкамера. Для офлайн-заходу необхідно мати сенсорний екран для тренерів, пристрій для кожної учасниці та доступ до Інтернету для підключення пристроїв. Ви можете попросити дівчат принести власні пристрої, проте це може ускладнити підключення та налаштування. Залежно від обраного напрямку технологій можуть знадобитися додаткові технічні засоби, наприклад, 3D-принтер.
- **Залучення учасниць.** Поширюйте інформацію про ініціативу через публікації в соціальних мережах і друковані матеріали (плакати). Донесіть інформацію до місцевої спільноти, навчальних закладів та цільової аудиторії, закликаючи їх також поділитися нею. Обов'язково зазначте спосіб реєстрації (наприклад, за допомогою створеної вами Google-форми або по телефону). Не забудьте попросити учасниць вказати електронну адресу для надсилання детальної інформації. На цьому етапі також можна отримати дозвіл від батьків на фотографування відповідно до законодавства вашої країни.

- **Нагадування.** За кілька днів до проведення GCIB Sprint надішліть електронного листа всім зареєстрованим учасникам із нагадуванням про захід та інструкціями щодо участі. Наприклад, надайте посилання на Google Meet і перелік необхідного обладнання для онлайн-спринту або точні вказівки, як дістатися до місця проведення офлайн-зустрічі. Вкажіть контактний номер телефону для запитань чи вирішення можливих проблем.

Проведення Girls Code It Better

А. Ласкаво просимо.

Тренери вітають дівчат у фізичному або онлайн-просторі, допомагаючи тим, хто може мати труднощі з доступом або пошуком локації.

Б. Презентація.

Тренери представляють себе, розповідаючи, хто вони і який мають досвід. Вони можуть використати підготовлені слайди або продемонструвати власні роботи.

В. Залучення.

Тренери ставлять дівчатам кілька вступних запитань, щоб ті могли представитися та розтопити лід. На цьому етапі також можна запропонувати дівчатам розпочати роботу з пристроями — наприклад, створити простий цифровий аватар. Це також допоможе їм підключитися до Wi-Fi-мережі.

Г. Запуск челенджу.

Тренери пояснюють суть челенджу та очікуваний кінцевий результат — продукт або рішення, яке учасниці мають створити.

Д. Приклад.

Тренери можуть запропонувати учасникам «погратися» з підготовленим прикладом, щоб ті краще зрозуміли, що можуть створити, і мали базу для подальшої роботи.

Е. Доступ.

Тренери проводять інструктаж щодо доступу до обраного технологічного інструменту. На цьому етапі також надається короткий огляд інтерфейсу для кращої орієнтації у середовищі створення.

Ж. Базовий етап.

Тренери допомагають дівчатам створити основу продукту, орієнтуючись на приклад. Цей етап важливий, адже дозволяє ознайомитися з основними функціями інструменту та розпочати творчу роботу.

З. Персоналізація.

Спираючись на створену базу, дівчата персоналізують свій продукт: додають оригінальні елементи, змінюють окремі характеристики та втілюють власні ідеї.

И. Обмін.

Кожна дівчина матиме змогу презентувати свій оригінальний продукт іншим учасникам — через загальний екран у класі або демонстрацію екрана в онлайн-форматі. Інші учасниці можуть надати зворотний зв'язок.

Приклади дизайну

Виклик	Продукт	Інструмент
Створення відеогри «Вкажи та натисни» для захисту навколишнього середовища	Проста відеогра, запрограмована сміттям, яке «літає» і його потрібно ловити	Makecode Arcade
Створіть запрограмовану історію, яка розповість історію життя видатної жінки в науці та технології	Розповідь у сценах (театральний стиль), що розповідає історію обраної жінки	Scratch або Makecode Arcade
Створіть інтерактивну вікторину, щоб допомогти тим, хто не знає Італію, відкрити для себе її	Інтерактивна вікторина з питаннями про Україну (як попередній приклад можна додати частину розповіді)	Scratch або Makecode Arcade
Створити галерею/музей, присвячений відомій історичній постаті	Віртуальний музей з постановочною розповіддю про життя персонажа (якщо рівень експертизи та часу дозволяють, його також можна підключити до 3D моделювання)	Minecraft або Cospaces Edu
Створіть віртуальний тур, щоб відкрити для себе конкретне місце в Україні	Простий віртуальний тур на 360 градусів з одним із знакових місць	Minecraft або Cospaces Edu
Створіть продукт, який дозволить вам навести лад на робочому столі або робочому місці	Тримач для олівців і тримач для гумки замикаються разом на основі	Tinkercad або SketchUp
Створити продукт, який представляє важливий характер для науки і техніки	3D-аватар історичного персонажа з моделлю, що демонструє одне або кілька його відкриттів.	Tinkercad або SketchUp
Створіть продукт, який дозволить вам відкрити для себе українську пам'ятку	Мала діарама зі стилізованою історичною пам'яткою та налаштування	Tinkercad або SketchUp