

Girls Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint je dio kluba Girls Code It Better (Djevojčice i djevojke kodiraju bolje). U **jednom susretu od 3 ili 4 sata**, djevojčice i djevojke koje sudjeluju imaju priliku sudjelovati u kratkom izazovu i otkriti kreativni potencijal tehnologije kroz stvaranje originalnog i personaliziranog digitalnog proizvoda.

Ciljevi GCIB Sprinta su:

- **Praktično učenje:** demonstracija konkretnog primjera onoga što se može stvoriti tehnologijom
- **Razvoj kreativnosti:** omogućavanje djevojčicama i djevojkama da sudjeluju u ispunjavajućoj kreativnoj aktivnosti
- **Digitalno osnaživanje:** omogućavanje djevojčicama i djevojkama da se igraju s kreativnom tehnologijom

Glavne značajke GCIB Sprinta su:

- **trajanje od 3 ili 4 sata**
- **prisutnost 2 trenera** kako bi se osigurala podrška svim sudionicama, barem jedan od trenera mora imati specifično iskustvo u relevantnom tehnološkom području
- **20 djevojčica u dobi od 11 do 14 godina**
Inicijativu je moguće proširiti na djevojke u dobi od 14 do 19 godina, ali ta dobna skupina zahtijeva složenije planiranje. Sudionice mogu već imati napredne vještine, zbog čega je potrebno razviti složenije aktivnosti i uključiti dodatne izvore kako bi se osigurala odgovarajuća razina izazova i učenja.
- izazov koji zahtijeva od djevojaka da dizajniraju i izrade originalno rješenje, a ne da samo izvršavaju i kopiraju naredbe
- tehnologija i tehnološki alati koriste se kao kreativna sredstva, a ne kao cilj (ne radi se o tečaju kodiranja već klubu digitalne kreativnosti)
- **Girls Code It Better Sprintovi mogu se organizirati i online i uživo.**

Organizirajte sprint Girls Code It Better

Kako organizirati sprint Girls Code It Better?

- **Tehnološko područje.** Odaberite tehnološko područje i alat koji želite predložiti djevojčicama. Za online klubove preporučujemo davanje prednosti programiranju, virtualnoj stvarnosti ili 3D modeliranju jer je njima lakše upravljati na daljinu.
- **Treneri.** Odredite 2 trenera koji će moći voditi djevojčice i djevojke tijekom GCIB sprinta. Barem jedan od trenera mora imati jake vještine u odabranom tehnološkom području. Drugi trener mora imati vještine u obrazovnom području s dobnom skupinom djevojčica i djevojaka koje sudjeluju.
- **Izazov.** Uz pomoć trenera odaberite mali, konkretan izazov koji će biti privlačan za djevojke i djevojčice. Izazov može biti jedan od sljedećih:
 - Napravite interaktivni kviz kako biste približili Hrvatsku ili Italiju onima koji je ne poznaju
 - Izradite proizvod koji vam omogućuje da pospremite svoj stol ili radnu površinu

- Stvorite galeriju/muzej posvećen poznatoj povijesnoj osobi
- **Primjer:** Zamolite trenere da izrade proizvod koji se može koristiti kao primjer rješenja početnog izazova. Uvijek imajte na umu da djevojčice i djevojke možda nisu upoznate s tehnologijom te da će im pokazni primjer pomoći.

U sklopu Girls Code It Better sprinta odabir pravog izazova je ključan, stoga navodimo neke od temeljnih karakteristika dobrog izazova:

- **Aktivan:** Izazov bi trebao omogućiti sudionicama da aktivno stvaraju i izrađuju.
- **Privlačan:** Izazov mora motivirati sudionice.
- **Autentičan:** Izazov se mora temeljiti na izrađivanju projekta koji odgovara stvarnoj potrebi, a ne na generičkom i školskom problemu.

Organiziranje sprinta Girls Code It Better

o **Datum i vrijeme.** Odaberite datum i vrijeme za GCIB Sprint u dogovoru s trenerima. Pokušajte odabrati dan u tjednu i vrijeme koje omogućuje sudjelovanje što većem broju djevojaka i djevojčica.

o **Lokacija.** Odaberite hoće li vaš sprint Girls Code It Better biti online ili uživo na fizičkoj lokaciji. Ako bude online, koristite Google Meet (ili sličnu platformu) i podijelite poveznicu. Ako bude uživo, odaberite mjesto koje je dostupno, ugodno za rad i dovoljno veliko za 20 sudionica.

o **Alati.** Pripremite sve što vam je potrebno za vaš sprint. Ukoliko se sprint održava online, potrebno je da svi sudionici (djevojčice/djevojke i treneri) imaju pristup uređajima s internetskom vezom, mikrofonom i web kamerom. Ukoliko se sprint održava uživo, trebat će vam zaslon osjetljiv na dodir za trenere, uređaj za svaku djevojku/djevojčicu i internetska veza za povezivanje uređaja. Možete zamoliti djevojke/djevojčice da donesu vlastiti uređaj, ali to će biti složenije za povezivanje. Ovisno o odabranom tehnološkom području, možda će biti potrebni drugi hardverski alati, npr. 3D pisac.

o **Promocija.** Obavijestite zajednicu putem objava i plakata na društvenim mrežama. Proširite inicijativu na lokalnu zajednicu, škole i ciljne skupine na društvenim mrežama i zamolite ih da je podijele. Navedite način registracije (npr. putem Google obrasca koji ste pripremili ili telefonom). Ne zaboravite zatražiti email adrese za slanje detaljnih informacija. U ovoj fazi možete zatražiti od roditelja i dopuštenje za fotografiranje, slijedeći zakonske smjernice vaše države.

o **Podsjetnik.** Blizu datuma GCIB sprinta pošaljite email svim registriranim sudionicima podsjećajući ih na termin i navodeći kako sudjelovati, npr. pošaljite poveznicu za Google Meet i potrebnu opremu za online sprint ili posebne upute za dolazak do fizičke lokacije. Navedite referentni telefonski broj za sve upite.

Provođenje sprinta Girls Code It Better

1. **Dobrodošlica.** Treneri pozdravljaju sudionice u fizičkom prostoru ili u online prostoru, pomažući djevojčicama i djevojkama koje mogu imati poteškoća s pristupom ili pronalaženjem lokacije.
2. **Prezentacija.** Treneri predstavljaju sebe i vlastito iskustvo. Mogu koristiti pripremljenu prezentaciju ili pokazati vlastiti rad.

3. **Uvod.** Treneri postavljaju uvodna pitanja sudionicama kako bi im omogućili da se predstave i probiju led. U ovoj fazi djevojčice i djevojke već mogu raditi na uređajima uz jednostavne aktivnosti kao što je stvaranje malog digitalnog avatara. To će im također omogućiti povezivanje uređaja s Wi-Fi mrežom.
4. **Pokretanje izazova.** Treneri objašnjavaju djevojkama temu izazova i zadatak izrade rješenja za dodijeljeni izazov.
5. **Primjer.** Treneri mogu predložiti sudionicama da istraže primjer modela koji su pripremili kako bi im pomogli razumjeti što mogu stvoriti i dali osnovu za postizanje cilja.
6. **Pristup.** Treneri daju djevojčicama i djevojkama upute o tome kako pristupiti odabranom tehnološkom alatu. U ovoj fazi treneri također daju kratki pregled alata kako bi pomogli djevojčicama i djevojkama u snalaženju.
7. **Osnova.** Treneri vode djevojke i djevojčice u izrađivanju osnovne verzije proizvoda prema primjeru. Ovaj je korak važan jer omogućuje djevojkama otkriti osnove i započeti izradu proizvoda.
8. **Personalizacija.** Djevojčice i djevojke personaliziraju proizvod dodajući originalne detalje, mijenjajući neke značajke proizvoda i dodajući vlastite ideje.
9. **Podjela.** Svaka djevojka ili djevojčica može pokazati ostalim sudionicima svoj originalni proizvod koristeći ekran učionice ili dijeljenje ekrana u slučaju online kluba. Ostali sudionici mogu dati povratne informacije.

Primjeri izazova

Izazov	Proizvod	Alat
Izradite <i>point and click</i> videoigru za zaštitu okoliša	Jednostavna videoigra programirana otpadom koji leti i mora se uhvatiti	Makecode Arcade
Izradite programiranu priču koja prikazuje životnu priču poznate žene u znanosti i tehnologiji	Priča u scenama (kazališni stil) koja prikazuje život odabrane žene	Scratch ili Makecode Arcade
Izradite interaktivni kviz kako biste pomogli drugima upoznati Italiju ili Hrvatsku	Interaktivni kviz s pitanjima o Italiji ili o Hrvatskoj	Scratch ili Scratch for CS First
Izradite galeriju/muzej posvećen poznatoj povijesnoj osobi	Virtualni muzej s prikazom života lika (ako razina znanja i vrijeme dopuštaju, može se povezati s 3D modeliranjem)	Minecraft ili Cospaces Edu
Izradite virtualni obilazak određenog mjesta u Italiji ili Hrvatskoj	Jednostavna virtualna šetnja od 360° na jednom od kulturnih mjesta	Minecraft ili Cospaces Edu
Izradite proizvod koji pomaže u organizaciji radnog stola ili prostora	Držać za olovke i držać gumice koji se spajaju na podnožju	Tinkercad ili SketchUp
Izradite proizvod koji predstavlja važnu osobu u znanosti i tehnologiji	3D avatar povijesne osobe s modelom koji prikazuje jedno ili više otkrića te osobe	Tinkercad ili SketchUp
Izradite proizvod koji omogućuje otkrivanje talijanskog ili hrvatskog spomenika	Diorama sa stiliziranim povijesnim spomenikom i okruženjem	Tinkercad ili SketchUp