

## Τι είναι το Girls Code It Better Sprint

**To Girls Code It Better Sprint** είναι μια δόση του συλλόγου Girls Code It Better. Σε μία μόνο συνάντηση 3 ή 4 ωρών, τα συμμετέχοντα κορίτσια έχουν την ευκαιρία να εμπλακούν σε μια μικρή πρόκληση και να ανακαλύψουν τη δημιουργική πλευρά της τεχνολογίας μέσω της κατασκευής ενός πρωτότυπου και εξατομικευμένου ψηφιακού προϊόντος.

Οι στόχοι του GCIB Sprint είναι:

- **Πρακτική μάθηση:** επίδειξη ενός συγκεκριμένου παραδείγματος του τι μπορεί να δημιουργηθεί με την τεχνολογία
- **Ανάπτυξη δημιουργικότητας:** συμμετοχή των κοριτσιών σε μια ουσιαστική, δημιουργική δραστηριότητα.
- **Ψηφιακή ενδυνάμωση:** δίνοντας στα κορίτσια την ευκαιρία να «παίξουν» με τη δημιουργική τεχνολογία

Οι βασικοί πυλώνες του GCIB Sprint είναι:

- **Διάρκεια 3 ή 4 ωρών** για να προσφέρει μια εμπειρία όχι πολύπλοκη αλλά ελκυστική.
- **Παρουσία 2 εκπαιδευτών** για την εξασφάλιση υποστήριξης σε όλα τα συμμετέχοντα κορίτσια. Τουλάχιστον 1 από τους 2 εκπαιδευτές πρέπει να έχει ειδική εμπειρία με τον σχετικό δημιουργικό τεχνολογικό τομέα
- **20 συμμετέχοντα κορίτσια ηλικίας 11-14 ετών.** Η πρωτοβουλία είναι δυνατόν να επεκταθεί και σε κορίτσια ηλικίας 14-19 ετών, αλλά για αυτή τη ηλικιακή ομάδα απαιτεί πιο σύνθετο σχεδιασμό. Οι συμμετέχοντες μπορεί να έχουν ήδη προηγμένες δεξιότητες, καθιστώντας απαραίτητη την ανάπτυξη πιο σύνθετων δραστηριοτήτων και τη συμμετοχή πρόσθετων πόρων για την εξασφάλιση επαρκούς επιπέδου πρόκλησης και μάθησης.
- Μια ρεαλιστική πρόκληση ξεκινά το έργο και απαιτεί από τα κορίτσια να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν μια πρωτότυπη λύση, όχι μόνο να εκτελούν και να αντιγράφουν εντολές
- Η τεχνολογία και τα τεχνολογικά εργαλεία χρησιμοποιούνται ως δημιουργικό μέσο και όχι ως σκοπός (δεν είναι «μάθημα προγραμματισμού» αλλά «λέσχη ψηφιακής δημιουργικότητας»)
- **To Girls Code It Better Sprints μπορεί να διοργανωθεί είτε διαδικτυακά είτε δια ζώσης.**

## Δημιουργήστε το Girls Code It Better Sprint

### Σχεδιάζοντας ένα Girls Code It Better Sprint

- **Τεχνολογικός τομέας.** Επιλέξτε τον τεχνολογικό τομέα και το εργαλείο που θέλετε να προτείνετε στα κορίτσια. Για τις διαδικτυακές λέσχες, συνιστούμε να δώσετε προτεραιότητα στον προγραμματισμό, την εικονική πραγματικότητα ή τη μοντελοποίηση 3D, καθώς είναι ευκολότερα στη διαχείριση εξ αποστάσεως.
- **Εκπαιδευτές.** Προσδιορίστε 2 εκπαιδευτές που θα είναι σε θέση να καθοδηγήσουν τα κορίτσια κατά τη διάρκεια του GCIB Sprint. Τουλάχιστον ένας από τους δύο εκπαιδευτές πρέπει να έχει ισχυρές δεξιότητες στον επιλεγμένο τεχνολογικό τομέα. Ο δεύτερος εκπαιδευτής πρέπει να έχει δεξιότητες στον εκπαιδευτικό τομέα που συνάπτει με την ηλικιακή ομάδα των κοριτσιών που συμμετέχουν.

- **Πρόκληση.** Με τη βοήθεια των εκπαιδευτών επιλέξτε μια μικρή, συγκεκριμένη πρόκληση που είναι συναρπαστική και ελκυστική για τα κορίτσια. Μερικά παραδείγματα που θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε καλύτερα τι εννοούμε με τον όρο πρόκληση:
  - Δημιουργήστε ένα διαδραστικό κουίζ για να βοηθήσετε όσους δεν γνωρίζουν την Ιταλία να την ανακαλύψουν
  - Δημιουργήστε ένα προϊόν που σας επιτρέπει να τακτοποιήσετε το γραφείο ή το σταθμό εργασίας σας
  - Δημιουργήστε μια γκαλερί / μουσείο αφιερωμένη σε μια γνωστή ιστορική προσωπικότητα
- **Παράδειγμα.** Ζητήστε από τους εκπαιδευτές να δημιουργήσουν ένα μικρό προϊόν που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα λύσης στην αρχική πρόκληση. Να θυμάστε πάντα ότι τα κορίτσια μπορεί να μην είναι εξοικειωμένα με τον τεχνολογικό τομέα, οπότε θα είναι απαραίτητο να τους δείξετε ένα παράδειγμα.

Στο πλαίσιο του Girls Code It Better Sprint, η επιλογή της σωστής πρόκλησης είναι απαραίτητη, οπότε υποδεικνύουμε μερικά από τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά μιας "καλής" πρόκλησης:

- **Ενεργητική:** Θα πρέπει να επιτρέπει στα κορίτσια να δημιουργούν ενεργά και όχι μόνο να εκτελούν.
- **Ελκυστική:** Πρέπει να κεντρίζει το ενδιαφέρον στα κορίτσια για να εμπλακούν
- **Αυθεντική:** Πρέπει να αφορά τη λύση ενός πραγματικού προβλήματος, όχι ένα γενικό και θεωρητικό πρόβλημα.

## Οργανώνοντας ένα Girls Code It Better Sprint

ο **Ημερομηνία και ώρα.** Επιλέξτε ημερομηνία και ώρα για το GCIB Sprint σας σε συνεννόηση με τους εκπαιδευτές. Προσπαθήστε να επιλέξετε μια ημέρα της εβδομάδας και μια ώρα που επιτρέπει σε όσο το δυνατόν περισσότερα κορίτσια να συμμετάσχουν.

ο **Τοποθεσία.** Επιλέξτε αν θα κάνετε το Girls Code It Better Sprint διαδικτυακά ή δια ζώσης σε φυσική τοποθεσία. Εάν θα γίνει διαδικτυακά, ρυθμίστε ένα δωμάτιο Google Meet (ή παρόμοιο) και σημειώστε τον σύνδεσμο. Εάν πρόκειται να είναι δια ζώσης, επιλέξτε ένα μέρος που μπορεί εύκολα να προσεγγιστεί και που επιτρέπει να φιλοξενήσει άνετα 20 κορίτσια.

ο **Εξοπλισμός.** Προετοιμάστε όλα όσα χρειάζεστε για το GCIB Sprint σας. Εάν θα είναι διαδικτυακά, οι εκπαιδευτές και τα κορίτσια θα πρέπει να έχουν μια συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο, ένα μικρόφωνο και μια κάμερα web. Εάν είναι δια ζώσης, θα χρειαστείτε μια οθόνη αφής για τους εκπαιδευτές, μια συσκευή για κάθε κορίτσι και σύνδεση στο διαδίκτυο για να συνδέσετε τις συσκευές. Μπορείτε να ζητήσετε από τα κορίτσια να φέρουν τις δικές τους συσκευές, ωστόσο αυτή η επιλογή ενδέχεται να δυσκολέψει τη διαδικασία σύνδεσης και διαχείρισης του εξοπλισμού. Ανάλογα με τον τεχνολογικό τομέα που θα επιλέξετε, μπορεί να απαιτούνται και επιπλέον εργαλεία, όπως π.χ. εκτυπωτής 3D.

ο **Προσέλκυση συμμετεχουσών.** Γνωστοποιήστε την πρωτοβουλία μέσω αναρτήσεων και αφισών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Διαδώστε την πρωτοβουλία στην τοπική κοινότητα, τα σχολεία και το κοινό-στόχο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ζητώντας τους να την μοιραστούν επίσης. Υποδείξτε

μια μέθοδο εγγραφής (π.χ. μέσω μιας φόρμας Google που έχετε ετοιμάσει ή τηλεφωνικά). Θυμηθείτε να ζητήσετε μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για να στείλετε λεπτομερείς πληροφορίες. Σε αυτό το στάδιο, μπορείτε να ζητήσετε από τους γονείς την άδεια να τραβήξετε φωτογραφίες, ακολουθώντας τις νομικές οδηγίες της χώρας τους.

ο **Υπενθύμιση**. Λίγες μέρες πριν ημερομηνία διεξαγωγής του GCIB Sprint ,στείλτε ένα ταχυδρομικό μήνυμα σε όλες τις εγγεγραμμένες συμμετέχουσες υπενθυμίζοντάς τους το ραντεβού και υποδεικνύοντας πώς να συμμετάσχουν. π.χ. σύνδεσμος Google Meet και απαραίτητος εξοπλισμός για διαδικτυακό Sprint ή συγκεκριμένες οδηγίες για τη μετάβαση στη φυσική τοποθεσία. Υποδείξτε ένα τηλέφωνο επικοινωνίας για τυχόν προβλήματα ή διευκρινίσεις

### Διεξαγωγή ενός κώδικα κοριτσιών Better Sprint

1. **Καλώς ήρθατε.** Οι εκπαιδευτές καλωσορίζουν τα κορίτσια στον φυσικό χώρο ή στον διαδικτυακό χώρο, βοηθώντας τα κορίτσια που μπορεί να έχουν δυσκολία πρόσβασης ή εύρεσης της τοποθεσίας.
2. **Παρουσίαση.** Οι εκπαιδευτές συστήνονται δείχνοντας ποιοι είναι και την εμπειρία τους. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιες διαφάνειες που έχουν ετοιμάσει ή να δείξουν το έργο τους.
3. **Συμμετοχή.** Κάνουν στα κορίτσια μερικές εισαγωγικές ερωτήσεις για να τους επιτρέψουν να συστηθούν και να σπάσουν τον πάγο. Σε αυτό το στάδιο είναι επίσης δυνατό τα κορίτσια να εργάζονται ήδη με τις συσκευές προτείνοντας απλές δραστηριότητες όπως η δημιουργία ενός μικρού ψηφιακού avatar. Αυτό θα τους επιτρέψει επίσης να συνδέσουν τις συσκευές στο δίκτυο Wi-Fi.
4. **Έναρξη της πρόκλησης.** Οι εκπαιδευτές εξηγούν στα κορίτσια ποια είναι η πρόκληση και ότι θα πρέπει να βρουν μια λύση στην πρόκληση που ξεκίνησε.
5. **Παράδειγμα.** Οι εκπαιδευτές μπορούν να προτείνουν στους συμμετέχοντες να «παίξουν» με το μοντέλο παραδείγματος που έχουν ετοιμάσει για να τους βοηθήσουν να καταλάβουν τι μπορούν να δημιουργήσουν και να έχουν μια βάση για το επίτευγμα.
6. **Πρόσβαση.** Οι εκπαιδευτές παρέχουν στα κορίτσια οδηγίες σχετικά με τον τρόπο πρόσβασης στο επιλεγμένο τεχνολογικό εργαλείο. Σε αυτό το στάδιο, οι εκπαιδευτές δίνουν επίσης μια σύντομη επισκόπηση του εργαλείου για να βοηθήσουν τα κορίτσια να πλοηγηθούν στο δημιουργικό περιβάλλον.
7. **Βάση.** Οι εκπαιδευτές καθοδηγούν τα κορίτσια στη δημιουργία της βάσης του προϊόντος ξεκινώντας από το μοντέλο του παραδείγματος. Αυτή η φάση είναι σημαντική επειδή επιτρέπει στα κορίτσια να ανακαλύψουν τους βασικούς ελέγχους και να αρχίσουν να δημιουργούν ένα προϊόν.
8. **Εξατομίκευση.** Ξεκινώντας από τη βάση που δημιουργήθηκε, τα κορίτσια εξατομικεύουν το προϊόν τους προσθέτοντας πρωτότυπες λεπτομέρειες, τροποποιώντας ορισμένα χαρακτηριστικά του προϊόντος και προσθέτοντας τις δικές τους ιδέες.
9. **Κοινή χρήση.** Κάθε κορίτσι θα μπορεί να δείξει στες άλλες συμμετέχουσες το πρωτότυπο προϊόν της χρησιμοποιώντας την οθόνη της τάξης ή την κοινή χρήση οθόνης στην περίπτωση διαδικτυακού εργαστηρίου. Οι άλλες συμμετέχουσες θα μπορούν να δώσουν ανατροφοδότηση.

## Παραδείγματα σχεδίασης

Πρόκληση	Προϊόν	Εργαλείο
Δημιουργία βιντεοπαιχνιδιού Point and Click για την προστασία του περιβάλλοντος	Απλό βιντεοπαιχνίδι προγραμματισμένο με σκουπίδια που "πετάνε" και πρέπει να πιαστούν	Makecode Arcade
Δημιουργήστε μια προγραμματισμένη ιστορία που αφηγείται την ιστορία της ζωής μιας εξέχουσας γυναίκας στην επιστήμη και στην τεχνολογία	Μια ιστορία σε σκηνές (θεατρικό ύφος) που αφηγείται την ιστορία της επιλεγμένης γυναίκας	Scratch ή Makecode Arcade
Δημιουργήστε ένα διαδραστικό κουίζ για να βοηθήσετε όσους δεν γνωρίζουν την Ιταλία να την ανακαλύψουν	Διαδραστικό κουίζ με ερωτήσεις σχετικά με την Ιταλία (ένα μέρος αφήγησης μπορεί να προστεθεί ως προηγούμενο παράδειγμα)	Scratch οή Scratch for CS First
Δημιουργήστε μια γκαλερί / μουσείο αφιερωμένο σε μια γνωστή ιστορική προσωπικότητα	Εικονικό μουσείο με σκηνοθετημένη αφήγηση της ζωής ενός χαρακτήρα (αν το επίπεδο εμπειρογνωμοσύνης και χρόνου επιτρέπει, μπορεί επίσης να συνδεθεί με 3D μοντελοποίηση)	Minecraft ή Cospaces Edu
Δημιουργήστε μια εικονική περιήγηση για να ανακαλύψετε ένα συγκεκριμένο μέρος στην Ιταλία	Απλή εικονική περιήγηση 360° με ένα από τα εμβληματικά μέρη	Minecraft ή Cospaces Edu
Δημιουργήστε ένα προϊόν που σας επιτρέπει να τακτοποιήσετε το γραφείο ή το σταθμό εργασίας σας	Η μολυβοθήκη και η γόμα κουμπώνουν μαζί σε μια βάση	Tinkercad ή SketchUp
Δημιουργήστε ένα προϊόν που αντιπροσωπεύει έναν σημαντικό χαρακτήρα για την επιστήμη και την τεχνολογία	3D avatar ιστορικού χαρακτήρα με μοντέλο που αντιπροσωπεύει έναν ή περισσότερους από τους χαρακτήρες	Tinkercad ή SketchUp
Δημιουργήστε ένα προϊόν που σας επιτρέπει να ανακαλύψετε ένα ιταλικό μνημείο	Μικρό διάγραμμα με στυλιζαρισμένο ιστορικό μνημείο και ρύθμιση	Tinkercad ή SketchUp