

## Meninas Code It Better Sprint

**Girls Code It Better Sprint** é um "sabor" do clube Girls Code It Better. Num **único encontro de 3 ou 4 horas**, de facto, as raparigas participantes têm a oportunidade de se envolverem num pequeno desafio e descobrirem o potencial criativo da tecnologia através da criação de um produto digital original e personalizado.

Os objetivos do GCIB Sprint são:

- **Aprendizagem prática:** demonstrar um exemplo concreto do que pode ser criado com a tecnologia
- **Desenvolvimento da Criatividade:** permitir que as raparigas participem numa atividade criativa gratificante
- **Empoderamento digital:** dar às meninas a chance de brincar com a tecnologia criativa

Os pilares do GCIB Sprint são:

- **duração de 3 ou 4 horas** para dar um sabor não muito complexo, mas cativante da experiência
- **presença de 2 coaches** para garantir apoio a todas as raparigas participantes, pelo menos 1 dos 2 coaches deve ter experiência específica com a área tecnológica criativa relevante
- **20 raparigas participantes com idades compreendidas entre os 11 e os 14 anos.** É possível alargar a iniciativa a raparigas com idades compreendidas entre os 14 e os 19 anos, mas esta faixa etária exige um planeamento mais complexo. Os participantes podem já ter competências avançadas, o que torna necessário desenvolver atividades mais complexas e envolver recursos adicionais para garantir um nível adequado de desafio e aprendizagem.
- Um verdadeiro desafio dá início ao trabalho e exige que as meninas projetem e construam uma solução original, não apenas executem e copiem comandos
- a tecnologia e as ferramentas tecnológicas são utilizadas como um meio criativo e não como um fim (não é "um curso de programação", mas um "clube de criatividade digital")
- **As Girls Code It Better Sprints podem ser organizadas tanto online como presencialmente.**

## Crie seu código de meninas é melhor Sprint

### Projetando um código de meninas é melhor sprint

- **Área tecnológica.** Escolha a área tecnológica e a ferramenta que quer propor às meninas. Para os clubes online, recomendamos dar prioridade à programação, realidade virtual ou modelação 3D, porque são mais fáceis de gerir remotamente.
- **Treinadores.** Identifique 2 treinadores que serão capazes de guiar as meninas durante o GCIB Sprint. Pelo menos um dos dois treinadores deve ter fortes competências na área tecnológica escolhida. O segundo treinador deve ter habilidades no campo educacional com a faixa etária das meninas participantes.
- **Desafio.** Com a ajuda dos treinadores, escolha um pequeno desafio concreto que seja cativante e envolvente para as meninas. Alguns exemplos que o ajudarão a compreender melhor o que entendemos por desafio:

- Crie um questionário interativo para ajudar aqueles que não conhecem a Itália a descobri-la
  - Crie um produto que lhe permita arrumar a sua secretária ou estação de trabalho
  - Crie uma galeria/museu dedicado a uma figura histórica bem conhecida
- Exemplo. Peça aos coaches que criem um pequeno produto que possa ser usado como exemplo de solução para o desafio inicial. Lembre-se sempre que as meninas podem não estar familiarizadas com a área tecnológica, por isso mostrar-lhes um exemplo será essencial.

Dentro do Girls Code It Better Sprint, escolher o desafio certo é essencial, por isso indicamos algumas das características fundamentais de um "bom" desafio: os 3As do desafio

- **Ativo:** Deve permitir que as meninas criem ativamente e não apenas performem.
- **Apelativo:** Deve ser cativante para as raparigas envolvê-las e seduzi-las
- **Autêntico:** deve dizer respeito à criação de um projeto real que responda a uma necessidade autêntica, não a um problema genérico e "escolar".

## Organizando um código de meninas é melhor sprint

o **Data e Hora.** Escolha uma data e hora para o seu GCIB Sprint em consulta com os treinadores. Tente escolher um dia da semana e um horário que permita a participação do maior número possível de meninas.

o **Localização.** Escolha se deseja fazer o seu Girls Code It Better Sprint online ou pessoalmente em um local físico. Se for online, configure uma sala do Google Meet (ou similar) e anote o link. Se for presencial, escolha um local que possa ser facilmente alcançado e que permita que 20 meninas trabalhem confortavelmente.

o **Ferramentas.** Prepare tudo o que precisa para o seu GCIB Sprint. Se for online, treinadores e meninas precisarão ter um dispositivo com acesso à internet, microfone e webcam. Se for presencialmente, você precisará de uma tela sensível ao toque para os treinadores, um dispositivo para cada menina e uma conexão com a internet para conectar os dispositivos. Você pode optar por pedir às meninas para trazer seu próprio dispositivo, mas será mais complexo para se conectar e gerenciar. Dependendo da área tecnológica escolhida, outras ferramentas de hardware podem ser necessárias, e.g. 3D impressora.

o **Recrutamento.** Dar a conhecer a iniciativa através de publicações nas redes sociais e cartazes. Divulgue a iniciativa junto da comunidade local, das escolas e do público-alvo nas redes sociais, pedindo-lhes que também a partilhem. Indique um método de registo (por exemplo, através de um Formulário Google que preparou ou por telefone). Lembre-se de solicitar um endereço de e-mail para enviar informações detalhadas. Nesta fase, pode pedir autorização aos pais para tirar fotografias, seguindo as orientações legais do seu país.

o **Lembrete.** Perto da data do GCIB Sprint envia um e-mail para todos os participantes inscritos lembrando-os do compromisso e indicando como participar. Por exemplo, link do Google Meet e equipamento necessário para o Sprint online ou instruções específicas para chegar ao local físico. Indique um número de telefone de referência para quaisquer problemas ou solicitações.

## Conduzindo um código de meninas é melhor sprint

1. **Bem-vindo.** Os treinadores acolhem as raparigas no espaço físico ou no espaço online, ajudando as raparigas que possam ter dificuldade em aceder ou encontrar o local.
2. **Apresentação.** Os treinadores apresentam-se mostrando quem são e a sua experiência. Podem utilizar alguns diapositivos que prepararam ou mostrar o seu trabalho.
3. **envolvimento.** Eles fazem algumas perguntas introdutórias às meninas para permitir que elas se apresentem e quebrem o gelo. Nesta fase também é possível ter as meninas já a trabalhar com os dispositivos, propondo atividades simples como a criação de um pequeno avatar digital. Isso também permitirá que eles conectem os dispositivos à rede Wi-Fi.
4. **Lançar o desafio.** Os treinadores explicam às raparigas qual é o desafio e que terão de criar uma solução-produto para o desafio lançado.
5. **Exemplo.** Os treinadores podem sugerir aos participantes que "joguem" com o modelo de exemplo que prepararam para ajudá-los a entender o que podem criar e ter uma base para a conquista.
6. **Acesso.** Os treinadores fornecem às meninas instruções sobre como acessar a ferramenta tecnológica escolhida. Nesta fase, os coaches também dão uma breve visão geral da ferramenta para ajudar as meninas a navegar no ambiente criativo.
7. **Base.** Os treinadores orientam as meninas na criação da base do produto a partir do modelo de exemplo. Esta fase é importante porque permite que as meninas descubram os controles básicos e comecem a criar um produto.
8. **Personalização.** A partir da base criada, as meninas personalizam seu produto adicionando detalhes originais, modificando algumas características do produto e adicionando suas próprias ideias.
9. **Partilha.** Cada rapariga poderá mostrar aos outros participantes o seu produto original utilizando o ecrã da sala de aula ou a partilha de ecrã no caso de clubes online. Os outros participantes poderão dar a sua opinião.

## Exemplos de design

Desafio	Produto	Ferramenta
<b>Criando um jogo de vídeo de apontar e clicar para proteger o meio ambiente</b>	Simple videogame programado com lixo que "voa" e deve ser pego	Makecode Arcada
<b>Crie uma história programada que conte a história de vida de uma mulher proeminente na ciência e tecnologia</b>	Uma história em cenas (estilo teatral) que conta a história da mulher escolhida	Riscar ou Makecode Arcada
<b>Crie um questionário interativo para ajudar aqueles que não conhecem a Itália a descobri-la</b>	Questionário interativo com perguntas sobre a Itália (uma parte de narração pode ser adicionada como exemplo anterior)	Riscar ou Scratch para CS Primeiro
<b>Crie uma galeria/museu dedicado a uma figura histórica bem conhecida</b>	Museu virtual com uma narrativa encenada da vida de um personagem (se o nível de conhecimento e tempo permitir, ele também pode ser conectado à modelagem 3D)	Minecraft ou Cospaces Edu
<b>Crie um tour virtual para descobrir um lugar específico na Itália</b>	Tour virtual 360 simples com um dos lugares icônicos	Minecraft ou Cospaces Edu
<b>Crie um produto que lhe permita arrumar a sua secretária ou estação de trabalho</b>	O suporte para lápis e o suporte para borracha encaixam-se numa base	Tinkercad ou SketchUp
<b>Criar um produto que represente um caráter importante para a ciência e a tecnologia</b>	Avatar 3D de um personagem histórico com um modelo representando um ou mais dos personagens descobertas	Tinkercad ou SketchUp
<b>Crie um produto que lhe permita descobrir um monumento italiano</b>	Pequeno diorama com monumento histórico estilizado e configuração	Tinkercad ou SketchUp