

## Sprint "Girls Code It Better"

**Girls Code It Better Sprint** je "ochutnávkou" klubu Girls Code It Better. Během **jediného setkání v délce 3 nebo 4 hodin** je zúčastněným dívkám nabídnuta příležitost zapojit se do malé výzvy a objevit kreativní potenciál technologií prostřednictvím vytvoření originálního a personalizovaného digitálního produktu.

Cíle GCIB Sprintu jsou:

- **Praktické učení:** ukázka konkrétního příkladu toho, co lze vytvořit pomocí technologie
- **Rozvoj kreativity:** umožnění dívkám účastnit se naplňující tvůrčí činnosti
- **Digital Empowerment:** Dát dívkám šanci hrát si s kreativními technologiemi

Pilíři GCIB Sprint jsou:

- **Doba trvání 3 nebo 4 hodiny**, aby byla zajištěna ne příliš složitá, ale podmanivá chuť zážitku
- **přítomnost 2 koučů** pro zajištění podpory všem zúčastněným dívkám; alespoň 1 ze 2 koučů musí mít specifické zkušenosti s příslušnou kreativní technologickou oblastí
- **20 zúčastněných dívek ve věku 11-14 let.** Je možné rozšířit iniciativu i na dívky ve věku 14–19 let, ale tato věková skupina vyžaduje složitější plánování. Účastníci již mohou mít pokročilé dovednosti, takže je nutné vyvíjet složitější aktivity a zapojit další zdroje, aby byla zajištěna odpovídající úroveň výzev a učení.
- Práce začíná skutečnou výzvou, která vyžaduje, aby dívky navrhly a vytvořily originální řešení, nejen aby vykonávaly a kopírovaly příkazy
- Technologie a technologické nástroje jsou využívány jako kreativní prostředek, nikoli jako cíl (nejedná se o "kurz programování", ale o "klub digitální kreativity")
- **Girls Code It Better Sprinty lze uspořádat online i osobně.**

## Vytvořte si svůj Girls Code It Better Sprint

### Navrhování Girls Code It Better sprintu

- **Technologická oblast.** Vyberte si technologickou oblast a nástroj, který chcete dívkám navrhnout. U online klubů doporučujeme dát přednost programování, virtuální realitě nebo 3D modelování, protože se snáze spravují na dálku.
- **Trenéři.** Určete 2 trenéry, kteří budou schopni vést dívky během GCIB Sprintu. Alespoň jeden ze dvou koučů musí mít silné dovednosti ve zvolené technologické oblasti. Druhý trenér musí mít dovednosti v oblasti vzdělávání s věkovou skupinou zúčastněných dívek.
- **Výzva.** S pomocí trenérů vyberte malou, konkrétní výzvu, která je pro dívky podmanivá a poutavá. Několik příkladů, které vám pomohou lépe porozumět tomu, co myslíme pod pojmem výzva:
  - Vytvořte interaktivní kvíz, který pomůže Itálii objevit i těm, kteří ji neznají
  - Vytvořte produkt, který vám umožní uklidit váš stůl nebo pracovní místo
  - Vytvořte galerii/muzeum věnované známé historické osobnosti

- **Příklad.** Požádejte trenéry, aby vytvořili malý produkt, který lze použít jako příklad řešení počáteční výzvy. Vždy pamatujte na to, že dívky nemusí být obeznámeny s technologickou oblastí, takže bude nezbytné ukázat jim příklad.
  - V rámci Girls Code It Better Sprint je výběr správné výzvy zásadní, proto uvádíme některé ze základních charakteristik "dobré" výzvy:
  - **Aktivní:** Mělo by to dívkám umožnit aktivně tvořit a ne jen vystupovat.
  - **Přitažlivé:** Pro dívky musí být podmanivé je zapojit a nalákat
  - **Autentický:** musí se týkat vytvoření skutečného projektu, který řeší autentickou potřebu, nikoli obecný a "školní" problém.

## Organizace Girls Code It Better sprintu

o **Datum a čas.** Vyberte si datum a čas svého GCIB Sprintu po konzultaci s trenéry. Pokuste se vybrat den v týdnu a čas, který umožní účast co největšímu počtu dívek.

o **Umístění.** Vyberte si, zda chcete svůj Girls Code It Better Sprint provést online nebo osobně na fyzickém místě. Pokud bude online, nastavte si místnost Google Meet (nebo podobnou) a zapište si odkaz. Pokud to bude prezenčně, vyberte místo, které je snadno dostupné a které umožní 20 dívkám pohodlně pracovat.

o **Nástroje.** Připravte si vše, co potřebujete pro svůj GCIB Sprint. Pokud to bude online, trenéři a dívky budou muset mít zařízení s přístupem k internetu, mikrofon a webovou kameru. Pokud se jedná o osobní setkání, budete potřebovat dotykovou obrazovku pro trenéry, zařízení pro každou dívku a připojení k internetu pro připojení zařízení. Můžete se rozhodnout požádat dívky, aby si přinesly vlastní zařízení, ale bude složitější se připojit a spravovat. V závislosti na zvolené technologické oblasti mohou být zapotřebí další hardwarové nástroje, e.g. 3D tiskárnu.

o **Nábor.** Dejte o iniciativě vědět prostřednictvím příspěvků na sociálních sítích a plakátů. Šířit iniciativu mezi místní komunitu, školy a cílové skupiny na sociálních sítích tím, že je požádáte, aby ji také sdíleli. Uveďte způsob registrace (např. prostřednictvím formuláře Google, který jste si připravili, nebo telefonicky). Nezapomeňte požádat o e-mailovou adresu pro zaslání podrobných informací. V této fázi můžete požádat rodiče o povolení k pořizování fotografií v souladu s právními pokyny jejich země.

o **Připomínka.** V blízkosti data GCIB Sprintu je všem registrovaným účastníkům zaslán e-mail, který jim připomene schůzku a uvede, jak se zúčastnit. Např. odkaz na Google Meet a potřebné vybavení pro online Sprint nebo konkrétní pokyny pro cestu na fyzické místo. Uveďte referenční telefonní číslo pro případ jakýchkoli problémů nebo požadavků.

## Vedení Girls Code It Better sprintu

1. **Vítejte.** Trenéři vítají dívky ve fyzickém prostoru nebo v online prostoru a pomáhají dívkám, které mohou mít potíže s přístupem nebo nalezením místa.
2. **Prezentace.** Trenéři se představují tím, že ukazují, kdo jsou a jaké jsou jejich zkušenosti. Mohou použít některé snímky, které si připravili, nebo ukázat svou práci.
3. **Zapojení.** Položí dívkám několik úvodních otázek, aby se mohly představit a prolomit ledy. V této fázi je také možné, aby dívky již pracovaly se zařízeními tím, že navrhnou jednoduché aktivity, jako je vytvoření malého digitálního avatara. To jim také umožní připojit zařízení k síti Wi-Fi.

4. **Spuštění výzvy.** Trenéři dívkám vysvětlí, o jakou výzvu se jedná a že budou muset vytvořit produktové řešení spuštěné výzvy.
5. **Příklad.** Trenéři mohou účastníkům navrhnout, aby si "hráli" s příkladovým modelem, který si připravili, aby jim pomohl pochopit, co mohou vytvořit a mít základ pro úspěch.
6. **Přístup.** Trenéři poskytnou dívkám pokyny, jak se ke zvolenému technologickému nástroji dostat. V této fázi trenéři také poskytují stručný přehled nástroje, který dívkám pomáhá orientovat se v kreativním prostředí.
7. **Základna.** Trenéři vedou dívky při vytváření základu produktu počínaje ukázkovým modelem. Tato fáze je důležitá, protože umožňuje dívkám objevit základní ovládací prvky a začít vytvářet produkt.
8. **Perzonifikování.** Dívky vycházejí z vytvořeného základu a personalizují svůj produkt přidáním originálních detailů, úpravou některých funkcí produktu a přidáním vlastních nápadů.
9. **Sdílení.** Každá dívka bude moci ukázat ostatním účastníkům svůj originální produkt pomocí obrazovky třídy nebo sdílení obrazovky v případě online klubů. Ostatní účastníci budou moci poskytnout zpětnou vazbu.

## Příklady designu

Výzva	Výrobek	Nástroj
<b>Vytvoření point and click videohry pro ochranu životního prostředí</b>	Jednoduchá videohra naprogramovaná s odpadky, které "létají" a musí být chyceny	Makecode Arcade
<b>Vytvořte naprogramovaný příběh, který vypráví životní příběh významné ženy ve vědě a technologie</b>	Příběh ve scénách (divadelní styl), který vypráví příběh vyvolené ženy	Scratch nebo Makecode Arcade
<b>Vytvořte interaktivní kvíz, který pomůže Itálii objevit i těm, kteří ji neznají</b>	Interaktivní kvíz s otázkami o Itálii (jako předchozí příklad lze přidat část s vyprávěním)	Scratch nebo Scratch pro CS First
<b>Vytvořte galerii/muzeum věnované známé historické osobnosti</b>	Virtuální muzeum s inscenovaným vyprávěním o životě postavy (pokud je to úroveň odbornosti a času, lze jej také připojit k 3D modelování)	Minecraft nebo Cospaces Edu
<b>Vytvořte virtuální prohlídku a objevte konkrétní místo v Itálii</b>	Jednoduchá 360° virtuální prohlídka s jedním z ikonických míst	Minecraft nebo Cospaces Edu
<b>Vytvořte produkt, který vám umožní uklidit váš stůl nebo pracovní místo</b>	Držák na tužku a držák gumy se zacvaknou na základnu	Tinkercad nebo Aplikace SketchUp
<b>Vytvořit produkt, který představuje důležitou postavu pro vědu a techniku</b>	3D avatar historické postavy s modelem představující jednu nebo více postav objevy	Tinkercad nebo Aplikace SketchUp
<b>Vytvořte produkt, který vám umožní objevit italskou památku</b>	Malé dioráma se stylizovanou historickou památkou a nastavení	Tinkercad nebo Aplikace SketchUp