

## Šprint "Girls Code It Better"

**Girls Code It Better Sprint** je "ochutnávka" klubu Girls Code It Better. Počas **jediného stretnutia v trvaní 3 alebo 4 hodín** sa zúčastneným dievčatám ponúkne príležitosť zapojiť sa do malej výzvy a objaviť tvorivý potenciál technológie prostredníctvom vytvorenia originálneho a personalizovaného digitálneho produktu.

Ciele GCIB Sprint sú:

- **Praktické učenie:** demonštrácia konkrétneho príkladu toho, čo sa dá vytvoriť pomocou technológie
- **Rozvoj kreativity:** umožnenie dievčatám zúčastniť sa naplňajúcej tvorivej činnosti
- **Digitálne posilnenie:** dať dievčatám šancu hrať sa s kreatívnymi technológiami

Piliermi GCIB Sprint sú:

- **trvanie 3 alebo 4 hodiny**, aby ste získali nie príliš zložitú, ale podmanivú chuť zážitku
- **prítomnosť 2 trénerov** na zabezpečenie podpory všetkým zúčastneným dievčatám; aspoň 1 z 2 trénerov musí mať špecifické skúsenosti s príslušnou kreatívnou technologickou oblasťou
- **20 zúčastnených dievčat vo veku 11-14 rokov.** Iniciatívu je možné rozšíriť na dievčatá vo veku 14 – 19 rokov, ale táto veková skupina si vyžaduje zložitejšie plánovanie. Účastníci už môžu mať pokročilé zručnosti, preto je potrebné vypracovať zložitejšie aktivity a zapojiť ďalšie zdroje na zabezpečenie primeranej úrovne výziev a vzdelávania.
- Skutočná výzva začína prácou a vyžaduje, aby dievčatá navrhli a postavili originálne riešenie, nielen vykonávali a kopírovali príkazy
- Technológie a technologické nástroje sa používajú ako kreatívny prostriedok a nie ako cieľ (nejde o "kurz programovania", ale o "klub digitálnej kreativity")
- **Girls Code It Better Sprints je možné organizovať online aj osobne.**

## Vytvorte si svoj Girls Code It Better šprint

### Navrhovanie šprintu Girls Code It Better

- **Technologická oblasť.** Vyberte si technologickú oblasť a nástroj, ktorý chcete dievčatám navrhnúť. Pre online kluby odporúčame uprednostniť programovanie, virtuálnu realitu alebo 3D modelovanie, pretože sa ľahšie spravujú na diaľku.
- **Tréneri.** Identifikujte 2 trénerov, ktorí budú schopní sprevádzať dievčatá počas GCIB Sprintu. Aspoň jeden z dvoch trénerov musí mať silné zručnosti vo zvolenej technologickej oblasti. Druhý tréner musí mať zručnosti vo vzdelávacej oblasti s vekovou skupinou zúčastnených dievčat.
- **Výzva.** S pomocou trénerov si vyberte malú, konkrétnu výzvu, ktorá je pre dievčatá podmanivá a pútavá. Niekoľko príkladov, ktoré vám pomôžu lepšie pochopiť, čo myslíme pod pojmom výzva:
  - Vytvorte interaktívny kvíz, ktorý pomôže tímu, ktorí nepoznajú Taliansko, objaviť ho
  - Vytvorte si produkt, ktorý vám umožní upratať váš stôl alebo pracovnú stanicu
  - Vytvorte galériu/múzeum venované známej historickej osobnosti

- **Príklad.** Požiadajte koučov, aby vytvorili malý produkt, ktorý možno použiť ako príklad riešenia počítačovej výzvy. Vždy pamätajte, že dievčatá nemusia byť oboznámené s technologickou oblasťou, takže ukázať im príklad bude nevyhnutné.

V rámci Girls Code It Better Sprint je výber správnej výzvy nevyhnutný, preto uvádzame niektoré zo základných charakteristík "dobréj" výzvy:

- **Aktívne:** Dievčatám by to malo umožniť aktívne tvoriť a nielen vystupovať.
- **Príťažlivé:** Pre dievčatá musí byť podmanivé, aby ich zapojili a nalákali
- **Autentický:** musí sa týkať vytvorenia skutočného projektu, ktorý sa zaoberá autentickou potrebou, nie všeobecným a "školským" problémom.

## Organizácia šprintu Girls Code It Better

o **Dátum a čas.** Vyberte si dátum a čas vášho GCIB Sprintu po konzultácii s trénermi. Skúste si vybrať deň v týždni a čas, ktorý umožní účasť čo najväčšiemu počtu dievčat.

o **Umiestnenie.** Vyberte si, či chcete urobiť svoj šprint Girls Code It Better online alebo osobne na fyzickom mieste. Ak bude online, nastavte si miestnosť Google Meet (alebo podobnú) a zapíšte si odkaz. Ak to bude osobne, vyberte si miesto, ktoré je ľahko dostupné a ktoré umožní pohodlnú prácu 20 dievčatám.

o **Nástroje.** Pripravte si všetko, čo potrebujete pre svoj GCIB Sprint. Ak bude online, tréneri a dievčatá budú musieť mať zariadenie s prístupom na internet, mikrofón a webovú kameru. Ak je to osobne, budete potrebovať dotykovú obrazovku pre trénerov, zariadenie pre každé dievča a internetové pripojenie na pripojenie zariadení. Môžete sa rozhodnúť požiadať dievčatá, aby si priniesli vlastné zariadenie, ale pripojenie a správa bude zložitejšia. V závislosti od zvolenej technologickej oblasti môžu byť e.g. 3D tlačiareň potrebné ďalšie hardvérové nástroje.

o **Nábor.** Dajte o iniciatíve vedieť prostredníctvom príspevkov a plagátov na sociálnych sieťach. Rozšírte iniciatívu do miestnej komunity, škôl a cieľového publika na sociálnych sieťach tým, že ich požiadate, aby ju tiež zdieľali. Uved'te spôsob registrácie (napr. prostredníctvom formulára Google, ktorý ste pripravili, alebo telefonicky). Nezabudnite požiadať o e-mailovú adresu na zaslanie podrobných informácií. V tejto fáze môžete požiadať rodičov o povolenie na fotografovanie podľa právnych predpisov ich krajiny.

o **Pripomenutie.** Blízko dátumu šprintu GCIB odošle všetkým registrovaným účastníkom e-mail, v ktorom im pripomenie stretnutie a uvedie spôsob, ako sa zúčastniť. napr. odkaz na Google Meet a potrebné vybavenie pre online šprint alebo konkrétne pokyny na cestu na fyzické miesto. V prípade akýchkoľvek problémov alebo požiadaviek uved'te referenčné telefónne číslo.

## Vedenie šprintu Girls Code It Better

1. **Vitajte.** Tréneri vítajú dievčatá vo fyzickom priestore alebo v online priestore a pomáhajú dievčatám, ktoré môžu mať problémy s prístupom alebo hľadaním miesta.
2. **Prezentácia.** Tréneri sa predstavia tým, že ukážu, kto sú a aké sú ich skúsenosti. Môžu použiť niektoré snímky, ktoré pripravili, alebo ukázať svoju prácu.
3. **Zapojenie.** Dievčatám položia niekoľko úvodných otázok, aby sa mohli predstaviť a prelomiť ľady. V tejto fáze je tiež možné, aby už dievčatá pracovali so zariadeniami tým, že navrhnu

jednoduché činnosti, ako je vytvorenie malého digitálneho avatara. To im tiež umožní pripojiť zariadenia k sieti Wi-Fi.

4. **Spustenie výzvy.** Tréneri vysvetľujú dievčatám, v čom je výzva a že budú musieť vytvoriť produktové riešenie spustenej výzvy.
5. **Príklad.** Tréneri môžu účastníkom navrhnúť, aby sa "hrali" s modelom, ktorý si pripravili, aby im pomohol pochopiť, čo môžu vytvoriť a mať základ pre úspech.
6. **Prístup.** Tréneri poskytujú dievčatám pokyny, ako získať prístup k vybranému technologickému nástroju. V tejto fáze tréneri tiež poskytujú stručný prehľad nástroja, ktorý dievčatám pomôže orientovať sa v kreatívnom prostredí.
7. **Základňa.** Tréneri vedú dievčatá pri vytváraní základu produktu, počnúc vzorovým modelom. Táto fáza je dôležitá, pretože umožňuje dievčatám objaviť základné ovládacie prvky a začať vytvárať produkt.
8. **Personalizácia.** Počnúc vytvorenou základňou si dievčatá prispôbia svoj produkt pridaním originálnych detailov, úpravou niektorých funkcií produktu a pridaním vlastných nápadov.
9. **Zdieľanie.** Každé dievča bude môcť ukázať ostatným účastníkom svoj originálny produkt pomocou obrazovky triedy alebo zdieľania obrazovky v prípade online klubov. Ostatní účastníci budú môcť poskytnúť spätnú väzbu.

## Príklady dizajnu

Výzva	Výrobok	Nástroj
<b>Vytvorenie videohry typu point and click na ochranu životného prostredia</b>	Jednoduchá videohra naprogramovaná odpadkami, ktoré "lietajú" a musia byť chytené	Makecode Arkáda
<b>Vytvorte naprogramovaný príbeh, ktorý rozpráva životný príbeh prominentnej ženy vo vede a technológií</b>	Príbeh v scénach (divadelný štýl), ktorý rozpráva príbeh vyvolenej ženy	Scratch alebo Makecode Arkáda
<b>Vytvorte interaktívny kvíz, ktorý pomôže tým, ktorí nepoznajú Taliansko, objaviť ho</b>	Interaktívny kvíz s otázkami o Taliansku (ako predchádzajúci príklad je možné pridať časť rozprávania)	Scratch alebo Scratch pre CS First
<b>Vytvorte galériu/múzeum venované známej historickej osobnosti</b>	Virtuálne múzeum s inscenovaným rozprávaním o živote postavy (ak je úroveň odbornosti a času umožňuje, dá sa pripojiť aj k 3D modelovaniu)	Minecraft alebo Cospaces Edu
<b>Vytvorte si virtuálnu prehliadku a objavte konkrétne miesto v Taliansku</b>	Jednoduchá 360° virtuálna prehliadka s jedným z ikonických miest	Minecraft alebo Cospaces Edu
<b>Vytvorte si produkt, ktorý vám umožní upratať váš stôl alebo pracovnú stanicu</b>	Držiak ceruzky a držiak gumy sa zacvaknú na základni	Tinkercad alebo SketchUp
<b>Vytvorte produkt, ktorý predstavuje dôležitú postavu pre vedu a techniku</b>	3D avatar historickej postavy s modelom predstavujúce jednu alebo viac postáv Objavy	Tinkercad alebo SketchUp
<b>Vytvorte produkt, ktorý vám umožní objaviť taliansku pamiatku</b>	Malá dioráma so štylizovanou historickou pamiatkou a nastavenie	Tinkercad alebo SketchUp