

Šprint "Girls Code It Better"

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