

## Girls Code it Better Sprintti

**Girls Code It Better Sprint** on "makua" Girls Code It Better -klubista. **Yhdessä 3-4 tunnin tapaamisessa** osallistuville tytöille tarjotaan itse asiassa mahdollisuus osallistua pieneen haasteeseen ja löytää teknologian luova potentiaali luomalla omaperäinen ja henkilökohtainen digitaalinen tuote.

GCIB Sprintin tavoitteet ovat:

- **Käytännön oppiminen:** konkreettisen esimerkin näyttäminen siitä, mitä teknologian avulla voidaan luoda
- **Luovuuden kehittäminen:** tyttöjen mahdollisuus osallistua tyydyttävään luovaan toimintaan
- **Digitaalinen voimaannuttaminen:** tytöille annetaan mahdollisuus leikkiä luovalla tekniikalla

GCIB Sprintin pilarit ovat:

- **kesto 3 tai 4 tuntia** , jotta kokemus ei ole liian monimutkainen, mutta kiehtova maku
- **2 valmentajaa** , jotta varmistetaan tuki kaikille osallistuville tytöille; vähintään yhdellä kahdesta valmentajasta on oltava erityistä kokemusta asiaankuuluvalla luovalta teknologia-alueelta
- **20 osallistuvaa tyttöä, iältään 11-14.** Aloitetta on mahdollista laajentaa koskemaan 14–19-vuotiaita tyttöjä, mutta tämä ikäryhmä vaatii monimutkaisempaa suunnittelua. Osallistujilla voi olla jo pitkälle vietyjä taitoja, minkä vuoksi on kehitettävä monimutkaisempia toimintoja ja otettava käyttöön lisäresursseja riittävän haaste- ja oppimistason varmistamiseksi.
- Todellinen haaste käynnistää työn ja vaatii tytöiltä alkuperäisen ratkaisun suunnittelua ja rakentamista, ei vain komentojen suorittamista ja kopioimista
- Teknologiaa ja teknologisia työkaluja käytetään luovana keinona eikä päämääränä (se ei ole "koodauskurssi" vaan "digitaalinen luovuuskerho").
- **Girls Code It Better Sprintit voidaan järjestää sekä verkossa että henkilökohtaisesti.**

## Luo tyttöjen Code It Better Sprint

### Tyttöjen Code It Better Sprintin suunnittelu

- **Teknologian alue.** Valitse tekninen alue ja työkalu, jota haluat ehdottaa tytöille. Verkkokerhujen osalta suosittelemme priorisoimaan ohjelmointia, virtuaalitodellisuutta tai 3D-mallinnusta, koska niitä on helpompi hallita etänä.
- **Valmentajat.** Tunnista 2 valmentajaa, jotka pystyvät ohjaamaan tyttöjä GCIB Sprintin aikana. Vähintään toisella valmentajista tulee olla vahvat taidot valitulla teknologia-alueella. Toisella valmentajalla tulee olla koulutusalan taitoja osallistuvien tyttöjen ikäryhmän kanssa.
- **Haaste.** Valitse valmentajien avulla pieni, konkreettinen haaste, joka on tytöille mukaansatempaava ja mukaansatempaava . Joitakin esimerkkejä, jotka auttavat sinua ymmärtämään paremmin, mitä tarkoitamme haasteella:
  - Luo interaktiivinen tietokilpailu, joka auttaa niitä, jotka eivät tunne Italiaa, löytämään sen
  - Luo tuote, jonka avulla voit siivota työpöytäsi tai työpisteesi
  - Luo galleria/museo, joka on omistettu tunnetulle historialliselle henkilölle

- **Esimerkki.** Pyydä valmentajia luomaan pieni tuote, jota voidaan käyttää esimerkkinä ratkaisusta alkuhaasteeseen. Muista aina, että tytöt eivät välttämättä tunne teknologia-alaa, joten esimerkin näyttäminen heille on välttämätöntä.

Girls Code It Better Sprintissä oikean haasteen valinta on olennaista, joten osoitamme joitain "hyvän" haasteen perusominaisuuksia: haasteen 3As

- **Aktiivinen:** Sen pitäisi antaa tytöille mahdollisuus luoda aktiivisesti eikä vain esiintyä.
- **Houkutteleva:** Tytöille on varmasti kiehtovaa ottaa heidät mukaan ja houkutella heitä
- **Autenttinen:** sen on koskettava todellisen projektin luomista, joka vastaa aitoon tarpeeseen, ei yleiseen ja "skolastiseen" ongelmaan.

## Tyttöjen Code It Better -sprintin järjestäminen

o **Päivämäärä ja aika.** Valitse GCIB Sprintin päivämäärä ja kellonaika valmentajien kanssa. Yritä valita viikonpäivä ja aika, johon mahdollisimman monet tytöt voivat osallistua.

o **Sijainti.** Valitse, haluatko tehdä Girls Code It Better Sprintin verkossa vai henkilökohtaisesti fyysisessä paikassa. Jos se on verkossa, perusta Google Meet (tai vastaava) huone ja kirjoita linkki muistiin. Jos se tapahtuu henkilökohtaisesti, valitse paikka, johon pääsee helposti ja jossa 20 tyttöä voi työskennellä mukavasti.

o **Työkalut.** Valmistele kaikki mitä tarvitset GCIB Sprintiä varten. Jos se on verkossa, valmentajilla ja tytöillä on oltava laite, jossa on Internet-yhteys, mikrofoni ja verkkokamera. Jos se on henkilökohtaisesti, tarvitset kosketusnäytön valmentajille, laitteen jokaiselle tytölle ja Internet-yhteyden laitteiden yhdistämiseen. Voit halutessasi pyytää tyttöjä tuomaan oman laitteensa, mutta sen yhdistäminen ja hallinta on monimutkaisempaa. Valitusta teknologia-alueesta riippuen muita laitteistotyökaluja voi tarvita, e.g. 3D tulostin.

o **Rekrytointi.** Tee aloite tunnetuksi sosiaalisen median julkaisujen ja julisteiden avulla. Levitä aloitetta paikalliselle yhteisölle, kouluille ja kohdeyleisöille sosiaalisessa mediassa pyytämällä heitä jakamaan se. Ilmoita rekisteröintitapa (esim. laatimallasi Google-lomakkeella tai puhelimitse). Muista pyytää sähköpostiosoite yksityiskohtaisten tietojen lähettämistä varten. Tässä vaiheessa voit pyytää vanhemmilta lupaa valokuvien ottamiseen maansa lakisääteisten ohjeiden mukaisesti.

o **Muistutus.** Lähellä GCIB Sprint -päivämäärää lähettää kaikille ilmoittautuneille osallistujille sähköpostin, jossa muistutetaan tapaamisesta ja kerrotaan, miten he voivat osallistua. Esimerkiksi Google Meet -linkki ja tarvittavat laitteet online-Sprintiin tai erityiset ohjeet fyysiseen paikkaan pääsemiseksi. Ilmoita viitepuhelinnumero ongelmien tai pyyntöjen varalta.

## Tyttöjen Code It Better Sprintin suorittaminen

1. **Tervetuloa.** Valmentajat toivottavat tytöt tervetulleiksi fyysiseen tilaan tai verkkotilaan ja auttavat tyttöjä, joilla voi olla vaikeuksia päästä tai löytää paikkaa.
2. **Esitys.** Valmentajat esittelevät itsensä näyttämällä, keitä he ovat ja heidän kokemuksensa. He voivat käyttää joitain valmistamia dioja tai esitellä töitään.
3. **Osallistuminen.** He kysyvät tytöiltä johdantokysymyksiä, jotta he voivat esitellä itsensä ja murtaa jään. Tässä vaiheessa on myös mahdollista, että tytöt työskentelevät jo laitteiden kanssa ehdottamalla yksinkertaisia toimintoja, kuten pienen digitaalisen avatrin luomista. Näin he voivat myös yhdistää laitteet Wi-Fi-verkkoon.

4. **Haasteen käynnistäminen.** Valmentajat selittävät tytöille, mistä haasteesta on kyse ja että heidän on luotava tuoteratkaisu lanseerattuun haasteeseen.
5. **Esimerkki.** Valmentajat voivat ehdottaa osallistujille, että he "leikittelevät" laatimallaan esimerkkimallilla, jotta he ymmärtävät, mitä he voivat luoda, ja heillä on perusta saavutukselle.
6. **Pääsy.** Valmentajat antavat tytöille ohjeita valitun teknisen työkalun käyttämiseen. Tässä vaiheessa valmentajat antavat myös lyhyen yleiskatsauksen työkalusta, joka auttaa tyttöjä navigoimaan luovassa ympäristössä.
7. **Pohja.** Valmentajat ohjaavat tyttöjä tuotteen pohjan luomisessa esimerkkimallista alkaen. Tämä vaihe on tärkeä, koska sen avulla tytöt voivat löytää perussäätimet ja aloittaa tuotteen luomisen.
8. **Mukauttaminen.** Tytöt muokkaavat tuotettaan luodusta pohjasta alkaen lisäämällä alkuperäisiä yksityiskohtia, muokkaamalla joitain tuotteen ominaisuuksia ja lisäämällä omia ideoitaan.
9. **Jakaminen.** Jokainen tyttö voi näyttää muille osallistujille alkuperäisen tuotteensa luokkahuoneen näytön tai verkkokerhojen tapauksessa näytön jakamisen avulla. Muut osallistajat voivat antaa palautetta.

## Esimerkkejä suunnittelusta

Haastaa	Tuote	Työkalu
<b>Osoita ja napsauta -videopelin luominen ympäristön suojelemiseksi</b>	Yksinkertainen videopeli, joka on ohjelmoitu roskilla, jotka "lentävät" ja jotka on saatava kiinni	Tee-koodi Arkadi
<b>Luo ohjelmoitu tarina, joka kertoo tieteen merkittävän naisen elämäntarinan ja teknologia</b>	Tarina kohtaoksissa (teatterityyliin), joka kertoo valitun naisen tarinan	Naarmuta tai Tee-koodi Arkadi
<b>Luo interaktiivinen tietokilpailu, joka auttaa niitä, jotka eivät tunne Italiaa, löytämään sen</b>	Interaktiivinen tietokilpailu, jossa on kysymyksiä Italiasta (kerrontaosa voidaan lisätä edellisenä esimerkkinä)	Naarmuta tai Scratch CS:lle Ensimmäinen
<b>Luo galleria/museo, joka on omistettu tunnetulle historialliselle henkilölle</b>	Virtuaalimuseo, jossa on lavastettu kertomus hahmon elämästä (jos asiantuntemuksen taso ja aika se voidaan liittää myös 3D-mallinnukseen)	Minecraft tai Cospaces Edu
<b>Luo virtuaalikierrros löytääksesi tietyn paikan Italiassa</b>	Yksinkertainen 360 asteen virtuaalikierrros yhdellä ikonisista paikoista	Minecraft tai Cospaces Edu
<b>Luo tuote, jonka avulla voit siivota työpöytäsi tai työpisteesi</b>	Lyijykynän pidike ja pyyhekumipidike napsahtavat yhteen alustaan	Tinkercad tai Luonnos
<b>Luo tuote, joka edustaa tärkeää hahmoa tieteelle ja teknologialle</b>	Historiallisen hahmon 3D-avatar mallin kanssa edustaa yhtä tai useampaa hahmon Löytöjä	Tinkercad tai Luonnos
<b>Luo tuote, jonka avulla voit tutustua italialaiseen monumenttiin</b>	Pieni dioraama, jossa on tyylitelty historiallinen monumentti ja asetus	Tinkercad tai Luonnos