

## Dziewczyny kodują to lepiej sprint

**Girls Code It Better Sprint** to "przedsmak" klubu Girls Code It Better. Podczas **jednego spotkania trwającego 3 lub 4 godziny**, uczestniczące w nim dziewczęta mają możliwość wzięcia udziału w małym wyzwaniu i odkrycia kreatywnego potencjału technologii poprzez stworzenie oryginalnego i spersonalizowanego produktu cyfrowego.

Cele GCIB Sprint to:

- **Praktyczna nauka:** pokazanie konkretnego przykładu tego, co można stworzyć za pomocą technologii
- **Rozwój kreatywności:** umożliwienie dziewczętom udziału w satysfakcjonujących zajęciach twórczych
- **Cyfrowe wzmocnienie:** danie dziewczętom szansy na zabawę z kreatywną technologią

Filarami GCIB Sprint są:

- **czas trwania 3 lub 4 godzin**, aby dać niezbyt skomplikowany, ale urzekający smak doświadczenia
- **obecność 2 trenerów**, aby zapewnić wsparcie wszystkim uczestniczącym dziewczętom; co najmniej 1 z 2 trenerów musi mieć szczególne doświadczenie w odpowiednim kreatywnym obszarze technologicznym
- **20 uczestniczących dziewcząt w wieku 11-14 lat.** Możliwe jest rozszerzenie inicjatywy na dziewczęta w wieku 14-19 lat, ale ta grupa wiekowa wymaga bardziej złożonego planowania. Uczestnicy mogą już posiadać zaawansowane umiejętności, co sprawia, że konieczne jest opracowanie bardziej złożonych działań i zaangażowanie dodatkowych zasobów, aby zapewnić odpowiedni poziom wyzwań i nauki.
- Praca rozpoczyna się prawdziwym wyzwaniem, które wymaga od dziewczyn zaprojektowania i zbudowania oryginalnego rozwiązania, a nie tylko wykonywania i kopiowania poleceń
- Technologia i narzędzia technologiczne są wykorzystywane jako kreatywny środek, a nie jako cel (nie jest to "kurs kodowania", ale "klub kreatywności cyfrowej")
- **Girls Code It Better Sprints można organizować zarówno online, jak i osobiście.**

## Stwórz swoją dziewczynę Koduj to lepiej Sprint

### Projektowanie dziewczyn koduje lepiej sprint

- **Obszar technologiczny.** Wybierz obszar technologiczny i narzędzie, które chcesz zaproponować dziewczynom. W przypadku klubów internetowych zalecamy priorytetowe traktowanie programowania, wirtualnej rzeczywistości lub modelowania 3D, ponieważ łatwiej jest nimi zarządzać zdalnie.
- **Trenerzy.** Zidentyfikuj 2 trenerów, którzy będą w stanie poprowadzić dziewczyny podczas GCIB Sprint. Co najmniej jeden z dwóch trenerów musi posiadać wysokie umiejętności w wybranym obszarze technologicznym. Drugi trener musi posiadać umiejętności w zakresie edukacji w grupie wiekowej dziewcząt biorących udział w zawodach.
- **Wyzwanie.** Z pomocą trenerów wybierz małe, konkretne wyzwanie, które jest wciągające i angażujące dla dziewczyn. Kilka przykładów, które pomogą Ci lepiej zrozumieć, co rozumiemy przez wyzwanie:

- Stwórz interaktywny quiz, który pomoże odkryć Włochy tym, którzy ich nie znają
  - Stwórz produkt, który pozwoli Ci uporządkować biurko lub stanowisko pracy
  - Stwórz galerię/muzeum poświęcone znanej postaci historycznej
- Przykład. Poproś trenerów, aby stworzyli mały produkt, który może posłużyć jako przykład rozwiązania początkowego wyzwania. Zawsze pamiętaj, że dziewczyny mogą nie być zaznajomione z obszarem technologicznym, więc pokazanie im przykładu będzie niezbędne.

W ramach Girls Code It Better Sprint wybór odpowiedniego wyzwania jest niezbędny, dlatego wskazujemy na niektóre z podstawowych cech "dobrego" wyzwania: 3A wyzwania

- **Aktywny:** Powinien pozwolić dziewczętom aktywnie tworzyć, a nie tylko występować.
- **Atrakcyjny:** Musi być urzekający dla dziewcząt, aby je zaangażować i zachęcić
- **Autentyczność:** musi dotyczyć stworzenia prawdziwego projektu, który odpowiada na autentyczną potrzebę, a nie na ogólny i "szkolny" problem.

## Organizowanie Girls Code It Better Sprint

**o Data i godzina.** Wybierz datę i godzinę swojego GCIB Sprint w porozumieniu z trenerami. Postaraj się wybrać dzień tygodnia i czas, który pozwoli jak największej liczbie dziewcząt wziąć udział.

**o Lokalizacja.** Wybierz, czy chcesz wziąć udział w Girls Code It Better Sprint online, czy osobiście w fizycznej lokalizacji. Jeśli będzie to połączenie online, skonfiguruj pokój Google Meet (lub podobny) i zapisz link. Jeśli będzie to miało miejsce osobiście, wybierz miejsce, do którego można łatwo dotrzeć i które pozwoli wygodnie pracować 20 dziewczynom.

**o Narzędzia.** Przygotuj wszystko, czego potrzebujesz do sprintu GCIB. Jeśli będzie online, trenerzy i dziewczyny będą musieli mieć urządzenie z dostępem do internetu, mikrofon i kamerę internetową. Jeśli odbywa się to osobiście, będziesz potrzebować ekranu dotykowego dla trenerów, urządzenia dla każdej dziewczyny i połączenia internetowego do połączenia urządzeń. Możesz poprosić dziewczyny o przyniesienie własnego urządzenia, ale połączenie i zarządzanie będzie bardziej skomplikowane. W zależności od wybranego obszaru technologicznego mogą być niezbędne inne narzędzia sprzętowe, e.g. 3D drukarka.

**o Rekrutacja.** Informuj o inicjatywie za pomocą postów i plakatów w mediach społecznościowych. Rozpowszechnij inicjatywę wśród lokalnej społeczności, szkół i docelowych odbiorców w mediach społecznościowych, prosząc ich również o jej udostępnienie. Wskaż metodę rejestracji (np. za pośrednictwem przygotowanego przez Ciebie formularza Google lub telefonicznie). Pamiętaj, aby poprosić o adres e-mail, aby przesłać szczegółowe informacje. Na tym etapie możesz poprosić rodziców o zgodę na robienie zdjęć, zgodnie z wytycznymi prawnymi ich kraju.

**o Przypomnienie.** Blisko daty GCIB Sprint wysyłaj wiadomość e-mail do wszystkich zarejestrowanych uczestników, przypominając im o umówionym terminie i wskazując, jak wziąć udział. np. link do Google Meet i niezbędny sprzęt do Sprintu online lub szczegółowe instrukcje, jak dotrzeć do fizycznej lokalizacji. Wskaż numer telefonu referencyjnego w przypadku jakichkolwiek problemów lub żądań.

## Prowadzenie Girls Code It Better Sprint

1. **Zapraszamy.** Trenerzy witają dziewczęta w przestrzeni fizycznej lub w przestrzeni online, pomagając dziewczynom, które mogą mieć trudności z dostępem lub znalezieniem lokalizacji.
2. **Prezentacja.** Trenerzy przedstawiają się, pokazując, kim są i jakie są ich doświadczenia. Mogą skorzystać z przygotowanych przez siebie slajdów lub pokazać swoją pracę.
3. **Zaangażowanie.** Zadają dziewczynom kilka pytań wprowadzających, aby mogły się przedstawić i przełamać lody. Na tym etapie możliwe jest również, aby dziewczyny już pracowały z urządzeniami, proponując proste czynności, takie jak stworzenie małego cyfrowego awatara. Umożliwi im to również podłączenie urządzeń do sieci Wi-Fi.
4. **Rozpoczęcie wyzwania.** Trenerzy wyjaśniają dziewczynom, na czym polega wyzwanie i że będą musiały stworzyć produkt-rozwiązanie dla uruchomionego wyzwania.
5. **Przykład.** Trenerzy mogą zasugerować uczestnikom, aby "pobawili się" przygotowanym przez siebie przykładowym modelem, aby pomóc im zrozumieć, co mogą stworzyć i mieć podstawę do osiągnięcia.
6. **Dostęp.** Trenerzy udzielają dziewczynom instrukcji, jak uzyskać dostęp do wybranego narzędzia technologicznego. Na tym etapie trenerzy przedstawiają również krótki przegląd narzędzia, które ma pomóc dziewczętom poruszać się w kreatywnym środowisku.
7. **Podstawa.** Trenerzy prowadzą dziewczyny przez tworzenie bazy produktu zaczynając od przykładowego modelu. Ta faza jest ważna, ponieważ pozwala dziewczynom odkryć podstawowe elementy sterujące i rozpocząć tworzenie produktu.
8. **Personalizacja.** Zaczynając od stworzonej bazy, dziewczyny personalizują swój produkt, dodając oryginalne detale, modyfikując niektóre cechy produktu i dodając własne pomysły.
9. **Udostępnianie.** Każda dziewczyna będzie mogła pokazać pozostałym uczestnikom swój oryginalny produkt za pomocą ekranu klasy lub udostępniania ekranu w przypadku klubów internetowych. Pozostali uczestnicy będą mogli wyrazić swoją opinię.

## Przykłady projektów

Wyzwanie	Produkt	Narzędzie
<b>Tworzenie gry wideo typu "wskaż i kliknij" w celu ochrony środowiska</b>	Prosta gra wideo zaprogramowana śmieciami, które "latają" i muszą zostać złapane	Makecode (Kod do tworzenia) Arkada
<b>Stwórz zaprogramowaną historię, która opowie historię życia wybitnej kobiety w nauce i technologii</b>	Historia w scenach (styl teatralny), która opowiada historię wybranej kobiety	Zadrapanie lub Makecode (Kod do tworzenia) Arkada
<b>Stwórz interaktywny quiz, który pomoże odkryć Włochy tym, którzy ich nie znają</b>	Interaktywny quiz z pytaniami o Włochy (można dodać część narracyjną, jak w poprzednim przykładzie)	Zadrapanie lub Scratch dla CS Pierwszy
<b>Stwórz galerię/muzeum poświęcone znanej postaci historycznej</b>	Wirtualne muzeum z inscenizowaną narracją o życiu postaci (jeśli poziom wiedzy i czas zezwalać, można go również połączyć z modelowaniem 3D)	Minecraft lub Cospaces Edu
<b>Stwórz wirtualną wycieczkę, aby odkryć konkretne miejsce we Włoszech</b>	Prosty wirtualny spacer 360 z jednym z kultowych miejsc	Minecraft lub Cospaces Edu
<b>Stwórz produkt, który pozwoli Ci uporządkować biurko lub stanowisko pracy</b>	Uchwyt na ołówek i uchwyt na gumkę zatrzaskującą się na podstawie	Tinkercad lub Program SketchUp
<b>Stwórz produkt, który będzie stanowił ważną postać dla nauki i technologii</b>	Awatar 3D postaci historycznej z modelem reprezentujące co najmniej jedną z cech Odkryć	Tinkercad lub Program SketchUp
<b>Stwórz produkt, który pozwoli Ci odkryć włoski zabytek</b>	Mała diorama ze stylizowanym zabytkiem i ustawienie	Tinkercad lub Program SketchUp