

Sprint "Girls Code It Better"

Girls Code It Better Sprint è un "assaggio" al club Girls Code It Better. In **un unico incontro di 3 o 4 ore**, infatti, alle ragazze partecipanti viene offerta la possibilità di mettersi in gioco con una piccola sfida e di scoprire le potenzialità creative della tecnologia attraverso la realizzazione di un prodotto digitale originale e personalizzato.

Gli obiettivi di GCIB Sprint sono:

- **Apprendimento pratico:** dimostrare con un esempio concreto ciò che si può creare con la tecnologia
- **Sviluppo della creatività:** permettere alle ragazze di prendere parte a un'attività creativa appagante
- **Digital Empowerment:** dare alle ragazze la possibilità di giocare con la tecnologia creativa

I pilastri di GCIB Sprint sono:

- **durata di 3 o 4 ore** per dare un assaggio non troppo complesso ma accattivante dell'esperienza
- **presenza di 2 coach** per garantire supporto a tutte le ragazze partecipanti; almeno 1 dei 2 coach deve avere esperienza specifica con l'area tecnologica creativa di riferimento
- **20 ragazze partecipanti di età compresa tra 11 e 14 anni.** È possibile estendere l'iniziativa alle ragazze di età compresa tra i 14 e i 19 anni, ma questa fascia d'età richiede una pianificazione più complessa. I partecipanti possono già avere competenze avanzate, il che rende necessario sviluppare attività più complesse e coinvolgere risorse aggiuntive per garantire un adeguato livello di sfida e apprendimento.
- Una vera e propria sfida dà il via al lavoro e richiede alle ragazze di progettare e costruire una soluzione originale, non solo di eseguire e copiare comandi
- La tecnologia e gli strumenti tecnologici sono utilizzati come mezzo creativo e non come fine (non è "un corso di coding" ma un "club di creatività digitale")
- **Gli Sprint di Girls Code It Better possono essere organizzati sia online che di persona.**

Crea il tuo Girls Code It Better Sprint

Progettare un Girls Code It Better Sprint

- **Area tecnologica.** Scegli l'area tecnologica e lo strumento che vuoi proporre alle ragazze. Per i club online, consigliamo di dare priorità alla programmazione, alla realtà virtuale o alla modellazione 3D perché sono più facili da gestire da remoto.
- **Coach.** Individua 2 coach che saranno in grado di guidare le ragazze durante il GCIB Sprint. Almeno uno dei due coach deve avere forti competenze nell'area tecnologica prescelta. Il secondo coach deve avere competenze in ambito educativo con la fascia d'età delle ragazze partecipanti.
- **Sfida.** Con l'aiuto dei coach, scegli una piccola sfida concreta che sia accattivante e coinvolgente per le ragazze. Alcuni esempi che ti aiuteranno a capire meglio cosa intendiamo per sfida:
 - Crea un quiz interattivo per aiutare chi non conosce l'Italia a scoprirla
 - Crea un prodotto che ti permetta di riordinare la tua scrivania o postazione di lavoro
 - Creare una galleria/museo dedicata a un noto personaggio storico

- **Esempio.** Chiedi ai coach di creare un piccolo prodotto che possa essere utilizzato come esempio di soluzione alla sfida iniziale. Ricorda sempre che le ragazze potrebbero non avere dimestichezza con l'area tecnologica; quindi, mostrare loro un esempio sarà fondamentale.

All'interno del Girls Code It Better Sprint, scegliere la sfida giusta è fondamentale, per questo indichiamo alcune delle caratteristiche fondamentali di una "buona" sfida: le 3A della sfida

- **Attivo:** dovrebbe consentire alle ragazze di creare attivamente e non solo di seguire dei comandi.
- **Attrante:** Deve essere accattivante per le ragazze, coinvolgerle e invogliarle
- **Autentico:** deve riguardare la realizzazione di un vero e proprio progetto che risponda a un'esigenza autentica, non a un problema generico e "scolastico".

Organizzare un Girls Code It Better Sprint

o **Data e ora.** Scegli una data e un'ora per il tuo GCIB Sprint in consultazione con i coach. Cerca di scegliere un giorno della settimana e un orario che permetta a quante più ragazze possibile di partecipare.

o **Luogo.** Scegli se fare il tuo Girls Code It Better Sprint online o di persona in un luogo fisico. Se sarà online, configura una stanza Google Meet (o simile) e annota il link. Se sarà di persona, scegliete un luogo che sia facilmente raggiungibile e che permetta a 20 ragazze di lavorare comodamente.

o **Strumenti.** Prepara tutto ciò di cui hai bisogno per il tuo GCIB Sprint. Se sarà online, gli allenatori e le ragazze dovranno disporre di un dispositivo con accesso a Internet, un microfono e una webcam. Se è di persona, avrai bisogno di uno schermo touch screen per i coach, un dispositivo per ogni ragazza e una connessione Internet per collegare i dispositivi. Puoi scegliere di chiedere alle ragazze di portare il proprio dispositivo, ma sarà più complesso da collegare e gestire. A seconda dell'area tecnologica scelta, potrebbero essere necessari altri strumenti hardware, e.g. 3D stampante.

o **Reclutamento.** Fai conoscere l'iniziativa attraverso post sui social media e manifesti. Diffondi l'iniziativa alla comunità locale, alle scuole e al pubblico di riferimento sui social media chiedendo loro di condividerla. Indica un metodo di registrazione (ad esempio tramite un modulo Google preparato da voi o per telefono). Ricordati di richiedere un indirizzo e-mail per inviare informazioni dettagliate. In questa fase, puoi chiedere ai genitori il permesso di scattare foto, seguendo le linee guida legali del loro paese.

o **Promemoria.** A ridosso della data del GCIB Sprint invia una mail a tutti i partecipanti registrati ricordando loro l'appuntamento e indicando le modalità di partecipazione. ad esempio, il link di Google Meet e l'attrezzatura necessaria per lo Sprint online o le istruzioni specifiche per raggiungere la sede fisica. Indicare un numero di telefono di riferimento per eventuali problemi o richieste.

Condurre uno Sprint di Girls Code It Better

1. **Benvenuto.** I coach accolgono le ragazze nello spazio fisico o nello spazio online, aiutando le ragazze che potrebbero avere difficoltà ad accedere o trovare la posizione.
2. **Presentazione.** I coach si presentano mostrando chi sono e la loro esperienza. Possono utilizzare alcune diapositive che hanno preparato o mostrare il loro lavoro.

3. **Coinvolgimento.** Fanno alle ragazze alcune domande introduttive per permettere loro di presentarsi e rompere il ghiaccio. In questa fase è anche possibile far lavorare già le ragazze con i dispositivi proponendo semplici attività come la creazione di un piccolo avatar digitale. Ciò consentirà loro anche di connettere i dispositivi alla rete Wi-Fi.
4. **Lanciare la sfida.** I coach spiegano alle ragazze in cosa consiste la sfida e che dovranno creare un prodotto-soluzione alla sfida lanciata.
5. **Esempio.** I coach possono suggerire alle partecipanti di "giocare" con il modello di esempio che hanno preparato per aiutarle a capire cosa possono creare e avere una base per il loro progetto.
6. **Accesso.** I coach forniscono alle ragazze istruzioni su come accedere allo strumento tecnologico scelto. In questa fase, i coach forniscono anche una breve panoramica dello strumento per aiutare le ragazze a navigare nell'ambiente creativo.
7. **Base.** I coach guidano le ragazze nella creazione della base del prodotto partendo dal modello di esempio. Questa fase è importante perché permette alle ragazze di scoprire i controlli di base e iniziare a creare un prodotto.
8. **Personalizzazione.** Partendo dalla base creata, le ragazze personalizzano il loro prodotto aggiungendo dettagli originali, modificando alcune caratteristiche del prodotto e aggiungendo le proprie idee.
9. **Condivisione.** Ogni ragazza potrà mostrare alle altre partecipanti il proprio prodotto originale utilizzando lo schermo dell'aula o la condivisione dello schermo nel caso di club online. Gli altri partecipanti potranno dare un feedback.

Esempi di design

| Sfida | Prodotto | Strumento |
|--|--|---------------------------------|
| Creare un videogioco punta e clicca per proteggere l'ambiente | Semplice videogioco programmato con spazzatura che "vola" e deve essere catturata | Makecode Arcade |
| Crea una storia programmata che racconti la storia della vita di una donna di spicco nella scienza e tecnologia | Un racconto in scene (stile teatrale) che racconta la storia della donna prescelta | Scratch o Makecode Arcade |
| Crea un quiz interattivo per aiutare chi non conosce l'Italia a scoprirla | Quiz interattivo con domande sull'Italia (una parte narrativa può essere aggiunta come l'esempio precedente) | Scratch Scratch per CS First |
| Creare una galleria/museo dedicata a un noto personaggio storico | Museo virtuale con una narrazione messa in scena della vita di un personaggio (se il livello di competenza e il tempo permetto, può essere collegato anche alla modellazione 3D) | Minecraft o Cospaces Edu |
| Crea un tour virtuale alla scoperta di un luogo specifico in Italia | Semplice tour virtuale a 360 gradi con uno dei luoghi iconici | Minecraft o Cospaces Edu |
| Crea un prodotto che ti permetta di riordinare la tua scrivania o postazione di lavoro | Il portamatite e il portagomma si incastrano su una base | Tinkercad o SketchUp |
| Creare un prodotto che rappresenti un personaggio importante per la scienza e la tecnologia | Avatar 3D di un personaggio storico con un modello che rappresentano uno o più dei caratteri delle scoperte del personaggio | Tinkercad o SketchUp |
| Crea un prodotto che ti permetta di scoprire un monumento italiano | Piccolo diorama con monumento storico e dintorni stilizzati | Tinkercad o SketchUp |