

“Girls Code It Better”-Sprint

Mit dem **“GirlsCode ItBetter”-Sprint** können Mädchen in den “Girls Code It Better”-Club hineinschnuppern. In einem **einmaligen Treffen von 3 oder 4 Stunden** wird den teilnehmenden Mädchen die Möglichkeit geboten, sich an einer kleinen Challenge zu beteiligen und durch die Gestaltung eines personalisierten digitalen Produkts zu erleben, welches kreative Potenzial in Technologie steckt.

Ziele des GCIB-Sprints:

- **Hands-on Learning:** Demonstration eines konkreten Beispiels, was mit Technologie geschaffen werden kann
- **Förderung von Kreativität:** Gelegenheit zur Teilnahme an einer erfüllenden kreativen Aktivität
- **Digital Empowerment:** Gelegenheit zur spielerischen Erkundung kreativer Technologie

Eckpunkte des GCIB-Sprints:

- **Dauer von 3 oder 4 Stunden**, um einen nicht zu komplexen, aber spannenden Einblick in Technologie zu vermitteln
- **Begleitung durch 2 Coaches**, um die Unterstützung aller teilnehmenden Mädchen zu gewährleisten; mindestens eine*r der beiden Betreuer*innen muss einschlägige Erfahrung in dem entsprechenden kreativen Coding-Bereich vorweisen können
- **20 Teilnehmerinnen im Alter von 11 bis 14 Jahren.** Es ist möglich, die Initiative auf Mädchen im Alter von 14 bis 19 Jahren auszuweiten, doch diese Altersgruppe erfordert eine komplexere Planung. Die Teilnehmerinnen verfügen möglicherweise bereits über fortgeschrittene Fähigkeiten, sodass es erforderlich sein kann, anspruchsvollere Aktivitäten zu entwickeln und zusätzliche Ressourcen einzusetzen, um ein angemessenes Maß an Herausforderung und Lernzuwachs zu gewährleisten.
- Der Arbeitsauftrag ist eine konkrete Challenge, bei der die Mädchen ihre eigene Lösung entwerfen und umsetzen, anstatt nur Befehle auszuführen und zu kopieren.
- Technologie und technologische Werkzeuge sind kein Selbstzweck, sondern werden als kreative Mittel eingesetzt (kein "Programmierkurs", sondern ein "Digital Creativity Club").
- **Die “Girls Code It Better”-Sprints können sowohl online als auch in Präsenz organisiert werden.**

Wie du einen “Girls Code It Better”-Sprint veranstaltest

Einen “Girls Code It Better”-Sprint planen

- **Fokus wählen.** Entscheide dich für einen technologischen Teilbereich und ein Tool, das du den Mädchen vorschlagen möchtest. Für die Online-Sprints empfehlen wir Bereiche wie Coding, Virtual Reality oder 3D-Modellierung, die sich besser für Remote-Formate eignen.
- **Coaches finden.** Identifiziere zwei Coaches, die die Teilnehmerinnen während des GCIB-Sprints anleiten können. Mindestens eine*r der beiden Coaches muss über ausgeprägte

Fähigkeiten im gewählten Technologiebereich verfügen. Die zweite Person muss über pädagogische Erfahrungen mit der Altersgruppe der teilnehmenden Mädchen verfügen.

- **Challenge festlegen.** Wähle mit Hilfe der Coaches eine kleine, konkrete Herausforderung, die für die Teilnehmerinnen spannend und anregend ist. Konkret verstehen wir unter einer "Challenge" zum Beispiel Folgendes:
 - o Ein interaktives Quiz gestalten, um Menschen, die Italien nicht kennen, das Land vorzustellen
 - o Ein Produkt erstellen, das beim Aufräumen des Arbeitsplatzes hilft
 - o Eine Galerie/ein virtuelles Museum zu einer bekannten historischen Persönlichkeit designen
- **Beispiel-Lösung vorbereiten.** Bitte die Coaches, ein kleines Produkt zu erstellen, das als Beispiel für eine Lösung der vorgeschlagenen Challenge verwendet werden kann. Denke immer daran, dass die Teilnehmerinnen möglicherweise zum ersten Mal mit dieser Technologie zu tun haben, daher ist es wichtig, ihnen ein Beispiel zu geben.

Im "Girls Code It Better"-Sprint ist die Wahl der richtigen Challenge entscheidend. Du kannst dich an den "3 As" einer guten Challenge orientieren:

- **Aktiv:** Mädchen sollten aktiv gestalten können, anstatt nur Leistung zu erbringen.
- **Ansprechend:** Die Mädchen müssen begeistert werden, damit sie engagiert bei der Sache sind.
- **Authentisch:** Bei dem Projekt muss es um eine echte Lösung für ein tatsächliches Bedürfnis statt um ein generisches "akademisches" Problem gehen.

Einen "Girls Code It Better"-Sprint organisieren

- **Datum und Uhrzeit.** Lege in Absprache mit den Coaches ein Datum und eine Uhrzeit für den Sprint fest. Versuche einen Wochentag und eine Zeit zu wählen, an der so viele Mädchen wie möglich teilnehmen können.
- **Veranstaltungsort.** Wähle das Format des Sprints: online oder in Präsenz. Wenn er online stattfinden soll, richte über Google Meet oder vergleichbare Dienste ein virtuelles Meeting ein und notiere dir den Link. Für eine Präsenzveranstaltung solltest du einen Ort wählen, der leicht zu erreichen ist und an dem 20 Teilnehmerinnen bequem arbeiten können.
- **Equipment.** Bereite alles vor, was für den Sprint benötigt wird. Bei einem Online-Format benötigen Coaches und Teilnehmerinnen ein Gerät mit Internetzugang, Mikrofon und Webcam. Bei einer Präsenzveranstaltung ist ein Touchscreen/Smartboard/Active Panel für die Coaches und ein Gerät mit Internetverbindung für jedes Mädchen erforderlich. Wenn die Teilnehmerinnen ihre eigenen Geräte mitbringen, wird es u. U. komplexer, alle Geräte zu verbinden und zu verwalten. Je nach gewähltem Technologiebereich wird ggf. weitere Hardware gebraucht (z. B. ein 3D-Drucker).
- **Teilnehmerinnengewinnung.** Mache die Initiative durch Social-Media-Posts und Poster bekannt. Bitte Schulen, Community-Netzwerke und Zielgruppen, die Initiative auf Social Media zu teilen. Gib dabei eine Anmeldemöglichkeit an (erstelle z. B. ein Google Formular oder nenne eine Telefonnummer). Denke daran, bei der Anmeldung eine E-Mail-Adresse abzufragen, um

detaillierte Informationen zu senden. In dieser Phase kannst du die Eltern im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen deines Landes um Erlaubnis bitten, Fotos zu machen.

- **Erinnerung.** Schicke kurz vor dem GCIB-Sprint-Termin eine E-Mail an alle angemeldeten Teilnehmerinnen, die sie an den Termin erinnert und ihnen mitteilt, wie sie teilnehmen können (z. B. Google Meet-Link und notwendige Ausstattung für den Online-Sprint oder eine Wegbeschreibung zum Veranstaltungsort). Gib eine Telefonnummer an, über die sie sich bei Problemen oder Fragen melden können.

Einen “Girls Code It Better”-Sprint durchführen

1. **Begrüßung.** Die Coaches heißen die Mädchen am Veranstaltungsort oder im Online-Raum willkommen und helfen bei Schwierigkeiten, sich zuzuschalten oder den richtigen Raum zu finden.
2. **Vorstellung.** Die Coaches stellen vor, wer sie sind und welche Erfahrungen sie mitbringen. Sie können einige vorbereitete Folien verwenden oder ihre Arbeit zeigen.
3. **Beteiligung.** Den Mädchen werden einige einleitende Fragen gestellt, damit sie einander kennenlernen können. In dieser Icebreaker-Phase ist es auch möglich, die Teilnehmerinnen mit einfachen Aktivitäten wie dem Erstellen eines kleinen digitalen Avatars bereits mit den Geräten arbeiten zu lassen. Damit wird zugleich überprüft, ob jede mit dem Internet verbunden ist.
4. **Start der Challenge.** Die Coaches erklären den Mädchen, worum es bei der Challenge geht und dass sie dafür eine spezifische Produktlösung entwickeln sollen.
5. **Beispiel-Lösung.** Gegebenenfalls können die Teilnehmerinnen zunächst mit dem vorbereiteten Beispielmmodell “spielen”, damit sie verstehen, was sie gestalten könnten, und eine Ausgangsbasis für die Entwicklung ihrer Ideen haben.
6. **Zugang.** Die Coaches geben den Mädchen eine Anleitung, wie sie auf das gewählte technologische Tool zugreifen können. In dieser Phase erfolgt auch eine kurze Einführung in das Tool, um den Mädchen zu helfen, sich in der kreativen Umgebung zurechtzufinden.
7. **Grundlage.** Ausgehend vom Beispielmmodell leiten die Coaches die Mädchen bei der Erstellung der Grundlage für ihr Produkt an. Diese Phase ist wichtig, damit sich die Teilnehmerinnen mit den wichtigsten Funktionen vertraut machen können, bevor sie mit der Entwicklung eines Produkts beginnen.
8. **Personalisierung.** Ausgehend von der erstellten Grundlage personalisieren die Mädchen ihr Produkt, indem sie selbst gewählte Details hinzufügen, einige Features des Produkts ändern und ihre eigenen Ideen ausgestalten.
9. **Präsentation.** Jedes Mädchen kann den anderen Teilnehmerinnen ihr persönliches Produkt per Screensharing (online oder im Veranstaltungsraum) zeigen. Die anderen Teilnehmerinnen können Feedback geben.

Beispiele für mögliche Inhalte

Challenge	Produkt	Tool
Erstelle eines Point-and-Click-Videospiels mit Umweltschutz-Thema	Selbstprogrammiertes einfaches Videospiel mit Müll, der "fliegt" und aufgefangen werden muss	MakeCode Arcade
Programmieren einer Nacherzählung der Lebensgeschichte einer prominenten Wissenschaftlerin	Eine Geschichte in mehreren Szenen (Theaterstil), die die Biografie der gewählten Person darstellt.	Scratch oder MakeCode Arcade
Erstellen eines interaktiven Quiz', um Menschen, die Italien nicht kennen, das Land vorzustellen	Interaktives Quiz mit Fragen zu Italien (ggf. erweitert durch Storytelling wie im vorherigen Beispiel)	Scratch oder Scratch für CS First
Erstellen einer Galerie/eines virtuellen Museums zu einer bekannten historischen Persönlichkeit	Virtuelles Museum mit einer inszenierten Nacherzählung des Lebens einer Figur (bei genügend Zeit und vorhandenen Fähigkeiten ggf. in Verbindung mit 3D-Modellierung)	Minecraft oder Cospaces Edu
Eine virtuelle Tour durch einen italienischen Ort erstellen	Einfacher virtueller 360-Grad-Rundgang durch einen berühmten Ort	Minecraft oder Cospaces Edu
Ein Produkt erstellen, das beim Aufräumen des Arbeitsplatzes hilft	Behälter/Ständer für Stiftehalter und Radiergummihalter	Tinkercad oder SketchUp
Ein Produkt erstellen, das eine einflussreiche Person in Wissenschaft und Technik präsentiert	3D-Avatar einer historischen Persönlichkeit mit einem Modell, das eine oder mehrere Entdeckungen/Erfindungen dieser Person darstellt	Tinkercad oder SketchUp
Ein Produkt erstellen, dass die Erkundung eines italienischen Baudenkmals ermöglicht	Kleines Diorama mit stilisiertem Baudenkmal in passender historischer Kulisse	Tinkercad oder SketchUp