

## Girls Code It Better Sprint

**Girls Code It Better Sprint** er en "smagsprøve" af Girls Code It Better klub. På **et enkelt møde på 3 eller 4 timer** får de deltagende piger faktisk mulighed for at blive involveret i en lille udfordring og opdage teknologiens kreative potentiale gennem skabelsen af et originalt og personligt digitalt produkt.

Målene for GCIB Sprint er:

- **Praktisk læring:** demonstration af et konkret eksempel på, hvad der kan skabes med teknologi
- **Kreativitetsudvikling:** At give piger mulighed for at deltage i en tilfredsstillende kreativ aktivitet
- **Digital empowerment:** Giv piger en chance for at lege med kreativ teknologi

Grundpillerne i GCIB Sprint er:

- **varighed på 3 eller 4 timer** for at give en ikke alt for kompleks, men fængslende smag af oplevelsen
- **tilstedeværelse af 2 trænere** for at sikre støtte til alle deltagende piger; mindst 1 af de 2 trænere skal have specifik erfaring med det relevante kreative teknologiske område
- **20 deltagende piger i alderen 11-14 år.** Det er muligt at udvide initiativet til piger i alderen 14-19 år, men denne aldersgruppe kræver mere kompleks planlægning. Deltagerne kan allerede have avancerede færdigheder, hvilket gør det nødvendigt at udvikle mere komplekse aktiviteter og involvere yderligere ressourcer for at sikre et passende niveau af udfordring og læring.
- En rigtig udfordring starter arbejdet og kræver, at pigerne designer og bygger en original løsning, ikke bare udfører og kopierer kommandoer
- Teknologi og teknologiske værktøjer bruges som et kreativt middel og ikke som et mål (det er ikke "et kodningskursus", men en "digital kreativitetsklub")
- **Girls Code It Better Sprints kan organiseres både online og personligt.**

## Opret din pige Code It Better Sprint

### Design af en pige Code It Better Sprint

- **Teknologisk område.** Vælg det teknologiske område og det værktøj, du vil foreslå pigerne. For onlineklubberne anbefaler vi, at man prioriterer programmering, virtual reality eller 3D-modellering, fordi de er nemmere at administrere eksternt.
- **Trænere.** Identificer 2 trænere, der vil være i stand til at guide pigerne under GCIB Sprint. Mindst en af de to trænere skal have stærke færdigheder inden for det valgte teknologiske område. Den anden træner skal have færdigheder inden for uddannelsesområdet med aldersgruppen for de deltagende piger.
- **Udfordring.** Med hjælp fra trænerne skal du vælge en lille, konkret udfordring, der er fængslende og engagerende for pigerne. Nogle eksempler, der vil hjælpe dig med bedre at forstå, hvad vi mener med udfordring:
  - Opret en interaktiv quiz for at hjælpe dem, der ikke kender Italien, med at opdage det

- Opret et produkt, der giver dig mulighed for at rydde op på dit skrivebord eller din arbejdsstation
- Opret et galleri/museum dedikeret til en velkendt historisk person
- Eksempel. Bed trænerne om at skabe et lille produkt, der kan bruges som et eksempel på en løsning på den indledende udfordring. Husk altid, at pigerne måske ikke er fortrolige med det teknologiske område, så det vil være vigtigt at vise dem et eksempel.

I Girls Code It Better Sprint er det vigtigt at vælge den rigtige udfordring, så vi angiver nogle af de grundlæggende kendetegn ved en "god" udfordring: udfordringens 3As

- **Aktiv:** Det skal give piger mulighed for aktivt at skabe og ikke bare optræde.
- **Tiltalende:** Det skal være fængslende for piger at involvere og lokke dem
- **Autentisk:** Det skal dreje sig om skabelsen af et virkeligt projekt, der adresserer et autentisk behov, ikke et generisk og "skolastisk" problem.

## Organisering af en pige Code It Better Sprint

o **Dato og klokkeslæt.** Vælg dato og tidspunkt for din GCIB Sprint i samråd med trænerne. Prøv at vælge en ugedag og et tidspunkt, der giver så mange piger som muligt mulighed for at deltage.

o **Beliggenhed.** Vælg, om du vil lave din Girls Code It Better Sprint online eller personligt på et fysisk sted. Hvis det skal være online, skal du oprette et Google Meet (eller lignende) rum og skrive linket ned. Hvis det vil være personligt, skal du vælge et sted, der let kan nås, og som giver 20 piger mulighed for at arbejde komfortabelt.

o **Værktøjer.** Forbered alt, hvad du har brug for til din GCIB Sprint. Hvis det skal være online, skal trænerne og piger have en enhed med internetadgang, en mikrofon og et webcam. Hvis det er personligt, skal du bruge en berøringsskærm til trænerne, en enhed til hver pige og en internetforbindelse til at forbinde enhederne. Du kan vælge at bede pigerne om at medbringe deres egen enhed, men det vil være mere komplekst at forbinde og administrere. Afhængig af det valgte teknologiske område kan andre hardwareværktøjer være nødvendige, e.g. 3D printer.

o **Ansættelse.** Gør initiativet kendt gennem opslag og plakater på sociale medier. Spred initiativet til lokalsamfundet, skoler og målgrupper på sociale medier ved at bede dem om også at dele det. Angiv en registreringsmetode (f.eks. via en Google-formular, du har udarbejdet, eller telefonisk). Husk at anmode om en e-mailadresse for at sende detaljerede oplysninger. På dette tidspunkt kan du bede forældre om tilladelse til at tage billeder i henhold til deres lands juridiske retningslinjer.

o **Påmindelse.** Tæt på GCIB Sprint-datoen sender en e-mail til alle tilmeldte deltagere, der minder dem om aftalen og angiver, hvordan de kan deltage. f.eks. Google Meet-link og nødvendigt udstyr til online Sprint eller specifikke instruktioner til at komme til den fysiske placering. Angiv et referencetelefonnummer for eventuelle problemer eller anmodninger.

## Gennemførelse af en pige Code It Better Sprint

1. **Velkommen.** Trænere byder piger velkommen i det fysiske rum eller i onlinerummet og hjælper piger, der kan have svært ved at få adgang til eller finde stedet.
2. **Præsentation.** Trænere præsenterer sig selv ved at vise, hvem de er og deres erfaringer. De kan bruge nogle slides, de har forberedt, eller vise deres arbejde.

3. **Inddragelse.** De stiller pigerne nogle indledende spørgsmål, så de kan præsentere sig selv og bryde isen. På dette tidspunkt er det også muligt at få pigerne til allerede at arbejde med enhederne ved at foreslå enkle aktiviteter såsom at skabe en lille digital avatar. Dette vil også give dem mulighed for at forbinde enhederne til Wi-Fi-netværket.
4. **Lancering af udfordringen.** Trænerne forklarer pigerne, hvad udfordringen går ud på, og at de bliver nødt til at skabe en produktløsning på den lancerede udfordring.
5. **Eksempel.** Trænere kan foreslå deltagerne, at de "leger" med den eksempelmodel, de har udarbejdet, for at hjælpe dem med at forstå, hvad de kan skabe og have et grundlag for præstationen.
6. **Adgang.** Trænere giver pigerne instruktioner om, hvordan de får adgang til det valgte teknologiske værktøj. På dette tidspunkt giver trænere også et kort overblik over værktøjet til at hjælpe pigerne med at navigere i det kreative miljø.
7. **Base.** Trænere guider pigerne i at skabe grundlaget for produktet med udgangspunkt i eksempelmodellen. Denne fase er vigtig, fordi den giver pigerne mulighed for at opdage de grundlæggende kontroller og begynde at skabe et produkt.
8. **Tilpasning.** Med udgangspunkt i den oprettede base personliggør pigerne deres produkt ved at tilføje originale detaljer, ændre nogle af produktets funktioner og tilføje deres egne ideer.
9. **Deling.** Hver pige vil være i stand til at vise de andre deltagere deres originale produkt ved hjælp af klasseværelsets skærm eller skærmdeling i tilfælde af onlineklubber. De øvrige deltagere vil kunne give feedback.

## Design eksempler

Udfordre	Produkt	Værktøj
<b>Oprettelse af et peg og klik-videospil for at beskytte miljøet</b>	Simpelt videospil programmeret med affald, der "flyver" og skal fanges	Makecode Arkade
<b>Skab en programmeret historie, der fortæller livshistorien om en fremtrædende kvinde inden for videnskab og teknologi</b>	En historie i scener (teaterstil), der fortæller historien om den udvalgte kvinde	Ridse eller Makecode Arkade
<b>Opret en interaktiv quiz for at hjælpe dem, der ikke kender Italien, med at opdage det</b>	Interaktiv quiz med spørgsmål om Italien (en fortælledele kan tilføjes som tidligere eksempel)	Ridse eller Scratch til CS Første
<b>Opret et galleri/museum dedikeret til en velkendt historisk person</b>	Virtuelt museum med en iscenesat fortælling om en karacters liv (hvis niveauet af ekspertise og tid tillade, kan den også forbindes til 3D-modellering)	Minecraft eller Cospaces Edu
<b>Opret en virtuel rundvisning for at opdage et bestemt sted i Italien</b>	Enkel 360 virtuel rundvisning med et af de ikoniske steder	Minecraft eller Cospaces Edu
<b>Opret et produkt, der giver dig mulighed for at rydde op på dit skrivebord eller din arbejdsstation</b>	Blyantsholder og viskelæderholder klikkes sammen på en base	Tinkercad eller SketchUp
<b>Skab et produkt, der repræsenterer en vigtig karakter for videnskab og teknologi</b>	3D-avatar af en historisk karakter med en model der repræsenterer en eller flere af karakterens Opdagelser	Tinkercad eller SketchUp
<b>Skab et produkt, der giver dig mulighed for at opdage et italiensk monument</b>	Lille diorama med stiliseret historisk monument og indstilling	Tinkercad eller SketchUp