

Момичетата кодират по-добре спринт

Girls Code It Better Sprint е "опитване" от клуба Girls Code It Better. В **една среща от 3 или 4 часа** всъщност на участващите момичета се предлага възможността да се включат в малко предизвикателство и да открият творческия потенциал на технологиите чрез създаването на оригинален и персонализиран дигитален продукт.

Целите на GCIB Sprint са:

- **Практическо обучение:** демонстриране на конкретен пример за това какво може да се създаде с помощта на технологиите
- **Развитие на креативността:** позволяване на момичетата да участват в пълноценна творческа дейност
- **Дигитално овластяване:** даване на шанс на момичетата да играят с творчески технологии

Стълбовете на GCIB Sprint са:

- **продължителност от 3 или 4 часа**, за да придадете не твърде сложен, но завладяващ опит от изживяването
- **присъствие на 2 треньора**, за да се осигури подкрепа на всички участващи момичета; поне 1 от 2-мата треньори трябва да има специфичен опит в съответната творческа технологична област
- **20 участващи момичета на възраст 11-14 години.** Възможно е инициативата да обхване момичета на възраст 14-19 години, но тази възрастова група изисква по-сложно планиране. Участниците може вече да имат напреднали умения, което налага разработването на по-сложни дейности и включването на допълнителни ресурси, за да се гарантира адекватно ниво на предизвикателство и учене.
- истинско предизвикателство започва работата и изисква от момичетата да проектират и изградят оригинално решение, а не просто да изпълняват и копират команди
- технологиите и технологичните инструменти се използват като творческо средство, а не като цел (това не е "курс по програмиране", а "клуб за дигитално творчество")
- **Girls Code It Better Sprints могат да се организират както онлайн, така и лично.**

Създайте своя код за момичета По-добър спринт

Проектиране на код за момичета По-добър спринт

- **Технологична област.** Изберете технологичната област и инструмента, който искате да предложите на момичетата. За онлайн клубовете препоръчваме да се даде приоритет на програмирането, виртуалната реалност или 3D моделирането, защото те са по-лесни за дистанционно управление.
- **Треньори.** Идентифицирайте 2 треньора, които ще могат да ръководят момичетата по време на GCIB Sprint. Поне един от двамата треньори трябва да има силни умения в избраната технологична област. Вторият треньор трябва да има умения в образователната сфера с възрастовата група на участващите момичета.
- **Предизвикателство.** С помощта на треньорите изберете малко, конкретно предизвикателство, което е завладяващо и ангажиращо за момичетата. Някои примери,

които ще ви помогнат да разберете по-добре какво имаме предвид под предизвикателство:

- Създайте интерактивен тест, за да помогнете на тези, които не познават Италия, да я преоткрият
 - Създайте продукт, който ви позволява да подредите бюрото или работната си станция
 - Създайте галерия/музей, посветен на известна историческа личност
- Пример. Помолете треньорите да създадат малък продукт, който може да се използва като пример за решение на първоначалното предизвикателство. Винаги помнете, че момичетата може да не са запознати с технологичната област, така че показването на пример ще бъде от съществено значение.

В рамките на Girls Code It Better Sprint изборът на правилното предизвикателство е от съществено значение, така че посочваме някои от основните характеристики на "доброто" предизвикателство: ЗА на предизвикателството

- **Активен:** Трябва да позволява на момичетата активно да творят, а не просто да се представят.
- **Атрактивен:** Трябва да е завладяващо за момичетата да ги въвличат и примамват
- **Автентичен:** Трябва да се отнася до създаването на реален проект, който отговаря на автентична нужда, а не на общ и "схоластичен" проблем.

Организиране на момичешки код По-добър спринт

о **Дата и час.** Изберете дата и час за вашия GCIB Sprint след консултация с треньорите. Опитайте се да изберете ден от седмицата и време, което позволява на възможно най-много момичета да участват.

о **Местоположение.** Изберете дали да направите своя Girls Code It Better Sprint онлайн или лично на физическо място. Ако ще бъде онлайн, създайте стая в Google Meet (или подобна) и запишете връзката. Ако ще бъде лично, изберете място, което е лесно достъпно и което позволява на 20 момичета да работят удобно.

о **Инструменти.** Подгответе всичко необходимо за вашия GCIB Sprint. Ако ще бъде онлайн, треньорите и момичетата ще трябва да имат устройство с достъп до интернет, микрофон и уеб камера. Ако е лично, ще ви е необходим сензорен екран за треньорите, устройство за всяко момиче и интернет връзка, за да свържете устройствата. Можете да изберете да помолите момичетата да донесат собствено устройство, но ще бъде по-сложно да се свърже и управлява. В зависимост от избраната технологична област може да са необходими други хардуерни инструменти, е.g. 3D принтер.

о **Разпространение.** Популяризирайте инициативата чрез публикации и плакати в социалните медии. Разпространете инициативата сред местната общност, училищата и целевите аудитории в социалните медии, като ги помолите да я споделят. Посочете начин на регистрация (напр. чрез изготвен от вас формуляр на Google или по телефона). Не забравяйте да поискате имейл адрес, за да изпратите подробна информация. На този етап можете да

поискате разрешение от родителите да правят снимки, като следвате правните насоки на тяхната страна.

о **Напомняне.** Близо до датата на GCIB Sprint изпраща имейл до всички регистрирани участници, напомняйки им за срещата и посочвайки как да участват. например връзка към Google Meet и необходимото оборудване за онлайн спринт или конкретни инструкции за достигане до физическото местоположение. Посочете референтен телефонен номер за всякакви проблеми или заявки.

Провеждане на момичета код е По-добър спринт

- А . **Добре дошли.** Треньорите приветстват момичетата във физическото пространство или в онлайн пространството, като помагат на момичетата, които може да имат затруднения с достъпа или намирането на местоположението.
- Б . **Представяне.** Треньорите се представят, като показват кои са и техния опит. Те могат да използват някои слайдове, които са подготвили, или да покажат работата си.
- В . **Участие.** Те задават на момичетата няколко уводни въпроса, за да им позволят да се представят и да разчупят леда. На този етап е възможно момичетата вече да работят с устройствата, като предложат прости дейности като създаване на малък дигитален аватар. Това също ще им позволи да свържат устройствата към Wi-Fi мрежата.
- Г . **Стартиране на предизвикателството.** Треньорите обясняват на момичетата какво е предизвикателството и че ще трябва да създадат продукт-решение на стартираното предизвикателство.
- Д . **Пример.** Треньорите могат да предложат на участниците да "играят" с примерния модел, който са подготвили, за да им помогне да разберат какво могат да създадат и да имат основа за постижението.
- Е . **Достъп.** Треньорите предоставят на момичетата инструкции как да получат достъп до избрания технологичен инструмент. На този етап треньорите също дават кратък преглед на инструмента, който помага на момичетата да се ориентират в творческата среда.
- Ж . **База.** Треньорите напътстват момичетата при създаването на основата на продукта, като се започне от примерния модел. Тази фаза е важна, защото позволява на момичетата да открият основните контроли и да започнат да създават продукт.
- З . **Персонализация.** Започвайки от създадената база, момичетата персонализират своя продукт, като добавят оригинални детайли, модифицират някои характеристики на продукта и добавят свои собствени идеи.
- И . **Споделяне.** Всяко момиче ще може да покаже на останалите участници оригиналния си продукт, като използва екрана на класната стая или споделянето на екрана в случай на онлайн клубове. Останалите участници ще могат да дадат обратна връзка.

Примери за дизайн

Предизвикателство	Продукт	Инструмент
Създаване на видео игра за опазване на околната среда	Проста видеоигра, програмирана с боклук, който "лети" и трябва да бъде хванат	Makecode Аркада
Създайте програмирана история, която разказва историята на живота на видна жена в науката и технологии	История в сцени (театрален стил), която разказва историята на избраната жена	Scratch или Makecode Arcade
Създайте интерактивен тест, за да помогнете на тези, които не познават Италия, да я опознаят	Интерактивен тест с въпроси за Италия (може да се добави разказвателна част като предишен пример)	Scratch или Scratch за CS First
Създайте галерия/музей, посветен на известна историческа личност	Виртуален музей с режисиран разказ за живота на героя (ако нивото на експертиза и време позволява, може да се свърже и с 3D моделиране)	Minecraft или Cospaces Edu
Създайте виртуална обиколка, за да откриете конкретно място в Италия	Проста 360 виртуална обиколка с едно от емблематичните места	Minecraft или Cospaces Edu
Създайте продукт, който ви позволява да подредите бюрото или работната си станция	Държач за молив и държач за гума щракват заедно върху основа	Tinkercad или SketchUp
Създайте продукт, който представлява важен характер за науката и технологиите	3D аватар на исторически герой с модел , представляващ един или повече от откритията на героя	Tinkercad или SketchUp
Създайте продукт, който ви позволява да откриете италиански паметник	Малка диорама със стилизиран исторически паметник и настройка	Tinkercad или SketchUp