

## Girls Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint je del kluba Girls Code It Better. V enem srečanju, ki traja 3 ali 4 ure, udeležena dekleta dobijo priložnost za sodelovanje v manjšem izzivu in odkrivanje kreativnega potenciala tehnologije skozi ustvarjanje izvirnega in personaliziranega digitalnega izdelka.

Cilji GCIB Sprint so:

- **Praktično učenje:** prikaz konkretnega primera, kaj se lahko ustvari s tehnologijo
- **Razvoj ustvarjalnosti:** omogočanje dekletom sodelovanja v izpolnjujoči kreativni dejavnosti
- **Digitalno opolnomočenje:** omogočanje dekletom, da se igrajo z ustvarjalno tehnologijo

Stebri GCIB Sprinta so:

- **trajanje 3 ali 4 ure**, da se zagotovi enostaven, vendar privlačen vpogled v izkušnjo
- **prisotnost 2 trenerjev**, da zagotavljata podporo vsem udeleženkam; vsaj en od trenerjev mora imeti specifične izkušnje na izbranem kreativnem tehnološkem področju
- **20 sodelujočih deklic in deklet, starih od 11 do 14 let.** Možno je razširiti iniciativo tudi na dekleta v starosti od 14 do 19 let, vendar ta starostna skupina zahteva bolj zapleteno načrtovanje. Udeleženke imajo lahko že napredne spretnosti, kar pomeni, da je potrebno razviti zahtevnejše dejavnosti in vključiti dodatne vire za zagotovitev ustreznega izziva in učenja.
- Pravi izziv motivira delo in od deklet zahteva, da zasnujejo in izdelajo izvirno rešitev, ne pa samo izvedejo in kopirajo ukaze.
- Tehnologija in tehnološka orodja se uporabljajo kot ustvarjalna sredstva, ne pa kot cilj (to ni tečaj programiranja, ampak digitalni kreativni klub).
- **Girls Code It Better Sprinti se lahko organizirajo tako spletno kot v živo.**

## Kako zasnovati Girls Code It Better Sprint?

### Organizacija

- **Tehnična področja:** Izberite tehnično področje in orodje, ki ga želite predlagati dekletom. Za spletne klube priporočamo prednost na programiranju, virtualni resničnosti ali 3D modeliranju, ker jih je lažje upravljati na daljavo.
- **Trenerji:** Izberite 2 trenerja, ki bosta lahko vodila dekleta med GCIB Sprintom. Vsaj en od trenerjev mora imeti močne spretnosti na izbranem tehničnem področju. Drugi trener mora imeti izkušnje s pedagoškim delom s starostno skupino udeleženk.
- **Izziv:** S pomočjo trenerjev izberite majhen konkretni izziv, ki bo pritegnil in angažiral dekleta. Nekaj primerov, ki vam bodo pomagali bolje razumeti, kaj mislimo z izzivom:
  - Ustvarite interaktivni kviz, ki pomaga tistim, ki ne poznajo Italije ali Slovenije, da jo odkrijejo
  - Ustvarite izdelek, ki pomaga pri organizaciji delovne mize ali delovnega prostora
  - Ustvarite galerijo/muzej posvečen znani zgodovinski osebi
- **Primer:** Prosite trenerje, da ustvarijo majhen izdelek, ki lahko služi kot primer rešitve začetnega izziva. Vedno se spomnite, da dekleta morda niso seznanjena z izbranim tehničnim področjem, zato bo prikaz primera zelo pomemben.

Znotraj sprinta Girls Code It Better je izbira pravega izziva ključnega pomena, zato navajamo nekaj temeljnih značilnosti dobrega izziva:

- **Aktivno:** Pomeni, da dekleta aktivno ustvarjajo, ne le izvajajo.
- **Privlačno:** Mora biti privlačno za dekleta, da jih angažira in motivira.
- **Avtentično:** Mora se nanašati na ustvarjanje pravega projekta, ki rešuje resnično potrebo, ne pa na generičen "šolski" problem.

## Organiziranje sprinta Girls Code It Better

o **Datum in čas.** Izberite datum in čas za vaš GCIB Sprint v posvetovanju z trenerji. Poskusite izbrati dan v tednu in čas, ki omogoča sodelovanje čim več deklet.

o **Lokacija.** Izberite, ali bo vaš Girls Code It Better Sprint spletni ali v živo na fizični lokaciji. Če bo spletno, nastaviti Google Meet (ali podobno) sobo in zapišite povezavo. Če bo v živo, izberite kraj, ki je lahko dosegljiv in omogoča 20 dekletom udobno delo.

o **Orodja.** Pripravite vse, kar potrebujete za vaš GCIB Sprint. Če bo spletno, bodo trenerji in dekleta potrebovali napravo z dostopom do interneta, mikrofona in spletno kamero. Če bo v živo, boste potrebovali zaslon na dotik za trenerje, napravo za vsako dekle in internetno povezavo za povezovanje naprav. Lahko se odločite, da dekleta prinesejo lastno napravo, vendar bo povezovanje in upravljanje bolj zapleteno. Glede na izbrano tehnično področje so morda potrebna tudi druga orodja, npr. 3D tiskalnik.

o **Rekrutacija.** Obveščajte skupnost preko objav na družbenih omrežjih in plakatov. Širite iniciativo na lokalno skupnost, šole in ciljne skupine preko družbenih omrežij in jih prosite, naj jo delijo. Prikazujte metodo prijave (npr. preko Google obrazca ali po telefonu). Spomnite se, da zahtevate e-poštni naslov za pošiljanje podrobnih informacij. V tej fazi lahko prosite starše za dovoljenje za fotografiranje, v skladu z zakonodajnimi smernicami vaše države.

o **Opomnik:** Blizu datuma GCIB Sprinta pošljite e-pošto vsem registriranim udeleženkam in jih spomnite na termin ter kako sodelovati. Npr. Google Meet povezava in potrebna oprema za spletni Sprint ali posebna navodila za prihod na fizično lokacijo. Dodajte telefonsko številko za pomoč pri težavah ali dodatne informacije.

## Izvajanje sprinta Girls Code It Better

1. **Dobrodošlica.** Trenerji pozdravijo dekleta v fizičnem prostoru ali v spletnem prostoru, pomagajo dekletom, ki imajo težave z dostopom ali iskanjem lokacije.
2. **Predstavitve.** Trenerji se predstavijo, povedo in pokažejo, kdo so in predstavijo svoje izkušnje. Lahko uporabijo pripravljene diapozitive ali pokažejo svoje delo.
3. **Angažiranje.** Postavijo dekletom uvodna vprašanja, da se predstavijo in prelomijo led. V tej fazi lahko dekleta že začnejo delati z napravami, predlagajo enostavne dejavnosti, kot je ustvarjanje malega digitalnega avatarja. To bo tudi povod, da povežejo naprave z Wi-Fi omrežjem.
4. **Začetek izziva.** Trenerji dekletom razložijo, v čem je izziv in da bodo morale ustvariti produktno rešitev za predstavljeni izziv.
5. **Primer.** Trenerji lahko udeležencem predlagajo, da se "igrajo" z modelom, ki so ga pripravili, da bi jim pomagali razumeti, kaj lahko ustvarijo in imajo podlago za dosego cilja.

6. **Dostop.** Trenerji dekletom posredujejo navodila, kako dostopati do izbranega tehnološkega orodja. V tej fazi trenerji naredijo tudi kratek pregled orodja, da bi dekletom pomagali pri navigaciji v ustvarjalnem okolju.
7. **Osnova.** Trenerji vodijo dekleta pri ustvarjanju osnove izdelka, začnši s primerkom modela. Ta faza je pomembna, ker dekletom omogoča, da odkrijejo osnovne kontrole in začnejo ustvarjati izdelek.
8. **Personalizacija.** Začenši z ustvarjeno osnovo, dekleta prilagodijo svoj izdelek z dodajanjem izvirnih podrobnosti, spreminjanjem nekaterih značilnosti izdelka in dodajanjem lastnih idej.
9. **Delitev.** Vsako dekle bo lahko drugim udeleženkam pokazalo svoj izvirni izdelek z uporabo zaslona učilnice ali skupne rabe zaslona v primeru spletnih klubov. Drugi udeleženci bodo lahko podali povratne informacije.

## Primeri izziva

Izziv	Izdelek	Orodje
<b>Ustvarite pointand click videoigro za zaščito okolja</b>	Preprosta videoigra, programirana tako, da moraš ujeti leteče smeti	Makecode Arcade
<b>Ustvarite programirano zgodbo, ki prikazuje življenje pomembne ženske v znanosti in tehnologiji</b>	Zgodba v prizorih (gledališki slog), ki pripoveduje življenje izbrane ženske	Scratch ali Makecode Arcade
<b>Ustvarite interaktivni kviz, ki bo pomagal tistim, ki ne poznajo Italije ali Slovenije, da jo odkrijejo</b>	Interaktivni kviz z vprašanji o Italiji ali o Sloveniji (naracija se lahko doda kot v prejšnjem primeru)	Scratch ali Scratch for CS First
<b>Ustvarite galerijo/muzej, posvečen znani zgodovinski osebnosti</b>	Virtualni muzej z zgodbo o življenju lika (če raven znanje in čas dopuščata, ga je mogoče povezati tudi s 3D modeliranjem)	Minecraft ali Cospaces Edu
<b>Ustvarite virtualni ogled določenega kraja v Italiji ali v Sloveniji</b>	Preprost 360° virtualni ogled enega od ikoničnih krajev	Minecraft ali Cospaces Edu
<b>Ustvarite izdelek, ki pomaga pospraviti mizo ali delovni prostor</b>	Držalo za svinčnike in radirke, ki se zaskoči na podstavek	Tinkercad ali SketchUp
<b>Ustvarite izdelek, ki predstavlja pomembno osebnost iz znanosti in tehnologije</b>	3D avatar zgodovinske osebe z modelom, ki predstavlja eno ali več odkritij te osebe	Tinkercad ali SketchUp
<b>Ustvarite izdelek, ki omogoča raziskovanje italijanskega /slovenskega spomenika</b>	Majhna diorama s stiliziranim zgodovinskim spomenikom in okolico	Tinkercad ali SketchUp