

Meninas Code It Better Sprint

GirlsCode It BetterSprint é um "sabor" do clube Girls Code It Better. Num **único encontro de 3 ou 4 horas**, de facto, as raparigas participantes têm a oportunidade de se envolverem num pequeno desafio e descobrirem o potencial criativo da tecnologia através da criação de um produto digital original e personalizado.

Os objetivos do GCIB Sprint são:

- **Aprendizagem prática:** demonstrar um exemplo concreto do que pode ser criado com a tecnologia
- **Desenvolvimento da Criatividade:** permitir que as raparigas participem numa atividade criativa gratificante
- **Empoderamento digital:** dar às meninas a chance de brincar com a tecnologia criativa

Os pilares do GCIB Sprint são:

- **duração de 3 ou 4 horas** para dar um sabor não muito complexo, mas cativante da experiência
- **presença de 2 coaches** para garantir apoio a todas as raparigas participantes, pelo menos 1 dos 2 coaches deve ter experiência específica com a área tecnológica criativa relevante
- **20 raparigas participantes com idades compreendidas entre os 11 e os 14 anos.** É possível alargar a iniciativa a raparigas com idades compreendidas entre os 14 e os 19 anos, mas esta faixa etária exige um planeamento mais complexo. Os participantes podem já ter competências avançadas, o que torna necessário desenvolver atividades mais complexas e envolver recursos adicionais para garantir um nível adequado de desafio e aprendizagem.
- Um verdadeiro desafio dá início ao trabalho e exige que as meninas projetem e construam uma solução original, não apenas executem e copiem comandos
- a tecnologia e as ferramentas tecnológicas são utilizadas como um meio criativo e não como um fim (não é "um curso de programação", mas um "clube de criatividade digital")
- **As Girls Code It Better Sprints podem ser organizadas tanto online como presencialmente.**

Crie seu código de meninas é melhor Sprint

Projetando um código de meninas é melhor sprint

- **Área tecnológica.** Escolha a área tecnológica e a ferramenta que quer propor às meninas. Para os clubes online, recomendamos dar prioridade à programação, realidade virtual ou modelação 3D, porque são mais fáceis de gerir remotamente. **Treinadores.** Identifique 2 treinadores que serão capazes de guiar as meninas durante o GCIB Sprint. Pelo menos um dos dois treinadores deve ter fortes competências na área tecnológica escolhida. O segundo treinador deve ter habilidades no campo educacional com a faixa etária das meninas participantes. **Desafio.** Com a ajuda dos treinadores, escolha um pequeno desafio concreto que seja cativante e envolvente para as meninas. Alguns exemplos que o ajudarão a compreender melhor o que entendemos por desafio:

- o Crie um questionário interativo para ajudar aqueles que não conhecem a Itália a descobri-la
- o Crie um produto que lhe permita arrumar a sua secretária ou estação de trabalho
- o Crie uma galeria/museu dedicado a uma figura histórica bem conhecida

- Exemplo. Peça aos coaches que criem um pequeno produto que possa ser usado como exemplo de solução para o desafio inicial. Lembre-se sempre que as meninas podem não estar familiarizadas com a área tecnológica, por isso mostrar-lhes um exemplo será essencial.

Dentro do Girls Code It Better Sprint, escolher o desafio certo é essencial, por isso indicamos algumas das características fundamentais de um "bom" desafio: os 3As do desafio

- **Ativo:** Deve permitir que as meninas criem ativamente e não apenas performem.
- **Apelativo:** Deve ser cativante para as raparigas envolvê-las e seduzi-las
- **Autêntico:** deve dizer respeito à criação de um projeto real que responda a uma necessidade autêntica, não a um problema genérico e "escolar".

Organizando um código de meninas é melhor sprint

o **Data e Hora.** Escolha uma data e hora para o seu GCIB Sprint em consulta com os treinadores. Tente escolher um dia da semana e um horário que permita a participação do maior número possível de meninas.

o **Localização.** Escolha se deseja fazer o seu Girls Code It Better Sprint online ou pessoalmente em um local físico. Se for online, configure uma sala do Google Meet (ou similar) e anote o link. Se for presencial, escolha um local que possa ser facilmente alcançado e que permita que 20 meninas trabalhem confortavelmente.

o **Ferramentas.** Prepare tudo o que precisa para o seu GCIB Sprint. Se for online, treinadores e meninas precisarão ter um dispositivo com acesso à internet, microfone e webcam. Se for presencialmente, você precisará de uma tela sensível ao toque para os treinadores, um dispositivo para cada menina e uma conexão com a internet para conectar os dispositivos. Você pode optar por pedir às meninas para trazer seu próprio dispositivo, mas será mais complexo para se conectar e gerenciar. Dependendo da área tecnológica escolhida, outras ferramentas de hardware podem ser necessárias, e.g. 3D impressora.

o **Recrutamento.** Dar a conhecer a iniciativa através de publicações nas redes sociais e cartazes. Divulgue a iniciativa junto da comunidade local, das escolas e do público-alvo nas redes sociais, pedindo-lhes que também a partilhem. Indique um método de registo (por exemplo, através de um Formulário Google que preparou ou por telefone). Lembre-se de solicitar um endereço de e-mail para enviar informações detalhadas. Nesta fase, pode pedir autorização aos pais para tirar fotografias, seguindo as orientações legais do seu país.

o **Lembrete.** Perto da data do GCIB Sprint envia um e-mail para todos os participantes inscritos lembrando-os do compromisso e indicando como participar. Por exemplo, link do Google Meet e equipamento necessário para o Sprint online ou instruções específicas para chegar ao local físico. Indique um número de telefone de referência para quaisquer problemas ou solicitações.

Conduzindo um código de meninas é melhor sprint

1. **Bem-vindo.** Os treinadores acolhem as raparigas no espaço físico ou no espaço online, ajudando as raparigas que possam ter dificuldade em aceder ou encontrar o local.
2. **Apresentação.** Os treinadores apresentam-se mostrando quem são e a sua experiência. Podem utilizar alguns diapositivos que prepararam ou mostrar o seu trabalho.
3. **envolvimento.** Eles fazem algumas perguntas introdutórias às meninas para permitir que elas se apresentem e quebrem o gelo. Nesta fase também é possível ter as meninas já a trabalhar com os dispositivos, propondo atividades simples como a criação de um pequeno avatar digital. Isso também permitirá que eles conectem os dispositivos à rede Wi-Fi.
4. **Lançar o desafio.** Os treinadores explicam às raparigas qual é o desafio e que terão de criar uma solução-produto para o desafio lançado.
5. **Exemplo.** Os treinadores podem sugerir aos participantes que "joguem" com o modelo de exemplo que prepararam para ajudá-los a entender o que podem criar e ter uma base para a conquista.
6. **Acesso.** Os treinadores fornecem às meninas instruções sobre como acessar a ferramenta tecnológica escolhida. Nesta fase, os coaches também dão uma breve visão geral da ferramenta para ajudar as meninas a navegar no ambiente criativo.
7. **Base.** Os treinadores orientam as meninas na criação da base do produto a partir do modelo de exemplo. Esta fase é importante porque permite que as meninas descubram os controles básicos e comecem a criar um produto.
8. **Personalização.** A partir da base criada, as meninas personalizam seu produto adicionando detalhes originais, modificando algumas características do produto e adicionando suas próprias ideias.
9. **Partilha.** Cada rapariga poderá mostrar aos outros participantes o seu produto original utilizando o ecrã da sala de aula ou a partilha de ecrã no caso de clubes online. Os outros participantes poderão dar a sua opinião.

Exemplos de design

Desafio	Produto	Ferramenta
Criando um jogo de vídeo de apontar e clicar para proteger o meio ambiente	Simples videogame programado com lixo que "voa" e deve ser pego	Makecode Arcada
Crie uma história programada que conte a história de vida de uma mulher proeminente na ciência e tecnologia	Uma história em cenas (estilo teatral) que conta a história da mulher escolhida	Riscar ou Makecode Arcada
Crie um questionário interativo para ajudar aqueles que não conhecem a Itália a descobri-la	Questionário interativo com perguntas sobre a Itália (uma parte de narração pode ser adicionada como exemplo anterior)	Riscar ou Scratch para CS Primeiro
Crie uma galeria/museu dedicada a uma figura histórica bem conhecida	Museu virtual com uma narrativa encenada da vida de um personagem (se o nível de conhecimento e tempo permitir, ele também pode ser conectado à modelagem 3D) Tour virtual 360 simples com um dos lugares íconicos	Minecraft ou Cospaces Edu
Crie um tour virtual para descobrir um lugar específico na Itália		Minecraft ou Cospaces Edu
Crie um produto que lhe permita arrumar a sua secretária ou estação de trabalho	O suporte para lápis e o suporte para borracha encaixam-se numa base	Tinkercad ou SketchUp
Crie um produto que represente um caráter importante para a ciência e a tecnologia	Avatar 3D de um personagem histórico com um modelo representando um ou mais dos personagens descobertos	Tinkercad ou SketchUp
Crie um produto que lhe permita descobrir um monumento italiano	Pequeno diorama com monumento histórico estilizado e configuração	Tinkercad ou SketchUp
		Tinkercad ou SketchUp