

Girls Code It Better Sprint

Girls Code It Better Sprint är ett "smakprov" av Girls Code It Better club. Under **ett enda möte på 3 eller 4 timmar** erbjuds de deltagande tjejerna möjligheten att engagera sig i en liten utmaning och att upptäcka teknikens kreativa potential genom att skapa en originell och personlig digital produkt.

Målen med GCIB Sprint är:

- **Praktiskt lärande:** demonstrera ett konkret exempel på vad som kan skapas med teknik
- **Kreativitetsutveckling:** att låta flickor delta i en tillfredsställande kreativ aktivitet
- **Digital egenmakt:** ge flickor en chans att leka med kreativ teknik

Grundpelarna i GCIB Sprint är:

- **varaktighet på 3 eller 4 timmar** för att ge en inte alltför komplex men fängslande smak av upplevelsen
- **Närvaro av 2 coacher** för att säkerställa stöd till alla deltagande tjejer; minst 1 av de 2 coacherna måste ha specifik erfarenhet av det relevanta kreativa teknikområdet
- **20 deltagande flickor i åldrarna 11-14 år.** Det är möjligt att utvidga initiativet till flickor i åldern 14-19 år, men denna åldersgrupp kräver mer komplex planering. Deltagarna kan redan ha avancerade färdigheter, vilket gör det nödvändigt att utveckla mer komplexa aktiviteter och involvera ytterligare resurser för att säkerställa en lämplig nivå av utmaning och lärande.
- En riktig utmaning sätter igång arbetet och kräver att tjejerna designar och bygger en originell lösning, inte bara exekverar och kopierar kommandon
- Teknik och tekniska verktyg används som ett kreativt medel och inte som ett mål (det är inte "en kodningskurs" utan en "digital kreativitetsklubb")
- **Girls Code It Better Sprints kan organiseras både online och personligen.**

Skapa din Girls Code It Better Sprint

Designa en Girls Code It Better Sprint

- **Tekniskt område.** Välj det tekniska området och det verktyg du vill föreslå för tjejerna. För onlineklubbar rekommenderar vi att du prioriterar programmering, virtuell verklighet eller 3D-modellering eftersom de är lättare att hantera på distans.
- **Tränare.** Identifiera 2 tränare som kommer att kunna vägleda tjejerna under GCIB Sprint. Minst en av de två tränarna måste ha starka färdigheter inom det valda teknikområdet. Den andra tränaren måste ha färdigheter inom utbildningsområdet med åldersgruppen för de deltagande flickorna.
- **Utmaning.** Med hjälp av coacherna väljer du en liten, konkret utmaning som är fängslande och engagerande för tjejerna. Några exempel som hjälper dig att bättre förstå vad vi menar med utmaning:

o Skapa en interaktiv frågesport för att hjälpa dem som inte känner till Italien att upptäcka den

o Skapa en produkt som gör att du kan städa upp ditt skrivbord eller din arbetsstation

o Skapa ett galleri/museum tillägnat en välkänd historisk person

- Exempel. Be coacherna att skapa en liten produkt som kan användas som ett exempel på en lösning på den första utmaningen. Kom alltid ihåg att tjejerna kanske inte är bekanta med det tekniska området, så det är viktigt att visa dem ett exempel.

Inom Girls Code It Better Sprint är det viktigt att välja rätt utmaning, så vi anger några av de grundläggande egenskaperna hos en "bra" utmaning: utmaningens 3A

- **Aktiv:** Det ska göra det möjligt för tjejer att aktivt skapa och inte bara uppträda.
- **Tilltalande:** Det måste vara fängslande för tjejer att involvera och locka dem
- **Autentisk:** det måste handla om att skapa ett verkligt projekt som tar itu med ett genuint behov, inte ett generiskt och "skolastiskt" problem.

Organisera en Girls Code It Better Sprint

o **Datum och tid.** Välj ett datum och en tid för din GCIB Sprint i samråd med tränarna. Försök att välja en dag i veckan och en tid som gör att så många tjejer som möjligt kan delta.

o **Plats.** Välj om du vill göra din Girls Code It Better Sprint online eller personligen på en fysisk plats. Om det ska vara online, sätt upp ett Google Meet (eller liknande) rum och skriv ner länken. Om det kommer att vara personligen, välj en plats som lätt kan nås och som gör det möjligt för 20 tjejer att arbeta bekvämt.

o **Verktyg.** Förbered allt du behöver för din GCIB Sprint. Om det kommer att vara online måste tränare och tjejer ha en enhet med internetåtkomst, en mikrofon och en webbkamera. Om det är personligen behöver du en pekskärm för tränarna, en enhet för varje tjej och en internetanslutning för att ansluta enheterna. Du kan välja att be tjejerna att ta med sin egen enhet, men det kommer att vara mer komplicerat att ansluta och hantera. Beroende på det valda teknikområdet kan andra hårdvaruverktyg vara nödvändiga, e.g. 3D skrivare.

o **Rekrytering.** Gör initiativet känt genom inlägg och affischer på sociala medier. Sprid initiativet till lokalsamhället, skolor och målgrupper på sociala medier genom att be dem att också dela det. Ange en registreringsmetod (t.ex. via ett Google-formulär som du har förberett eller via telefon). Kom ihåg att begära en e-postadress för att skicka detaljerad information. I det här skedet kan du be föräldrar om tillstånd att ta bilder, i enlighet med deras lands juridiska riktlinjer.

o **Påminnelse.** Nära GCIB Sprint-datumet skickas ett e-postmeddelande till alla registrerade deltagare som påminner dem om mötet och anger hur de kan delta. t.ex. Google Meet-länk och nödvändig utrustning för online Sprint eller specifika instruktioner för att ta sig till den fysiska platsen. Ange ett referenstelefonnummer för eventuella problem eller förfrågningar.

Genomföra en tjej koda det bättre sprint

1. **Välkommen.** Coachen välkomnar tjejer i det fysiska rummet eller i onlineutrymmet och hjälper tjejer som kan ha svårt att komma åt eller hitta platsen.
2. **Presentation.** Coachen presenterar sig själva genom att visa vilka de är och sin erfarenhet. De kan använda några bilder som de har förberett eller visa sitt arbete.
3. **Engagemang.** De ställer några inledande frågor till tjejerna så att de kan presentera sig själva och bryta isen. I det här skedet är det också möjligt att låta tjejerna redan arbeta med enheterna genom att föreslå enkla aktiviteter som att skapa en liten digital avatar. Detta gör det också möjligt för dem att ansluta enheterna till Wi-Fi-nätverket.

4. **Lansering av utmaningen.** Coacherna förklarar för tjejerna vad utmaningen går ut på och att de måste skapa en produkt-lösning på den lanserade utmaningen.
5. **Exempel.** Coacher kan föreslå för deltagarna att de "leker" med den exempelmodell de har förberett för att hjälpa dem att förstå vad de kan skapa och ha en grund för prestationen.
6. **Åtkomst.** Coacherna ger tjejerna instruktioner om hur de ska få tillgång till det valda tekniska verktyget. I det här skedet ger coacherna också en kort översikt över verktyget för att hjälpa tjejerna att navigera i den kreativa miljön.
7. **Bas.** Coacherna vägleder tjejerna i att skapa basen för produkten med utgångspunkt från exempelmodellen. Denna fas är viktig eftersom den gör det möjligt för tjejerna att upptäcka de grundläggande kontrollerna och börja skapa en produkt.
8. **Anpassa.** Med utgångspunkt från den skapade basen anpassar tjejerna sin produkt genom att lägga till originaldetaljer, modifiera vissa funktioner i produkten och lägga till sina egna idéer.
9. **Delning.** Varje tjej kommer att kunna visa de andra deltagarna sin originalprodukt med hjälp av klassrumsskärm eller skärmdelning när det gäller onlineklubbar. De andra deltagarna kommer att kunna ge feedback.

Exempel på formgivning

Utmaning	Produkt	Verktyg
Skapa ett peka-och-klicka-videospel för att skydda miljön	Enkelt videospel programmerat med skräp som "flyger" och måste fångas	Makecode (på engelska) Arkad
Skapa en programmerad berättelse som berättar livshistorien om en framstående kvinna inom vetenskapen och teknik	En berättelse i scener (teatralisk stil) som berättar historien om den utvalda kvinnan	Repa eller Makecode (på engelska) Arkad
Skapa en interaktiv frågesport för att hjälpa dem som inte känner till Italien att upptäcka den	Interaktiv frågesport med frågor om Italien (en berättardel kan läggas till som tidigare exempel) Virtuellt museum med en iscensatt berättelse om en karaktärs liv (om nivån på expertis och tid kan den också kopplas till 3D-modellering)	Repa eller Scratch för CS Första
Skapa ett galleri/museum tillägnat en välkänd historisk person	Enkel 360 virtuell rundtur med en av de ikoniska platserna	Minecraft eller Cospaces Edu
Skapa en virtuell rundtur för att upptäcka en specifik plats i Italien		Minecraft eller Cospaces Edu
Skapa en produkt som gör att du kan städa upp ditt skrivbord eller din arbetsstation	Pennhållare och suddgummi-hållare snäpps ihop på en bas	Tinkercad eller Skissa upp
Skapa en produkt som representerar en viktig teknik	3D-avata av ett historiskt tecken med en modell som representerar en eller flera av karaktärens Upptäckter	Tinkercad eller Skissa upp
Skapa en produkt som låter dig upptäcka ett italienskt monument	Litet diorama med stiliserat historiskt monument och inställning	Tinkercad eller Skissa upp