



eu-track



Erasmus+

Coding4Girls

Alden M. Dochshanov, PhD

European Training and Research Association for a
Cooperation Key to business

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione rispecchia il punto di vista dell'autore e, pertanto, la Commissione non è responsabile di alcun uso che possa essere fatto di informazioni qui contenute.



Contesto

- Secondo il Centro Nazionale per l'Educazione negli Stati Uniti, le donne rappresentano appena il **18%** dei laureati nelle TIC e, nelle migliori università, questo numero scende al **14%**.
- Il settore tecnologico è l'unico ambito STEM in cui è diminuita la partecipazione femminile.
- In Europa la situazione è ancora peggiore secondo quanto riferito dalla Commissione Europea: **su 1.000 donne solo il 29%** hanno una laurea in tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) (in contrasto con il 95% costituito da uomini), e di queste solo una minima parte lavora nel settore TIC.



Informazioni generali

Programma: Erasmus+

Azione: KA2 Partenariato Strategico - Settore Scuola

Coordinatore di progetto: UNIVERZA V LJUBLJANI (Slovenia)

Inizio: 01/09/2018

Durata: 24 mesi

Codice: 2018-1-SI01-KA201-047013

Principali beneficiari: Studenti con età compresa tra 9 – 13 anni (Scuola Primaria e Secondaria)



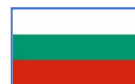
Partenariato



UNIVERZA V
LJUBLJANI



EU-Track



SOUTH-WEST
UNIVERSITY NEOFIT
RILSKI



SVEUCILISTE U RIJECI



PANEPISTIMIO
THESSALIAS



ISTANBUL VALILIGI



VIRTUAL CAMPUS LDA



Obiettivo generale

Il progetto affronta il **divario** tra **partecipazione maschile e femminile** nell'educazione tecnologica e nelle relative carriere professionali introducendo metodi di apprendimento più attraenti sia per le ragazze che per i ragazzi.

Tali metodi sono rivolti ad affrontare quei fattori che inducono le ragazze a non scegliere l'informatica, ovvero:

- l'errata percezione dei ruoli e delle carriere professionali;
- mancanza di interesse nella disciplina;
- basse competenze.



Obiettivo specifico

- Convalidare un **quadro** di **apprendimento** strutturato attraverso la **progettazione** e l'**implementazione** di un *serious game*.
- Gli studenti saranno incoraggiati a **progettare** e **programmare** dei *game*.
- Inoltre, il progetto svilupperà **contenuti** a **supporto** degli **educatori** per integrare le attività in ambito tecnologico nella pratica didattica.



Attività e risultati

Gli obiettivi verranno raggiunti attraverso 3 risultati principali di progetto (Opere d'ingegno – Intellectual Output):

IO1 - *Methodological Learning Framework*

IO2 - *Promoting the Development of Programming Skills among Girls through Serious Games*

IO3 - *Instructional Support Content*



Kick-off meeting, Porto

18.10.2018 – 19.10.2018





Sia il software e sia i materiali didattici costruiti saranno validati in **Grecia, Turchia, Italia, Slovenia e Portogallo** per fornire una prospettiva europea sull'efficienza e efficacia della metodologia e degli strumenti proposti.

Marzo 2019 - Agosto 2020

Grazie per l'attenzione!
Associazione EU-TRACK

Seguiteci su:



Sito web: www.eu-track.eu

t: +39 3450252935

E-mail: info@eu-track.eu

a.dochshanov@eu-track.eu