

Coding4Girls partnerstvo

Partnerji:

South-West University "Neofit Rilski", Bolgarija



University of Rijeka, Hrvaška



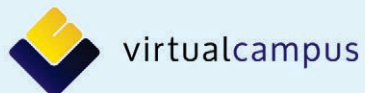
University of Thessaly, Grčija



EU-Track Association, Italija



Virtual Campus, Portugalska



Governorship of Istanbul
European Union and Foreign Affairs
Department, Turčija



Koordinator:

Univerza v Ljubljani, Slovenija

University of Ljubljana



Kontakt:



www.coding4girls.eu



www.facebook.com/coding4girls

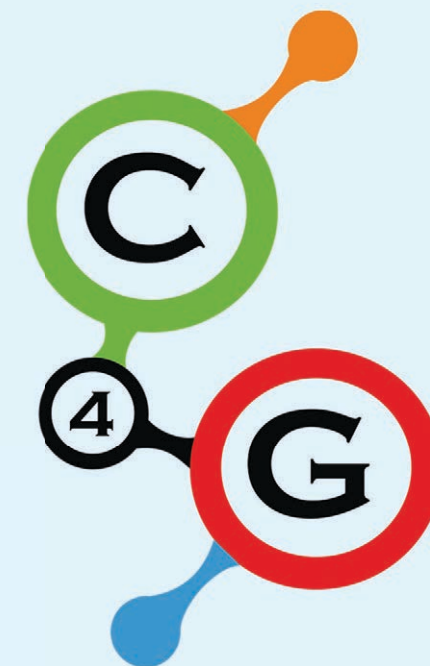


coding4girls2018@gmail.com

Za vsebino tega letaka so odgovorni izključno avtorji. Vsebina ne odraža nujno mnenja Evropskih skupnosti. Evropska komisija ne prevzema odgovornosti za kakršnokoli uporabo informacij, ki jih ta letak vsebuje.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CODING4GIRLS

Sporazum o nepovratnih sredstvih št.

2018-1-SI01-KA201-047013

PROJEKT Coding4Girls

Po podatkih organizacije National Center for Education Statistics v ZDA ženske predstavljajo samo 18% univerzitetnih diplomantov s področja računalništva.

Razlike med moškimi in ženskami na področju računalništva se na profesionalnem nivoju še povečujejo.

V Evropi je položaj še slabši. Po poročanju Evropske komisije je med 1000 ženskami z diplomno ali dokončano prvo stopnjo študija le 29 takšnih, ki prihajajo s področja informacijsko-komunikacijske tehnologije (moških je 95) in le 4 od 1000 žensk se nato zaposli na področju IKT.

CILJI

Projekt se ukvarja s:

1. Premagovanjem razlik med moškimi in ženskami, ki se pojavljajo v izobraževanju in kasneje v poklicih, z uvedbo inovativnih učnih pristopov;
2. Privabljanjem mladih z ozaveščanjem o kariери na področju računalništva;
3. Uvajanjem pedagoških pristopov, ki so povezani z iskanjem in ustvarjanjem inovativnih rešitev, le-te pa so prilagojene uporabnikom.

CILJNE SKUPINE

Neposredni udeleženci so učitelji osnovnih in srednjih šol ter učenci med 10. in 16. letom starosti.

V projektu CODING4GIRLS bomo oblikovali in preverili nove pristope k poučevanju programiranja tudi s snovanjem in izdelavo ustreznih izobraževalnih iger, ki jih bodo programirali učenci v šolah v Bolgariji, Grčiji, Italiji, Sloveniji, Turčiji ter na Hrvaškem in na Portugalskem.

S projektom bomo učence spodbudili k snovanju ustreznih rešitev in k njihovem programiranju v izbranih programskih okoljih.

