



CODING4GIRLS

Novosti

1

Siječanj, 2019.

Projekt Coding4Girls

Projekt Coding4Girls sufinanciran je Erasmus+ programom u okviru Ključne aktivnosti 2, Strateška partnerstva za područje općeg obrazovanja. Projekt je započeo 1. rujna 2018. godine i traje dvije godine, do 31. kolovoza 2020. godine.

Cilj projekta je potaknuti djevojake na uključivanje u obrazovanje za računalne znanosti i informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT). Radi se o područjima u kojima tradicionalno prevladavaju muškarci, kako u Europskoj uniji (EU) tako i šire. Primjenom odgovarajućih metodoloških pristupa učenju nastojat će se prevladati postojeća neravnopravnost i učiniti računalne znanosti i IKT atraktivnima za sve.

Coding4Girls će podići svijest o širokim mogućnostima za profesionalni i osobni razvoji koji nude područja računalnih znanosti i IKT-a te pripremati djevojke za buduće sudjelovanje u ovim područjima putem upisa u odgovarajuće srednje škole te kasnije na fakultete. Međutim, osim djevojaka, u aktivnostima projekta Coding4Girls će aktivno sudjelovati i dječaci jer je jedna od ideja projekta promicanje jednakosti spolova.

Projektini tim

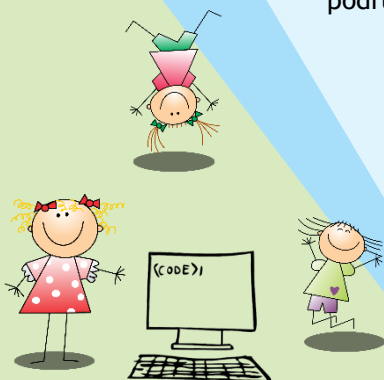
Koordinator projekta Coding4Girls je Sveučilište u Ljubljani, Slovenija (prof. Jože Rugelj). Partneri na projektu su:

- Jugozapadno sveučilište „Neofit Rilski“, Bugarska
- Sveučilište u Tesaliji, Grčka
- Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku, Hrvatska
- EU-Track, Italija
- Virtual Campus, Portugal
- Istanbul Valiligi, Turska



Članovi projektnog tima su stručnjaci iz područja programiranja i metodike programiranja, e-učenja, učenja uz pomoć obrazovnih igara i razvoja računalnih igara. Tim je okupljen kako bi se osigurala multidisciplinarnost osmišljenog pristupa i projektni rezultati u skladu s potrebama ciljnih skupina. Među članovima projektnog tima su brojne žene koje svojim primjerom pokazuju prednosti odabira karijere u područjima računalnih znanosti i IKT-a.

Uvodni sastanak projekta Coding4Girls je održan na Tehničkom veleučilištu u Portu, Portugal, kako bi se započele projektne aktivnosti i dogovorila raspodjela zadataka među partnerima te vremenski rokovi.



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+





Očekivani rezultati

Članovi projektnog tima će zajednički raditi kako bi ostvarili sljedeće intelektualne rezultate:

IO1 - Metodološki okvir za učenje temeljen na pristupu *design thinking* za razvoj vještina programiranja te poticanje učenika na odabir karijera u područjima računalnih znanosti i IKT-a. Predloženim okvirom će se poticati učenike da prilikom oblikovanja rješenja problema vide širu sliku i razmotre šire interese zajednice. Dodatno, kod učenika će se razvijati poduzetničko razmišljanje o tome kako računalne znanosti i IKT mogu riješiti probleme iz stvarnog svijeta. Partner odgovoran za IO1 je Sveučilište u Ljubljani.

IO2 - Promicanje razvoja vještina programiranja među djevojčicama kroz obrazovne igre u osnovnim i srednjim školama. Djevojčice (i dječaci) će učiti programirati stvaranjem vlastitih obrazovnih igara koje se odnose na probleme iz stvarnog svijeta. Pritom će im se predstaviti djelomično rješenje, a onda ih potaknuti da ga dovrše izradom manjih dijelova. Započet će se s rješavanjem lakših problema, a zatim će se postepeno uvoditi teže kako bi se potaknulo kontinuirano sudjelovanje i zadržavanja interesa kod učenika. Sveučilište u Tesaliji je partner zadužen za IO2.

IO3 - Obrazovni sadržaji za nastavnike za olakšavanje integracije predloženih pristupa *design thinking* i učenja uz pomoć obrazovnih igara u postojeće školske prakse. Izrađeni sadržaji će uključivati videozapise, korisnički priručnik o pristupu za savladavanje vještine programiranja pomoću obrazovnih igara i primjere dobre prakse. Pripremljeni materijali će biti najprije dostupni na engleskom jeziku, a nakon evaluacije će se prevesti na jezike partnera projekta. Partner odgovoran za IO3 je Jugozapadno sveučilište „Neofit Rilski“.



Dionici projekta

Izravni sudionici projekta će biti učitelji i nastavnici iz osnovnih i srednjih škola te njihovi učenici (u dobi od 10 do 16 godina). Jedan od prvih zadataka projektnog tima je bio napraviti popis svih skupina dionika koje bi mogle imati izravnu, ali i neizravnu korist od planiranih inovativnih pedagoških intervencija za razvijanje vještina programiranja. To su:

- Učitelji i nastavnici iz osnovnih i srednjih škola
- Nacionalni obrazovni instituti i agencije
- Ministarstva znanosti i obrazovanja
- Kreatori obrazovnih politika
- Udruge učitelja, nastavnika i ravnatelja
- Obrazovna i znanstvena udruženja i inicijative
- Nevladine organizacije

Sve ciljne skupine dionika će biti informirane o ciljevima, aktivnostima i rezultatima projekta koristeći različite diseminacijske aktivnosti. Također, u zemljama svih partnera će se održati predstavljanje ostvarenih rezultata (*multiplier event*) kako bi se potaknulo korištenje rezultata projekta.

Više informacija:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Ova publikacija je ostvarena uz financijsku potporu Europske komisije. Publikacija odražava isključivo stajalište autora publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.