



CODING4GIRLS

Newsletter

1

Gennaio, 2019

Progetto Coding4Girls

Il progetto Coding4Girls è finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea nell'ambito dell'Azione Chiave 2: Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche (Ambito: Partenariato Strategico nel settore dell'istruzione). Il progetto è stato avviato in Settembre 2018 e terminerà ad Agosto 2020.

Coding4Girls mira a superare il divario tra la partecipazione maschile e femminile in ambito educativo e professionale nel settore informatico prevedendo attività di apprendimento basate su interventi metodologici che rendono attraente il settore informatico a tutti, ragazze e ragazzi. I fattori che portano le ragazze a non scegliere l'informatica possono essere individuati in: errata percezione dei ruoli e carriere professionali, mancanza di interesse per la disciplina, competenze insufficienti.

L'obiettivo principale è attrarre il genere femminile aumentando la consapevolezza sull'ampia gamma di possibilità di crescita professionale e personale offerte dal settore informatico e promuovendo un futuro impegno nelle carriere informatiche. Il Coding4Girls non è rivolto solo alle ragazze. I ragazzi parteciperanno attivamente alle attività del progetto perché l'idea è anche quella di promuovere l'uguaglianza di genere.

Il partenariato

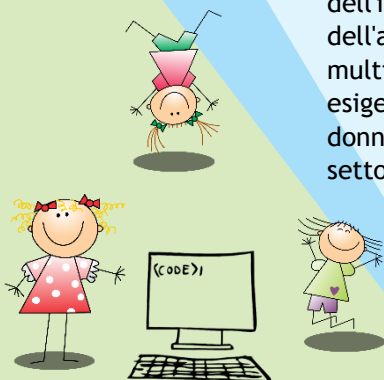
Il progetto è coordinato dall'University of Ljubljana, Slovenia (prof. Jože Rugelj).

Le organizzazioni del partenariato sono:

- University of Thessaly, Grecia
- EU-Track, Italia
- Virtual Campus, Portogallo
- Governorship of Istanbul, European Union and Foreign Affairs Department, Turchia
- South-West University "Neofit Rilski", Bulgaria
- University of Rijeka, Croazia



Il partenariato riunisce esperti nel campo della didattica dell'informatica, dell'istruzione, dell'e-learning, del coding, del pensiero computazionale e dell'apprendimento basato sul gioco. Il consorzio è stato costituito per sostenere la multidisciplinarietà dell'approccio e per garantire che i risultati siano in linea con le esigenze dei gruppi target. Molti membri del progetto sono ricercatrici ed educatrici donne le quali dimostreranno, con il loro esempio, i benefici di una carriera nel settore informatico.



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





La riunione di avvio del progetto Coding4Girls è stata organizzata a Porto, in Portogallo, presso la Engineering School di Porto Polytechnic per iniziare le attività del progetto e decidere la distribuzione dei compiti tra i partner.

I risultati attesi

Al fine di raggiungere gli obiettivi del progetto, i membri del partenariato lavoreranno insieme per produrre i seguenti risultati:

I01 - Quadro di apprendimento metodologico basato su approcci di *design thinking* al fine di costruire competenze di programmazione tra i giovani e promuovere l'adozione di atteggiamenti positivi verso le carriere nel settore informatico e la preparazione per entrare immediatamente nel mondo del lavoro. L'approccio metodologico proposto supporterà gli studenti a vedere il quadro generale prima di iniziare a progettare una soluzione dettagliata, a stimolare la capacità imprenditoriale su come le tecnologie digitali possono essere utilizzate per affrontare i problemi del mondo reale. Il partner responsabile di questo risultato è l'University of Ljubljana (Slovenia).

I02 - Promuovere le Competenze di Sviluppo e Programmazione fra le Ragazze attraverso i Serious Games nella scuola primaria e secondaria. L'approccio incoraggerà la partecipazione nelle attività di programmazione attraverso un "low entry high ceiling approach" che richiede bassi requisiti in ingresso senza limitare le sfide del *problem-solving*. Gli studenti saranno inoltre incoraggiati a completare le soluzioni parzialmente completate utilizzando codici a blocchi. Il partner responsabile di questo risultato è l'University of Thessaly (Grecia).

I03 - Istruzioni didattiche per facilitare l'integrazione delle metodologie di *design thinking* proposto e dei *serious game* nelle pratiche scolastiche esistenti, arricchendo, così, l'apprendimento a vantaggio degli utenti finali, studenti e insegnanti. Comprenderà video e una guida per l'utente sull'approccio proposto per lo sviluppo delle competenze di programmazione, in modo da fungere come punto di riferimento per chi volesse riutilizzarlo. La guida sarà disponibile in tutte le lingue del partenariato e nella lingua inglese. Il partner responsabile di questo risultato è South-West University (Bulgaria).



Gli stakeholders del progetto

Gli stakeholders diretti includono insegnanti della scuola primaria e secondaria ed i loro studenti (10-16 anni di età). Tuttavia, uno dei primi compiti del team di progetto è stato quello di creare una mappa precisa dei gruppi di stakeholder che potrebbero beneficiare direttamente, ma anche indirettamente, degli interventi pedagogici innovativi pianificati. Questi sono:

- scuole primarie e secondarie
- istituti ed agenzie formative nazionali
- ministeri dell'educazione e delle attività scientifiche
- responsabili e amministratori delle politiche educative

Maggiori informazioni



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

La Commissione Europea supporta la produzione di questa pubblicazione, ma non costituisce un'approvazione dei contenuti i quali riflettono il punto di vista degli autori, la Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.



- insegnanti e le associazioni di categoria
- reti, società e iniziative educative e scientifiche
- organizzazioni non governative

Tutti i target di riferimento saranno informati sugli obiettivi di progetto, le attività ed i risultati conseguiti nonché sugli eventi che saranno organizzati al fine di incoraggiare l'adozione degli esiti fra gli stakeholders.

Maggiori informazioni



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

La Commissione Europea supporta la produzione di questa pubblicazione, ma non costituisce un'approvazione dei contenuti i quali riflettono il punto di vista degli soli autori, la Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.