



CODING4GIRLS

Novica

1

Januar, 2019

Projekt Coding4Girls

Coding4Girls je projekt, ki ga Evropska unija financira v programu Erasmus+, v okviru Ključnega ukrepa 2 Sodelovanje za inovacije in izmenjavo dobrih praks (Strateška partnerstva na področju šolskega izobraževanja). Projekt smo začeli izvajati v septembru 2018, zaključil pa se bo avgusta 2020.

V okviru projekta želimo vzbuditi večje zanimanje deklet za izobraževanje na področju računalništva in informacijsko-komunikacijskih tehnologij (IKT). Za ta področja se tradicionalno zanimajo predvsem fantje, tako v Evropski uniji (EU) kot tudi izven nje, čeprav bi bila lahko področja zanimiva za oba spola. Z uporabo ustreznih metodoloških učnih intervencij, s katerimi bomo poskušali preseči napačne predstave o vlogi žensk v računalništvu in njihovem prepričanju o pomanjkanju lastnega računalniškega znanja, si bomo v okviru projekta prizadevali zmanjšati obstoječe neenakosti ter narediti računalništvo in IKT zanimive za vse.

Glavni cilj projekta Coding4Girls bo ozaveščanje deklet o širokem naboru možnosti za profesionalni in osebni razvoj, ki ga ponuja področje računalništva, ter priprava deklet na nadaljnje izobraževanje in udejstvovanje na tem področju. Seveda nismo pozabili niti na fante. Tudi njih bomo v projektu aktivno vključili v dejavnosti, saj je ena od pomembnih točk projekta tudi spodbujanje enakosti med spoloma.

Projektna skupina

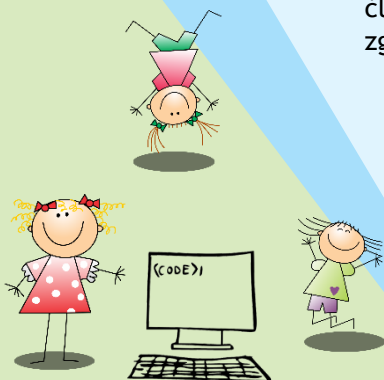
Koordinator projekta je Univerza v Ljubljani, Slovenija, projektno skupino na Pedagoški fakulteti pa vodi prof. dr. Jože Rugelj. Partnerji projekta so:

- South-West University »Neofit Rilski«, Bolgarija,
- University of Thessaly, Grčija,
- University of Rijeka, Hrvaška,
- EU-Track, Italija,
- Virtual Campus, Portugalska,
- Governorship of Istanbul, European Union and Foreign Affairs Department, Turčija.



Člani projektne skupine so strokovnjaki s področij didaktike računalništva, izobraževanja, učenja z uporabo IKT, programiranja, računalniškega mišljenja, učenja s pomočjo izobraževalnih iger in razvoja računalniških iger. Skupina je bila zasnovana tako, da omogoča multidisciplinarnost načrtovanega pristopa in zagotavlja, da bodo projektni rezultati prilagojeni potrebam ciljnih skupin. Med člani projektne skupine so tudi številne raziskovalke in profesorice, ki bodo s svojim zgledom lahko pokazale prednosti izbire kariere na področju računalništva.

Uvodni sestanek projekta Coding4Girls je potekal v Portu na Portugalskem, na Engineering School of the Porto Polytechnic, kjer smo začeli z razdelitvijo nalog med partnerji in časovnim usklajevanjem ter s prvimi s projektnimi dejavnostmi.





Pričakovani rezultati

Za doseg ciljev projekta bodo člani projektne skupine skupaj pripravili:

Metodološki okvir za razvijanje programerskih veščin med mladimi, ki temelji na *snovalskem razmišljanju* (angl. *design thinking*) ter spodbuja mlade k izbiri poklicne poti na področju računalništva. Predlagani okvir bo spodbudil učence, da vidijo širšo sliko pred oblikovanjem podrobne rešitve problema, da razmislijo o interesih širše skupnosti in k podjetniškem razmišljanju o tem, kako lahko digitalna tehnologija pomaga reševati probleme iz vsakdanjega življenja. Za ta sklop je odgovorna Univerza v Ljubljani.

Spodbujanje razvoja programerskih spretnosti med deklety s pomočjo izobraževalnih iger na osnovnih in srednjih šolah, ki bo učence spodbudil k sodelovanju v programerskih aktivnostih. Pri teh aktivnostih bodo učenci najprej reševali lažje primere, kasneje pa bodo prešli na čedalje zahtevnejše izzive, namenjene predvsem uspešnejšim učencem (*low entry - high ceiling approach*). Učence bomo spodbudili tudi k dokončanju delnih rešitev, ki jih bodo morali dopolniti v bločnem programskem jeziku. Ta sklop bodo vodili partnerji z University of Thessaly iz Volosa v Grčiji.

Izobraževalne vsebine za učitelje, ki omogočajo integracijo predlaganega pristopa s snovalskim razmišljanjem in učenja s pomočjo izobraževalnih iger v obstoječo šolsko prakso. Ustvarili bomo video posnetke primerov dobre prakse in priročnik o predlaganem pristopu za učenje programerskih spretnosti. Pripravljena gradiva bodo najprej na voljo v angleškem jeziku, kasneje pa jih bomo prevedli še v jezike vseh partnerjev v projektu. Za ta sklop so zadolženi partnerji s South-West University »Neofit Rilski« iz Blagoevgrada v Bolgariji.



Za koga je projekt lahko zanimiv?

Neposredni udeleženci projekta bodo učitelji osnovnih in srednjih šol ter njihovi učenci stari med 10 in 16 let .

Ena izmed prvih nalog projektne skupine je bila identifikacija zainteresirane javnosti. Sestavili smo seznam organizacij, ki bodo lahko neposredno ali posredno uporabili naše inovativne pedagoške pristope k razvoju programerskih veščin. To so:

- osnovne in srednje šole,
- zavodi za šolstvo in vladne agencije,
- ministrstva za izobraževanje,
- oblikovalci izobraževalnih politik in odločevalci,
- združenja učiteljev in ravnateljev,
- izobraževalne in znanstvena mreže, društva in iniciative ter nevladne organizacije.

Vse ciljne skupine bomo v času izvajanja projekta obveščali o ciljih, dejavnostih in rezultatih projekta. Prav tako bodo sodelujoči partnerji v svojih državah organizirali različne prireditve, ki bodo namenjene informiranju zainteresirane javnosti o rezultatih projekta in spodbujanju k njihovi uporabi.

Več informacij:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

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.