

Coding4Girls Partnership

Партньори:

Югозападен университет „Неофит Рилски”,
България



Университет на Риека, Хърватска



Университет на Тесалия, Гърция



Асоциация „EU-Track”, Италия



Виртуален Кампус, Португалия



Област Истанбул
Департамент „Европейски съюз и
международно сътрудничество”, Turkey



Бенефициент / Координатор:

Университет на Любляна, Словения

University of Ljubljana



Контакти:



www.coding4girls.eu



www.facebook.com/coding4girls

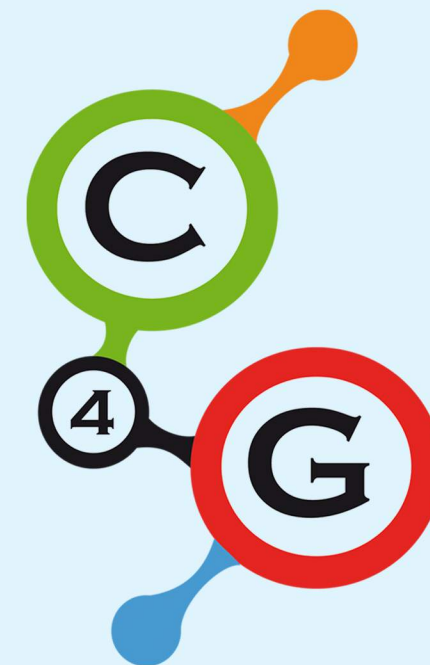


coding4girls2018@gmail.com

Подкрепата на европейската комисия за съставянето на тази публикация не представлява официално одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите и Комисията не носи отговорност за използването на информацията изложена тук



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



CODING4GIRLS

Договор №2018-1-SI01-KA201-047013

Проект Coding4Girls

Според Националния център за образователна статистика в САЩ, само 18% от завършилите университетски специалности в областта на компютърните науки са жени.

Различието между половете в броя на изучаващите компютърни науки се наблюдава и на професионално ниво.

Според доклад на Европейската комисия: „От всеки 1000 жени с бакалавърска или друга първа степен само 29 имат степен в областта на информационните и комуникационни технологии (ICT) (за сравнение: 95 са мъже), като само 4 на 1000 жени след това работят в този сектор”.

Цели

Проектът цели:

1. Преодоляване на драстичната разлика в броя на мъжете и жените изучаващи компютърни науки и работещи в тази област чрез въвеждане на иновативни методи на обучение.
2. Привличане на младите хора като се повиши нивото на информираност що се отнася до възможността за реализация в областта на компютърните науки.
3. Въвеждане на педагогическия подход „Проектно мислене” (design thinking), свързан с решения насочени към човека.

Таргетни групи

Преките участници са учители от основното и средното образование (с ученици на възраст между 10 и 16 години).

CODING4GIRLS ще провери на практика предложената рамка на обучение чрез проектиране и разработване на сериозни игри, повишаващи нивото на информираност, в Словения, Гърция, Турция, Италия, Хърватска, България и Португалия.

Учениците ще бъдат насърчавани да проектират и кодират.

