



Projekt Coding4Girls

**Nataša Hoić-Božić, Martina Holenko Dlab,
Marina Ivašić-Kos, Ivona Franković**

Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku



C4G – Osnovne informacije

- **Program:** Erasmus+
- **Ključna aktivnost 2:** Strateška partnerstva za područje općeg obrazovanja
- **Referenca:** 2018-1-SI01-KA201-047013
- **Nacionalni ID:** KA2-SE-4/18
- **Naziv projekta:** Coding4Girls
- **Početak:** 1. 9. 2018. – **Kraj:** 31. 8. 2020. (24 mjeseca)
- **Dodijeljena sredstva:** 230366 EUR
- **Web stranica projekta:** <https://www.coding4girls.eu/>



O projektu

- **Svrha**

- ✓ Potaknuti djevojke 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.

- **Glavni cilj**

- ✓ Uvođenje inovativnog metodološkog okvira za razvoj vještina programiranja kroz aktivnosti temeljene na korištenju i izradi obrazovnih igara i pristupa *design thinking*.

- **Sudionici**

- ✓ Izravni sudionici projekta će biti učitelji i nastavnici iz osnovnih i srednjih škola iz zemalja partnera te njihovi učenici (u dobi od 10 do 16 godina).

21.5.2019.

MIPRO 2019



Projektni tim

- **Koordinator:**

- ✓ UL - UNIVERZA V LJUBLJANI, Ljubljana, Slovenia

- **Partneri:**

- ✓ SWU - SOUTH-WEST UNIVERSITY NEOFIT RILSKI, Blagoevgrad, Bulgaria
- ✓ **UNIRI - SVEUČILISTE U RIJECI, Rijeka, Croatia**
- ✓ UTH - PANEPISTIMIO THESSALIAS, Volos, Greece
- ✓ EU-TRACK - EUROPEAN TRAINING AND RESEARCH ASSOCIATION FOR A COOPERATION KEY TO BUSINESS, Terracina, Italy
- ✓ VC - VIRTUAL CAMPUS LDA, Porto, Portugal
- ✓ GOI - ISTANBUL VALILIGI, Istanbul, Turkey

21.5.2019.

MIPRO 2019



Intelektualni rezultati

- **IO1 – Metodološki okvir**

- ✓ 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.

- **IO2 – Promoviranje razvoja vještina programiranja korištenjem i izradom obrazovnih igara**

- ✓ 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.

- **IO3 – Obrazovni sadržaji za nastavnike**

- ✓ Obrazovni sadržaji za nastavnike za olakšavanje integracije predloženih pristupa u postojeće školske prakse.

21.5.2019.

MIPRO 2019



Diseminacijske aktivnosti

- Web stranica projekta
- Društvene mreže
- Letci i brošure s novostima
- Prezentiranje rezultata na konferencijama
- Objave u medijima
- Kontakti s dionicima

21.5.2019.

MIPRO 2019



Web www.coding4girls.eu

CODING4GIRLS

Home About project News Activities Results Partners

#ERASMUSDAYS 2018
UN'OCCASIONE PER SCOPRIRE
E FAR CONOSCERE ERASMUS+
IN 20 PAESI EUROPEI




Erasmus Day

In the framework of European initiative ErasmusDays 2018, which was granted the high patronage by the President of the EU Parliament and EU Commission, EU-Track presented and promoted Coding4Girls project to teachers and principals from different schools.






21.5.2019. MIPRO 2019



Facebook www.facebook.com/coding4girls/

Coding4Girls Project

Svida vam se Pratim Podijeli

Objave

Coding4Girls Project dijeli objavu.
31. listopada u 14:36



EU-Track
31. listopada u 14:35
Coding4Girls project kick-off meeting in Porto: some relevant moments!

Ovo prati 128 ljudi

Danko Loncaric i 16 drugih prijatelja kažu da im se sviđa

Informacije Prikaži sve

Pošalji poruku

www.coding4girls.eu
Obrazovna web-stranica

Predložite izmjene

Slične stranice

Tereni Znanstvenik Svida mi se

Step Ri - Eduka... Agencija za usluge savjetovanja Svida mi se

Vis Med Net Cre... Volontiranje Svida mi se

21.5.2019.



Rezultati ostvareni do sada

21.5.2019.

MIPRO 2019



Metodološki okvir (IO1)

- **O1/A1 – Ciljna skupina korisnika i dionici**
✓ učenici 10-16 godina i njihovi nastavnici, ministarstva, instituti, agencije,...
- **O1/A2 - Analiziran je trenutni status razvoja vještina programiranja u osnovnom i srednjem obrazovanju u partnerskim zemljama**
- **O1/A3 – Trendovi u korištenju igara u obrazovanju**
✓ odabran je programski jezik Snap!
- **O1/A4 – Zahtjevi za razvoj vještina programiranja kod učenika**
- **O1/A5 – Zahtjevi za razvoj vještina poučavanja programiranja (nastavnici)**
✓ sadržaj i ishodi učenja usklađeni s O1/A2
- **O1/A6 – Metodološki okvir – sinteza gore navedenih rezultata**

21.5.2019.

MIPRO 2019



Promoviranje razvoja vještina programiranja korištenjem i izradom obrazovnih igara (IO2)

- Razvit će se 3D avantura za jednog igrača
- Poglavlje igre → novi koncept programiranja (grananje, petlje, itd.)
- Razina igre → rješavanje zadataka (problema iz stvarnog života):
 1. učenici će igrati mini-igru (logičke igre, slagalice, labirinti, puzzle,...) s ciljem utvrđivanja koncepta programiranja
 2. učenici će riješiti zadani zadatak u vizualnom programskom jeziku Snap! tako što će izraditi igru
- Napretkom kroz igru igrači će dobiti mogućnost uređivanja prostora predvorja (*lobby*), objavljivanje rezultata na društvenim mrežama, umetanja vlastitih fotografija s društvenih mreža, itd.

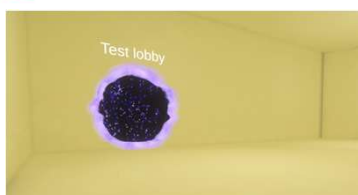
21.5.2019.

MIPRO 2019

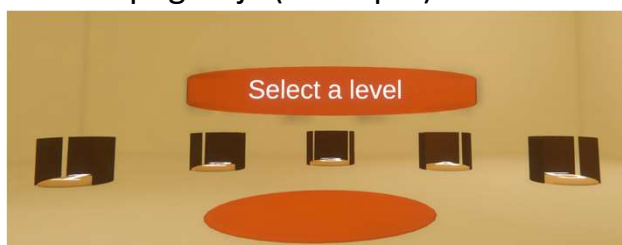


Igra - 3D avantura

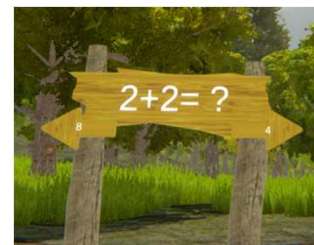
Primjer *mini igre* - labirint



Odabir poglavlja (koncepta)



Odabir razine



21.5.2019.

MIPRO 2019



Hvala na pažnji!

Doc. dr. sc. Martina Holenko Dlab
Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku
mholenko@inf.uniri.hr