



CODING4GIRLS

2

Newsletter

August, 2019

Τα πρώτα αποτελέσματα του έργου Coding4Girls

Το Coding4Girls αποσκοπεί στην εισαγωγή καινοτόμου μεθοδολογικού πλαισίου μάθησης για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού μέσω του περιεχομένου της εκπαιδευτικής υποστήριξης και των δραστηριοτήτων εκμάθησης, με βάση την ενσωμάτωση των μεθοδολογιών σχεδιασμού σκέψης και της προσέγγισης του σοβαρού παιχνιδιού. Προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος αυτός, το έργο περιλαμβάνει τα εξής προσδοκώμενα αποτελέσματα:

1. Το Μεθοδολογικό Πλαίσιο Μάθησης
2. Προώθηση της Ανάπτυξης των Ικανοτήτων Προγραμματισμού σε Κορίτσια μέσω Σοβαρών Παιχνιδιών
3. Περιεχόμενο Εκπαιδευτικής Υποστήριξης

Από τον Οκτώβριο του 2019 μέχρι τον Μάιο του 2019, ολοκληρώθηκε το πρώτο παραδοτέο από τους εταίρους του έργου. Τα αποτελέσματα αυτού, αποσκοπούσαν στην ανάπτυξη ενός υγιούς μεθοδολογικού πλαισίου μάθησης για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού μεταξύ των νέων στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, λαμβάνοντας υπόψη την κατάσταση που επικρατεί στα σχολεία, συμβάλλοντας στην ανάληψη πρωτοβουλιών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού, συνδέοντάς τα με τις ανάγκες της βιομηχανίας. Οι εκθέσεις των ακόλουθων δραστηριοτήτων προετοιμάστηκαν από τους εταίρους:

- ✓ Αναγνώριση των ενδιαφερομένων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση
- ✓ Αναγνώριση της τρέχουσας κατάστασης στα σχολεία
- ✓ Καταγραφή επίσημων και άτυπων πρακτικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού εκτός σχολείου
- ✓ Καταγραφή του επιπέδου ανάπτυξης των σοβαρών παιγνίων στο πλαίσιο ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων
- ✓ Καταγραφή άλλων εργαλείων και υπηρεσιών
- ✓ Ανάλυση των αναγκών δημιουργίας δεξιοτήτων για τους εκπαιδευτικούς
- ✓ Δημιουργία ενός μεθοδολογικού πλαισίου μάθησης σχεδιασμού με βάση το παιχνίδι.

Η δεύτερη συνάντηση

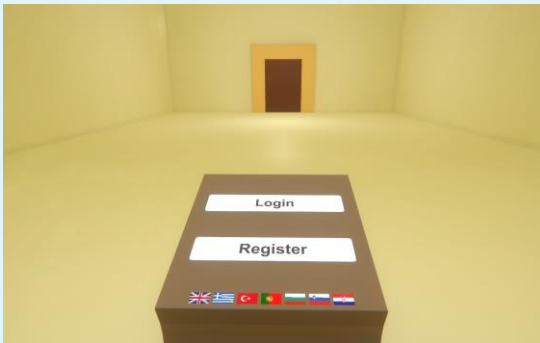
Η δεύτερη συνάντηση έγινε στη Λιουμπλιάνα της Σλοβενίας (Ljubljana University), στις 11 και 12 Απριλίου 2019. Σκοπός ήταν να οριστικοποιηθεί το πρώτο παραδοτέο «Μεθοδολογικό Πλαίσιο Μάθησης» και να ξεκινήσει η ανάπτυξη των προβλεπόμενων εργαλείων μάθησης του έργου.

Κάθε εταίρος συνεισέφερε ανάλογα με τη θέση του στο έργο και την επαγγελματική του εμπειρία.





Το λογισμικό Coding4Girls



Μετά το IO1, δημιουργήθηκε μια πιλοτική έκδοση του λογισμικού Coding4Girls από το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας (Ελλάδα) για την εφαρμογή του IO2, για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού μεταξύ των νέων στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση μέσω του σχεδιασμού και της ανάπτυξης σοβαρών παιχνιδιών. Η προσέγγιση ενθαρρύνει τη συμμετοχή στις δραστηριότητες προγραμματισμού μέσω μιας "low entry high ceiling approach" που έχει αρχικά χαμηλές απαιτήσεις γνώσεων, ενώ δεν περιορίζει τις προκλήσεις για την επίλυση προβλημάτων για πιο προχωρημένους μαθητές. Στους μαθητές θα

παρουσιαστούν μη ολοκληρωμένα σενάρια και θα ενθαρρυνθούν ώστε να τα ολοκληρώσουν μερικώς, δημιουργώντας «κομμάτια» λογισμικού. Το λογισμικό θα είναι διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες που εκπροσωπούνται στην κοινοπραξία, καθώς και στα αγγλικά.

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι της προσέγγισης του παιχνιδιού CODING4GIRLS είναι:

1. Να προετοιμάσει τους νέους μαθητές να εισέλθουν στα επαγγέλματα που σχετίζονται με την πληροφορική, μέσω της ανάπτυξης δεξιοτήτων προγραμματισμού.
2. Να επιτρέψει στους μαθητές να εφαρμόσουν τις πρόσφατα αναπτυχθείσες γνώσεις προγραμματισμού σε ευρύτερα περιβάλλοντα μάθησης.
3. Να αναπτύξει δεξιότητες σχετικές με τον προγραμματισμό, όπως και η αναλυτική και η κριτική σκέψη.
4. Να προωθήσει τη θετική στάση απέναντι στην επιστήμη των υπολογιστών, μεταξύ των κοριτσιών και των αγοριών, με στόχο την προώθηση της ανάληψης σχετικών εκπαιδευτικών και επαγγελματικών σταδιοδρομιών.
5. Να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις σχέσεις μεταξύ των ΤΠΕ και του πραγματικού κόσμου, μέσω σεναρίων μάθησης που καταδεικνύουν πώς οι λύσεις ΤΠΕ μπορούν να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής και να αντιμετωπίσουν τις κοινές ανάγκες.
6. Να ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκέφτονται επιχειρησιακά, για την εισαγωγή λύσεων σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου, μέσω της νοοτροπίας της σχεδιαστικής σκέψης.



Διάδοση του Coding4Girls

Εκτός της ιστοσελίδας και των κοινωνικών δικτύων, το έργο έχει διαδοθεί από κάθε εταίρο με ποικίλους τρόπους, όπως:

- Παρουσίαση του Coding4Girls κατά τη διάρκεια των μαθημάτων του Erasmus+ KA1 Mobility στην Ιταλία.
- Διάδοση του έργου στο «9th Edition of The Future of Education International Conference» στην Ιταλία.
- Παρουσίαση του Coding4Girls στο «42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics - MIPRO», στην Κροατία.
- Παρουσίαση του έργου στους Κροάτες καθηγητές Πληροφορικής στην Κροατία.
- Παρουσίαση του Coding4Girls στους ενδιαφερόμενους στην Τουρκία.
- Παρουσίαση του Coding4Girls στο University of Rijeka στην Κροατία
- Project presentation to the Croatian teachers of Informatics/Computer Science in Croatia.
- Παρουσίαση των στόχων του έργου Coding4Girls καθώς και των δραστηριοτήτων του κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης «Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione» στην Ιταλία.

Λεπτομέρειες για τις δραστηριότητες διάδοσης είναι διαθέσιμες στο www.coding4girls.eu

Περισσότερες πληροφορίες:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls