



CODING4GIRLS

2

Newsletter

Agosto, 2019

I primi risultati del progetto Coding4Girls

Coding4Girls mira ad introdurre un quadro di apprendimento metodologico innovativo per lo sviluppo delle capacità di programmazione attraverso un supporto didattico e attività di apprendimento *end-to-end* basate sull'integrazione delle metodologie di *design thinking* e di *serious game*. Per raggiungere questo obiettivo, il progetto prevede tre principali risultati:

1. Quadro metodologico di apprendimento;
2. Promozione dello sviluppo di abilità di programmazione tra ragazze attraverso *Serious Games*;
3. Supporto didattico.

Il primo obiettivo è stato raggiunto dai partner fra ottobre e maggio 2019. Il risultato di questo lavoro è stato un solido quadro metodologico di apprendimento per lo sviluppo di capacità di programmazione tra i giovani delle scuole primarie e secondarie.

Si è tenuto conto dello stato dell'arte nelle scuole attraverso l'individuazione di iniziative volte allo sviluppo di capacità di programmazione intesa come risposta alle esigenze del settore. I partner hanno proceduto con diverse attività tra le quali:

- ✓ Identificare gli stakeholders nell'istruzione secondaria;
- ✓ Identificare lo stato dell'arte nel settore scolastico;
- ✓ Documentare le pratiche informali e non-formali di sviluppo di capacità di programmazione fuori dalla scuola;
- ✓ Documentare il livello di sviluppo dei *serious games* nel settore delle competenze digitali;
- ✓ Documentare altri strumenti e servizi;
- ✓ Documentare e analizzare i requisiti di apprendimento dei discenti;
- ✓ Analizzare i bisogni formativi degli insegnanti;
- ✓ Creare un quadro metodologico di apprendimento basato sul gioco.

Il secondo incontro di progetto

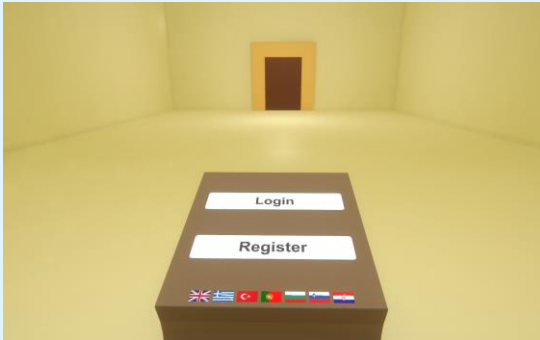
Il secondo incontro di progetto si è svolto a Lubiana in Slovenia (Ljubljana University) nei giorni 11 e 12 aprile 2019. Lo scopo è stato quello di mettere a punto il primo prodotto intellettuale "Methodological Learning Framework" (Quadro metodologico di apprendimento) e di proseguire avviando lo sviluppo degli strumenti di apprendimento previsti.

Ogni partner ha contribuito in accordo alla distribuzione dei compiti di progetto ed alla propria esperienza professionale.





Il Software Coding4Girls



Successivamente al primo risultato, una prima versione del *Software Coding4Girls* è stata prodotta da Thessaly University (Grecia) per l'implementazione di un *proof-of-concept* per sviluppare le capacità di programmazione tra i giovani delle scuole primarie e secondarie attraverso la definizione e lo sviluppo dei *serious games*. L'approccio mira ad incoraggiare la partecipazione nelle attività di programmazione anche di ragazzi con un iniziale basso livello di conoscenza senza, però, limitare le sfide di *problem solving* per gli studenti più avanzati. Gli studenti saranno quindi coinvolti in scenari "*half baked*" ossia non completi

per essere incoraggiati a completarli individuando le possibili soluzioni e costruendo blocchi con il software; l'interfaccia sarà disponibile in tutte le lingue rappresentate dal partenariato ed in inglese.

Gli obiettivi educativi del divertente approccio di CODING4GIRLS sono:

1. Preparare gli studenti ad intraprendere carriere professionali nell'ambito delle scienze informatiche attraverso lo sviluppo di competenze di programmazione;
2. Consentire agli studenti di applicare le nuove conoscenze di programmazione sviluppate in contesti di apprendimento più ampi;
3. Sviluppare competenze trasversali relative alla programmazione, come il pensiero analitico e critico;
4. Promuovere atteggiamenti positivi nei confronti dell'informatica tra ragazze e ragazzi con l'obiettivo di promuovere l'adozione di percorsi educativi e di carriera correlati;
5. Aumentare la consapevolezza sui collegamenti tra le TIC e il mondo reale attraverso scenari di apprendimento che dimostrino come le soluzioni TIC possono migliorare la qualità della vita e rispondere alle esigenze comuni;
6. Consentire agli studenti di pensare in modo autoimprenditoriale al fine di introdurre soluzioni ai problemi del mondo reale attraverso una mentalità progettuale.





Le attività di disseminazione di Coding4Girls

Oltre il sito web, i profili sui social media, il progetto è stato promosso dai partner in vari modi come:

- Presentazione di Coding4Girls durante il corso Erasmus+ KA1 Mobility in Italia.
- Presentazione del progetto alla 9^a Edizione di *The Future of Education International Conference* in Italia.
- Presentazione di Coding4Girls alla 42^a *International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics* - MIPRO in Croazia.
- Presentazione del progetto agli insegnanti croati nell'ambito della *Informatics/Computer Science* in Croazia.
- Presentazione di Coding4Girls agli stakeholders in Turchia.
- Presentazione di Coding4Girls alla University of Rijeka in Croazia.
- Presentazione di Coding4Girls durante l'evento "Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione" in Italia.

I dettagli di queste attività di disseminazione si possono trovare sul sito Internet: www.coding4girls.eu

Maggiori informazioni:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4gi