



# CODING4GIRLS

2

Ağustos, 2019

## Coding4Girls Projesi İlk Sonuçları

Coding4Girls, tasarım odaklı düşünme yöntemlerinin ve ciddi oyun yaklaşımının entegrasyonuna dayanan öğretim destek içeriği ve uçtan uca öğrenme etkinlikleri aracılığıyla programlama becerileri oluşturmak için yenilikçi yöntemsel öğrenme çerçevesini tanıtmayı amaçlamaktadır. Bu amaca ulaşmak için, proje üç ana fikri çıktı içermektedir:

1. Yöntemsel Öğrenme Çerçevesi
2. Ciddi oyunlar aracılığıyla kızlar arasında programlama becerilerinin gelişimini teşvik etmek
3. Öğretim Destek İçeriği

Ekim 2019 ve Mayıs 2019 arasında projenin ilk fikri çıktısı ortaklar tarafından tamamlanmıştır. Bu çalışmanın sonuçları, temel ve ortaöğretimdeki gençler arasında programlama becerileri oluşturmak için, okullardaki mevcut statükoyu dikkate alacak ve programlama becerilerini endüstrinin ihtiyaçları ile ilişkilendirerek bir adım ileriye götürme konusunda inisiyatif almaya yardım edecek yöntemsel öğrenme çerçevesi geliştirmeyi hedeflemiştir. Aşağıdaki etkinliklerin raporları ortaklar tarafından hazırlanmıştır:

- ✓ Ortaöğretimdeki paydaşları belirlemek;
- ✓ Okul eğitimindeki mevcut durumu saptamak;
- ✓ Okul dışında programlama becerisini geliştirme konusunda yaygın ve formal olmayan uygulamaları belgelemek;
- ✓ Dijital beceri gelişimi bağlamında ciddi oyunların yayılma seviyesini belgelemek;
- ✓ Diğer araç ve hizmetleri belgelemek;
- ✓ Okul öğrencilerinin öğrenme gereksinimlerini analiz etmek ve belgelemek;
- ✓ Öğretmenler için beceri geliştirme ihtiyaçlarını analiz etmek;
- ✓ Oyun tabanlı tasarım odaklı öğrenme için yöntemsel çerçeve oluşturmak.

## İkinci Proje Toplantısı

Projenin ikinci proje toplantısı 11-22 Nisan 2019 tarihleri arasında Lyublyana, Slovenya'da (Lyublyana Üniversitesi) gerçekleştirildi. Amaç, ilk fikri çıktı olan "Yöntemsel Öğrenme Çerçevesini" tamamlamak ve öngörülen proje öğrenme araçlarının geliştirilmesini başlatmaktır. Her ortak, proje görev dağılımına ve kendi mesleki uzmanlığına göre katkıda bulunmuştur.



## Coding4Girls Yazılımı



IO1'den sonra, Coding4Girls yazılımının çok erken bir sürümü, ciddi oyunların tasarımı ve geliştirilmesi yoluyla, temel ve ortaöğretimdeki gençler arasında programlama becerilerinin oluşturulması amacıyla kavram kanıtı yaklaşımını uygulamak için Thessaly Üniversitesi(Yunanistan) tarafından oluşturuldu. Yaklaşım, daha gelişmiş öğrenciler için problem çözme zorluklarını sınırlandırmazken, başlangıçta düşük bilgi gereksinimlerine sahip olan “düşük giriş yüksek tavan yaklaşımı” aracılığıyla programlama etkinliklerine katılımı teşvik edecektir. Öğrenciler, iyice planlanmamış senaryolara maruz bırakılacak ve yazılımın yapı

taşlarını oluşturarak kısmen tamamlanmış çözümleri tamamlamaya teşvik edilecektir; Arayüz, İngilizce'nin yanı sıra konsorsiyumda temsil edilen tüm dillerde mevcut olacaktır. Coding4Girls oyun yaklaşımının eğitsel hedefleri şunlardır: Programlama becerileri oluşturarak çocukları bilgisayar bilimi kariyerlerine girmeye hazırlamak;

1. Öğrencilerin yeni geliştirilen programlama bilgisini daha geniş öğrenme bağlamlarında uygulamasını sağlamak;
2. Analitik ve eleştirel düşünme gibi programlama ile ilişkili yeterlikleri oluşturmak;
3. İlgili eğitim ve kariyer yollarını kavramalarını teşvik etmek amacıyla, kızlar ve erkekler arasında bilgisayar bilimine yönelik olumlu tutumları teşvik etmek;
4. BİT çözümlerinin yaşam kalitesini nasıl arttıracaklarını ve ortak ihtiyaçlara nasıl cevap vereceğini gösteren öğrenme senaryoları ile BİT ve gerçek dünya arasındaki bağlantılara ilişkin farkındalık yaratma;
5. Öğrencileri, tasarım düşüncesi zihniyeti ile gerçek dünya sorunlarına çözüm bulmak için girişimci düşünmeye teşvik etme;



## Coding4Girls Projesinin Yaygınlaştırılması

İnternet sitesi, görseller ve sosyal medya hesaplarının yanı sıra, proje ortaklar tarafından aşağıdaki gibi çeşitli şekillerde yaygınlaştırma çalışması yapılmaktadır:

- İtalya'da Erasmus+ KA1 hareketliliği kursları sırasında tanıtımı.
- İtalya'da 9. Eğitimin Geleceği Uluslararası Konferansı'nda projenin yaygınlaştırılması
- Coding4Girls'in Hırvatistan'da 42. Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojisi, Elektronik ve Mikroelektronik (MIPRO) Toplantısı'nda tanıtımı.
- Hırvatistan'da Hırvat Bilişim/Bilgisayar Bilimleri öğretmenlerine proje tanıtımı.
- Coding4Girls'in Türkiye'de İstanbul Valiliği'ne tanıtımı
- Coding4Girls'in Hırvatistan'daki Rijeka Üniversitesi'nde tanıtımı.
- İtalya'da “Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione” etkinliği sırasında Coding4Girls projesinin amaç ve faaliyetlerinin sunumu.

Bu yaygınlaştırma faaliyetlerinin detayları [www.coding4girls.eu](http://www.coding4girls.eu) adresinde bulunabilir.

### Daha fazla bilgi için:

[www.coding4girls.eu](http://www.coding4girls.eu)

[coding4girls2018@gmail.com](mailto:coding4girls2018@gmail.com)

[www.facebook.com/coding4girl](https://www.facebook.com/coding4girl)