



CODING4GIRLS

2

Newsletter

Agosto, 2019

Os primeiros resultados do projeto Coding4Girls

O projeto Coding4Girls tem como objetivo promover métodos de aprendizagem inovadores para o desenvolvimento de competências de programação através de conteúdo de apoio didático e atividades de aprendizagem baseadas na integração das metodologias de *design thinking* e dos jogos sérios. De modo a alcançar este objetivo, o projeto visa desenvolver três resultados principais:

1. Quadro de Aprendizagem Metodológico;
2. Promoção do Desenvolvimento das Competências de Programação entre as Raparigas através de Jogos Sérios;
3. Conteúdo de Apoio Didático;

Entre Outubro 2019 e Maio 2019, o primeiro resultado do projeto foi alcançado pelos parceiros. Os resultados desta tarefa tinham como objetivo projetar um quadro de aprendizagem para a construção e desenvolvimento de competências de programação entre jovens na escolaridade básica e secundária que terá em conta o estado atual nas escolas e ajudarão a impulsionar novas iniciativas quanto ao desenvolvimento de competências de programação através da conexão com as necessidades da indústria. Os relatórios dos parceiros levaram as seguintes questões:

- ✓ Identificar os intervenientes na educação secundária;
- ✓ Identificar a situação atual na educação escolar;
- ✓ Documentar práticas formais e informais no desenvolvimento de competências de programação fora da escola;
- ✓ Documentar o nível de implementação de jogos sérios no contexto de desenvolvimento das competências digitais;
- ✓ Documentar outras ferramentas e serviços;
- ✓ Documentar e analisar os requisitos de aprendizagem dos alunos;
- ✓ Analisar as necessidades dos professores quanto ao desenvolvimento de competências;
- ✓ Criar um jogo com base em *design thinking*.

O Segundo Encontro do Projeto

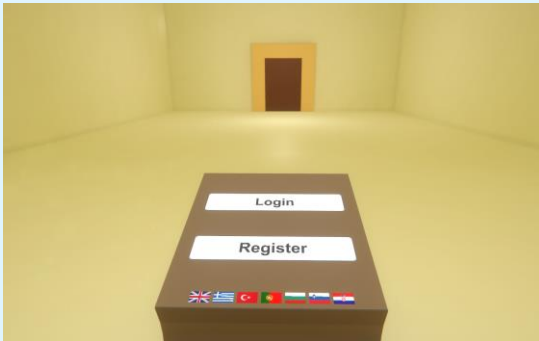
O segundo encontro do projeto ocorreu em Liubliana, Eslovénia (Universidade de Liubliana) entre 11 e 12 de abril, 2019. O objetivo do encontro foi finalizar o primeiro resultado intelectual, “Quadro de Aprendizagem Metodológica”, e seguir com o começo do desenvolvimento das ferramentas de aprendizagens do projeto previstas.

Cada parceiro contribuiu de acordo com a distribuição de tarefas do projeto e a sua própria especialidade profissional.





O Software Coding4Girls



Após o IO1, uma versão muito recente do programa Coding4Girls foi criada pela Universidade de Tessália (Grécia) para a Promoção do Desenvolvimento das Competências de Programação entre Raparigas através dos Jogos Sérios. Uma abordagem com base na validação do conceito (IO2) para o desenvolvimento de competências de programação entre os jovens na escolaridade secundária através da projeção e desenvolvimento de jogos sérios. A abordagem irá encorajar à participação nas atividades de programação com base no envolvimento progressivo dos elementos do grupo em questão, não exigindo, no início, requisitos de

conhecimentos elevados e não limitando desafios de resolução de problemas para alunos mais avançados. Os alunos irão depois ser expostos a cenários incompletos e encorajados a finalizar soluções parcialmente completas através da construção de blocos de software; a interface estará disponível em todas as línguas representadas pelo consórcio, bem como em inglês.

Os objetivos da abordagem educacional do jogo CODING4GIRLS são:

1. Preparar jovens a entrar nas carreiras de ciências da computação ao desenvolver competências de programação;
2. Permitir aos alunos aplicar conhecimento recente de programação em contextos de aprendizagem mais amplos;
3. Desenvolver competências transversais relacionadas com a programação tais como o pensamento analítico e crítico;
4. Promover atitudes positivas em relação à ciência da computação entre as raparigas e rapazes com o objetivo de promover a escolha de percursos educacionais e carreiras nestas áreas;
5. Promover consciencialização das ligações entre as TIC e o mundo real através de cenários de aprendizagem que demostrem como as soluções TIC podem melhorar a qualidade de vida e abordar necessidades comuns;
6. Fomentar nos alunos formas de pensar empreendedoras para a introdução de soluções para resolução de problemas do mundo real através de uma abordagem de *design thinking*.





Atividades de disseminação do Coding4Girls

Para além do website e redes sociais, o projeto tem sido disseminado pelos parceiros de várias formas, tais como:

- Apresentação do Coding4Girls durante os cursos de Mobilidade Erasmus+ KA1 na Itália.
- Disseminação do Projeto na 9ª Edição da Conferência Internacional do Futuro da Educação em Itália.
- Apresentação do Coding4Girls na 42ª Convenção Internacional da Tecnologia da Informação e Comunicação, Eletrónica e Microeletrónica - MIPRO na Croácia.
- Apresentação do projeto a professores de Ciência Informática/Computação na Croácia.
- Apresentação do Coding4Girls a partes interessadas na Turquia.
- Apresentação do Coding4Girls na Universidade de Rijeka na Croácia.
- Apresentação dos objetivos e atividades do projeto Coding4Girls durante o evento “Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione” em Itália

Os detalhes destas atividades de disseminação podem ser encontrados em www.coding4girls.eu

Mais informação:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girl