



CODING4GIRLS

Newsletter

1

janeiro, 2019

Projeto Coding4Girls

O projeto Coding4Girls é financiado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia dentro da Ação Chave 2: Parcerias Estratégicas para a Educação Escolar. O projeto iniciou-se em setembro de 2018 e termina em agosto de 2020.

O Coding4Girls pretende abordar a diferença existente entre a participação masculina e feminina em Ciências da Computação, ao nível escolar e profissional, introduzindo atividades educativas que irão tornar a Informática atrativa para todos, raparigas e rapazes. Estas intervenções tentarão colmatar os fatores que fazem com que muitas raparigas não escolham estudar as Ciências da Computação e informando-as acerca do grande leque de possibilidades para crescimento profissional e pessoal que uma carreira em Ciências da Computação oferece e preparando-as para o seu futuro envolvimento nessas carreiras. Contudo, Coding4Girls não é direcionado apenas para raparigas. Os rapazes também irão participar ativamente nas atividades do projeto com o objetivo de promover a igualdade de género.

Cónsórcio do Projeto

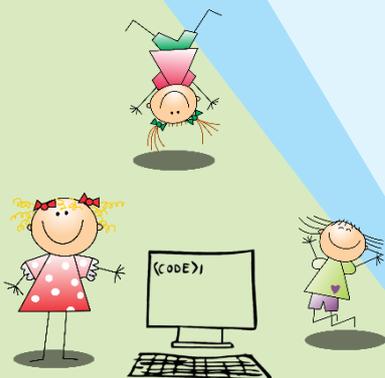
O projeto é coordenado pela Universidade de Ljubljana, Eslovénia (prof. Jože Rugelj). As demais organizações envolvidas são:

- Universidade de Tessália, Grécia
- EU-Track, Itália
- Virtual Campus, Portugal
- Câmara de Istambul, Departamento para a União Europeia e Negócios Estrangeiros, Turquia
- Universidade South-West “Neofit Rilski”, Bulgária
- Universidade de Rijeka, Croácia



O Consórcio do projeto junta especialistas nas áreas da Didática de Informática, educação, e-learning, programação, pensamento computacional e aprendizagem com base em jogos sérios. O Consórcio foi construído de modo a possibilitar uma abordagem multidisciplinar e assegurar que os resultados do projeto estejam em linha com as necessidades dos grupos-alvo. Muitos dos membros do projeto são investigadoras e professoras, de modo a demonstrar, através do seu próprio exemplo, os benefícios de uma carreira em Informática.

O kick-off meeting do Coding4Girls foi organizado no Porto, Portugal, no Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), iniciando assim as atividades do projeto e decidindo acerca da distribuição e tarefas e gestão do tempo.



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia





Resultados esperados

Os parceiros do projeto vão procurar atingir os seguintes resultados:

O11 - Quadro de Aprendizagem com base em abordagens de design thinking para capacitação de jovens na área da programação e incentivo à escolha de carreiras ligadas às Ciências da Computação. O quadro proposto tem como objetivo incentivar os alunos a adotarem uma visão geral previamente à procura de uma solução detalhada, encorajando-os a considerarem interesses variados da comunidade, e a refletirem sobre a forma como tecnologias digitais podem ser usadas para abordar problemas da vida real. O parceiro responsável por este resultado é a Universidade de Liubliana.

O12 - Promoção do Desenvolvimento de Capacidades de Programação em Raparigas através de Jogos Sérios na educação primária e secundária. A abordagem vai encorajar a participação em atividades de programação que, por um lado, não exige elevados conhecimentos na sua fase inicial e, por outro, não limita a existência de obstáculos e resolução de problemas para os alunos mais avançados. Os alunos vão ser encorajados a finalizarem soluções já parcialmente completas através da construção de blocos de código.

IO3 - Suporte para professores para facilitar a integração de metodologias de *design thinking* e de Jogos Sérios nas práticas existentes nas escolas, enriquecendo assim a aprendizagem e beneficiando os utilizados finais, alunos e professores. Irá incluir vídeos com boas práticas e um guia para o utilizador acerca da metodologia proposta para o desenvolvimento de competências de programação, servindo como referência para o seu uso. O guia estará disponível em todas as línguas representadas pelo Consórcio, assim como Inglês. Universidade South-West é a responsável.



Entidades interessadas

Interessados diretos no projeto incluem professores de escolas primárias e secundárias e os seus alunos (10-16 anos). No entanto, uma das primeiras tarefas no âmbito do projeto passou pela identificação de outros grupos que pudessem beneficiar diretamente, mas também indiretamente de intervenções pedagógicas inovadoras. Estes grupos são:

- Escolas primárias e secundárias;
- National education institutes and agencies Institutos e Agências de Educação nacionais;
- Ministérios da Educação e da Ciência;
- Políticos ligados à área da Educação e legislação nesta última;
- Associações e Sindicatos de Professores;
- Redes científicas e educativas;
- Organizações Não-Governamentais.

Todos os grupos-alvo serão informados sobre os objetivos do projeto, atividades e resultados através de atividades de disseminação e eventos que irão ser organizados de modo a incentivar o uso dos resultados do projeto pelos stakeholders.

Para mais informação:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.