



CODING4GIRLS

Бюлетин

2

Август, 2019

Първите резултати от проекта Coding4Girls

Coding4Girls цели въвеждането на иновативна методическа рамка за обучение за изграждане умения за програмиране чрез подходящо учебно съдържание и комплексни end-to-end дейности, разгърнати от начало до край, основани на интегрирането на методологията за дизайнерско мислене и подхода "сериозна игра". За да се постигне тази цел, проектът включва три основни интелектуални резултати:

1. Методологична рамка на обучението
2. Насърчаване на развитието на умения за програмиране сред момичетата чрез сериозни игри
3. Учебно съдържание

Между октомври 2018г. и май 2019г. се осъществиха дейности за получаване на първия интелектуален резултат от проекта. Тези дейности целят да се развие стабилна методическа рамка за изграждане на умения за програмиране сред младите хора в основния и средния етап на образование. Насочени са към анализ на текущото състояние на обучението по информатика в училищата и към подпомагане на предприемането на инициативи за изграждане на умения за програмиране, които да бъдат свързани с нуждите на индустрията. Партньорите по проекта отчетоха работата си по следните задачи:

- Определяне на заинтересованите страни в средното образование;
- Определяне на настоящата ситуация в училищното образование;
- Документиране на неформални и формални практики за развитие на умения за програмиране извън училище;
- Документиране на нивото на внедряване на сериозни игри в контекста на развитието на дигитални умения;
- Документиране на други инструменти и услуги;
- Документиране и анализ на изискванията за обучение в училище;
- Анализ на потребностите на учители за изграждане на умения;
- Създаване на методологическа рамка за учене, основано на проектирана върху мисленето.

Втората среща по проекта

Между 11 и 12 април 2019 г. се проведе втората среща по проекта в Любляна, Словения (Университета в Любляна). Целта беше да се финализира първия интелектуален резултат, „Методологична рамка за обучение“, и да започне разработването на предвидените по проекта инструменти за обучение. Всеки партньор даде своя принос според проектното разпределение на задачите и собствения професионален опит.



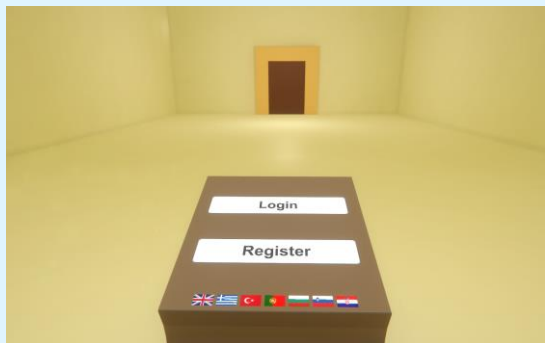
Софтуер Coding4Girls

След интелектуален резултат 1 (IO1), най-ранната версия на софтуера Coding4Girls е създаден от Университета на Тесалия (Гърция) за насърчаване на развитието на уменията за програмиране сред момичетата чрез сериозни игри. Прилага се подход, чиято реализация цели да докаже валидността на концепцията (IO2) за изграждане на умения за програмиране сред младите хора в основно и средно образование чрез проектиране и разработване на сериозни игри.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Подходът цели още насърчаване на дейности по програмиране чрез подход, при който се стартира с ниски изисквания за знания в началото, като не се ограничават предизвикателствата за решаване на проблеми за по-напредналите. След това на обучаемите ще бъдат предложени „полуготови“ сценарии и ще бъдат насърчени да довършат частично завършени решения чрез програмиране в блокова среда; интерфейсът ще е достъпен на всички езици представени в проектния консорциум, както и на английски език.

Игровият подход на CODING4GIRLS е насочен към следните образователни цели:

1. Да се подготвят учениците за кариера в компютърните науки чрез изграждане на умения за програмиране;
2. Да се даде възможност на учащите да прилагат новите знания по програмиране в по-широк контекст на обучение;
3. Да се изградят трансверзални компетенции, свързани с програмирането, като аналитично и критично мислене;
4. Да се насърчава положителното отношение към компютърните науки сред момичета и момчета с цел насърчаване на ИКТ образование и кариера;
5. Да се повиши осведомеността за връзките между ИКТ и реалния свят чрез учебни сценарии, които демонстрират как ИКТ решенията могат да подобрят качеството на живот и да отговорят на общите нужди;
6. Да се даде възможност на учащите да мислят предприемачески за въвеждане на решения на реални проблеми.



Разпространение на Coding4Girls

Освен в уебсайтове, визуализации и акаунти в социалните медии, проектът е разпространен от партньорите по различни начини като:

- Представяне на Coding4Girls по време на курсовете за мобилност по Erasmus + KA1 в Италия.
- Разпространение на проекта на 9-то издание на Международната конференция The Future of Education в Италия.
- Представяне на Coding4Girls на 42-та Международна конвенция за информационни и комуникационни технологии, електроника и микроелектроника - MIPRO в Хърватия.
- Представяне на проект пред хърватските учители по информатика/компютърни науки в Хърватия.
- Представяне на Coding4Girls пред заинтересованите страни в Турция.
- Представяне на Coding4Girls в Университета в Риека в Хърватска.
- Представяне на целите и дейностите на проекта Coding4Girls по време на събитието „Per una scuola inavativa inclusiva: le oportunità в Erasmus +, nuova programmazione ”в Италия

Подробностите за тези дейности за разпространение могат да бъдат намерени на www.coding4girls.eu

More information:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Тази публикация отразява само възгледите на авторите. Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на публикацията не представлява одобрение на съдържанието. Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на съдържанието в нея информация.