



CODING4GIRLS

Novice

2

Avgust, 2019

Prvi rezultati projekta Coding4Girls

Cilj projekta Coding4Girls je priprava inovativnega metodološkega učnega okvira za razvijanje programerskih veščin. Za ta namen razvijamo učna gradiva, ki temeljijo na snovalskem razmišljanju (angl. *design thinking*) in učenju s pomočjo izobraževalnih iger. Za doseg tega cilja bomo v okviru projekta:

1. Pripravili metodološki okvir
2. Spodbujali razvoj programerskih veščin med dekletimi (in fanti) s pomočjo izobraževalnih iger
3. Oblikovali izobraževalne vsebine za učitelje

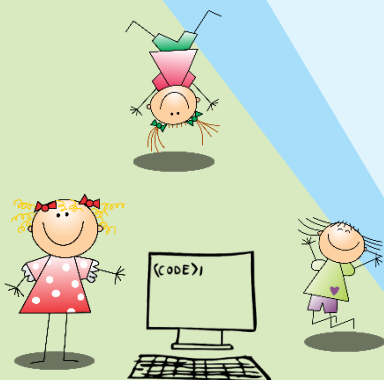
Med oktobrom 2018 in majem 2019 je bilo delo na projektu osredotočeno na pripravo metodološkega učnega okvira za razvijanje programerskih veščin med učenci v osnovni in srednji šoli. Učni okvir upošteva trenutno stanje v šolah in potrebe gospodarstva in družbe po razvoju programerskih veščin. Partnerji smo v začetnih fazah opravili naslednje aktivnosti in poročila o njihovih rezultatih:

- ✓ Identificirali smo ciljne skupine;
- ✓ Ugotavljali smo trenutno stanje na tem področju v šolskem izobraževanju;
- ✓ Ugotavljali smo stanje formalnega in neformalnega izvenšolskega izobraževanja na področju računalništva;
- ✓ Pregledali smo že razvite in uporabljene izobraževalne igre za razvoj programerskih veščin;
- ✓ Pregledali smo programerska okolja in druga okolja za učenje programiranja;
- ✓ Pregledali in analizirali smo učne cilje, ki jih učenci usvojijo v šoli;
- ✓ Analizirali smo potrebe učiteljev za poučevanje tovrstnih učnih vsebin;
- ✓ Razvili smo metodološki okvir za razvijanje programerskih veščin med mladimi, ki temelji na snovalskem razmišljanju (angl. *design thinking*) ter učenju s pomočjo izobraževalnih iger.

Drugo mednarodno srečanje

Drugi sestanek projekta je potekal 11. in 12. aprila 2019 v Ljubljani na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani. Namen sestanka je bil skupaj dokončati zgoraj omenjeni metodološki učni okvir, pregledati predloge za zasnovo programskega okolja in se dogovoriti za začetek njegovega razvoja.

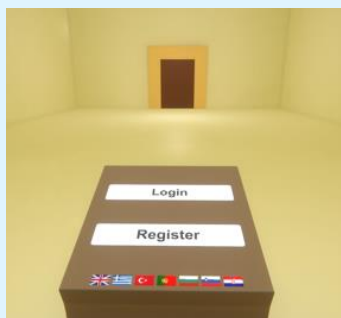
Vsak partner je prispeval svoj del aktivnosti v skladu z razdelitvijo nalog v prijavi projekta in svojim strokovnim znanjem.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Coding4Girls programsko okolje



Po uspešno zaključenem prvem delu projekta so partnerji iz Grčije na osnovi rezultatov vseh aktivnosti ustvarili prvo različico programskega okolja Coding4Girls, ki je namenjeno spodbujanju razvoja programerskih veščin med dekletimi s pomočjo izobraževalnih iger. Temelji na pristopu »proof-of-concept« za razvoj programerskih veščin med osnovnošolci in srednješolci preko ustvarjanja in razvoja izobraževalnih iger. Pristop bo spodbudil udeležence k sodelovanju v aktivnostih iz programiranja, kjer bodo učenci najprej reševali lažje primere, kasneje pa prešli na čedalje zahtevnejše izzive, ki bodo namenjeni predvsem uspešnejšim učencem. Učenci se bodo nato soočili z »na pol pripravljenimi« scenariji iger, ki jih bodo morali dokončati sami. To bodo naredili tako, da bodo sestavili kodo z »zlaganjem grafičnih blokov«. Vmesnik bo na voljo v angleškem, bolgarskem, grškem, hrvaškem, italijanskem, portugalskem, turškem in slovenskem jeziku.

Izobraževani cilji projekta so:

1. Pripraviti osnovnošolce in srednješolce za kariero na področju računalništva z razvijanjem programerskih veščin;
2. Omogočiti učencem, da novo usvojena znanja s področja programiranja uporabijo v širšem učnem kontekstu;
3. Pridobiti prenosljive kompetence, povezane s programiranjem, kot sta analitično in kritično razmišljanje;
4. Spodbujati pozitiven odnos do računalništva pri deklicah in dečkih in posledično razmislek o izbiri poklicne poti na področju računalništva;
5. Ozaveščati o povezavi med računalništvom, IKT in resničnim svetom s pomočjo učnih scenarijev, ki prikazujejo, kako lahko IKT rešitve izboljšajo kakovost življenja in podprejo interese širše skupnosti;
6. Opolnomočiti učence za podjetniško razmišljanje o tem, kako lahko uporabijo digitalno tehnologijo pri iskanju rešitev za probleme iz vsakdanjega življenja.



Predstavljanje projekta v javnosti

Poleg predstavitve projekta na spletni strani in družabnih omrežjih, je bilo izvedenih tudi veliko drugih aktivnosti:

- Predstavitev projekta Coding4Girls na dogodku Erasmus+ KA1 Mobility v Italiji.
- Predstavitev projekta na 9. mednarodni konferenci *The Future of Education* v Italiji.
- Predstavitev projekta na 42. mednarodni konferenci *MIPRO - International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics* na Reki na Hrvaškem.
- Predstavitev projekta hrvaškim učiteljem računalništva in informatike.
- Predstavitev projekta zainteresirani javnosti v Turčiji v različnih medijih.
- Predstavitev projekta na Univerzi v Reki na Hrvaškem.
- Predstavitev ciljev in aktivnosti na projektu v okviru dogodka »*Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione*« v Italiji.

Več informacij:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Več podrobnosti o teh dogodkih in o vseh dejavnostih na projektu si lahko preberete na spletni strani www.coding4girls.eu.

Za vsebino tega letaka so odgovorni izključno avtorji. Vsebina ne odraža nujno mnenja Evropskih skupnosti. Evropska komisija ne prevzema odgovornosti za kakršnokoli uporabo informacij, ki jih ta letak vsebuje.