



CODING4GIRLS

Newsletter

3

Febbraio, 2020

Il progetto di Coding4Girls

Il progetto Coding4Girls è finanziato dal Programma Erasmus+ nell'ambito dell'Azione Chiave 2: Cooperazione per l'innovazione e scambio di buone pratiche. Mira, prima di tutto, a colmare il divario tra la partecipazione maschile e femminile all'educazione e alle carriere informatiche introducendo metodi di apprendimento più interessanti per i giovani.

Il progetto ha introdotto un innovativo quadro metodologico di apprendimento per lo sviluppo di capacità di programmazione attraverso il supporto didattico di attività di apprendimento basate sull'integrazione delle metodologie di pensiero progettuale e dei *serious game*.

Raggiunto il primo risultato intellettuale del progetto, "Quadro di Apprendimento Metodologico", lo staff ha prodotto un ambiente di apprendimento che include due piattaforme, una per gli insegnanti ed una per gli studenti al fine di sviluppare le capacità di programmazione fra le ragazze ed i ragazzi attraverso i *serious games*.

Nello stesso tempo, il consorzio, sulla base della distribuzione dei compiti e dell'esperienza professionale dei partner, ha preparato tutti i materiali per avviare il processo validazione degli strumenti e della metodologia proposta con gli insegnanti della scuola primaria e secondaria e gli studenti di 10-16 anni provenienti dalla Slovenia, Bulgaria, Croazia, Grecia, Italia, Portogallo e Turchia.

Il terzo incontro di progetto

Il terzo incontro di progetto è stato organizzato ad Istanbul in Turchia dal partner T.C. Istanbul Valiligi - Dipartimento dell'Unione Europea e Affari Esteri ad Istanbul (Turchia) dal 14 al 15 Novembre 2019.

Lo scopo è stato di discutere la fase di sviluppo relativa alla piattaforma per gli insegnanti e all'ambiente di gioco creato per gli studenti.

In aggiunta, il partenariato ha iniziato la preparazione delle attività di apprendimento per essere usate durante la fase pilota nelle scuole coinvolte.



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





Preparazione del materiale di supporto basati sui serious game del progetto C4G per gli insegnanti

Per aiutare gli insegnanti ad integrare l'approccio CODING4GIRLS nelle loro pratiche di insegnamento, sono state preparate alcune attività di apprendimento: da quelle di base con un solo concetto di programmazione a quelle più avanzate con diversi concetti di programmazione.

Queste unità di apprendimento sono state realizzate sulla base dell'approccio basato sul gioco e includono informazioni per ogni attività di apprendimento per sviluppare abilità di programmazione per ragazze e ragazzi:



```
če cenaJagode > denarnica
reci Nimaš dovolj denarja! za 5 sekund.
sicer
reci Odlična izbira! za 2 sekund.
nastavi denarnica na denarnica - cenaJagode
spremeni spremeniljvka zdravaHrana za 1
skrij
```

- L'obiettivo educativo generale della corrispondente attività di apprendimento
- Concetti coperti dall'attività
- Obiettivi di apprendimento specifici
- Risultati attesi
- Utilizzo graduale dell'approccio di apprendimento basato sul design del gioco CODING4GIRLS
- Metodi di valutazione per la valutazione delle conoscenze sviluppate
- Domande per l'avvio di una discussione tra gli studenti in un contesto collaborativo in classe.

Sono stati preparati 21 unità corrispondenti alle attività di apprendimento. Gli insegnanti possono utilizzare gli scenari e i giochi nella sequenza proposta o selezionarli liberamente in base alle proprie preferenze ed esigenze. Le unità di apprendimento coprono sia la funzionalità generica del serious game proposto, inclusi i processi di interazione con l'utente e la generazione di feedback, sia le descrizioni di tutte le attività di apprendimento che verranno implementate.

Le unità di apprendimento sono disponibili in inglese e nelle lingue nazionali dei partner del progetto: bulgaro, croato, greco, italiano, portoghese, sloveno e turco.

```
za vedno
če se dotika ?
reci Sončim se na plaži.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen
če se dotika ?
reci Kopam se v morju.
Preklopi na obleko kameleon_moder
če se dotika ?
reci Hladim se v senci dreves.
Preklopi na obleko kameleon_zelen
če se dotika ? in se dotika ?
reci Sem med morjem in obalo.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen_moder
če se dotika ? in se dotika ?
reci Sem med obalo in gozdom.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen_zelen
```

Maggiori informazioni:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls



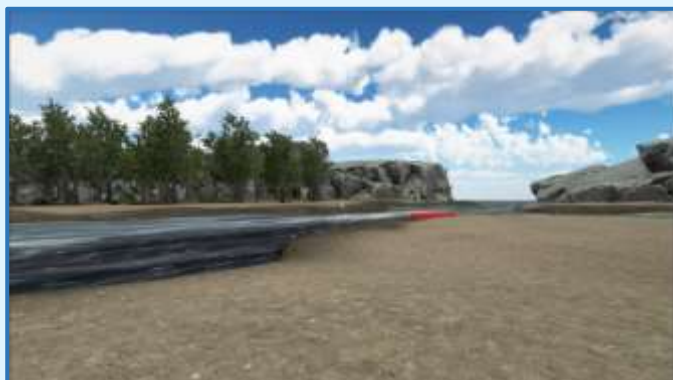
Il software Coding4Girls

Il software C4G consiste in due differenti parti interconnesse. La prima è un gioco per gli studenti mentre la seconda è la piattaforma per gli insegnanti.

Seguendo la metodologia del Pensiero Progettuale (Design Thinking), lo staff di progetto ha preparato e tradotto nelle lingue nazionali alcuni corsi progettati per affrontare un problema di codifica specifico in modo collaborativo e individuale.

Ogni attività è divisa in 4 passi:

- gli studenti si muovono all'interno di un ambiente in 3D
- giocano una partita relativa all'argomento in questione
- dopo aver giocato vengono mostrate loro alcune istruzioni e come ciò che hanno fatto si integra nel corso
- gli studenti sono chiamati a completarli in un ambiente di coding.



I corsi sono creati da un insegnante e e rappresentano uno spazio di gruppo per le attività correlate. Queste ultime sono chiamate sfide e ogni sfida è affrontata dal singolo studente. Ogni sfida potrebbe avere un mini-gioco a cui lo studente dovrà giocare seguendo una pagina con le istruzioni scritte dall'insegnante.

Attualmente, lo staff è impegnato a testare il software nei paesi partner del progetto.

La disseminazione di progetto

Al fine di disseminare e promuovere il progetto Coding4Girls, il partenariato partecipò ad alcuni eventi preparando molti materiali, opuscoli multilingue, posters, articoli, banner, ecc.

In dettaglio:

- Università di Tessalia (Grecia) ha presentato il progetto durante Online Educa Berlin organizzato a Berlino in Germania nei giorni 27-29 Novembre 2019;
- Università di Lubiana (Slovenia) ha partecipato alla 5^a Science Teachers Conference NAK 2019 a Laško in Slovenia nei giorni 23-24 Ottobre 2019;
- EU-Track (Italia) ha presentato i primi risultati durante l'ErasmusDays 2019 organizzato nella scuola "Don Adriano Bragazzi" in Terracina l'11 Ottobre 2019;
- I membri del progetto Coding4Girls da UNIRI hanno partecipato alla 13^a European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019) organizzato a Odense, Danimarca nei giorni 3-4 Ottobre 2019;
- UNIRI ha presentato gli obiettivi e le attività di progetto al DAAD Workshop organizzato a Jelsa in Croazia dal 1 al 7 Settembre 2019.

Maggiori informazioni:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

La Commissione Europea supporta la produzione di questa pubblicazione, ma non costituisce un'approvazione dei contenuti i quali riflettono il punto di vista degli autori, la Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.