



CODING4GIRLS

Novosti

3

Veljača, 2020.

Coding4Girls projekt

Projekt Coding4Girls sufinanciran je Erasmus+ programom u okviru Ključne aktivnosti 2, Strateška partnerstva za područje općeg obrazovanja te mu je glavni cilj prevladati razlike između sudjelovanja muškaraca i žena u obrazovanju za računalne znanosti i informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) te u odabiru zanimanja iz ovih područja, uvođenjem atraktivnijih metoda učenja i poučavanja za mlade.

Kako bi se to postiglo, projekt uvodi inovativni metodološki okvir učenja za razvoj vještina programiranja pomoću obrazovnih sadržaja za nastavnike i aktivnosti temeljenih na pristupu *design thinking* i primjeni obrazovnih igara.

Po završetku prvog intelektualnog rezultata projekta „Metodološki okvir za učenje“, projektni tim je izradio okolinu za stjecanje vještina programiranja putem obrazovnih igara zanimljivih za djevojčice i dječake koja uključuje dvije platforme, za učitelje i za učenike.

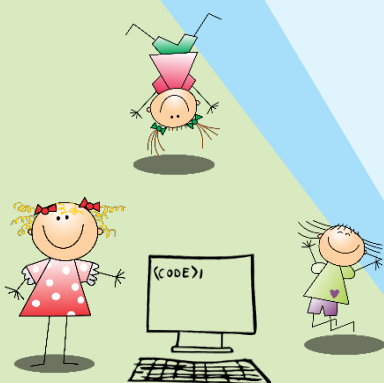
Istovremeno, konzorcij je na temelju raspodjele projektnih zadataka i stručnosti pojedinih partnera pripremio sve materijale za proces vrednovanja izrađenih alata i predložene metodologije u koji će biti uključeni učitelji iz osnovnih i srednjih škola i njihovi učenici, uzrasta 10 do 16 godina, iz Slovenije, Bugarske, Hrvatske, Grčke, Italije, Portugala i Turske.

Treći projektni sastanak

Treći sastanak projektnog tima organiziran je od strane partnera T.C. Istanbul Valiligi - Odjel EU i vanjskih poslova u Istanbulu (Turska) od 14. do 15. studenog 2019. godine.

Cilj je bio raspraviti trenutnu fazu razvoja platforme za nastavnike i okruženja igre kreirane za učenike.

Pored toga, konzorcij je započeo s pripremom aktivnosti učenja koje će se koristiti tijekom pilot-faze u uključenim školama.



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



Dizajn C4G scenarija učenja za učitelje temeljenih na obrazovnim igrama



Kako bi se učiteljima pomoglo da integriraju CODING4GIRLS pristup u svoju nastavnu praksu, osmišljene su aktivnosti učenja: od osnovnih koje uvode samo jedan programski koncept do naprednijih s više programskih koncepata.

Za aktivnosti učenja koje trebaju izgraditi vještine programiranja kod djevojčica i dječaka, pripremljeni su scenariji koji slijede CODING4GIRLS aktivan dizajn učenja temeljen na igrama. Scenarij učenja uključuje sljedeće informacije:

- Opći obrazovni cilj za aktivnost učenja
- Pojmove obuhvaćene aktivnošću učenja
- Specifične odgojno-obrazovne ciljeve
- Očekivane ishode učenja
- Opis koraka potrebnih za realizaciju CODING4GIRLS pristupa učenju temeljenog na dizajnu igara
- Metode ocjenjivanja za vrednovanje usvojenog znanja
- Pitanja za poticanje diskusije među učenicima prilikom suradnje u razredu.



Pripremljen je 21 scenarij s aktivnostima učenja. Učitelji mogu koristiti scenarije i igre u predloženom slijedu ili ih slobodno odabrati prema svojim željama i potrebama. Scenariji pokrivaju opću funkcionalnost predložene obrazovne igre, uključujući procese interakcije s korisnicima i davanje povratnih informacija, kao i opise svih aktivnosti učenja koje će se implementirati u predloženoj igri.

Scenariji učenja su dostupni na engleskom kao i na nacionalnim jezicima projektnih partnera - bugarski, hrvatski, grčki, talijanski, portugalski, slovenski i turski.

More information:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls



Coding4Girls okruženje za učenje

C4G okruženje za učenje se sastoji od dva različita no međusobno povezana dijela. Prvi je igra dizajnirana za učenike, a drugi platforma za učitelje.

Prema *Design Thinking* metodologiji, projektni tim je pripremio i preveo na nacionalne jezike nekoliko predmeta dizanih tako da obuhvate neke elemente programiranja za suradničko ili individualno učenje.

Svaka je aktivnost podijeljena u 4 koraka:

- Učenici obilaze 3D prostor
- Igraju igru vezanu za predmet učenja
- Nakon igranja pokazat će im se neke programske naredbe i kako se ono što su napravili u igri integrira u predmet
- Rješavaju zadani problem u okruženju za programiranje.



Predmeti koje stvara učitelj funkcioniraju kao skupni prostor za srodne aktivnosti. Te se aktivnosti nazivaju izazovima koje rješavaju svi učenici. Svaki izazov može imati mini-igru koju će učenik trebati odigrati slijedeći navedene upute učitelja.

Trenutno je projektni tim angažiran na testiranju softvera u zemljama partnera na projektu.

Diseminacija

U cilju diseminacije i promocije projekta Coding4Girls, partneri su sudjelovali u različitim događanjima i pripremi materijala (višejezični letci, plakati, članci, transparenti,...):

- Sveučilište u Tesaliji (Grčka) predstavilo je projekt na Online Educa Berlin, 27. do 29. studenog 2019. u Berlinu (Njemačka).
- Sveučilište u Ljubljani (Slovenija) sudjelovalo je na 5. Science Teachers Conference NAK 2019, u Laškom, Slovenija, od 23. do 24. listopada 2019.
- EU-Track (Italija) predstavio je prve rezultate tijekom ErasmusDays 2019, 11. listopada 2019. u školi „Don Adriano Bragazzi“ u Terracini.
- Članovi UNIRI projektnog tima Coding4Girls sudjelovali su na 13. European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019), Odense (Danska) od 3. do 4. listopada 2019.
- UNIRI je predstavio ciljeve i aktivnosti projekta na DAAD radionici koja je održana u Jelsi (Hrvatska) od 1. do 7. rujna 2019.

More information:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.