



CODING4GIRLS

Newsletter

3

Fevereiro, 2020

O projeto CODING4GIRLS

O projeto CODING4GIRLS, financiado pelo Programa Erasmus+, visa colmatar o fosso entre a participação masculina e feminina na área da ciência da computação e respetivas carreiras profissionais através da introdução de métodos de aprendizagem mais atrativos para os jovens.

Para tal, o projeto criou um quadro metodológico de aprendizagem para o desenvolvimento de competências de programação através de conteúdos e atividades baseadas na integração de metodologias de *design thinking* e jogos sérios.

Tendo como guião esse primeiro resultado, o consórcio desenvolveu duas plataformas de jogos sérios, uma para professores e outra para alunos, para o desenvolvimento das competências de programação entre rapazes e raparigas.

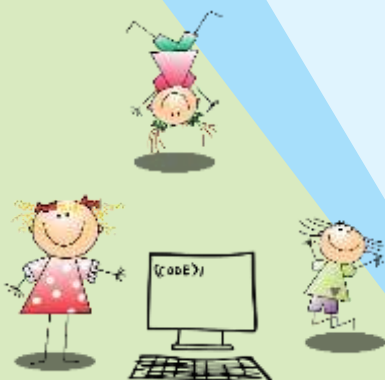
Ao mesmo tempo o consórcio preparou materiais pedagógicos para iniciar o processo de validação das ferramentas do projeto e das metodologias propostas com professores do ensino primário e secundário e alunos com idades compreendidas entre os 10 e 16 anos na Eslovénia, Bulgária, Croácia, Grécia, Itália, Portugal e Turquia.

A Terceira reunião do projeto

A terceira reunião do projeto teve lugar em Istambul, Turquia, entre 14 a 15 de novembro de 2019 e foi organizada pelo parceiro T.C. Istanbul Valiligi.

O objetivo da reunião foi o de discutir o desenvolvimento da plataforma para os professores e o ambiente do jogo criado para os alunos.

Além disso, a parceria começou a preparar as atividades de aprendizagem a serem realizadas durante a fase piloto nas escolas envolvidas.



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





Criação das fichas de aprendizagem C4G para os professores

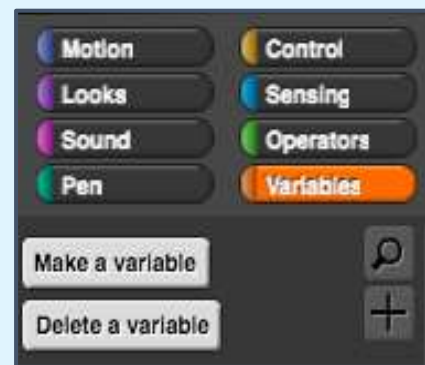


De modo a apoiar os professores na integração da metodologia CODING4GIRLS nas suas práticas pedagógicas, foram preparadas algumas fichas de aprendizagem cobrindo desde as atividades mais básicas envolvendo apenas um conceito de programação até às atividades mais avançadas com vários conceitos de programação.

Estas fichas seguem o princípio da aprendizagem ativa baseada no jogo CODING4GIRLS e incluem a informação para cada atividade de aprendizagem a ser desenvolvida para a criação de competências de programação para raparigas e rapazes.

Cada ficha de aprendizagem inclui a seguinte informação:

- O objetivo geral da atividade
- Conceitos abrangidos pela atividade
- Objetivos de aprendizagem específicos
- Resultados de aprendizagem esperados
- Realização passo a passo da atividade
- Métodos de avaliação para aferir o conhecimento adquirido
- Questões para fomentar a discussão entre os alunos em contexto de colaboração em aula.



No total, foram preparadas 21 fichas de aprendizagem. Os professores podem usar os cenários e jogos na sequência proposta ou podem selecioná-los livremente de acordo com as suas preferências e necessidades.

As fichas de aprendizagem abrangem tanto a funcionalidade genérica do jogo sério proposto, incluindo o processo de interação do utilizador e a geração de feedback como também descrições de todas as atividades a implementar no jogo sério.

As fichas de aprendizagem estão disponíveis em Inglês, Búlgaro, Croata, Esloveno, Grego, Italiano, Português e Turco.

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.



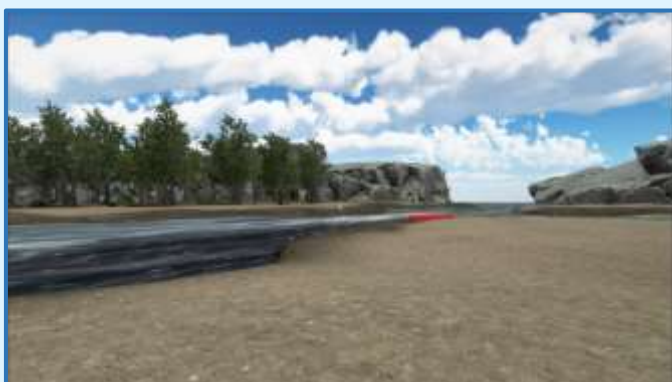
Software CODING4GIRLS

O software C4G consiste em duas componentes interligadas: um jogo criado para os alunos e uma plataforma para professores.

Seguindo a metodologia Design Thinking, a equipa do projeto preparou e traduziu nas suas línguas nacionais algumas atividades pensadas para resolver questões de codificação de forma colaborativa e/ou individual.

Cada atividade está dividida em 4 passos:

- O aluno vagueia no universo 3D
- O aluno joga um mini-jogo relacionado com a questão em estudo
- Depois de jogar recebe informação sobre o que fez e como isso se relaciona com os conteúdos teóricos
- O aluno deve completar a atividade codificando a solução



Os cursos são criados por um professor e funcionam como espaços para conjuntos de atividades relacionadas. Essas atividades são chamadas de desafios e cada desafio é resolvido por cada aluno. Cada desafio pode ter um mini jogo que o aluno terá que jogar seguindo uma página com instruções dadas pelo professor.

Disseminação do projeto

Para disseminar e promover o projeto Coding4Girls, a parceria participou em alguns eventos e preparou vários materiais, como folhetos, cartazes, artigos, banners, etc.

- A Universidade de Thessaly (Grécia) apresentou o projeto durante a conferência Online Educa Berlin organizada entre os dias 27-29 de novembro de 2019 em Berlim (Alemanha);
- A Universidade de Lubliana (Eslovénia) participou na 5ª Science Teachers Conference NAK 2019, em Laško, Eslovénia de 23 a 24 de outubro 2019;
- EU-Track (Itália) apresentou os primeiros resultados do projeto durante o ErasmusDays 2019 organizado a 11 de outubro na Escola “Don Adriano Bragazzi” em Terracina;
- Os membros da equipa do projeto Coding4Girls da UNIRI participaram na 13ª European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019) em Odense, Dinamarca de 3 a 4 de outubro;
- A UNIRI apresentou os objetivos e as atividades do projeto no DAAD Workshop em Jelsa, Croácia de 1 a 7 de setembro de 2019.
- A Virtual Campus tem apresentado sistematicamente a evolução do projeto nas redes sociais da empresa e do projeto

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.