



CODING4GIRLS

Novica

3

Februar, 2020

Projekt Coding4Girls

Projekt Coding4Girls, ki ga financira Evropska unija v programu Erasmus+ v okviru Ključnega ukrepa 2 - "Sodelovanje za inovacije in izmenjavo dobrih praks", si prizadeva zmanjšati razlike med spoloma na področju računalništva tako pri izobraževanju kot tudi pri možnostih za zaposlovanje z uvedbo privlačnejših učnih metod za mlade.

V ta namen v okviru projekta pripravljamo inovativen metodološki učni okvir za razvoj programerskih veščin z uporabo izobraževalnih vsebin za učitelje in naloge, ki temeljijo na snovalskem razmišljanju (angl. *design thinking*) in izdelavi izobraževalnih iger.

Na podlagi prvega sklopa rezultatov, imenovanega "Metodološki učni okvir", je projektna skupina pripravila učno okolje, ki vključuje platformo za učitelje in platformo za učence ter je namenjeno učenju programerskih veščin z uporabo izobraževalnih iger.

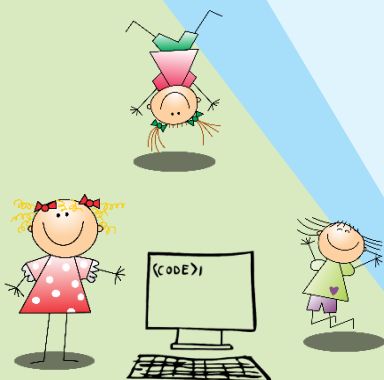
Hkrati je projektni konzorcij na podlagi razdelitve projektnih nalog in strokovnega znanja posameznih partnerjev pripravil vsa potrebna gradiva za postopek testiranja razvitega orodja in predlagane metodologije, ki jo bodo preizkusili učitelji osnovnih in srednjih šol z učenci med 10 in 16 letom starosti v Sloveniji, Bolgariji, Grčiji, Italiji, Turčiji ter na Hrvaškem in Portugalskem.

Tretje mednarodno srečanje



Tretji sestanek projekta je potekal 14. in 15. novembra 2019 v Istanbulu v Turčiji v organizaciji Oddelka za Evropsko Unijo in zunanje zadeve Mestne uprave Istanbula, ki je partner v projektu.

Namen sestanka je bil razprava o razvoju okolja Coding4Girls - platforme za učitelje in iger za učence ter o pripravi učnih scenarijev za učenje programiranja s snovanjem iger, ki jih bodo testirali na osnovnih in srednjih šolah.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

Priprava Coding4Girls učnih scenarijev za učitelje

Za pomoč učiteljem pri vključevanju Coding4Girls pristopa v učne ure so bili pripravljene različni scenariji. Začetni scenariji so enostavnejši in se osredotočajo na spoznavanje posameznega programerskega koncepta, v nadaljevanju pa so scenariji zahtevnejši in pokrivajo več programerskih konceptov.

Učni scenariji temeljijo na pristopu učenja z izdelavo iger. Učni scenariji so oblikovani kot učne priprave, ki vključujejo vse potrebne informacije za izvedbo učne ure. V učnih scenarijih so definirani:

```

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



- pričakovano predznanje,
- splošni učni cilji,
- koncepti, ki jih aktivnost pokriva,
- specifični učni cilji,
- pričakovani rezultati,
- navodila po korakih za izvedbo Coding4Girls pristopa učenja z izdelavo iger,
- vprašanja za spodbujanje razprave med učenci v razredu.

Pripravili smo več kot 20 učnih scenarijev. Učitelji lahko uporabijo scenarije v predlaganem zaporedju ali pa jih prilagodijo svojim željam in potrebam. Scenariji opisujejo splošno funkcionalnost predlagane izobraževalne igre, načine interakcije z uporabniki, povratne informacije in opise učnih aktivnosti v predlagani igri.

Učni scenariji so na voljo v angleškem in slovenskem jeziku, v nadaljevanju pa bodo na voljo še v bolgarskem, hrvaškem, grškem, italijanskem, portugalskem in turškem jeziku.

```

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
  
```

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.

Več informacij:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls



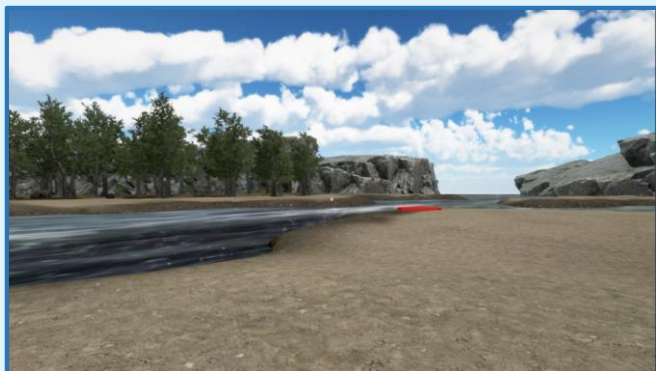
Okolje Coding4Girls

C4G okolje je sestavljeno iz dveh delov: igre za učence in platforme za učitelje.

V skladu z metodologijo snovalskega razmišljanja so člani projekta pripravili in prevedli v nacionalne jezike nekaj lekcij, ki pokrivajo posamezne programerske koncepte za individualno ali skupinsko učenje.

Vsaka aktivnost je razdeljena na 4 korake:

- Učenec se sprehaja po 3D svetu.
- Igra igro, povezano z učno vsebino.
- Po igranju se prikažejo navodila za izziv z nekaterimi ukazi in razlago, kako se vsebina igre navezuje na izziv, ki ga mora rešiti.
- Učenec reši dani izziv v programskem okolju.



Predmete v učnem okolju pripravi učitelj. Predmet deluje kot skupinski prostor za povezane aktivnosti. Aktivnosti predstavljajo izzivi, ki jih rešujejo učenci. Vsak izziv lahko vsebuje mini igro, ki jo bo moral učenec igrati, tako da bo sledil navodilom učitelja.

Trenutno v partnerskih državah izvajamo testiranje opisanega okolja.

Predstavljanje projekta v javnosti

Za namen diseminacije in promocije projekta Coding4Girls smo partnerji sodelovali na različnih dogodkih in pripravili več gradiv, kot so letaki, plakati in članki v različnih jezikih.

Podrobneje:

- University of Thessaly (Grčija) je predstavila projekt na konferenci Online Educa Berlin v Berlinu, Nemčija, med 27. in 29. novembrom 2019;
- Univerza v Ljubljani (Slovenija) je sodelovala na 5. Konferenci učiteljev naravoslovnih predmetov (NAK 2019) v Laškem, Slovenija, med 23. in 24. oktobrom 2019;
- EU-Track (Italija) je predstavila prve rezultate v okviru ErasmusDays 2019 na 11th at School "Don Adriano Bragazzi" v Terracini, Italija, oktobra 2019;
- University of Rijeka (Hrvaška) je sodelovala na 13th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019) v Odense, Danska, med 3. in 4. oktobrom 2019;
- University of Rijeka (Hrvaška) je predstavila cilje in aktivnosti projekta na DAAD Workshop v Jelsi, Hrvaška, med 1. in 7. septembrom 2019.

Več informacij:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

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.