



CODING4GIRLS

Бюлетин

3

Февруари, 2020

Проект Coding4Girls

Проектът Coding4Girls е финансиран по програма Еразъм+ по Ключово действие 2: Сътрудничество за иновации и обмен на добри практики и цели, преди всичко, да преодолее разликата между участието на мъжете и жените в образованието и кариерата в областта на компютърните науки чрез въвеждане на по-привлекателни за младите хора методи на обучение. За да постигне това, проектът въвежда новаторска методологична рамка на обучение с цел изграждане на умения за програмиране чрез учебно съдържание и учебни дейности за цялостно дълбинно обучение, основано на интегрирането на методологиите за проектния подход в мисленето и сериозния подход към играта.

Завършен е първият интелектуален резултат от проекта, „Методологична рамка за обучение“. Екипът създаде учебна среда, включваща две платформи, една за учители и една за ученици за развитие на умения за програмиране у момичета и момчета чрез сериозни игри.

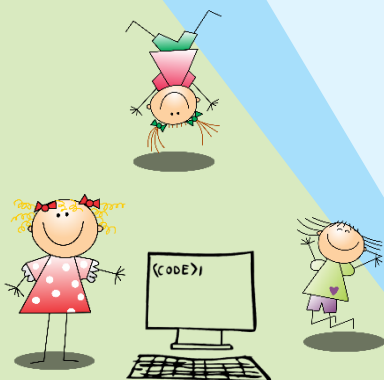
В същото време консорциумът, въз основа на разпределението на задачите по проекта и професионалния опит на партньорите, подготви всички материали за стартиране на процеса на валидиране на инструментите на проекта и предложената методика с учители от начално и средно училище с ученици на възраст между 10 - 16 години от Словения, България, Хърватия, Гърция, Италия, Португалия и Турция.

Третата среща по проекта

Третата среща по проекта беше организирана в Истанбул, Турция от партньора Т.С. Istanbul Valiligi - отдел за работа със страните от Европейския съюз в област Истанбул (Турция) - от 14 до 15 ноември 2019 г.

Целта беше да се обсъди фазата на развитие, свързана с платформата за учители и игровата среда, създадена за учениците.

Започна и подготовката на учебните дейности, които да се използват по време на пилотната фаза в училищата участващи в процеса на валидиране.



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



Дизайн на работни листи с дидактически материал, базиран на сериозния подход към играта, за самостоятелна работа за учителя

За да се помогне на инструкторите да интегрират подхода CODING4GIRLS в своите преподавателски практики, са подготвени някои учебни дейности: от основни, с един концепт от програмирането, до по-напреднали, с множество концепти. Тези листове следват активния дизайн на CODING4GIRLS, базиран върху играта и включват информация за всяка учебна дейност, която трябва да бъде разработена за изграждане на умения за програмиране за момичета и момчета, както следва:

```

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
skrj
  
```



- Общата образователна цел на съответното обучение
- Понятия, обхванати от учебната дейност
- Специфични учебни цели
- Очаквани резултати от обучението
- Поетапно описание на подхода за обучение, базиран на дизайн на игри CODING4GIRLS
- Методи за оценка на усвоените знания
- Въпроси за започване на дискусия сред учащите в контекста на съвместната работа на класа.

Подготвени са 21 работни листове, съответстващи на учебните дейности. Учителите могат да използват сценариите и игрите в предложената последователност или могат да ги избират свободно според техните предпочитания и нужди. Учебните листове обхващат както общата функционалност на предложената сериозна игра, включително процесите на взаимодействие с потребителите и генерирането на обратна връзка, така и описания на всички учебни дейности, които ще бъдат реализирани в предложената сериозна игра.

Учебните листове са достъпни на английски, както и на националните езици на партньорите по проекта - български, хърватски, гръцки, италиански, португалски, словенски и турски.

```

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
  
```

More information:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls



Coding4Girls Софтуер

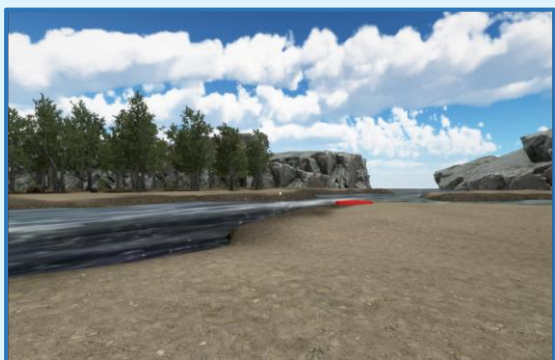
Софтуерът C4G се състои от две различни взаимосвързани части. Първата е игра, предназначена за учащите, а втората е платформата на учителя.

Следвайки методологията на проектния подход, екипът подготви и преведе на националните езици някои курсове, предназначени да се справят с един конкретен проблем при кодирането, като се работи както в екип, така и индивидуално.



Всяка дейност е разделена на 4 стъпки:

- ученикът обикаля 3D вселена
- учениците играят игра, свързана с настоящата тема
- след играта ще им бъдат показани някои инструкции и как това, което са направили, се интегрира в курса
- ще трябва да завършат дейността в кодираща среда.



Курсовете се създават от учител и функционират като пространство за групиране на свързани дейности. Тези дейности се наричат предизвикателства и всяко едно от тях се преодолява от всеки един ученик. Всяко предизвикателство може да съдържа мини-игра, която ученикът ще трябва да играе следвайки инструкциите написани от учителя.

В момента се извършва тестване на софтуера в страните партньори по проекта.

Разпространение

За да разпространяват и популяризират проекта Coding4Girls, членове на екипа участваха в някои събития и подготвиха материали, като многоезични листовки, плакати, статии, банери и др.

В детайли:

- Университетът на Тесалия (Гърция) представи проекта по време на Online *Educa Berlin*, организиран на 27-29 ноември 2019 г. в Берлин (Германия);
- Университетът в Любляна (Словения) участва в Петата конференция на учителите по естествени науки *NAK 2019*, която се проведе в Лашко, Словения от 23 до 24 октомври 2019 г.
- EU-Track (Италия) представи първите резултати по време на *ErasmusDays 2019*, организиран на 11 октомври в училище „Don Adriano Bragazzi“ в Терачина;
- Членовете на екипа по проекта Coding4Girls от UNIRI участваха в 13-та Европейска конференция за обучение, базирано на игри (ECGBL 2019), проведена в Оденсе, Дания от 3 до 4 октомври.
- UNIRI представи целите и дейностите по проекта на работна среща DAAD, проведена в Йелса, Хърватия от 1 до 7 септември 2019 г.

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.