



CODING4GIRLS

Bülten

3

Şubat, 2020

Coding4Girls projesi

Coding4Girls projesi, Erasmus+ Programı, Ana Eylem 2: Yenilik ve İyi Uygulamaların Değişimi kapsamında desteklenmektedir. Projenin temel amacı, bilgisayar eğitimine katılım konusunda kadınlar ve erkekler arasındaki sayısal farkı kapatmak ve kadınların bu alanda kariyer yapmalarını desteklemek amacıyla daha ilgi çekici öğrenme yöntemlerinin geliştirilmesini sağlamaktır.

Bu amaçla projede, tasarım düşünme metodolojilerinin entegrasyonuna ve ciddi oyun yaklaşımına dayanan öğretim desteği içeriği geliştirmiştir. Ayrıca uçtan uca öğrenme faaliyetleri yoluyla programlama becerileri geliştirmek için yenilikçi bir Metodolojik Öğrenme Çerçevesi oluşturulmuştur.

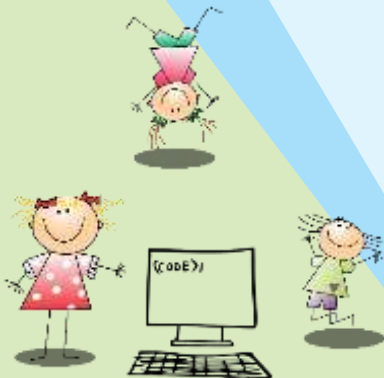
Proje ekibi, projenin ilk fikri çıktısı olan “Metodolojik Öğrenme Çerçevesi”ni tamamlamış, biri öğretmenler diğeri ise öğrenciler için olan ve ciddi oyunlar (serious games) yoluyla programlama becerilerinin geliştirilmesini amaçlayan iki platform içeren bir öğrenme ortamı oluşturmuştur. Proje ortakları Türkiye, Slovenya, Bulgaristan, Portekiz, Hırvatistan, Yunanistan ve İtalya'daki 10-16 yaşındaki öğrenciler ve ortaokul öğretmenleriyle proje araçlarının validasyon sürecini gerçekleştirebilmek için tüm materyalleri ve kullanılacak metodolojiyi hazırlamıştır.

Üçüncü Proje Toplantısı

Üçüncü ulusötesi proje toplantısı, proje ortağı İstanbul Valiliği Avrupa Birliği ve Dış İlişkiler Bürosunun ev sahipliğinde 14 - 15 Kasım 2019 tarihleri arasında İstanbul'da gerçekleşti.

Toplantının amacı, öğretmen platformuyla ilgili gelişim aşamasını ve öğrenciler için oluşturulan oyun ortamını hakkında görüş alışverişinde bulunmaktır.

Ayrıca proje ortakları, ilgili okullarda pilot uygulama aşamasında kullanılacak öğrenme faaliyetlerini hazırlamaya başladı.



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



Öğretmenler için C4G Ciddi Oyun Tabanlı Öğrenme Ders Planlarının Tasarımı

Proje kapsamında, öğretmenlerin CODING4GIRLS yaklaşımını öğretim uygulamalarına entegre etmelerine yardımcı olmak için bazı öğrenme aktiviteleri hazırlanmıştır. Bu aktivitelerin bir kısmı sadece bir adet programlama konseptine sahipken bazı aktiviteler daha ileri düzeyde çoklu programlamalar içermektedir.

Bu planlar CODING4GIRLS aktif, oyun tabanlı öğrenme tasarımını takip eder ve kız ile erkek çocukların programlama becerilerini geliştirmek amacıyla aşağıdaki bilgileri içerir:



```

če cenaJagode > denarnica
reci Nimaš dovolj denarja! za 5 sekund.
sicer
reci Odlčna izbira! za 2 sekund.
nastavi denarnica na denarnica - cenaJagode
spremeni spremaniIjvko zdravaHrana za 1
skri[]
    
```

- İlgili öğrenmenin genel eğitim hedefi
- Öğrenme etkinliğinin kapsadığı kavramlar
- Özel öğrenme hedefleri
- Beklenen öğrenme çıktıları
- CODING4GIRLS oyun tasarım tabanlı öğrenme yaklaşımının adım adım kullanımı
- Geliştirilen bilgilerin değerlendirilme yöntemleri
- Sınıf iş birliği bağlamında öğrenciler arasında tartışma başlatmak için sorular.

Öğrenme etkinliklerine karşılık gelen 21 öğrenme planı hazırlanmıştır. Öğretmenler senaryoları ve oyunları önerilen sırayla kullanabilir veya tercihlerine ve ihtiyaçlarına göre serbestçe seçebilirler. Bu planlar, kullanıcı etkileşimi süreçleri ve geri bildirim üretimi de dâhil olmak üzere önerilen ciddi oyunun genel işlevselliğini ve bu oyunlarda uygulanacak tüm öğrenme etkinliklerinin açıklamalarını içerir.

Planlar İngilizce ve proje ortaklarının ulusal dilleri olan Türkçe, Hırvatça, Yunanca, İtalyanca, Portekizce, Slovence ve Bulgarca dillerinde mevcuttur.

```

za vedno
če se dotika ?
reci Šončinska pija!
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 seno 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
    
```

Daha fazla bilgi için:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine desteği, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan bu içeriği onayladığı anlamına gelmemektedir ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



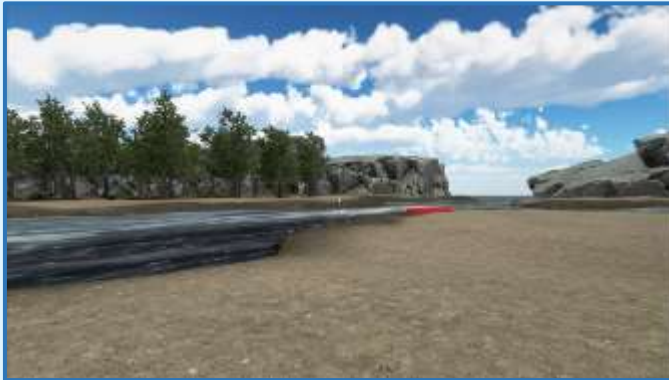
Coding4Girls Yazılımı

C4G yazılımı birbirine bağlı iki farklı parçadan oluşur: Öğrenciler için tasarlanmış bir oyun ve öğretmen platformudur.

Tasarım Düşünme Metodolojisi'ni takiben proje ekibi, belirli bir kodlama sorununu iş birlikçi ve bireysel bir şekilde ele almak için tasarlanmış bazı dersler hazırladı ve ortak ülke dillerine çevirdi.

Her etkinlik 4 adıma ayrılır:

- Öğrenci 3 boyutlu evrende dolaşır.
- Eldeki konuyla ilgili bir oyun oynar.
- Öğrenci konuyla ilgili oyunu oynadıktan sonra kendisine, bazı talimatlar ve yaptıklarının aldıkları kursa nasıl entegre edileceğine dair bilgiler gösterilir.
- Öğrenciler bu talimatları kodlama ortamında tamamlar.



Öğretmen tarafından oluşturulan kurslar ilgili faaliyetler için bir gruplama alanı olarak işlev görür. Bu aktivitelere meydan okuma denir ve her meydan okuma bütün öğrenciler tarafından ele alınır. Bunlar öğrencinin, öğretmenin yazdığı talimatları içeren bir sayfayı izleyerek oynaması gereken bir mini oyuna sahip olabilirler. Hâlihazırda proje ekibi yazılımı ortak ülkelerde test etmekle meşguldürler.

Proje Yaygınlaştırma Aktiviteleri

Ortaklar Coding4Girls projesini yaygınlaştırmak ve tanıtmak için çok dilli broşürler, posterler, makaleler, afişler gibi çeşitli materyaller hazırlayarak etkinliklere katıldı.

- Tesalya Üniversitesi (Yunanistan) 27-29 Kasım 2019 tarihlerinde Berlin'de (Almanya) düzenlenen Online Educa Berlin sırasında projeyi sundu.
- Ljubljana Üniversitesi (Slovenya) 23-24 Ekim 2019 tarihleri arasında Slovenya'nın Laško şehrinde düzenlenen 5. Bilim Öğretmenleri Konferansı NAK 2019'a katıldı.
- EU-Track (İtalya) 11 Ekim'de Terracina'daki "Don Adriano Bragazzi" okulunda düzenlenen ErasmusDays 2019 sırasında ilk sonuçları sundu.
- UNIRI'den Coding4Girls proje ekibinin üyeleri, 3 - 4 Ekim tarihleri arasında Danimarka'nın Odense kentinde düzenlenen 13. Avrupa Oyunlara Dayalı Öğrenme Konferansı'na (ECGBL 2019) katıldı.
- UNIRI, 1 - 7 Eylül 2019 tarihleri arasında Hırvatistan'ın Jelsa kentinde düzenlenen DAAD Çalıştay'ında projenin amaçlarını ve faaliyetlerini sundu.

Daha fazla bilgi için:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine desteği, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan bu içeriği onayladığı anlamına gelmemektedir ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.