



CODING4GIRLS

Бюлетин

4

Декември, 2020

Проектът Coding4Girls

Проектът Coding4Girls се финансира от програмата Еразъм+ по Ключово действие 2: „Сътрудничество за иновации и обмен на добри практики” и има за цел преди всичко да преодолее разликата между участието на мъжете и жените в образованието и кариерата в сферата на компютърните науки, като въведе по-атрактивни методи за обучение за млади хора.

За целта проектът въведе иновативна методологична рамка за обучение и за изграждане на умения за програмиране чрез учебно съдържание и учебни дейности, базирани на интегрирането на методологиите за проектно мислене и подхода на сериозната игра.

Финализирайки първата интелектуална продукция на проекта „Методологична рамка на обучението“, екипът създаде учебна среда, включваща две платформи, една за учители и една за ученици, за развитие на умения за програмиране сред момичета и момчета чрез сериозни игри.

Проектните задачи бяха разпределени въз основа на професионалната експертиза на партньорите, за да се подготвят всички материали за стартиране на процеса на валидиране на инструментите на проекта и предложената методология за работа на учители от основно и средно училище с 10-16 годишни ученици от Словения, България, Хърватия, Гърция, Италия, Португалия и Турция.

Оценка на резултатите

Дейностите по валидиране и оценяване целят да гарантират, че предложената рамка отговаря на нуждите на идентифицираните целеви групи и че тя е ефективна, приложима на практика и съответства на изискванията на процеса на обучение.

Тези цели се постигат чрез тестови сесии, организирани от партньорите във всяка участваща държава: Словения, Гърция, Италия, Хърватия, България, Португалия и Турция.



Дейностите по проекта започнаха през февруари 2020 г. с 10-16 годишни ученици от прогимназиален и гимназиален етап.

Дейностите по оценката на проекта бяха осъществени присъствено или онлайн (когато това се изискваше от епидемичната обстановка), чрез събиране на данни с помощта на качествени и количествени методи за изследване, като се използваша предварителна анкета, последваща анкета и коментари на учениците.



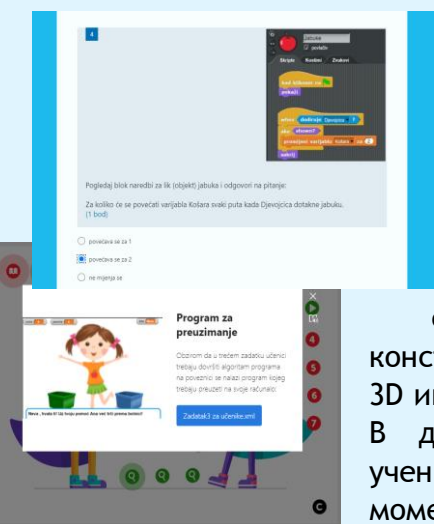
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Учениците бяха помолени да предоставят своите коментари относно цялостната организация, затруднения или проблеми при усвояването на знания, както и възгледите им за това как да подобрят методологията, инструментите и съдържанието на C4G.

Що се отнася до общата организация и как учениците възприемат проекта като цяло, те работиха с интерес и ентузиазъм по възложените им задачи, по-специално за изпълнението на учебните сценарии, предоставени им чрез уебсайта Game Environment. От тях се изискваше да овладеят, както по-елементарни инструменти, така и предизвикателства за по-напреднали, за да разберат и усвоят понятия, като loop, events, conditions и operations.



Трудностите при усвояването могат да бъдат преодолени чрез предварително обяснение от учителя и/или чрез спазване на „Инструкция за ученика“, изготвена от екипа на проекта.

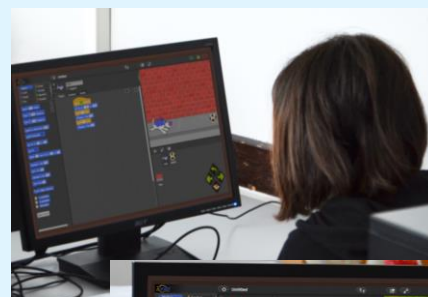
По отношение на методологията, инструментите и съдържанието, проектът C4G дава възможност на учениците да научат повече за кодирането и програмирането чрез разработване на нови идеи със своите връстници, участие в създаването на програмни конструкции и по-добро разбиране на функционалностите на 3D игрите.

В допълнение към положителния опит в обучението, учениците искаха повече игри, налични в 3D среда. В момента има единадесет сериозни игри.

Особено за някои ученици от средното училище на възраст 14-16 години графиката може да бъде подобрена и сценариите за обучение трябва да бъдат по-сложни.

Накратко, когато се анализират общите резултати от експериментите, получената обратна връзка показва, че ранната намеса, несъмнено, може да намали разликата между участието на мъжете и жените в образованието по компютърни науки и свързаните с тях професии.

Това ще направи възможно в бъдеще да се забележи нарастваща тенденция в полза на жените, като направи ИТ по-достъпни за всички. Това също ще насърчи по-добро насочване на целите, по-добро възприемане на ролите и професионалната кариера.



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.

Събития с мултиплициращ ефект за проекта

Екипът на проекта Coding4Girls организира мултиплициращи събития присъствено или онлайн (поради епидемичната обстановка) в Словения, Италия, Гърция, България, Хърватия, Португалия и Турция.

По време на тези събития екипът на проекта популяризира получените резултати, за да улесни неговото възприемане от сектора на целевите заинтересовани страни в училищното образование. По-конкретно бяха представени учебните сценарии, платформата на учителите, игровата среда на учениците, както и постигнатите резултати.

Целевата аудитория бяха учители, преподаватели във висшето образование, специалисти в областта на образованието, изследователи, създатели на образователни политики и широката общественост. Тези събития бяха популяризирани чрез прессъобщения, Facebook страница, организационни портали и други канали.



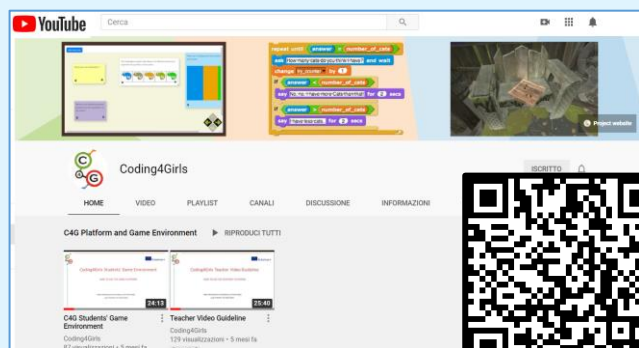
Видео ръководства за учители и ученици в YouTube

Каналът Coding4Girls в YouTube предоставя на учителите и всички заинтересовани лица насоките, описващи как да използвате платформата за учители и игровата среда за ученици във видео на английски език със субтитри на български, хърватски, италиански, португалски, турски и словенски.

Освен това, този канал съдържа обучителни видеоклипове за 22-те сценария за обучение на различни нива, от *основно до напреднали*, създадени с помощта на Snap! платформата.

Тези сценарии представят:

- Общата образователна цел на съответната учебна дейност;
- Концепции, обхванати от учебната дейност;
- Специфични учебни цели;
- Очаквани резултати от обучението;
- Използване стъпка по стъпка на подхода за обучение, основан на игровия дизайн CODING4GIRLS;
- Методи за оценка за оценка на разработените знания;
- Въпроси за инициране на дискусия между учащите се в контекста на колективното сътрудничество.



More information:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls



Сценариите за обучение са на разположение на английски и на езиците на всички партньори по проекта: български, хърватски, италиански, португалски, турски и словенски.

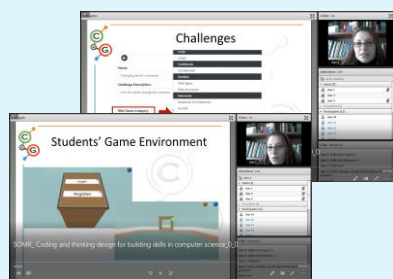
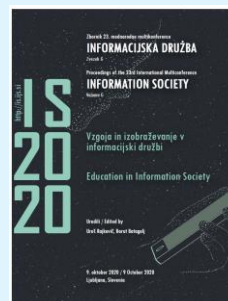
Разпространение на резултатите от проекта

За разпространение и популяризиране на проекта Coding4Girls, партньорите участваха в няколко национални и международни събития и подготвиха документи, плакати, многоезични брошури и банери.



Университетът в Любляна (Словения) участва на 43-та Международна конвенция за информационни и комуникационни технологии, електроника и микроелектроника - MIPRO 2020 на 28 септември 2020 г. (виртуална) и представи доклад, озаглавен „Изучаване на програмиране за момичета, основано на проектирането на игри“.

Университетът в Любляна (Словения) участва в 23-тата Международна мултиконференция - Информационно общество 2020 от 5 до 9 октомври 2020 г. (виртуална) и представи доклад „Преподаване на програмиране чрез проектирането на игри“.



EU-Track (Италия) организира онлайн събитието „Проектно програмиране и мислене за изграждане на умения в компютърните науки“ по време на кампанията за откриване на STEM 2020, на 16 април.

Университетът в Риека участва в 14-та международна конференция за електронно обучение, която се проведе онлайн от 21 до 25 юли 2020 г. и представи доклад „Преподаване на умения за програмиране на момичета“.



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.