



CODING4GIRLS

Newsletter

4

Δεκέμβριος, 2020

Coding4Girls project

Το έργο Coding4Girls χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ στο πλαίσιο της Βασικής Δράσης 2: Συνεργασία για την καινοτομία και την ανταλλαγή ορθών πρακτικών και στοχεύει, πρώτα απ' όλα, να ξεπεράσει το χάσμα μεταξύ της συμμετοχής ανδρών και γυναικών στην εκπαίδευση στην επιστήμη των υπολογιστών και σταδιοδρομία, εισάγοντας πιο ελκυστική μάθηση μέθοδοι για νέους.

Για να γίνει αυτό, το έργο εισήγαγε ένα καινοτόμο μεθοδολογικό πλαίσιο μάθησης για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού μέσω του περιεχομένου εκπαιδευτικής υποστήριξης και των δραστηριοτήτων μάθησης που βασίζονται στην ολοκλήρωση των μεθοδολογιών σχεδιαστικής σκέψης και της σοβαρής προσέγγισης παιχνιδιών.

Αφού ολοκληρώθηκε το πρώτο παραδοτέο του έργου, «Μεθοδολογικό πλαίσιο μάθησης», η ομάδα έχει δημιουργήσει ένα μαθησιακό περιβάλλον που περιλαμβάνει δύο πλατφόρμες, μία για εκπαιδευτικούς και μία για μαθητές για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού μεταξύ κοριτσιών και αγοριών μέσω σοβαρών παιχνιδιών.

Ταυτόχρονα, η κοινοπραξία, προετοίμασε όλο το υλικό για να ξεκινήσει η διαδικασία επικύρωσης των εργαλείων του έργου και η προτεινόμενη μεθοδολογία με εκπαιδευτικούς δημοτικού και γυμνασίου και με μαθητές 10-16 ετών που προέρχονται από Σλοβενία, Βουλγαρία, Κροατία, Ελλάδα, Ιταλία, Πορτογαλία και Τουρκία.

Αποτελέσματα αξιολόγησης

Οι δραστηριότητες επικύρωσης και αξιολόγησης αποσκοπούσαν στο να διασφαλιστεί ότι το προτεινόμενο πλαίσιο ανταποκρίνεται στις ανάγκες των αναγνωρισμένων ομάδων-στόχων όσον αφορά τις μαθησιακές ανάγκες, την αποδοχή, τη χρηστικότητα και την αποτελεσματικότητα.



Αυτοί οι στόχοι επιτεύχθηκαν μέσω δοκιμών που διοργανώθηκαν από τους εταίρους σε κάθε εμπλεκόμενη χώρα: Σλοβενία, Ελλάδα, Ιταλία, Κροατία, Βουλγαρία, Πορτογαλία και Τουρκία.

Όλες οι δραστηριότητες ξεκίνησαν τον Φεβρουάριο του 2020 με μαθητές ηλικίας 10-16 ετών από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Αυτές οι δραστηριότητες αξιολόγησης υλοποιήθηκαν πρόσωπο με πρόσωπο ή διαδικτυακά (λόγω περιορισμών covid), συλλέγοντας δεδομένα χρησιμοποιώντας ποιοτικές και ποσοτικές μεθόδους έρευνας χρησιμοποιώντας προκαταρκτικό ερωτηματολόγιο, ερωτηματολόγιο παρακολούθησης και σχόλια μαθητών.



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



Ζητήθηκε από τους μαθητές να υποβάλουν τα σχόλιά τους σχετικά με τη συνολική οργάνωση και τις αντιλήψεις τους, τις μαθησιακές δυσκολίες ή τα προβλήματα και τις απόψεις για το πώς να βελτιώσουν τη μεθοδολογία, τα εργαλεία και το περιεχόμενο του C4G.



Όσον αφορά τη γενική οργάνωση και αντίληψη των μαθητών, συμμετείχαν πλήρως στα καθήκοντα που τους είχαν ανατεθεί, ιδίως για την εφαρμογή των σεναρίων μάθησης που διατέθηκαν στους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας Game Environment. Ήταν υποχρεωμένοι να κυριαρχήσουν στις απλούστερες και πιο προηγμένες προκλήσεις προκειμένου να κατανοήσουν και να μάθουν τα χαρακτηριστικά κωδικοποίησης όπως βρόχος, συνθήκες και λειτουργίες.

Οι μαθησιακές δυσκολίες θα μπορούσαν να ξεπεραστούν με μια αρχική εισαγωγή από τους δασκάλους ή/και τους εκπαιδευτικούς ή ακολουθώντας τις "οδηγίες για τους μαθητές" που ετοίμασε η ομάδα του έργου.

Όσον αφορά τη μεθοδολογία, τα εργαλεία και το περιεχόμενο, το έργο C4G επέτρεψε στους μαθητές να μάθουν περισσότερα σχετικά με την κωδικοποίηση και τον προγραμματισμό αναπτύσσοντας νέες ιδέες με τους συναδέλφους τους, συμμετέχοντας στη δημιουργία ακολουθιών προγραμματισμού και κατανοώντας καλύτερα τις λειτουργίες των τρισδιάστατων παιχνιδιών.

Εκτός από τη θετική μαθησιακή εμπειρία, οι μαθητές ήθελαν περισσότερα παιχνίδια διαθέσιμα στο περιβάλλον 3D. Υπάρχουν επί του παρόντος έντεκα σοβαρά παιχνίδια.

Ειδικά για μερικούς μαθητές δευτεροβάθμιας ηλικίας 14-16 ετών (δεύτερος κύκλος) τα μπορούσαν να βελτιωθούν και τα σεναρία πρέπει να είναι πιο περίπλοκα.

Εν ολίγοις, κατά την ανάλυση των συνολικών αποτελεσμάτων των πειραμάτων, τα σχόλια ελήφθησαν δείχνουν ότι η έγκαιρη παρέμβαση αναμφίβολα να μειώσει το χάσμα μεταξύ της συμμετοχής ανδρών και γυναικών στην εκπαίδευση πληροφορικής και σε συναφή επαγγέλματα.

Αυτό θα επιτρέψει στο μέλλον να δούμε μια αυξανόμενη τάση υπέρ των γυναικών καθιστώντας την ΤΠΕ πιο προσιτή σε όλους. Αυτό θα ενθαρρύνει επίσης την καλύτερη στόχευση των στόχων, την καλύτερη αντίληψη των ρόλων και της επαγγελματικής σταδιοδρομίας.



εκπαίδευσης
γραφικά θα
μάθησης θα



που
μπορεί

More information:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls

Εκδηλώσεις πολλαπλασιασμού

Η ομάδα του έργου Coding4Girls διοργάνωσε πολλαπλασιαστικές εκδηλώσεις πρόσωπο με πρόσωπο ή διαδικτυακά (λόγω covid) στη Σλοβενία, την Ιταλία, την Ελλάδα, τη Βουλγαρία, την Κροατία, την Πορτογαλία και την Τουρκία.

Κατά τη διάρκεια αυτών των εκδηλώσεων, η ομάδα του έργου προώθησε τα αποτελέσματα του έργου για τη διευκόλυνση χρήσης από τον ενδιαφερόμενο τομέα της σχολικής εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, παρουσιάστηκαν τα σενάρια μάθησης, η πλατφόρμα των εκπαιδευτικών, το περιβάλλον παιχνιδιού των μαθητών, καθώς και τα επιτευχθέντα αποτελέσματα.

Το κοινό-στόχος ήταν καθηγητές σχολείων, καθηγητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, επαγγελματίες της εκπαίδευσης, ερευνητές, εκπαιδευτικοί φορείς χάραξης πολιτικής και το ευρύ κοινό. Αυτές οι εκδηλώσεις προωθήθηκαν μέσω δελτίων τύπου, Facebook και άλλων καναλιών με τα αποτελέσματα της εκδήλωσης.



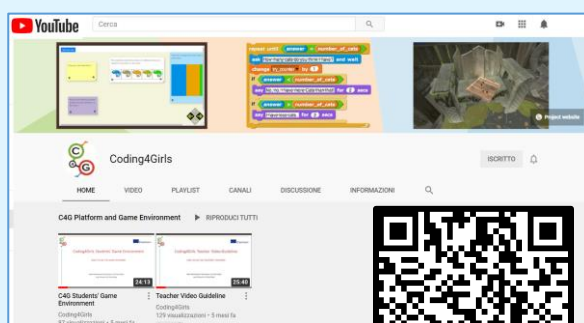
Οδηγός βίντεο για δασκάλους και μαθητές στο κανάλι YouTube

Το YouTube κανάλι Coding4Girls παρέχει στους εκπαιδευτικούς και σε όλα τα ενδιαφερόμενα άτομα, βίντεο με οδηγίες που περιγράφουν πώς να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα των εκπαιδευτικών και το περιβάλλον παιχνιδιού των μαθητών στα αγγλικά, με διαφορετικούς υπότιτλους στα βουλγαρικά, κροατικά, ιταλικά, πορτογαλικά, τουρκικά και σλοβενικά.

Επιπλέον, περιέχει τα εκπαιδευτικά βίντεο για τα 22 σενάρια μάθησης με διαφορετικά επίπεδα από το βασικό έως το προηγούμενο για πιο ικανούς μαθητές που έχουν σχεδιαστεί χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα Snap!.

Αυτά τα σενάρια μάθησης παρουσιάζουν:

- Συνολικός εκπαιδευτικός στόχος της αντίστοιχης μαθησιακής δραστηριότητας.
- Έννοιες που καλύπτονται από τη μαθησιακή δραστηριότητα.
- Ειδικοί μαθησιακοί στόχοι.
- Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα.
- Βαθμιαία χρήση της προσέγγισης μάθησης με βάση το σχεδιασμό παιχνιδιών CODING4GIRLS.
- Μέθοδοι αξιολόγησης για την αξιολόγηση των γνώσεων που αναπτύχθηκαν.
- Ερωτήσεις για την έναρξη συζήτησης μεταξύ των μαθητών στο πλαίσιο της συνεργασίας στην τάξη.



More information:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls



Τα σενάρια μάθησης είναι διαθέσιμα στα Αγγλικά και στις γλώσσες όλων των εταίρων του έργου: Βουλγαρικά, Κροατικά, Ιταλικά, Ελληνικά, Πορτογαλικά, Τουρκικά και Σλοβενικά

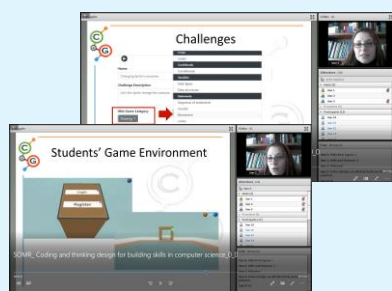
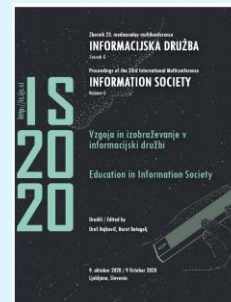
Διάδοση των αποτελεσμάτων του έργου

Για τη διάδοση και την προώθηση του έργου Coding4Girls, οι εταίροι συμμετείχαν σε διάφορες εθνικές και διεθνείς εκδηλώσεις και ετοίμασαν έγγραφα, αφίσες και φυλλάδια.



Το University of Ljubljana (Σλοβενία) συμμετείχε στο 43ο Διεθνές Συνέδριο Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών, Ηλεκτρονικής και Μικροηλεκτρονικής - MIPRO 2020 στις 28 Σεπτεμβρίου 2020 (εικονικά) και παρουσίασε μια εργασία με τίτλο «*Εκμάθηση προγραμματισμού παιχνιδιών με βάση το σχεδιασμό παιχνιδιών για κορίτσια*».

Το University of Ljubljana (Σλοβενία) συμμετείχε στην 23η Διεθνή Πολυδιάσκηψη - Κοινωνία της Πληροφορίας 2020 από τις 5 έως τις 9 Οκτωβρίου 2020 (εικονικά) και παρουσίασε μια εργασία «*Διδασκαλία προγραμματισμού μέσω σχεδιασμού παιχνιδιών*».



Το EU-Track (Ιταλία) διοργάνωσε την online εκδήλωση «*Προγραμματισμός και σχεδιαστική σκέψη για την ανάπτυξη δεξιοτήτων στην επιστήμη των υπολογιστών*» κατά τη διάρκεια της εκστρατείας STEM Discovery 2020, στις 16 Απριλίου.

Το University of Rijeka συμμετείχε στο 14ο Διεθνές Συνέδριο για την ηλεκτρονική μάθηση που πραγματοποιήθηκε στο διαδίκτυο από τις 21 έως τις 25 Ιουλίου 2020 και παρουσίασε μια εργασία με τίτλο «*Διδασκαλία προγραμματισμού στα κορίτσια*».



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.