



CODING4GIRLS

Novosti

4

Prosinac, 2020

Coding4Girls projekt

Projekt Coding4Girls sufinanciran je Erasmus+ programom u okviru Ključne aktivnosti 2, Strateška partnerstva za područje općeg obrazovanja te mu je glavni cilj prevladati razlike između sudjelovanja muškaraca i žena u obrazovanju za računalne znanosti i informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) te u odabiru zanimanja iz ovih područja, uvođenjem atraktivnijih metoda učenja i poučavanja za mlade.

Kako bi se to postiglo, projekt uvodi inovativni metodološki okvir učenja za razvoj vještina programiranja pomoću obrazovnih sadržaja za nastavnike i aktivnosti temeljenih na pristupu design thinking i primjeni obrazovnih igara.

Po završetku prvog intelektualnog rezultata projekta „Metodološki okvir za učenje“, projektni tim je izradio okolinu za stjecanje vještina programiranja putem obrazovnih igara zanimljivih za djevojčice i dječake koja uključuje dvije platforme, za učitelje i za učenike.

Istovremeno, konzorcij je na temelju raspodjele projektnih zadataka i stručnosti pojedinih partnera pripremio sve materijale za proces vrednovanja izrađenih alata i predložene metodologije u koji će biti uključeni učitelji iz osnovnih i srednjih škola i njihovi učenici, uzrasta 10 do 16 godina, iz Slovenije, Bugarske, Hrvatske, Grčke, Italije, Portugala i Turske.

Rezultati vrednovanja

Aktivnosti provjere valjanosti i evaluacije imale su za cilj osigurati da predloženi okvir udovoljava potrebama identificiranih ciljnih skupina u smislu relevantnosti za potrebe učenja, prihvaćanja, upotrebljivosti i učinkovitosti.

Ovi ciljevi ostvareni su kroz testiranja koja su organizirana u zemljama partnerskih institucija: Sloveniji, Grčkoj, Italiji, Hrvatskoj, Bugarskoj, Portugalu i Turskoj.

Sve aktivnosti započele su u veljači 2020. godine s učenicima u osnovnim i srednjim školama uzrasta od 10-16 godina.

Spomenute evaluacijske aktivnosti provodile su se izravno ili *online* (kada je to bilo potrebno zbog ograničenja uslijed covid pandemije), prikupljanjem podataka pomoću kvalitativnih i kvantitativnih metoda istraživanja - korištenjem preliminarnog upitnika, upitnika za praćenje i komentara učenika.



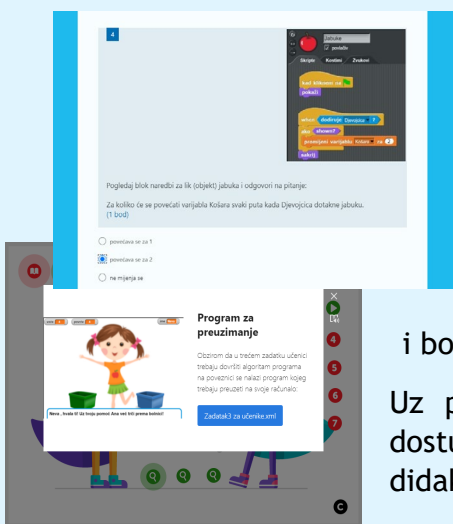
Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+



Od učenika se tražilo da daju svoje komentare u vezi s cjelokupnom organizacijom i o njihovim percepcijama, poteškoćama ili problemima u učenju te stavovima o tome kako poboljšati C4G metodologiju, alate i sadržaje.



Što se tiče opće organizacije i percepcije učenika, oni su u potpunosti bili uključeni u zadatke koji su im dodijeljeni, posebno za provedbu scenarija učenja koji su učenicima dostupni putem web stranice "Game Environment". Učenici su trebali savladati jednostavnije i naprednije izazove kako bi razumjeli i naučili značajke kodiranja kao što su petlja, događaji, uvjeti i operacije.



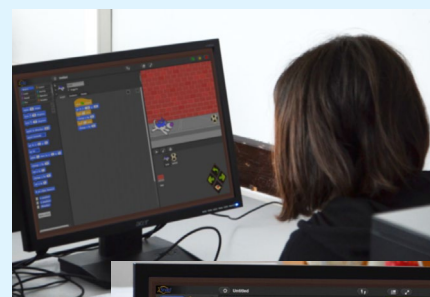
Teškoće u učenju mogu se prevladati početnim uvođenjem od strane učitelja ili slijeđenjem "uputa za učenike" koje je pripremio projektni tim.

U pogledu metodologije, alata i sadržaja, projekt C4G omogućio je studentima da nauče više o kodiranju i programiranju razvijajući nove ideje sa svojim vršnjacima, sudjelujući u stvaranju programskih sekvenci i boljem razumijevanju funkcionalnosti 3D igara.

Uz pozitivno iskustvo učenja, studenti su željeli više igara dostupnih u 3D okruženju. Trenutno postoji jedanaest didaktičkih igara.

Posebice je dio srednjoškolaca u dobi od 14-16 godina istakao kako bi se grafika mogla poboljšati i kako bi scenariji učenja trebali biti složeniji.

Ukratko, kada se analiziraju ukupni rezultati eksperimenata, primljene povratne informacije pokazuju da rana intervencija nesumnjivo može smanjiti jaz između muškog i ženskog sudjelovanja u obrazovanju za informatičare i srodna zanimanja.



To će u budućnosti omogućiti da se pokaže rastući trend u korist zapošljavanje žena u području IT, čineći takva zanimanja dostupnija svima.



Više informacija:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Događanja s multiplicirajućim učinkom

Projektini tim Coding4Girls organizirao je događanja uživo ili *online* (zbog covid pandemije) u Sloveniji, Italiji, Grčkoj, Bugarskoj, Hrvatskoj, Portugalu i Turskoj.

Tijekom tih događanja projektini tim je promovirao ciljeve i rezultate projekta kako bi omogućio prihvaćanje od strane ciljnih dionika iz područja obrazovanja. Naglasak je bio na predstavljanju scenarija učenja, platforme za učitelje, okruženja igre za učenike, kao i postignutih rezultata.



Ciljana publika bili su učitelji u školama, sveučilišni profesori, obrazovni stručnjaci, istraživači, donositelji obrazovnih politika i šira javnost. Ti su događaji promovirani putem priopćenja za javnost, Facebook stranice, portala i drugih kanala.

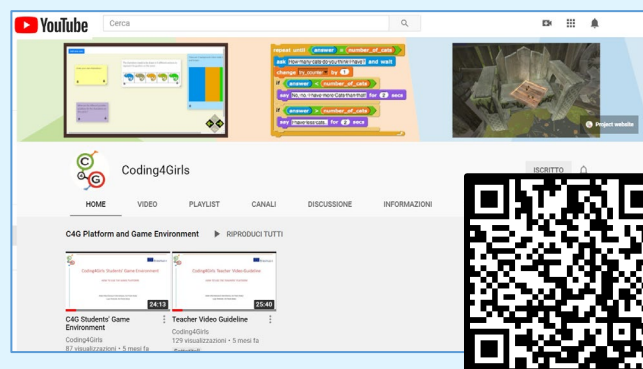
Video vodič za učitelje i učenike na YouTube kanalu

[YouTube kanal Coding4Girls](#) pruža nastavnicima i svim zainteresiranim video sa smjernicama koje opisuju kako koristiti platformu za učitelje i okruženje igre za učenike na engleskom jeziku, s odabirom titlova na bugarskom, hrvatskom, talijanskom, portugalskom, turskom i slovenskom jeziku.

Dodatno, sadrži video zapise s uputama za 22 scenarija učenja dizajnirana pomoću Snap! platforme i podijeljena na one osnovne razine i one napredne namijenjene za učenike s više predznanja.

Scenariji učenja uključuju:

- Opći obrazovni cilj za aktivnost učenja
- Pojmove obuhvaćene aktivnošću učenja
- Specifične odgojno-obrazovne ciljeve
- Očekivane ishode učenja
- Opis koraka potrebnih za realizaciju Coding4Girls pristupa učenju temeljenog na dizajnu igara
- Metode ocjenjivanja za vrednovanje usvojenog znanja
- Pitanja za poticanje diskusije među učenicima prilikom suradnje u razredu.



Više informacija:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls



Scenariji učenja dostupni su na engleskom i na jezicima svih projektnih partnera: bugarskom, hrvatskom, talijanskom, portugalskom, turskom i slovenskom.

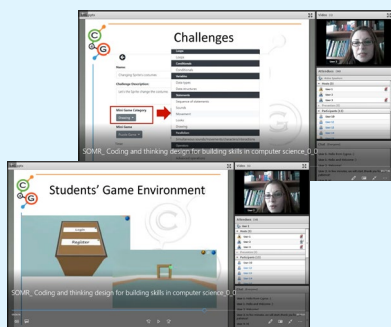
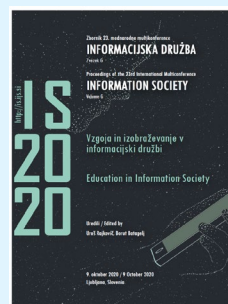
Diseminacija rezultata projekta

Kako bi diseminirali i promovirali projekt Coding4Girls, partneri su sudjelovali u više nacionalnih i međunarodnih događaja i pripremili radove, plakate, višejezične letke i natpise.



Sveučilište u Ljubljani (Slovenija) sudjelovalo je 28. rujna 2020. godine na 43. međunarodnom virtualnom skupu *MIPRO 2020 s online* prezentacijom rada pod naslovom “*Game design based learning of programming for girls*”.

Sveučilište u Ljubljani (Slovenija) sudjelovalo je na 23. međunarodnoj virtualnoj konferenciji *Information Society 2020* od 5. do 9. listopada 2020. godine i *online* prezentiralo rad “*Teaching programming through game design*”.



EU-Track (Italija) organizirao je 16. travnja 2020. godine *online* događanje “*Coding and thinking design for building skills in computer science*” tijekom 2020 *STEM Discovery Campaign*.

Sveučilište u Rijeci (Hrvatska) sudjelovalo je na 14. međunarodnoj virtualnoj konferenciji *e-Learning 2020* održanoj od 21. do 25. srpnja 2020. godine i *online* prezentiralo rad “*Teaching programming skills to girls*”.



Više informacija:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

Ova publikacija je ostvarena uz financijsku potporu Europske komisije. Publikacija odražava isključivo stajalište autora publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.