



CODING4GIRLS

Newsletter

4

Dezembro, 2020

Projecto Coding4Girls

O projeto Coding4Girls, financiado pelo Programa Erasmus+, visa ultrapassar a disparidade entre a participação masculina e feminina, ao nível escolar e profissional, no campo da Informática, através da introdução de métodos de aprendizagem mais atrativos para os jovens.

Com esse objetivo, o projeto introduziu um Quadro de Aprendizagem Metodológica inovador, cujo intuito é desenvolver habilidades de programação através de um conteúdo de apoio didático e de atividades de aprendizagem, baseadas na integração das metodologias de "design thinking" e abordagem por jogos sérios.

Após o final do primeiro resultado esperado do projeto, o "Quadro de Aprendizagem Metodológica", a equipa produziu um ambiente de aprendizagem virtual, que inclui duas plataformas online, uma para os formadores e outra na qual os estudantes, rapazes ou raparigas, podem desenvolver as suas capacidades de programação.

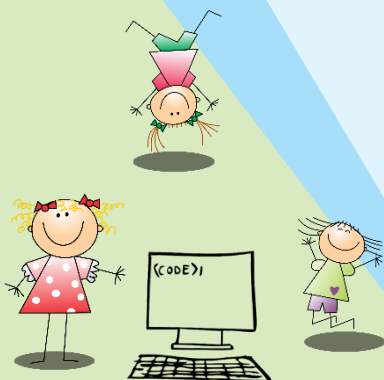
Ao mesmo tempo, o Consórcio preparou os materiais necessários para dar-se início ao processo de validação das ferramentas do projeto e das metodologias propostas, com formadores da escola primária e secundária, e com alunos entre 10 e 16 anos de idade vindos da Eslovênia, Bulgária, Croácia, Grécia, Itália, Portugal e Turquia..

Resultado das Avaliações

A avaliação das atividades teve como objetivo confirmar se o quadro proposto assegura as necessidades identificadas deste grupo alvo, nos termos de relevância das necessidades de aprendizagem, aceitação, utilidade e efetividade. Esses objetivos foram alcançados através de sessões testes organizadas pelos parceiros em cada país envolvido: Eslovênia, Grécia, Itália, Croácia, Bulgária, Portugal e Turquia.



As atividades começaram em Fevereiro de 2020 com os estudantes de 10 a 16 anos de idade do ensino secundário. Essas atividades de avaliação foram implementadas presencialmente e online (quando requerido devido às restrições do COVID-19), e recolheram dados quantitativos e qualitativos através de questionários, observações e entrevistas.



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



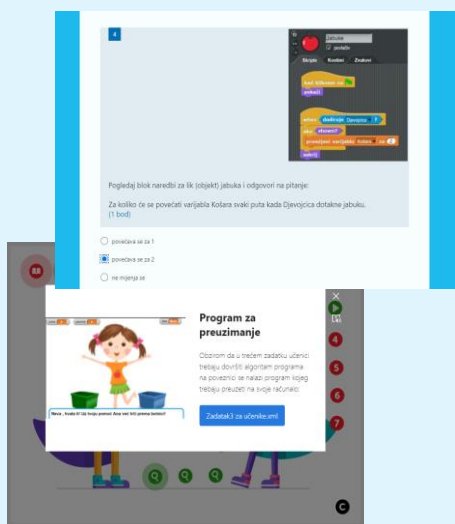


Foi pedido aos estudantes que fizessem comentários acerca da organização geral do projeto, dificuldades de aprendizagem ou problemas, e de como melhorar o C4G, a sua metodologia, ferramentas e conteúdos.

Os alunos envolveram-se completamente nas tarefas que lhes foram dadas, particularmente na implementação dos cenários de aprendizagem disponibilizados, aprendendo recursos de codificação, como variáveis, operadores, ciclos, eventos, instruções condicionais e operações.



As dificuldades de aprendizagem foram superadas através de uma apresentação inicial feita pelos professores e/ou educadores ou seguindo o documento intitulado "instruções para os estudantes" preparado pela equipa do projeto.



Em termos de metodologias, ferramentas e conteúdo, o projeto C4G possibilitou que os estudantes aprendessem sobre codificação e programação ao desenvolver novas ideias com seus colegas, participando na criação de sequências de programação, e desenvolvessem um melhor entendimento das funcionalidades de jogos 3D.

Além dessa experiência positiva de aprendizagem, os estudantes desenvolveram um maior interesse por jogos com a funcionalidade 3D. No momento estão disponíveis onze atividades.

Quando analisados os resultados gerais, o feedback recebido mostra que uma intervenção prévia pode, sem dúvida alguma, reduzir a disparidade entre a participação feminina e masculina nas Ciências da Computação ao nível escolar e profissional.



Isso possibilitará que, no futuro, vejamos um aumento na tendência a favor das mulheres, tornando a TI mais acessível a todos. Isso também irá encorajar um melhor direcionamento aos objetivos, e uma melhor percepção dos papéis sociais e carreiras profissionais.



Mais informação:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Eventos Multiplicadores

A equipa do projeto Coding4Girls organizou eventos de disseminação presenciais e online (devido às restrições do COVID-19) na Eslovénia, Itália, Grécia, Bulgária, Croácia, Portugal e Turquia.

Foram apresentados os cenários de aprendizagem, a plataforma dos educadores, e o ambiente de jogos dos estudantes, assim como os resultados alcançados.

O grupo alvo foi composto por professores escolares, professores do ensino superior, profissionais da educação, pesquisadores, profissionais de políticas públicas no setor da educação, e público em geral. Esses eventos foram promovidos através de publicações e divulgações na imprensa, nas páginas no Facebook, nos portais organizacionais, entre outros canais de disseminação.

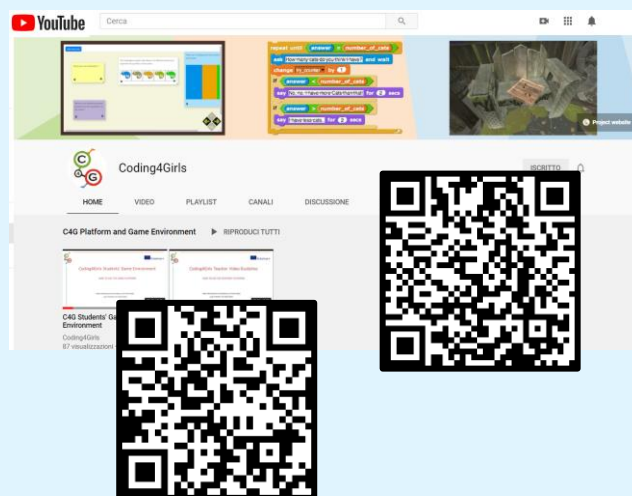


Vídeo Tutoriais para professores e alunos no Youtube

O canal YouTube do projecto Coding4Girls disponibiliza aos professores e aos interessados tutoriais que descrevem como usar a plataforma dos educadores e o ambiente virtual de jogos para os alunos. Os vídeos estão em inglês com legendas em búlgaro, croata, italiano, português, turco, esloveno, e grego. Estão ainda disponibilizados vídeos com instruções para os 22 cenários de aprendizagem, utilizando a plataforma Snap!.

Cada cenário de aprendizagem apresenta:

- Objetivo geral e específicos de aprendizagem da atividade correspondente;
- Conceitos abrangidos pela atividade;
- Explicação passo a passo de como usar a abordagem de ensino baseada em design de jogos CODING4GIRLS;
- Métodos de avaliação para avaliar os conhecimentos desenvolvidos;
- Perguntas para discutir com os alunos em sala de aula.



Mais informação:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.



Os cenários de aprendizagem estão disponíveis em Inglês e nas línguas nacionais dos países dos parceiros envolvidos: Búlgaro, Croata, Italiano, Português, Turco, Esloveno, e Grego.

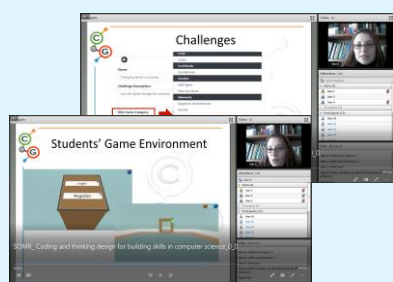
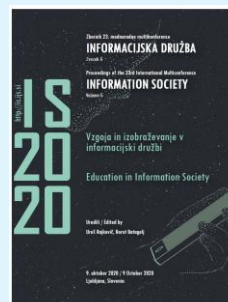
Disseminação dos Resultados do Projeto

Para disseminar e promover o projeto Coding4Girls project, os parceiros participaram em diversos eventos nacionais e internacionais, prepararam documentos, posters, flyers e banners em diferentes línguas.



Universidade de Ljubljana participou na 43ª Convenção Internacional de Informação, Tecnologias da Comunicação, Eletrônica e Microeletrônica - MIPRO 2020 on September 28th, 2020 (virtual) e apresentou um trabalho intitulado "Aprendizagem de programação para raparigas baseada no design de jogos".

Universidade de Ljubljana participou na 23ª Multiconferência Internacional - Sociedade da Informação 2020 de 5 a 9 de Outubro de 2020 (virtual) e apresentou um trabalho intitulado "Ensino de programação através do design de jogos".



EU-Track organizou o evento online "Codificação e Design Thinking no desenvolvimento de habilidades de Ciências de Computação" durante a STEM Discovery Campaign, no dia 16 de Abril de 2020.

Universidade de Rijeka participou na 14ª Conferência Internacional sobre e-Learning no dia 25 de julho de 2020 e apresentou um trabalho intitulado "O ensino de competências de programação para raparigas".



Mais informação:



www.coding4girls.eu



coding4girls2018@gmail.com



www.facebook.com/coding4girls

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.