



# CODING4GIRLS

Novosti

2

Kolovoz, 2019.

## Prvi rezultati projekta Coding4Girls

Cilj projekta Coding4Girls je uvođenje inovativnog metodološkog okvira učenja za razvoj vještina programiranja pomoću obrazovnih sadržaja za nastavnike i aktivnosti temeljenih na pristupu *design thinking* i primjeni obrazovnih igara. Kako bi se postigao taj cilj, planirana su tri intelektualna rezultata:

1. Metodološki okvir za učenje
2. Promicanje razvoja vještina programiranja među djevojčicama kroz obrazovne igre
3. Obrazovni sadržaji za nastavnike

Članovi projektnog tima su u razdoblju od rujna 2019. do svibnja 2019. provodili aktivnosti vezane za prvi intelektualni rezultat te je on završen. Aktivnosti su bile umjerene ka razvoju metodološkog okvira za poticanje učenja programiranja kod mladih u osnovnom i srednjem obrazovanju kojim će se uvažiti trenutni status u školama te pomoći u pokretanju inicijative za razvoj vještina programiranja povezujući ih s potrebama industrije. Izrađena su izvješća o sljedećim aktivnostima:

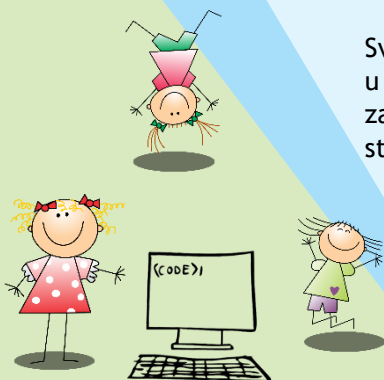
- ✓ identificirati dionike u osnovnim i srednjim školama
- ✓ identificirati trenutnu situaciju u školama
- ✓ dokumentirati informalne i neformalne prakse razvoja vještina programiranja izvan škola
- ✓ dokumentirati razinu primjene obrazovnih igara u kontekstu razvoja digitalnih vještina
- ✓ dokumentirati alate i usluge
- ✓ dokumentirati i analizirati očekivane ishode učenja
- ✓ analizirati potrebne vještine nastavnika
- ✓ izraditi metodološki okvir koji se temelji na pristupu *design thinking* i obrazovnim igrama

## Drugi projektni sastanak

Drugi projektni sastanak je održan na Sveučilištu u Ljubljani u Sloveniji 11. i 12. travnja 2019.

Cilj je bio dovršiti aktivnosti u okviru prvog intelektualnog rezultata "Metodološki okvir za učenje" te započeti s daljnjim projektnim aktivnostima, prvenstveno razvojem obrazovne igre za razvoj vještina programiranja.

Svi partneri su aktivno sudjelovali u skladu s raspodjelom projektnih zadataka te pridonijeli svojim stručnim znanjima.

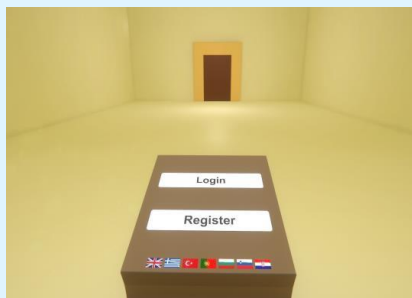


Sufinancirano sredstvima  
programa Europske unije  
Erasmus+





## Coding4Girls obrazovna igra



Nakon izrade prvog intelektualnog rezultata, započet je rad na obrazovnoj igri. Članovi projektnog tima sa Sveučilišta u Tesaliji, Grčka izradili su prvu verziju obrazovne igre za promicanje razvoja vještina programiranja među djevojčicama. Djevojčice (i dječaci) će se uključiti u aktivnosti učenja programiranja stvaranjem vlastitih obrazovnih igara. Pritom će im se predstaviti djelomično rješenje, a onda ih potaknuti da ga dovrše koristeći kodiranje pomoću blokova. Započet će se s jednostavnijim problemima, a naprednijima će biti dostupni složeniji izazovi. Sučelje igre bit će dostupno na svim jezicima partnera te na engleskom jeziku.

Obrazovni ciljevi Coding4Girls igre su:

1. Pripremiti mlade učenike za kasniji odabir karijera u područjima informatike i računarstva razvojem vještina programiranja.
2. Osposobiti učenike za primjenu novostečenog znanja iz programiranja u širem kontekstu učenja.
3. Izgraditi generičke kompetencije povezane s programiranjem, poput analitičkog i kritičkog razmišljanja.
4. Poticanje pozitivnog stava prema računalnim znanostima kod djevojčica i dječaka s ciljem promicanja odabira karijera u povezanim područjima.
5. Podići svijest o povezanosti IKT-a i stvarnog svijeta putem scenarija učenja koji prikazuju kako rješenja koja koriste IKT mogu poboljšati kvalitetu života.
6. Osnajziti učenike da poduzetnički razmišljaju pri rješavanju problema iz stvarnog života.



## Diseminacija

Osim web stranicom i na društvenim mrežama, partneri diseminiraju informacije o projektu i na različitim događajima među kojima su:

- edukacija za mobilnost u okviru Erasmus+ KA1 programa u Italiji
- međunarodna konferencija „The Future of Education“ u Italiji
- međunarodna konferencija „MIPRO“ u Hrvatskoj
- stručni skup za učitelje i nastavnike informatike/računalstva u Hrvatskoj
- prezentacija dionicima u Turskoj
- prezentacija na Sveučilištu u Rijeci
- događanje „Per una scuola innovativa e inclusiva: le opportunità in Erasmus+, nuova programmazione“ u Italiji

Pojedinosti o navedenim diseminacijskim aktivnostima se mogu pronaći na web stranici projekta: [www.coding4girls.eu](http://www.coding4girls.eu).

### Više informacija:



[www.coding4girls.eu](http://www.coding4girls.eu)



[coding4girls2018@gmail.com](mailto:coding4girls2018@gmail.com)



[www.facebook.com/coding4girls](https://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.