



CODING4GIRLS

Newsletter

3

Φεβρουάριος, 2020

Το έργο Coding4Girls

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.

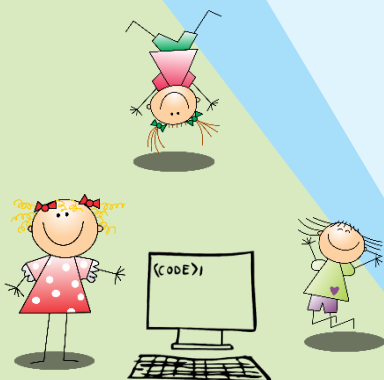
Ταυτόχρονα, η κοινοπραξία, προετοίμασε όλο το υλικό για να ξεκινήσει η διαδικασία επικύρωσης των εργαλείων του έργου και η προτεινόμενη μεθοδολογία με εκπαιδευτικούς δημοτικού και γυμνασίου και με μαθητές 10-16 ετών που προέρχονται από Σλοβενία, Βουλγαρία, Κροατία, Ελλάδα, Ιταλία, Πορτογαλία και Τουρκία.

Η Τρίτη συνάντηση

Η τρίτη συνάντηση του έργου οργανώθηκε στην Κωνσταντινούπολη της Τουρκίας από τον συνεργάτη T.C. Istanbul Valiligi - Τμήμα Ευρωπαϊκής Ένωσης και Εξωτερικών Υποθέσεων στην Κωνσταντινούπολη (Τουρκία) στις 14 και 15 Νοεμβρίου 2019.

Στόχος ήταν να συζητηθεί η φάση ανάπτυξης σχετικά με την πλατφόρμα εκπαιδευτικών και το περιβάλλον παιχνιδιού για τους μαθητές.

Επιπλέον, ξεκίνησαν να προετοιμάζονται οι μαθησιακές δραστηριότητες που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης στα εμπλεκόμενα σχολεία.



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



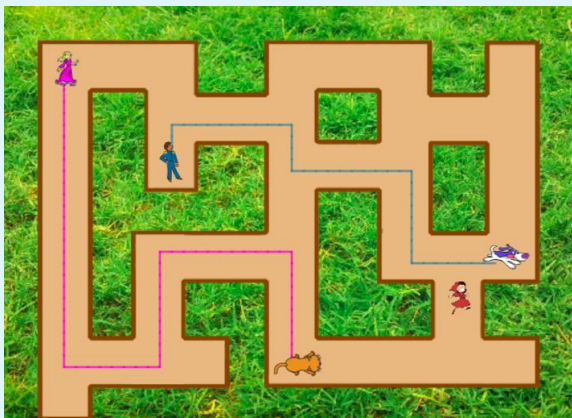
Σχεδιασμός των φύλλων εκμάθησης του C4G για τους δασκάλους

Για να βοηθήσουμε τους εκπαιδευτές να ενσωματώσουν το C4G στη διδασκαλία τους, έχουν προετοιμαστεί μαθησιακές δραστηριότητες: από βασικές με μία μόνο ιδέα προγραμματισμού έως πιο προηγμένες με πολλαπλές έννοιες προγραμματισμού.

Τα φύλλα ακολουθούν το σχεδιασμό μάθησης C4G και περιλαμβάνουν πληροφορίες για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα που θα αναπτυχθεί για τη δημιουργία δεξιοτήτων προγραμματισμού για κορίτσια και αγόρια, ως εξής:

```

če cenaJagode > denarnica
reci Nimašdovoljdenarja! za 5 sekund.
sicer
reci Odličnaizbira! za 2 sekund.
nastavi denarnica na denarnica - cenaJagode
spremeni spremenljivko zdravaHrana za 1
skrij
  
```



- Το γενικό εκπαιδευτικό στόχο της αντίστοιχης μάθησης
- Έννοιες που καλύπτονται από τη μαθησιακή δραστηριότητα
- Ειδικοί μαθησιακοί στόχοι
- Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα
- Βήμα προς βήμα 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.

Έχουν προετοιμαστεί 21 φύλλα εκμάθησης που αντιστοιχούν σε μαθησιακές δραστηριότητες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα σενάρια και τα παιχνίδια με την προτεινόμενη σειρά ή να τα επιλέξουν σύμφωνα με τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους. Τα φύλλα εκμάθησης καλύπτουν τόσο τη γενική λειτουργικότητα του προτεινόμενου σοβαρού παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των διαδικασιών αλληλεπίδρασης του χρήστη και της δημιουργίας ανατροφοδότησης, όσο και περιγραφές όλων των μαθησιακών δραστηριοτήτων που θα εφαρμοστούν στο προτεινόμενο σοβαρό παιχνίδι.

Τα φύλλα εκμάθησης είναι διαθέσιμα στα Αγγλικά καθώς και στις εθνικές γλώσσες των συνεργατών του έργου - Βουλγαρικά, Κροατικά, Ελληνικά, Ιταλικά, Πορτογαλικά, Σλοβενικά και Τουρκικά.

```

Sem med obalo in gozdom.
za vedno
če se dotika ?
reci Sončimse na plaži.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen
če se dotika ?
reci Kopam se v morju.
Preklopi na obleko kameleon_moder
če se dotika ?
reci Hladim se v senci dreves.
Preklopi na obleko kameleon_zelen
če se dotika ? in se dotika ?
reci Sem med morjem in obalo.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen_moder
če se dotika ? in se dotika ?
reci Sem med obalo in gozdom.
Preklopi na obleko kameleon_oranzen_zelen
  
```

More information:

www.coding4girls.eu

coding4girls2018@gmail.com

www.facebook.com/coding4girls



Το λογισμικό Coding4Girls

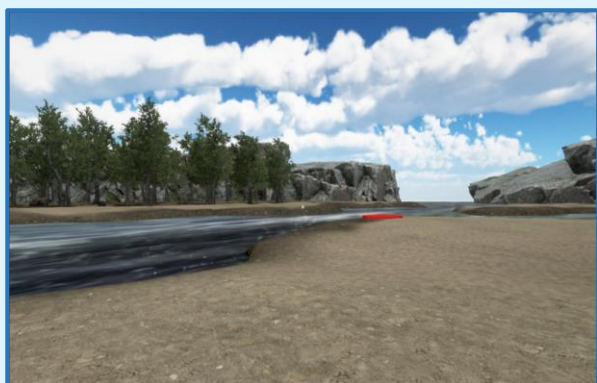
Το λογισμικό C4G αποτελείται από δύο διαφορετικά διασυνδεδεμένα μέρη. Το πρώτο είναι ένα παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για τους μαθητές και το δεύτερο είναι η πλατφόρμα του εκπαιδευτικού.

Ακολουθώντας τη μεθοδολογία της Σχεδιαστικής Μάθησης, η ομάδα του έργου έχει ετοιμάσει και μεταφράσει σε εθνικές γλώσσες ορισμένα μαθήματα που έχουν σχεδιαστεί για να αντιμετωπίσουν ένα συγκεκριμένο ζήτημα τόσο σε συνεργασία, όσο και ατομικά.



Κάθε δραστηριότητα χωρίζεται σε 4 βήματα:

- ο μαθητής περπατάει γύρω από ένα τρισδιάστατο σύμπαν
- παίζει ένα παιχνίδι που σχετίζεται με το θέμα
- μετά το παιχνίδι, ο δάσκαλος δείχνει κάποιες οδηγίες και πώς μπορούν να ενσωματώσουν αυτό που έκαναν στο μάθημα
- θα πρέπει να τα ολοκληρώσουν σε προγραμματιστικό περιβάλλον.



Τα μαθήματα δημιουργούνται από το δάσκαλο και λειτουργούν ως χώρος ομαδοποίησης για σχετικές δραστηριότητες. Αυτές οι δραστηριότητες ονομάζονται προκλήσεις και κάθε πρόκληση αντιμετωπίζεται από κάθε μαθητή. Κάθε πρόκληση μπορεί να έχει ένα μίνι παιχνίδι που ο μαθητής θα πρέπει να παίξει ακολουθώντας μια σελίδα με οδηγίες γραμμένες από το δάσκαλο.

Προς το παρόν, η ομάδα δεσμεύεται να δοκιμάσει το λογισμικό στις χώρες-εταίρους του έργου.

Project dissemination

Προκειμένου να διαδώσει και να προωθήσει το έργο Coding4Girls, οι εταίροι συμμετείχαν σε εκδηλώσεις με την προετοιμασία αρκετών υλικών, όπως φυλλάδια, αφίσες, άρθρα, banner κ.λπ. Πιο συγκεκριμένα:

- Το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας (Ελλάδα) παρουσίασε το έργο στο Online Educa Berlin που οργανώθηκε στις 27-29 Νοεμβρίου, 2019 στο Βερολίνο (Γερμανία)
- Το University of Ljubljana (Σλοβενία) συμμετείχε στο 5ο Science Teachers Conference NAK 2019, στο Laško, Σλοβενία στις 23 και 24 Οκτωβρίου 2019
- Το EU-Track (Ιταλία) παρουσίασε τα πρώτα αποτελέσματα στο ErasmusDays 2019 που έγινε στις 11 Οκτωβρίου, στο σχολείο "Don Adriano Bragazzi" στην Terracina
- Μέλη της ομάδας του έργου Coding4Girls από το UNIRI συμμετείχαν στο 13ο European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019) στο Odense, Δανία, στις 3 και 4 Οκτωβρίου.
- Το UNIRI παρουσίασε τους στόχους και τις δραστηριότητες του έργου στο DAAD Workshop στη Jelsa, Κροατία, 1-7 Σεπτεμβρίου 2019

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.