

LT (UJI)

Merginos, kurios koduoja: Kodavimo veikla namuose

- Vidutinio lygio: taikymas, analizė
- Mokymo procesas

VEIKLOS RŪŠIS	Svetainė
TRUKMĖ	Įvairi trukmė (maždaug 1 valanda visam užsiėmimui, bet galima atlikti etapais po 15 minučių).
MOKYMO PRIEMONĖS	Kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai ar išmanieji telefonai. Interneto ryšys.
SANTRAUKA	Puslapyje „Code at Home“ pateikiama įvairi veikla, skatinanti mergaites mokytis programavimo įgūdžių naudojant įvairius pasirinktus žaidimus. Šis šaltinis suteikia galimybę visiems, norintiems išmokti koduoti, nemokamai naudotis tinkamomis priemonėmis. Tame pačiame tinklalapyje taip pat skatinama seserystė tarp jaunų ir patyrusių programuotojų ir yra platforma, skirta kurti programavimo klubus mergaitėms vidurinėse mokyklose. Kiekviename veiklos dokumente taip pat pateikiamas svarbios STEAM srities moters profilis ir tai, kuo ji užsiima, kad padėtų įkvėpti jaunas merginas jų pačių sėkmės kelyje.
MOKYMO PRAKTIKA (ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO)	<p>-Sukurti palankią klasės aplinką. Mergaitės yra labiau linkusios dalyvauti ir rizikuoti klasėje, kurioje jaučiasi palaikomos ir skatinamos. Skatinkite bendradarbiavimą, pabrėžkite, kad klaidos yra natūrali mokymosi proceso dalis, ir pripažinkite unikalias kiekvieno mokinio stipriąsias puses ir įgūdžius.</p> <p>-Kodavimas turi būti aktualus ir suprantamas. Parodykite, kaip kodavimas gali būti naudojamas sprendžiant realias problemas ir keičiant žmonių gyvenimus. Išryškinkite daugybę įvairių sričių, kuriose programavimas atlieka svarbų vaidmenį - nuo sveikatos priežiūros iki socialinio teisingumo.</p> <p>-Suteikite galimybių mokytis praktiškai. Mergaitės gali būti labiau motyvuotos, kai gali eksperimentuoti su technologijomis. Todėl mokytojai turėtų leisti joms dirbti komandose, sudarytose tik iš mergaičių, kad paskatintų jų aktyvumą programavimo veikloje.</p>
ŠALTINIAI	https://girlswhocode.com/programs/code-at-home