



TangIn

Tangible Programming & Inclusion

Осезаемото програмиране е необходимо в европейските училища

Предварителните данни от изследванията, анкетите и фокус групите показват, че повечето учители от началното ниво все още не са наясно какво е осезаемо програмиране и как може да се използва в ежедневноста им работа.

На 22ри и 23ти юни 2018 партньорите от проекта TangIn (www.tangin.eu) се срещнаха в София, България при домакините от Асоциация Знаем и Мога, за да обсъдят предварителните данни от изследванията, анализ на анкетите на учителите и определяне на състава на фокус групите във всяка една от държавите партньори.

Тези дейности бяха осъществени в няколко европейски страни (Португалия, Испания, България и Латвия) и основните изводи от тях са следните:

- Повечето от преподавателите в началната и основната фаза на образованието са жени на 45 и повече години и едва около 20% са на възраст под 30 години.
- Компютърът, смартфонът, Skype и електронната поща са "технологиите", използвани предимно от учителите; обаче, в класните стаи се използват основно компютри и мултимедийни проектори – и доста рядко интерактивна дъска.
- Учителите от началните и основни училища до голяма степен са съгласни, че логиката и алгоритмите трябва да бъдат въведени в началното училище или дори в предучилищното образование (68%). Същото важи и за това, кога малките деца трябва да започнат да използват работи за осезаемо програмиране.
- Почти 70% от преподавателите от началното и основното ниво не са чували за осезаемо програмиране.
- Запитани за познанията си относно инструментите за преподаване на програмиране, почти 60% от учителите не са запознати с най-известните инструменти (например Scratch, Logo и други).



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

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява само възгледите на автора и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържащата се в нея информация. Проект №: 2017-1-PT01-KA201-035975.



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

По-важно е, че учителите, участващи в тези първоначални дейности по проекта, желаят да използват осезаеми програмни ресурси в своите класове два пъти седмично (11%), веднъж седмично (около 30%) или

веднъж на две седмици (18%) въпреки фактът, че мнозинството от тях не са запознати с това, какво е осезаемо програмиране и нямат опит в преподаването на програмиране или използването на програми и работи, за да преподават друго съдържание на учебните програми.



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

Въз основа на окончателните резултати от фазата на тестване консорциумът ще разработи набор от ресурси, които да могат да използват учителите в началното училище и които ще бъдат предварително тествани в португалското училище (Agrupamento de Escolas da Murtosa). Средствата ще включват:

- Комплект от инструменти, базирани на осезаемото програмиране и обхващащи теми, свързани с математиката и природните науки.
- Наръчник за учители, който подкрепя използването на конкретни концепции и инструменти за програмиране като цяло, както и по-специфичните ресурси на TanglIn.

Проектът TanglIn е съфинансиран от програма "Еразъм +" на Европейския съюз и обединява образователни организации и институции в консорциум, съставен от партньори от 4 страни (Португалия, Испания, Латвия и България), координиран е от португалската компания Carreira & Alegre Lda.

Ако проявявате интерес към участие в проекта TanglIn или желаете допълнителна информация, можете да се свържете с Иво Димитров ivo.dimitrov@znamimoga.org.



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

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява само възгледите на автора и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържанието в нея информация. Проект №: 2017-1-PT01-KA201-035975.