



Coding for
Inclusion

www.codinc.fun

CODINC

Il progetto "Coding for Inclusion" (CODINC) ha l'obiettivo di promuovere le STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica) in giovani provenienti da aree svantaggiate, con un approccio didattico inclusivo basato sull'apprendimento tra pari in contesti educativi formali e non formali in Europa.

Il progetto CODINC vuole rendere alunni e studenti dei fruitori attivi e produttivi degli strumenti digitali e non solo come utenti passivi.

Coding per l'inclusione:

Il codice digitale è una forma di comunicazione contemporanea sempre più connessa all'inclusione sociale. Il codice è un sistema a livello globale che connette persone e culture: è un linguaggio comune



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

COME

Il progetto CODINC consentirà di introdurre gli studenti e gli educatori scolastici ai concetti delle STEAM basandosi su una metodologia didattica tra pari, utilizzando il coding come mezzo per l'inclusione sociale. Il progetto introdurrà giovani studenti della scuola superiore (15-17 anni) ai concetti base delle STEAM e ai principi del Coding, in modo che possano agire da animatori per i loro coetanei più giovani (9-12 anni) nelle scuole secondarie di primo grado.

BUONE PRATICHE

Il progetto adatterà ed amplierà le buone pratiche di apprendimento inclusivo basate sul progetto "Capital Digital" implementato dal partner Maks in un contesto educativo non formale in aree svantaggiate nella città di Bruxelles in Belgio. La metodologia CODINC, sarà applicata nelle scuole di 5 paesi europei, ovvero Belgio, Cipro, Germania, Italia e Spagna.

PERCHE'?

Applicando e seguendo la metodologia del progetto CODINC, i giovani studenti acquisiranno e svilupperanno abilità sempre più importanti nel 21 ° secolo come comunicazione, collaborazione, creatività, problem solving, pensiero critico e computazionale.

CHI NE BENEFICERA'

- **Alunni della scuola secondaria di primo grado (10-12 anni) e studenti delle scuole secondarie (15 ai 18 anni)**, in particolare delle aree svantaggiate e a rischio di esclusione sociale.
- **Insegnanti della scuola primaria e secondaria**
- **Genitori**
- **Formatori** che lavorano con i giovani (animatori, giovani operatori, ecc.) in contesti formali e non formali (scuole, associazioni, centri giovanili, ONG, centri di formazione, etc.).
- **I principali soggetti interessati**, provenienti da contesti formali e non formali, sono famiglie, organizzazioni giovanili, organizzazioni di società civili, comunità locali, ONG, istituzioni educative, autorità pubbliche, politici, imprese che operano nel settore dell'apprendimento.

RISULTATI

- 150 studenti di scuola superiore in 5 paesi saranno formati per insegnare i principi del coding ai loro coetanei più giovani
- 150 studenti in 5 paesi parteciperanno a 4 settimane di esperienza lavorativa (prima volta per la maggior parte di loro)
- 480 alunni in 5 paesi apprenderanno i principi di base del coding, della robotica educativa e della creazione di app educative in modo ludico
- 36 insegnanti di 5 paesi saranno formati per condurre attività di coding nelle loro scuole

PARTENARIATO



CCS – Cyprus
Computer Society:
www.ccs.org.cy



ALL DIGITAL:
www.all-digital.org



MAKS:
www.maksvzw.org



EduCentrum:
www.fyxxi.be



COLECTIC:
www.colectic.coop



21CCC:
www.21ccc.de



UNINA – Università
degli Studi di Napoli:
www.unina.it

CONTATTI

codinc@all-digital.org

#CodincEU

SCOPRI DI PIU

www.codinc.fun

[http://www.scientix.eu/
web/guest/projects/project-
detail?articleId=734606](http://www.scientix.eu/web/guest/projects/project-detail?articleId=734606)



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

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce approvazione dei contenuti che riflettono le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

PROJECT NUMBER: 592121-EPP-1-2017-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN