

NEWSLETTER 3

Το έργο CodingGirl: Girls Want to Have Fun Coding (Τα κορίτσια θέλουν να διασκεδάζουν προγραμματίζοντας) προχωρά σύμφωνα με τον προγραμματισμό και τις τελευταίες εβδομάδες εργαστήκαμε εντατικά για να ολοκληρώσουμε τα βασικά αποτελέσματα από όλα τα πακέτα εργασίας.

Η ομάδα του έργου συνεργάζεται στενά για να οριστικοποιήσει τις μεθοδολογίες, να επιλέξει και να επεξεργαστεί παραδείγματα καλών πρακτικών και να προετοιμάσει πολυμεσικό περιεχόμενο για την εκπαιδευτική πλατφόρμα.

Ταυτόχρονα, υλοποιούνται δραστηριότητες για την κινητοποίηση και την εμπλοκή των εκπαιδευτικών, των παιδαγωγών και των γυναικών που εργάζονται στους τομείς STEAM, ώστε τον Σεπτέμβριο να μπορέσουμε να παρουσιάσουμε ένα ολοκληρωμένο σύνολο αποτελεσμάτων – από μεθοδολογικούς οδηγούς και «ζωντανά βιβλία» έως μια πλήρως λειτουργική διαδικτυακή βιβλιοθήκη.

“GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING”



ΣΥΝΟΨΗ ΤΟΥ HACKATHON



Τα Hackathon με καθηγητές και εκπαιδευτικούς από τις χώρες εταίρους ολοκληρώθηκαν με επιτυχία.

Η τελική έκδοση της Μεθοδολογίας Hackathon για καθηγητές και εκπαιδευτικούς είναι έτοιμη και χρησιμεύει ως πρακτικός οδηγός για την οργάνωση παρόμοιων εκδηλώσεων.

Στο πλαίσιο του Εγχειριδίου παραδειγμάτων καλών πρακτικών, οι εταίροι συγκεντρώνουν σχέδια μαθημάτων βασισμένα σε εμπειρίες από την πραγματική ζωή και προτείνουν καινοτόμες προσεγγίσεις για τη διδασκαλία θεμάτων STEAM.

Το τελικό εγχειρίδιο θα περιλαμβάνει 25 μελέτες περίπτωσης, οι οποίες θα αποτελέσουν πρότυπα παραδείγματα για τους εκπαιδευτικούς.



CODING GIRL
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING



LIVING LIBRARIES – ΥΛΙΚΟ

Η μεθοδολογία των συνεντεύξεων ολοκληρώθηκε και χρησιμεύει ως βάση για τη δημιουργία βίντεο για τις Ζωντανές Βιβλιοθήκες – Εκπαιδευτικούς Πόρους.

Οι εταίροι εργάζονται πάνω σε βίντεο που παρουσιάζουν ενδιαφέρουσες ιστορίες γυναικών από τους τομείς STEAM.

Κάθε βίντεο θα συνοδεύεται από μεθοδολογικό φύλλο, το οποίο θα παρέχει στους εκπαιδευτικούς οδηγίες για τον τρόπο χρήσης του βίντεο στην τάξη, περιλαμβάνοντας:

- βασικές ερωτήσεις,
- δραστηριότητες συζήτησης,
- πρακτικές εργασίες για τους μαθητές.

Αυτή η προσέγγιση θα επιτρέψει όχι μόνο την παρουσίαση εμπνευσμένων ιστοριών ζωής, αλλά και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε συζητήσεις σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα, τις ευκαιρίες σταδιοδρομίας και τη σημασία των μαθημάτων STEAM.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- **Μάιος 2025:** Πιλοτική δοκιμή των εκπαιδευτικών πόρων στα σχολεία – οι καθηγητές και οι μαθητές θα δοκιμάσουν στην πράξη τη χρήση των βίντεο και των μεθοδολογικών φύλλων, παρέχοντας ανατροφοδότηση σχετικά με τη λειτουργικότητα και το περιεχόμενο της πλατφόρμας.
- **Σεπτέμβριος 2025:** Δεύτερος γύρος hackathon και πολλαπλασιαστικών εκδηλώσεων, αυτή τη φορά με αποκλειστική εστίαση στους εκπαιδευτικούς.
- Ο στόχος θα είναι να παρουσιαστούν οι δυνατότητες αξιοποίησης όλων των αποτελεσμάτων του έργου στη διδασκαλία και να υποστηριχθεί η δημιουργία καινοτόμων σχεδίων μαθημάτων από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς.

“

STAY INVOLVED!

www.codinggirl.eu