

NEWSLETTER 3

Proiectul **CodingGirl: Girls Want to Have Fun Coding (Fetele vor să se distreze programând)** avansează conform planului, iar în ultimele săptămâni am lucrat intens pentru a finaliza rezultatele cheie din toate pachetele de lucru.

Echipa de proiect colaborează strâns pentru a **finaliza metodologiile, a selecta și a procesa exemple de bune practici și a pregăti conținut multimedia pentru platforma educațională.**

În același timp, se desfășoară activități pentru a **motiva și a implica profesorii, educatorii și femeile care lucrează în domeniile STEAM**, astfel încât să putem prezenta în septembrie un set cuprinzător de rezultate – de la ghiduri metodologice și „cărți vii” până la o bibliotecă online complet funcțională.

“GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING”



HACKATHON ȘI COMPENDIU



Hackathonurile cu profesori și educatori din țările partenere s-au încheiat cu succes.

Versiunea finală a **Metodologiei Hackathon** pentru profesori și educatori este gata și servește ca ghid practic pentru organizarea de evenimente similare.

Ca parte a **Compendiului de exemple de bune practici**, partenerii compilează planuri de lecție bazate pe experiențe din viața reală și oferă abordări inovatoare pentru predarea subiectelor STEAM.

Compendiul final va conține 25 de studii de caz care vor servi drept exemple model pentru profesori.



CODING GIRL
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING



LIVING LIBRARIES – RESURSE EDUCATIONALE

Metodologia interviurilor a fost finalizată și servește ca bază pentru crearea de videoclipuri pentru **Living Libraries** - Resurse educaționale.

Partenerii lucrează la videoclipuri care prezintă povești interesante ale femeilor din domeniul STEAM. Fiecare videoclip va fi însoțit de o **fișă metodologică** care va oferi profesorilor instrucțiuni privind modul de utilizare a videoclipului în clasă, inclusiv:

- întrebări cheie,
- activități de discuție,
- sarcini practice pentru elevi.

Această abordare va permite nu numai prezentarea unor povești de viață inspiratoare, ci și implicarea activă a elevilor în discuții despre stereotipurile de gen, oportunitățile de carieră și importanța disciplinelor STEAM.

ACTIVITATI PLANIFICATE

- **Mai 2025:** Testarea pilot a resurselor educaționale în școli – profesorii și elevii vor încerca să lucreze cu videoclipuri și fișe metodologice în practică, oferind feedback cu privire la funcționalitatea și conținutul platformei.
- **Septembrie 2025:** A doua rundă de hackathoane și evenimente multiplicatoare, de data aceasta axate exclusiv pe profesori. Scopul va fi acela de a demonstra posibilitățile de utilizare a tuturor rezultatelor proiectului în predare și de a sprijini crearea propriilor planuri de lecție inovatoare.

“

STAY INVOLVED!

www.codinggirl.eu