

NEWSLETTER 3

Projekt **CodingGirl: Girls Want to Have Fun Coding** napreduje podľa plánu a v posledných týždňoch sme sa intenzívne venovali dokončovaniu kľúčových výstupov vo všetkých pracovných balíkoch.

V rámci projektového tímu prebieha úzka spolupráca pri **finalizácii metodík, výbere a spracovaní príkladov dobrej praxe a príprave multimediálneho obsahu pre vzdelávaciu platformu.**

Súčasne sa realizujú aktivity zamerané na **motiváciu a zapojenie učiteľov, edukátorov a žien pôsobiach v STEAM odboroch**, aby sme v septembri mohli predstaviť komplexnú sadu výstupov – od metodických príručiek, cez „živé knihy“ až po plne funkčnú online knižnicu.

“GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING”



HACKATHON A KOMPENDIUM



Hackathony s učiteľmi a edukátormi v partnerských krajinách sú úspešne dokončené. Finálna verzia **Metodiky Hackathonu** pre učiteľov a edukátorov je pripravená a slúži ako praktický návod pre organizáciu podobných podujatí.

V rámci **Kompendia príkladov dobrej praxe** partneri zhromažďujú učebné plán, ktoré vychádzajú z reálnych skúseností a ponúka inovatívne prístupy k výučbe STEAM tém.

Finálne kompendium bude obsahovať **25 prípadových štúdií**, ktoré budú slúžiť ako ukážkové modely pre učiteľov.



CODING GIRL
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING



LIVING LIBRARIES – ŽIVÉ KNIŽNICE

Metodika rozhovorov je dokončená a slúži ako základ pre tvorbu videí do **Living Libraries** – Živej knižnice.

Partneri pracujú na videách, ktoré prezentujú zaujímavé príbehy žien z oblasti STEAM. Ku každému videu vznikne **metodická karta**, ktorá učiteľom poskytne návod, ako s videom pracovať na hodine, vrátane:

- kľúčových otázok,
- diskusných aktivít,
- praktických úloh pre žiakov.

Tento prístup umožní nielen prezentáciu inšpiratívnych životných príbehov, ale aj aktívne zapojenie žiakov do diskusie o rodových stereotypoch, kariérnych možnostiach a význame STEAM odborov.

PLÁNOVANÉ AKTIVITY

- **Máj 2025:** Pilotné testovanie živej knižnice na školách – učelia a žiaci si v praxi vyskúšajú prácu s videami a metodickými kartami, pričom poskytnú spätnú väzbu na funkčnosť a obsah platformy.
- **September 2025:** Druhé kolo hackathonov a multiplier eventov, tentokrát zamerané výlučne na učiteľov. Cieľom bude ukázať možnosti využitia všetkých výstupov projektu v rámci ich výučby a podporiť tvorbu vlastných inovatívnych plánov hodín.



STAY INVOLVED!

www.codinggirl.eu