

# NEWSLETTER

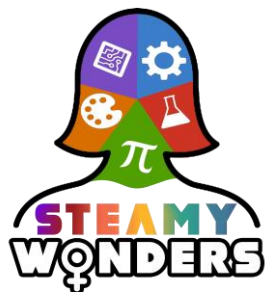
Vydání 1 / listopad 2020

## O PROJEKTU STEAMY WONDERS

Projekt STEAMY WONDERS vypracuje kompletní osnovy kariérního a osobního rozvoje vytvořené pro ženy v sektoru STEAM s využitím různých vzdělávacích zdrojů založených na výzvách. STEAM je zkratka anglických slov - Science, Technology, Engineering, Art, Math, tedy Věda, Technologie, Strojírenství, Umění, Matematika. Tyto nové zdroje budou představeny v sérii **Interaktivních infografik**, což je formát neustále získávající na popularitě, a to jak v digitálním, tak v tištěném formátu.

Každý jednotlivý interaktivní infografický zdroj bude obsahovat řadu **4 různých výukových prvků**. Tyto výukové prvky představují vzdělávací výzvy vedoucí k rozvoji dovedností pro řízení a rozvoj kariéry právě v oblasti STEAM. Výukové prvky zahrnují - Videá, Kvízy a hádanky, články v časopisech, online vzdělávací únikové místnosti a WebQuesty. Každý prvek bude navržen tak, aby dosáhl klíčových vzdělávacích cílů, které budou stanoveny předem pro každou interaktivní infografiku.





# NEWSLETTER

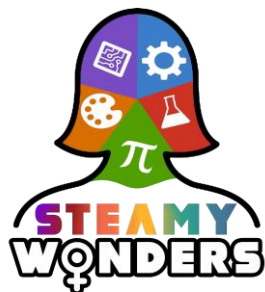
Vydání 1 / listopad 2020

## MYŠLENKA PROJEKTU

V dnešní rychle se rozvíjející ekonomice si ženy musí uvědomit, že kariéra v odvětví STEAM je reálnou možností. Zatímco akademická obec jako celek musí udělat více pro aktivní nábor žen do velkých společností oblasti STEAM, vzdělávací systém musí hrát klíčovou roli při snižování nedostatku kvalifikovaných lidí k udržení tohoto rostoucího sektoru. Výzkumné studie zdůrazňují **nedostatek** ženských **vzorů a mentorů**; nedostatek **kurzů** pro ženy v oblasti STEAM; **předpojatost** vůči ženám u pracovníků lidských zdrojů ve společnostech zaměřených na oblast STEAM; významný **deficit sebedůvěry** mezi ženami, pokud jde o vědecká technická odvětví.

Cílem projektu STEAMY WONDERS je pilotovat mnohostrannou vzdělávací intervenci zaměřenou na ženy všech věkových skupin za účelem řešení těchto problémů. Snaží se dosáhnout větší rovnováhy mezi muži a ženami v sektoru STEAM. A to těmito cestami:

- a) podpora kultury vědeckého myšlení u žen, rozvoj a plánování kariéry v oblasti STEM, tedy Věda, Technologie, Strojírenství, Umění, Matematika;
- b) poskytování vhodných a hmatatelných vzorových případových studií s cílem zajistit důvěru žen v účast ve stále složitějším vědeckém a technologickém světě;
- c) vývoj sady nástrojů připravených na míru pro ženy, které se zabývají kompetencemi pro řešení problémů, inovacemi, analytickým myšlením, kritickým myšlením, prostorovou představivostí a dalšími dovednostmi pro vědecké disciplíny STEAM;
- d) poskytování pokynů manažerům lidských zdrojů, které umožňují genderově neutrální nábor, zapracování i kariérní rozvoj v sektoru STEAM.



# NEWSLETTER

Vydání 1 / listopad 2020

## VÝSTUPY

Projektový tým vypracuje následující intelektuální výstupy:

IO1 - Zdroje založené na výzvách pro ženy v oblasti STEAM

IO2 - Školení pro učitele odborného vzdělávání a přípravy

IO3 - Sadu nástrojů pro manažery lidských zdrojů

IO4 – Výukový online vzdělávací portál



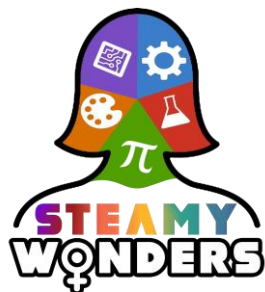
## OČEKÁVANÉ VÝSLEDKY

Během životního cyklu projektu se očekává, že:

- Bude vytvořeno 35 interaktivních infografik v 6 jazycích projektových partnerů;
- 49 lektorů odborného vzdělávání a přípravy dokončí pilotní program dalšího vzdělávání zaměřeného na rozvoj dovedností s cílem využít všudypřítomnost a uživatelskou přívětivost online prostředí pro vývoj interaktivních a přístupných vzdělávacích zdrojů;
- 35 manažerů lidských zdrojů si osvojí sadu nástrojů pro zdokonalení své praxe a pochopí výhody nezaujatého rozhodování při obsazování pracovních pozic či výběru vedoucích pracovníků;
- 280 žen se zapojí do projektu a budou využívat výukový portál projektu i výukové zdroje připravené v rámci projektu STEAMY WONDERS







# NEWSLETTER

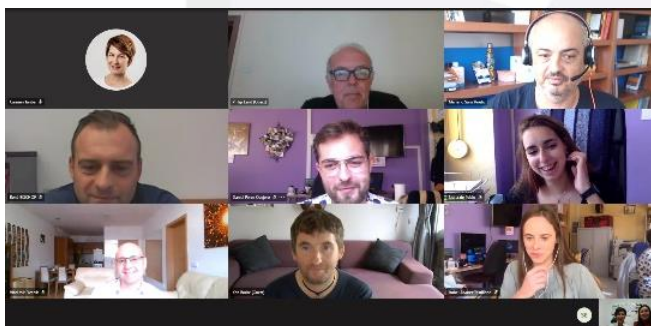
Vydání 1 / listopad 2020

## PRVNÍ PROJEKTOVÝ MÍTINK

První setkání projektového týmu se konalo online 15. října 2020.

Setkání začalo celkovou prezentací projektu organizací CALLIDUS (koordinátor projektu) a poté následovala prezentace o finančních a administrativních požadavcích projektu.

Partneři dále diskutovali o podobě výstupů a nadcházejících aktivit a rozdělení práce mezi nimi.



## CO BUDE DÁL

Projektový tým začal pracovat na přípravě „Zdrojů založených na výzvách pro ženy v oblasti STEAM“, které obsahují sadu 35 interaktivních infografik, které se mimo jiné zabývají osobními předpoklady jednotlivců a umožňují jim identifikovat správnou volbu povolání v oblasti STEAM. Zdroje se budou zabývat také motivací, sebevědomím, plánováním, odolností a deficitem v řízení kariéry, které byly ve výzkumu identifikovány jako klíčové inhibitory zapojení žen v oblasti STEAM.



## PARTNEŘI PROJEKTU

Callidus ustanova za obrazovanje odraslih  
(Chorvatsko)

Spectrum Research Centre CLG (Irsko)

Skills Elevation FHB (Německo)

SYNTHESIS Centrum pro výzkum a vzdělávání (Kypr)

Berufsförderungsinstitut Burgenland (Rakousko)

JAITEK TECNOLOGÍA Y FORMACIÓN SL  
(Španělsko)

ALIANCE LEKTORU a KONZULTANTU (Česká republika)

## JAK ZŮSTAT V KONTAKTU

Sledujte sociální média STEAMY WONDERS:



[www.steamywonders.eu](http://www.steamywonders.eu)



@SteamyWondersEU



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."  
Project Number: 2020-1-HR01-KA2020-077758