

NEWSLETTER

Tema 1/ November 2020

SOBRE STEAMY WONDERS

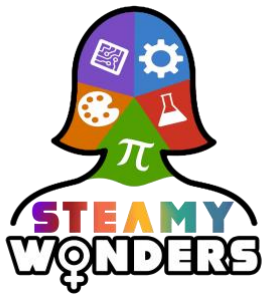
El proyecto STEAMY WONDERS desarrollará un completo plan de estudios para el desarrollo profesional y personal de las mujeres en el sector STEAM utilizando una variedad de recursos de aprendizaje basados en retos y problemas. Estos nuevos recursos se presentarán en una serie de **infografías interactivas** que han ido ganando popularidad, tanto en formato digital como impreso en las organizaciones y en la educación.

Cada infografía interactiva estará compuesta por una serie de **4 elementos de aprendizaje diferentes** cada vez más difíciles para abordar los déficits existentes y construir diferentes elementos de las habilidades de gestión de la carrera requeridas. Estos elementos se presentarán mediante una combinación de los siguientes tipos de recursos de aprendizaje: Vídeo de Modelo de Conducta, Vídeo de PowToon, Vídeo de VideoScribe, Cuestionario o rompecabezas, Artículo de Revista, Breakout Digital, Escape Room Educativa y una WebQuest. Cada elemento se diseñará para lograr los resultados de aprendizaje clave descritos en la propuesta de valor que se acordará para cada infografía interactiva.



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



NEWSLETTER

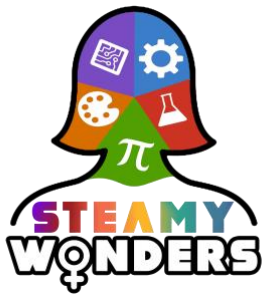
Tema 1/ November 2020

OBJETIVO DEL PROYECTO

En la rápida evolución de la economía actual, las mujeres deben ser conscientes de que las carreras en el sector STEAM son una posibilidad real. Mientras que el mundo académico en su conjunto debe hacer más para reclutar activamente a las mujeres en las carreras STEAM, la educación y la formación profesional continua tienen un papel clave para reducir la escasez de personas cualificadas para sostener el creciente sector STEAM. Los estudios de investigación ponen de manifiesto la **falta de modelos y mentores femeninos** en STEAM; la escasez de **cursos de prueba** de STEAM para mujeres; un **prejuicio** inconsciente contra las mujeres entre los profesionales de recursos humanos de las empresas centradas en STEAM; un importante **déficit de confianza** entre las mujeres en lo que respecta al sector STEAM.

El objetivo del proyecto STEAMY WONDERS es poner a prueba una intervención educativa polifacética dirigida a mujeres de todas las edades para abordar estas cuestiones. Pretende lograr un mayor equilibrio de género en el sector STEAM mediante:

- a) Promover una cultura de pensamiento científico entre las mujeres, utilizando un razonamiento basado en la evidencia para la toma de decisiones, especialmente en lo que respecta a la planificación de la carrera;
- b) Proporcionar estudios de casos apropiados y tangibles que sirvan de modelo para que las mujeres tengan la confianza necesaria para participar en un mundo científico y tecnológico cada vez más complejo;
- c) Desarrollar un conjunto de recursos a medida para las mujeres que aborden las competencias para la resolución de problemas, la innovación, el pensamiento analítico, el pensamiento crítico y la conciencia espacial en relación con las materias STEAM.



NEWSLETTER

Tema 1/ Noviembre 2020

RESULTADOS

El equipo del Proyecto desarrollará los siguientes resultados:

IO1 – Recursos basados en el desafío para las mujeres en STEAM

IO2 – Formación para tutores de EFP

IO4 – MOOC STEAMY WONDERS y Comunidad de Práctica

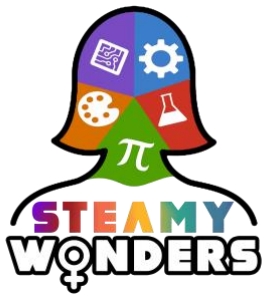


EXPECTED RESULTS

Durante el ciclo de vida del Proyecto se espera que:

- Se desarrollarán 35 infografías interactivas en los 6 idiomas de los socios;
- 49 tutores de FP completarán el programa piloto de formación desarrollando habilidades para capitalizar la ubicuidad y la facilidad de uso de los entornos en línea para desarrollar recursos de aprendizaje interactivos y accesibles, al tiempo que aumentan su concienciación sobre las oportunidades de STEAM para las mujeres;
- 280 mujeres utilizarán los recursos y desarrollarán sus habilidades de gestión profesional a través de el MOOC STEAMY WONDERS y se convertirán en miembros de la Comunidad de Práctica STEAMY WONDERS





NEWSLETTER

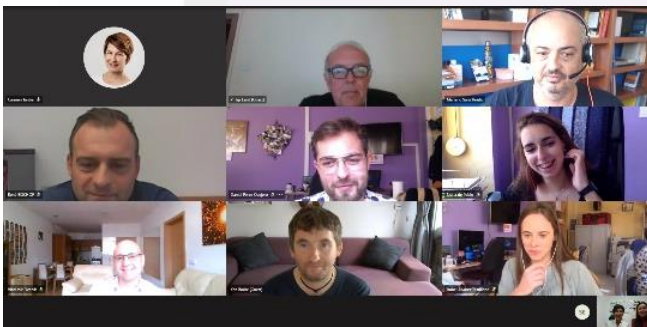
Tema 1/ November 2020

PRIMERA REUNIÓN VIRTUAL

La primera reunión de socios tuvo lugar online el 15 de octubre de 2020.

La reunión comenzó con una presentación general del Proyecto por parte de CALLIDUS (solicitante principal) y fue seguida por una presentación sobre los requisitos financieros y administrativos del proyecto.

Los socios discutieron la forma de los próximos resultados y actividades y la división del trabajo entre ellos.



SIGUIENTES PASOS

El equipo del Proyecto ha comenzado a trabajar en la presentación de los “Recursos basados en los retos para las mujeres en STEAM”, que comprenden un conjunto de herramientas de 35 infografías interactivas que abordan los déficits personales de los individuos para permitirles identificar la elección de la carrera correcta en STEAM. Abordará los déficits de motivación, confianza, planificación, resiliencia y gestión de la carrera que se han identificado en la investigación como inhibidores clave de las mujeres en STEAM.



SOCIOS DEL PROYECTO

Callidus ustanova za obrazovanje odraslih (Croacia)

Spectrum Research Centre CLG (Irlanda)

Hauptstadftallee 239 V V UG - Skills Elevation FHB (Alemania)

SYNTHESIS Center for Research and Education (Chipre)

Berufsförderungsinstitut Burgenland (Austria)

JAITEK TECNOLOGÍA Y FORMACIÓN SL (España)

ALIANCE LEKTORU a KONZULTANTU (Republica Checa)

CÓMO CONTACTAR

Sigue las redes sociales de STEAMY WONDERS:



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