

Проектът STEAM3D има за цел да повиши интереса на учениците и учителите от средните училища към образованието в областта на професионалното обучение, тъй като те ще бъдат търсени на пазара на труда. По-конкретно, проектът цели да повиши интереса към STE(A)M професиите и да ги накара да се стремят към придобиване на професионални и трансверсални умения, както и към нетривиални компетенции, които ще ги отличат от останалите кандидати на пазара на труда.

#### КООРДИНАТОР



[www.steam3dacademy.eu](http://www.steam3dacademy.eu)



[www.steam3d-academy.eu](http://www.steam3d-academy.eu)



@steam3dacademy



@Steam3DAcademy



This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Submission Number: 2021-1-PL01-KA220-VET-000029792  
ERASMUS+ KA2 STRATEGIC PARTNERSHIP IN VET



# STEAM3D ACADEMY

"Climate change is the most important crisis humanity has ever faced."

– Greta Thunberg

## ОБОСНОВКА

Бързо променящите се правила, които управляват конкурентния пазар на труда, принуждават учителите, възпитателите, а също и учениците да отговорят на нуждите на икономиката. Нуждите на променящия се свят водят до огромни предизвикателства и в областта на образованието. STEAM има за цел да помогне на учениците от средните училища да успеят в по-горните нива на образованието си, но според политиката на ЕС в сектора на ПОО средно 50 % от младите европейци на възраст 15-19 години участват в I-VET в горната степен на средното образование.

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- Повишаване на интереса към професиите в областта на ПОО и STEAM;
- Насърчаване на подхода, основан на STEAM, по отношение на ключовите компетентности и умения;
- Повишаване на знанията и осведомеността по въпроси, свързани с околната среда, като изменението на климата, възобновяемите енергийни източници, смог и въглеродния отпечатък;
- Придобиване и повишаване на специфичните знания в областта на дизайна, технологиите и специализираните софтуерни платформи за графичен дизайн, като се вземат предвид избраните екологични въпроси;
- да развие своите пристрастия и професионални умения, които да доведат до избор на кариера.

## ТАРГЕТ ГРУПИ

- Ученици от ПОО
- Обучители/преподаватели/организации/институции в областта на ПОО

## ПРОДУКТИ

- Ръководство за добри зелени практики
- 3 подкаста за добри зелени практики
- Курс по проектиране "Изкуството на зелените квартали"
- Интерактивни учебни материали и безплатни планове за уроци под формата на курс в платформата Moodle
- Насоки за системата за онлайн значки
- Наръчник за електронно портфолио на млад инженер (YEP)

## ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ

- МЛАДЕЖИ НА ВЪЗРАСТ 15-20 ГОДИНИ, КОИТО НАВЛИЗАТ НА ПАЗАРА НА ТРУДА:

Участието им в проекта ще подпомогне уменията им за наемане на работа и професионалното им развитие, тъй като те ще повишат дигитарната и медийната си грамотност, ще повишат знанията и осведомеността си по въпроси свързани с околната среда, ще придобият и разширят специфичните си познания в областта на дизайна, инженерството и специалните софтуерни платформи за графичен дизайн.

- ПРЕПОДАВАТЕЛИ В ОБЛАСТТА НА ИНЖЕНЕРСТВОТО, ДИЗАЙНА И ОКОЛНАТА СРЕДА:

Техният професионален и личен профил ще бъде обогатен като новатори, които оказват влияние върху средата, в която живеят, и върху успешната кариера на учениците. Той ще даде възможност да се обмислят наличните адаптирани учебни програми, така че те да отговарят на нуждите на реалния живот, подготвяйки учениците да функционират успешно на пазара на труда. Проектът ще повиши дигиталната им грамотност по предметите, основани на STEAM.

