

El proyecto STEAM3D pretende aumentar el interés de los estudiantes y profesores de secundaria por la formación profesional, ya que serán demandados en el mercado laboral. En concreto, el proyecto pretende despertar el interés por las carreras STE(A)M y conseguir que persigan sus habilidades profesionales y transversales, así como competencias no transversales que les diferencien de otros aspirantes en el mercado laboral.

COORDINADOR



SOCIOS



www.steam3dacademy.eu



www.steam3d-academy.eu



@steam3dacademy



@Steam3DAcademy



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta comunicación refleja únicamente las opiniones de su autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Número del proyecto: 2021-1-PL01-KA220-VET-000029792
ERASMUS+ KA2 ASOCIACIÓN ESTRATÉGICA EN FP



STEAM3D ACADEMY

"El cambio climático es la crisis a la que se ha enfrentado la humanidad."

– Greta Thunberg

JUSTIFICACIÓN

La rápida evolución de las normas que rigen el competitivo mercado laboral obliga a profesores, educadores y también estudiantes a responder a las necesidades de la economía. Las necesidades del mundo cambiante también conllevan enormes retos educativos. El objetivo de STEAM3D es ayudar a los estudiantes de secundaria a tener éxito en sus niveles superiores de educación, sin embargo, según la política de la UE en el sector de la EFP, por término medio, el 50% de los jóvenes europeos de entre 15 y 19 años participan en la EFP-I en el nivel secundario superior.

FINES Y OBJETIVOS

- Aumentar el interés por la EFP y las carreras STEAM;
- Impulsar el enfoque basado en STEAM sobre competencias y habilidades clave;
- Mejorar el conocimiento y la concienciación sobre cuestiones medioambientales como el cambio climático, las fuentes de energía renovables, el smog y la huella de carbono;
- Adquirir y mejorar conocimientos específicos en diseño, tecnología y plataformas informáticas especializadas en diseño gráfico, teniendo en cuenta las cuestiones medioambientales seleccionadas;
- Desarrollar pasiones y competencias profesionales que conduzcan a la elección de una trayectoria profesional.

TAGRUPO OBJETIVO

- Estudiantes de FP
- Formadores/educadores/organizaciones/instituciones de EFP

RESULTADOS

- Guía de buenas prácticas ecológicas
- 3 podcasts sobre buenas prácticas ecológicas
- Un curso de diseño "El arte de los distritos verdes".
- Material didáctico interactivo y unidades didácticas complementarias en forma de curso en la plataforma Moodle
- Directrices sobre el sistema de insignias en línea
- Un e-portfolio para Jóvenes Ingenieros (PJI)

IMPACTO PREVISTO

- JÓVENES DE 15 A 20 AÑOS QUE ACCEDEN AL MERCADO LABORAL:

Su participación en el proyecto reforzará sus aptitudes para el empleo y el desarrollo profesional, ya que mejorarán su alfabetización digital y mediática, aumentarán sus conocimientos y la concienciación sobre cuestiones medioambientales y adquirirán y ampliarán conocimientos específicos en el ámbito del diseño, la ingeniería y las plataformas informáticas dedicadas al diseño gráfico.

- EDUCADORES EN EL ÁMBITO DE LA INGENIERÍA, EL DISEÑO, EL MEDIO AMBIENTE:

Sus perfiles profesionales y personales se verán reforzados/enriquecidos como innovadores que repercuten en el entorno en el que viven y en el éxito de las carreras de los estudiantes. Proporcionará la oportunidad de reflexionar sobre los planes de estudio disponibles a medida, de modo que respondan a las necesidades de la vida real, preparando a los estudiantes para desenvolverse con éxito en el mercado laboral. El proyecto impulsará su alfabetización digital en asignaturas basadas en STEAM.

