

Projekt STEAM3D ma na celu zwiększenie zainteresowania uczniów szkół branżowych zdobywaniem kompetencji zawodowych.

Projekt w szczególności ma na celu zwiększenie zainteresowania edukacją w zakresie STE(A)M, a także zachęcenie uczniów do rozwijania oraz pogłębiania umiejętności zawodowych, przekrojowych i unikatowych kompetencji, które wyróżnią ich spośród innych kandydatów na europejskim rynku pracy.

KOORDYNATOR



PARTNERZY



www.steam3dacademy.eu



www.steam3d-academy.eu



@steam3dacademy



@Steam3DAcademy



Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla jedynie stanowisko jego autora, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.

Numer projektu: 2021-1-PL01-KA220-VET-000029792

ERASMUS+ KA2 PARTNERSTWA STRATEGICZNE W SEKTORZE EDUKACJI ZAWODOWEJ



STEAM3D ACADEMY

"Zmiana klimatu jest najważniejszym kryzysem, z jakim przyszło się zmierzyć ludzkości."

– Greta Thunberg

UZASADNIENIE

Szybko zmieniające się zasady rządzące konkurencyjnym rynkiem pracy zmuszają nauczycieli, edukatorów, a także studentów do reagowania na potrzeby gospodarki. Potrzeby zmieniającego się świata pociągają za sobą również ogromne wyzwania edukacyjne. STEAM ma na celu pomóc uczniom szkół zawodowych odnieść sukces na wyższych poziomach edukacji, jednak zgodnie z polityką Unii Europejskiej - w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego średnio 50% młodych Europejczyków w wieku 15-19 lat uczestniczy w kształceniu i szkoleniu zawodowym na poziomie szkoły średniej II stopnia.

CELE I ZADANIA

- Zwiększenie zainteresowania kształceniem i szkoleniem zawodowym oraz edukacją w zakresie STEAM;
- Wzmocnienie kluczowych kompetencji i umiejętności opartych na STEAM;
- Zwiększenie wiedzy i świadomości na temat kwestii środowiskowych, takich jak zmiany klimatu, odnawialne źródła energii, smog i ślad węglowy;
- Zdobycie i poszerzenie konkretnej wiedzy w zakresie projektowania, technologii i specjalistycznych platform oprogramowania do projektowania graficznego, z uwzględnieniem wybranych kwestii środowiskowych;
- Rozwijanie pasji i umiejętności zawodowych prowadzących do wyboru ścieżki kariery.

GRUPY DOCELOWE

- uczniowie szkół zawodowych
- trenerzy/ edukatorzy/ organizacje/ instytucje zawodowe

REZULTATY

- Przewodnik po najlepszych zielonych praktykach
- 3 podcasty na temat zielonych praktyk
- Kurs projektowania "Sztuka zielonych dzielnic"
- Interaktywne materiały dydaktyczne i bezpłatne scenariusze lekcji w formie kursu na platformie Moodle
- Wytyczne dotyczące odznak cyfrowych
- Podręcznik "E-Portfolio Młodego Inżyniera" (YEP)

OCZEKIWANY WPŁYW

- MŁODZIEŻ W WIEKU 15-20 LAT WCHODZĄCA NA RYNEK PRACY:

Poprzez udział w niniejszym projekcie młodzi ludzie zwiększą swoje umiejętności cyfrowe i medialne, poszerzą wiedzę i świadomość w zakresie kwestii środowiskowych, zdobędą specjalistyczną wiedzę w dziedzinie projektowania, inżynierii i dedykowanych platform oprogramowania do projektowania graficznego, co niewątpliwie przyniesie im wymierne korzyści w perspektywie przyszłego zatrudnienia.

- EDUKATORZY W DZIEDZINIE INŻYNIERII, PROJEKTOWANIA, OCHRONY ŚRODOWISKA:

Profile zawodowe edukatorów zostaną wzbogacone. Staną się oni niejako innowatorami mającymi wpływ nie tylko na środowisko, ale także na udane kariery studentów. Kurs skłoni przedstawicieli placówek zawodowych do refleksji nad dostępnymi, dostosowanymi do potrzeb programami nauczania, tak aby odpowiadały one rzeczywistym potrzebom, przygotowując uczniów do skutecznego funkcjonowania na rynku pracy. Projekt zwiększy umiejętności cyfrowe nauczycieli w przedmiotach wykorzystujących metodę STEAM.

