

STEAM3D ACADEMY



ERASMUS+ KA2, NUMER PROJEKTU: 2021-1-PL01-KA220-VET-00002979

Informacje w tym wydaniu:

- OPIS PROJEKTU
- CELE PROJEKTU
- GRUPY DOCELOWE
- PIERWSZE TRANSNARODOWE SPOTKANIE PROJEKTOWE
- SKŁAD KONSORCJUM

NASZ NOWY PROJEKT

O CZYM JEST?

Gwałtownie zmieniające się zasady, które kierują konkurencyjnym rynkiem pracy zmuszają zarówno nauczycieli, dydaktyków jak i uczniów do odpowiedzi na potrzeby gospodarki. Potrzeby zmieniającego się świata wiążą się również z wielkimi wyzwaniami edukacyjnymi. Ogólnym celem projektu STEAM3D jest tworzenie możliwości rozwoju kariery dla uczniów szkół zawodowych (w przedziale wiekowym od 15 do 20 lat) specjalizujących się w inżynierii projektowej, tym samym przyczynienie się do rozwoju gospodarki przyjaznej środowisku i transformacji cyfrowej, aby spełnić wymagania dynamicznie zmieniającego się rynku pracy. Zamierzamy stworzyć przewodnik po najlepszych zielonych praktykach, kurs projektowania "Sztuka zielonych dzielnic" oraz E-portfolio dla młodego inżyniera - podręcznik z cennymi wskazówkami dotyczącymi metod cyfrowej promocji.

1.



Czas trwania

24 miesiące

2.



Rezultaty

IO1 Przewodnik po zielonych najlepszych praktykach
IO2 Kurs projektowania „Sztuka zielonych dzielnic”
IO3 Podręcznik "E-portfolio młodego inżyniera"

3.



wzmacniacz

- 1.STOWARZYSZENIE OŚWIATOWE EDUKATOR"
2. DOMSPAIN SLU
- 3.e-Nable Greece
- 4.A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd
- 5.NIKANOR LTD
- 6.4 EPAL KAVALAS

CELE PROJEKTU

Projekt STEAM3D Academy ma na celu wzmocnienie umiejętności zawodowych uczniów szkół zawodowych specjalizujących się w inżynierii projektowej. Dzięki wypracowanym rezultatom uczniowie:

- powiększą wiedzę i świadomość, dotyczącą problemów środowiskowych, takich jak: zmiana klimatu, odnawialne źródła energii, smog i ślad węglowy;
- zdobędą i zwiększą szczegółową wiedzę w dziedzinie projektowania, inżynierii projektowej i platform dedykowanych projektowaniu graficznemu, biorąc pod uwagę wybrane problemy środowiskowe;
- rozwiną pasje i kompetencje zawodowe, prowadzące do wyboru właściwej ścieżki kariery;
- rozszerzą wiedzę w zakresie mediów cyfrowych, aby efektywniej promować swoje umiejętności w sieci;
- zwiększą zainteresowanie tematyką STEAM, aby wzmocnić swoją pozycję na rynku pracy;
- podniosą swoją szansę na zatrudnienie, na konkurencyjnym rynku pracy.

GRUPY DOCELOWE

60 uczniów ponadpodstawowych szkół zawodowych (15-20)

specjalizujących się w inżynierii projektowej, którzy zamierzają poszerzyć swoją wiedzę, umiejętności i kompetencje.

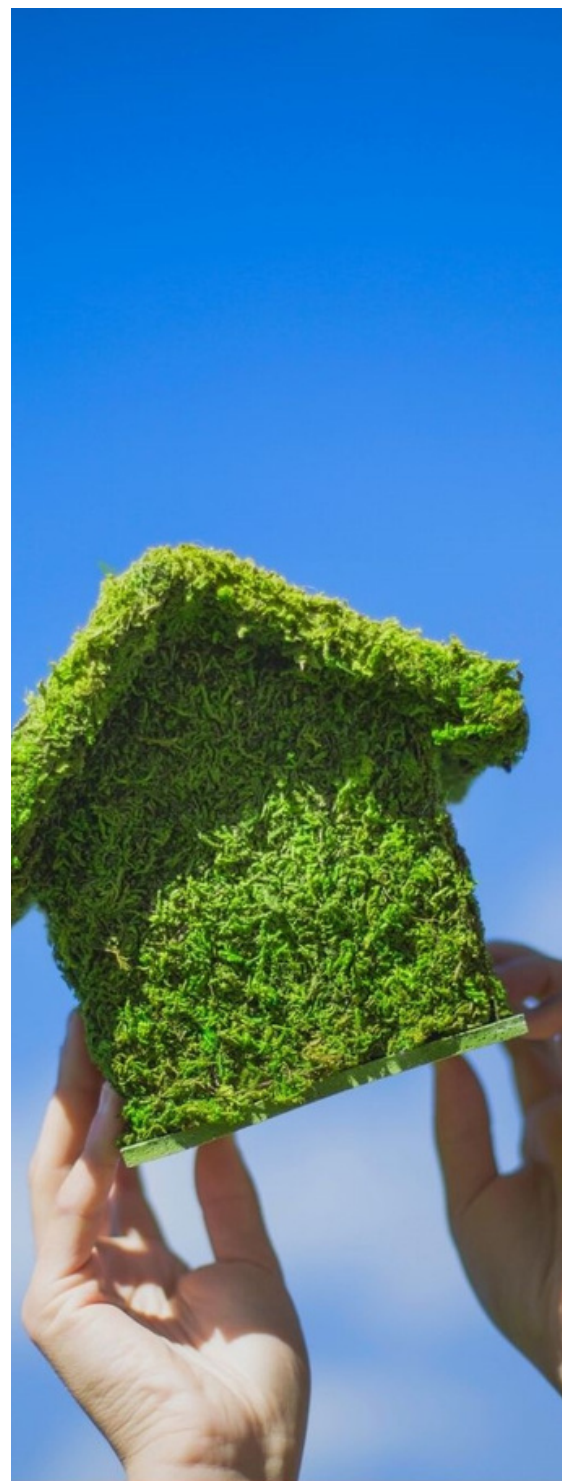
12 szkół zawodowych/organizacji – instytucji, które działają w obszarze inżynierii projektowej.

30 nauczycieli/dydaktyków pracujących w dziedzinie inżynierii projektowej, szeroko pojętego projektowania oraz ochrony środowiska, chcący podnieść swoje kompetencje oraz wdrażać rozwiązania oparte na podejściu STEAM.

24 partnerów z instytucji/organizacji/praktyków zajmujących się z poradnictwem zawodowym dla młodych, ich zatrudnieniem i ich edukacją pozaformalną.

275 osób będzie uczestniczyło w wydarzeniach upowszechniających Rezultaty Pracy Intelktualnej (RPI) i wyniki projektu.

60 - uczestników wirtualnych wydarzeń upowszechniających.



"BUILDING A CLIMATE-NEUTRAL, GREEN, FAIR AND SOCIAL EUROPE."

PIERWSZE SPOTKANIE PROJEKTOWE

Nasze spotkanie otwierające projekt miało miejsce w Łodzi, w dniach 20-21 grudnia 2021 roku. Omawialiśmy planowane Rezultaty pracy Intelktualnej, role i obowiązki każdego partnera oraz zdefiniowaliśmy kamienie milowe naszego przedsięwzięcia.

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O PARTNERACH PROJEKTU



SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI

Możesz dowiedzieć się więcej na temat naszego projektu i śledzić nasze działania na Facebooku. Obserwuj nas!



[STEAM3D Academy](https://www.facebook.com/STEAM3D-Academy)