

Funded by
the European Union

BXL IV
SCHOLAEURIPACA



Newsletter 1

E-STEAM ON THE CLOUD [E-SOC]
Erasmus+ KA220-SCH - Cooperation
partnerships in school education
2021-1-ES01-KA220-SCH-000032742



COORDINATOR

UNIVERSITAT JAUME I DE CASTELLON
Castellon de la Plana, Spain

PARTNERS

European School of Brussels IV
Brussels, Belgium



FUNDATIA PROFESSIONAL
Singeorgiu de Mures, Romania

VSI INOVACIJU BIURAS
Vilnius, Lithuania



Orizzonti Società Cooperativa Sociale
Padova, Italy

Liceul Vocational de Arta
Targu Mures, Romania



ERASMUS + PROJECT E- STEAM ON THE CLOUD



Școala noastră participă ca partener la proiectul Erasmus+ - KA220-SCH - Parteneriate de cooperare în educația școlară. Proiectul se referă la egalitatea de gen în învățământul secundar și secundar superior și își propune să contribuie la creșterea capacităților de reducere a stereotipurilor prin dezvoltarea unei serii de materiale inovatoare și interactive, testate prin prisma științei comportamentale pentru potențialul lor de a crește egalitatea de gen prin modificarea practicilor, abilităților de zi cu zi și a normelor sociale privind atitudinile și stereotipurile în predarea STEAM.

Parteneri:

Universitatea Jaume I din Castellon, Spania
Liceul Vocațional de Artă din Târgu Mureș, România
VSI Inovaciju Biuras din Vilnius, Lituania
Fundația Professional din Sângeorgiu de Mureș, România
European School of Brussels IV din Laeken, Belgia
Orizzonti Società Cooperativa Sociale din Padova, Italia.

Proiectul vizează trei grupuri:

- Profesori din învățământul universitar și preuniversitar (VET și non-VET) și în special profesori din STE(A)M, consilieri de carieră.
- Factori de decizie, formatori politici, directori, directori de școli, centre de formare a profesorilor, reprezentanți ai autorităților regionale/naționale și ale UE.
- Studenți/elevi 12+ (pentru a implica mai multe fete în carierele STEAM).

Rezultate așteptate: Analiza prin percepție comportamentală (BASIC) a stereotipurilor de gen și a prejudecăților inconștiente și conștiente în educație, folosind „lecțiile învățate din perspective comportamentale sugerează că datele și transparența pot schimba comportamentul”.

Scopuri/cauze comportamentale:

- Să identifice nevoile de învățare ale profesorilor și să îi ajute să dezvolte abilități pentru predarea online/mixtă și să implice mai multe fete în carierele STEAM;
- Să detecteze modul în care stereotipurile de gen acționează și sunt realizate în contextul educațional, practicile de predare și relațiile interpersonale dintre elevi și profesori;
- Să demareze un proces de schimbare prin creșterea gradului de conștientizare a factorilor de decizie politică prin propriile inițiative și servicii.

Datorită utilizării combinate a Behavior Insight (BI) și a practicilor inovatoare, ne propunem să începem un proces de schimbare. Grupurile țintă vor avea ocazia să-și conștientizeze rolul pe care îl pot juca în contrastarea stereotipurilor de gen în clasele online/mixte. Prin abordarea educației STEAM, profesorii vor contribui la co-crearea unei soluții personalizate și inovatoare, care le va permite să-și schimbe și să-și îmbunătățească în mod concret predarea - îndrumarea și practicile și să le facă mai prietenoase cu genul. Sperăm ca acești beneficiari direct implicați să acționeze ca ambasadori și promotori ai soluției în cadrul propriului mediu de lucru și comunități (rețele și asociații de profesori, precum și comunități virtuale).

La sfârșitul proiectului, obiectivul este ca „soluția de învățare” să reducă stereotipurile și favorizarea în învățământul preuniversitar și universitar prin utilizarea Behavioral Insight, formarea profesorilor, platforma personalizată și mentorat. Acesta va fi promovat în programele de învățământ, cursurile opționale sau activitățile extracurriculare de către factorii de decizie și de către profesori. De aceea, ne vom asocia și cu actorii proiectului precum directori, directori de școli, centre de formare a profesorilor, reprezentanți ai autorităților regionale/naționale și UE, ambasadori STEAM pentru a promova utilizarea soluției proiectului.

Preconizăm ca până la sfârșitul proiectului, efectul de replicare al implicării grupurilor țintă se va realiza prin intermediul diseminării locale/naționale/regionale și la nivelul UE, prin ateliere și evenimente multiplicatoare până la aproximativ 600 de profesioniști. La sfârșitul proiectului vom avea o primă măsură a acestui impact, prin aplicarea chestionarului de autoevaluare proiectat, dar suntem, de asemenea, conștienți că impactul trebuie măsurat într-o abordare pe termen lung.

Prin implementarea proiectului, practicile inovatoare în digital vor acorda prioritate acțiunilor care promovează noi metode și pedagogii și materiale didactice pentru clasele online și blended learning.

Proiectul E-SOC va promova și sprijini profesorii în abordarea STEAM și a echilibrului de gen și a diversității în sălile de clasă.

05/2022, Bruxelles