

NEWSLETTER

Ausgabe 1/ November 2020

ÜBER STEAMY WONDERS

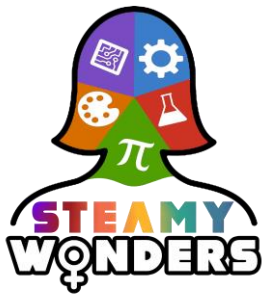
Im Rahmen des STEAMY WONDERS-Projekts, wird ein kompletter Lehrplan für die berufliche und persönliche Entwicklung von Frauen im STEAM-Sektor entwickelt, der eine Vielzahl von herausforderungs- und problembasierten Lernressourcen enthält. Diese neuen Ressourcen werden in einer Reihe von **interaktiven Infografiken** präsentiert, die sowohl in digitalen als auch in gedruckten Formaten in Unternehmen und im Bildungswesen immer mehr an Beliebtheit gewonnen haben.

Jede einzelne interaktive Infografik besteht aus einer Reihe von **4 verschiedenen Lernelementen**, die schrittweise schwieriger werden, um bestehende Defizite zu beheben und verschiedene Elemente der erforderlichen Karrieremanagementfähigkeiten aufzubauen. Diese Elemente werden unter Verwendung einer Kombination der folgenden Lernressourcentypen präsentiert: Role Model Video, PowToon Video, VideoScribe Video, Quiz oder Rätsel, Zeitschriftenartikel, Digital Breakout, Online Educational Escape Room, WebQuest. Jedes Element wird so gestaltet, dass die wichtigsten Lernergebnisse erreicht werden, die in dem für jedes interaktive Element zu vereinbarenden Nutzenversprechen dargelegt sind.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
Project Number: 2020-1-HR01-KA2020-077758



NEWSLETTER

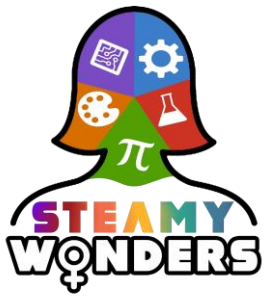
Ausgabe 1/ November 2020

DIE IDEE HINTER DEM PROJEKT

In der sich schnell entwickelnden Wirtschaft von heute müssen sich Frauen bewusst sein, dass Karrieren im STEAM-Sektor eine echte Möglichkeit sind. Während die akademische Welt insgesamt mehr tun muss, um Frauen aktiv für STEAM-Studiengänge zu gewinnen, kommt der beruflichen Weiterbildung eine Schlüsselrolle zu, wenn es darum geht, den Mangel an qualifizierten Arbeitskräften zu verringern, um den wachsenden STEAM-Sektor zu unterstützen. Forschungsstudien zeigen den **Mangel** an weiblichen STEAM-Vorbildern und Mentoren, den Mangel an STEAM-Schnupperkursen für Frauen, eine unbewusste **Voreingenommenheit** gegenüber Frauen bei Personalverantwortlichen in STEAM-orientierten Unternehmen und ein erhebliches **Vertrauensdefizit** bei Frauen in Bezug auf den STEAM-Sektor.

Ziel des STEAMY WONDER Projekts ist es, eine vielschichtige Bildungsmaßnahme zu erproben, die sich an Frauen aller Altersgruppen richtet, um diese Probleme anzugehen. Es versucht, ein größeres Gleichgewicht zwischen den Geschlechtern im STEAM-Sektor zu erreichen, durch:

- a) Förderung einer Kultur des wissenschaftlichen Denkens unter Frauen, die bei der Entscheidungsfindung, insbesondere bei der Karriereplanung, auf faktengestützte Argumente zurückgreifen;
- b) Bereitstellung geeigneter und greifbarer Fallbeispiele, um sicherzustellen, dass Frauen das Selbstvertrauen haben, in einer zunehmend komplexen wissenschaftlichen und technologischen Welt mitzuwirken;
- c) Entwicklung eines maßgeschneiderten Toolkits mit Ressourcen für Frauen, die Kompetenzen wie Problemlösung, Innovation, analytisches Denken, kritisches Denken und räumliches Vorstellungsvermögen im Zusammenhang mit STEAM-Fächern ansprechen;



NEWSLETTER

Ausgabe 1/ November 2020

OUTPUTS

Das Projektteam wird die folgenden intellektuellen Ergebnisse entwickeln:

- IO1 – Auf Herausforderungen basierende Ressourcen für Frauen in STEAM
- IO2 – Fortbildung für Berufsschullehrer
- IO4 – STEAMY WONDERS MOOC und Gemeinschaftspraxis

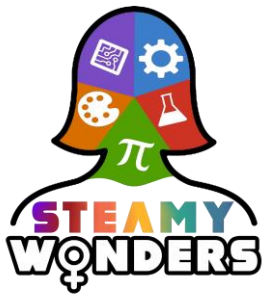


ERWARTETE ERGEBNISSE

Es wird erwartet, dass während der Projektlaufzeit:

- Es werden 35 interaktive Infografiken in 6 Partnersprachen entwickelt;
- 49 Berufsbildungstutoren werden das Pilotprojekt des berufsbegleitenden Schulungsprogramms abschließen und Fähigkeiten entwickeln, um die Allgegenwart und Benutzerfreundlichkeit von Online-Umgebungen für die Entwicklung interaktiver und zugänglicher Lernressourcen zu nutzen und gleichzeitig ihr Bewusstsein für STEAM-Möglichkeiten für Frauen zu schärfen;
- 280 Frauen werden sich mit den Ressourcen beschäftigen und ihre Fähigkeiten im Karrieremanagement durch den STEAMY WONDERS MOOC steigern bzw. werden Mitglieder in der STEAMY WONDER Gemeinschaftspraxis.





NEWSLETTER

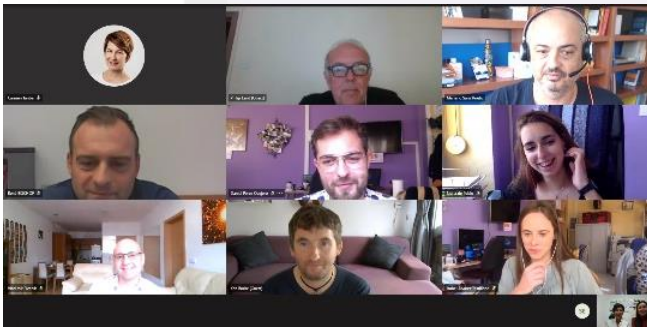
Ausgabe 1/ November 2020

ERSTE VIRTUELLE SITZUNG

Das erste Partnertreffen fand am 15. Oktober 2020 online statt.

Das Treffen begann mit einer allgemeinen Präsentation des Projekts durch CALLIDUS (federführender Antragsteller), gefolgt von einer Präsentation über die finanziellen und administrativen Anforderungen des Projekts.

Die Partner diskutierten die Form der anstehenden Ergebnisse und Aktivitäten sowie die Aufteilung der Arbeit zwischen ihnen.



WAS KOMMT ALS

Das Projektteam hat mit der Vorbereitung der "Challenge-based Resources for Women in STEAM" begonnen, die ein Toolkit mit 35 interaktiven Infografiken umfassen, die sich mit den persönlichen Defiziten von Einzelpersonen befassen, damit diese die richtige Berufswahl in STEAM treffen können. Auf die Bereiche Motivation, Selbstvertrauen, Planung, Belastbarkeit und Karriere-management wird sich der Fokus richten.



PROJEKTPARTNER

Callidus ustanova za obrazovanje odraslih (Croatia)

Spectrum Research Centre CLG (Ireland)

Hauptstadftallee 239 V V UG - Skills Elevation FHB (Germany)

SYNTHESIS Center for Research and Education (Cyprus)

Berufsförderungsinstitut Burgenland (Austria)

JAITEK TECNOLOGÍA Y FORMACIÓN SL (Spain)

ALIANCE LEKTORU a KONZULTANTU (Czech Republic)

WIE MAN IN VERBINDUNG

Folgen Sie STEAMY WONDERS' unter:



www.steamywonders.eu



@SteamyWondersEU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
Project Number: 2020-1-HR01-KA2020-077758