

STEAMonEdu “DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR STE(A)M ALE EDUCATORILOR PRIN INTERMEDIUL INSTRUMENTELOR ȘI A COMUNITĂȚILOR ONLINE”

Proiectul STEAMonEdu își propune să crească adoptarea și impactul educației STE (A) M, investind astfel în comunitatea de organizații/instituții interesate de acest subiect precum și în dezvoltarea profesională a educatorilor.

Abordarea proiectului este aceea de a nominaliza educatorii ca piloni ai implementării politicilor educaționale STEAM și de a sprijini dezvoltarea lor profesională fie prin învățare mixtă, fie prin participarea lor într-o comunitate de **organizații/instituții interesate** de acest subiect. Schimbul de experiență, colaborarea și munca creativă a acestei comunități va fi susținută de platforma online de învățare reciprocă și crowdsourcing.

Ca rezultat al cercetărilor și tehnicilor creative, care vor avea un rol esențial în rândul membrilor comunității, va fi elaborat **cadru educațional STEAM**, care va include competențe, politici, metodologii, obiecte educaționale etc.

Aceste descoperiri vor fi utilizate pentru a dezvolta programa de instruire pentru educatorii STEAM și MOOC „Dezvoltarea profesională a educatorilor STEAM”. Formarea în sine va consta în două etape: la început, MOOC va fi disponibil pentru toți cei interesați de subiect, și 500 de persoane sunt așteptate să se înscrie. Apoi, 50 de absolvenți MOOC vor fi selectați pentru următoarea etapă, care va conține activități de formare online și vor duce la producerea de șabloane de activități de învățare, proiecte și politici educaționale STEAM.

Proiectul va fi pilotat în **Germania, Grecia, Italia, România și Spania**.

Proiectul va adopta o abordare participativă de jos în sus pentru a oferi:

- O **comunitate online** de educatori care va colecta bune practici și va dezvolta în mod colaborativ politicile educației STEAM,
- Un **cadru educațional STEAM**, care include un set de concepte, termeni și activități numit STEAM Body of Knowledge, șabloane de curriculum și activități de învățare, cu accent pe problemele diversității,
- **Cadru de competență STEAMComp** care va detalia competențele necesare dezvoltării și implementării activităților de educație STEAM (STEAMComp va specializa Cadrul digital de competență pentru educatori – [DigCompEdu](#) cu competențele specifice STE(A)M,
- **Profilul educatorului ST(E)AM**, care va fi conceput pe principiile [ESCO](#) (Clasificarea Europeană Multilingvă a Competențelor, Calificărilor și Ocupațiilor),
- Un **curs mixt** livrat prin intermediul platformei online care va utiliza OER – Resurse Educaționale Deschise, inclusiv un **MOOC** care vizează educatorii STE(A)M,
- Un **ghid** de practici educaționale STE(A)M,
- Un **ghid** privind politicile educaționale STE(A)M,
- Un **set de instrumente privind influențarea politicilor** din domeniul STE (A)M,
- Un **ghid** care vizează factorii decizionali din domeniul politicilor de educație STE(A)M (Recomandări privind politicile din domeniu),
- Un **instrument online de autoevaluare** STE(A)M dezvoltat pentru organizațiile educaționale care implementează politici de educație STE(A)M, care vor implementa sau extinde instrumentul [SELFIE](#).

Proiect finanțat de: Programul ERASMUS+ “Acțiunea cheie KA3 Sprijin pentru Reforma Politicilor, Proiecte de Cooperare Orientate spre Viitor (FLCPs)/ ERASMUS+ KA3 Support for Policy Reform, Forward Looking Cooperation Projects (FLCPs)”

Parteneriat:

1. Computer Technology Institute and Press “Diophantus” (CTI) / [DAISSy Research Group](#), Grecia (Coordonatorul proiectului)
2. [ALL DIGITAL](#), Belgia
3. [Stati Generali dell’Innovazione \(SGI\)](#), Italia
4. Helliwood, [21st Century Competence Centre](#), Germania
5. [Fundatia EOS](#), România
6. [Colectic](#), Spania
7. [Regional Directorate of Primary and Secondary Education of Western Greece](#)/ Ministerul Educației, Învățării pe tot parcursul vieții și Cultelor Religioase, Grecia.