



Número de proyecto: 2020-1-ES01-KA201-082618

## INTRODUCERE

Potrivit „raportului revoluționar **Cracking the code: Girls and women education in STEM**” al UNESCO, doar 35% dintre studenții STEM din învățământul superior la nivel global sunt femei. Această disparitate de gen este alarmantă, mai ales că, carierele STEM sunt adesea denumite locuri de muncă din viitor, determinând inovația, bunăstarea socială, creșterea favorabilă incluziunii și dezvoltarea durabilă.

Pe baza acestei premise, principalul obiectiv al proiectului **Women hack the Game** este promovarea incluziunii sociale a fetelor și femeilor în disciplinele STEM. Pentru a atinge acest obiectiv, încercăm să îmbunătățim participarea, realizarea și continuarea fetelor și femeilor în educația și carierele STEM pentru a reduce decalajul de gen în profesiile STEM.

Prin utilizarea acestei noi metodologii inovatoare bazate pe gamificare, dorim să împuternicim și să oferim instrumente profesorilor pentru a dezvolta abilități practice, gândire critică, rezolvarea problemelor, creativitate, inovație, colaborare, cercetare, leadership și munca în echipă la elevi.

Este timpul să încurajăm învățarea STEM în clasă dintr-o perspectivă gamificată care ajută la îmbunătățirea motivației în rândul elevilor, indiferent de sex.

„Gamificarea este procesul de implicare a oamenilor și schimbarea comportamentului prin designul jocului, loialitatea și economia comportamentală. La jocuri este nevoie de ceea ce este distractiv și aplicarea acestora în situații care poate nu sunt atât de distractive. Este vorba despre aplicarea acelui sentiment de flux la orice, de la motivația angajaților la studii de cercetare și campanii de marketing.”

Gabe Zichermann