



BLOOMING
Inclusion and Diversity in STEAM

Întrebări de interviu

Elisavet Kiourti

Călătoria STEAM: „Puteți împărtăși călătoria dumneavoastră și ce v-a inspirat să urmați o carieră în STEAM? Au existat momente cheie sau figuri influente care v-au îndrumat să urmați o carieră în domeniul STEAM?

Încă de la vârsta de 3 ani, am fost profund captivat de tehnologie, în special de jocuri. Mă întrebam adesea de ce oamenilor le place să interacționeze cu medii multimodale de rezolvare a problemelor, cum sunt exprimate identitățile noastre prin jocuri și cum ideologiile și practicile noastre despre și cu tehnologia ne construiesc viziunile asupra lumii. Această curiozitate m-a determinat să experimentez cu computere și console de jocuri și, trebuie să recunosc, unele dintre ele nu au supraviețuit încercărilor mele experimentale. Da, am stricat unele dintre ele, dar fiecare incident m-a învățat mai multe despre cum funcționau sistemele tehnologice.

De-a lungul anilor, am fost cu siguranță influențat de unii teoreticieni/filosofi precum Butler, Goffman, Blommaert, Foucault, Bourdieu, deși, gândindu-mă la călătoria mea, nu am avut un moment cheie specific. Dar am știut întotdeauna ceva foarte specific despre mine. Eram curios. Voiam să explorez. Voiam să caut. Voiam să analizez. Voiam să știu. Voiam să...” să dau înapoi societății. Așadar, personalitatea mea, la final, a fost și este motivația mea în direcționarea învățării și a progresului în carieră.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Realizări STEAM: „Care considerați cea mai semnificativă realizare sau contribuție a dumneavoastră în domeniul dumneavoastră?” „Cum speri că munca ta va influența viitorul STEAM?”

După cum am spus anterior, scopul meu este întotdeauna să ofer înapoi societății, oamenilor și în special celor care ar putea lipsi de privilegii socioeconomice. Indiferent câte lucrări științifice sau cărți scriem, dacă rămân în teorie sau pe rafturi, atunci, din punctul meu de vedere, acesta este la un moment dat un eșec. Astfel, munca mea științifică a fost întotdeauna diseminată publicului. Oamenii ar trebui să poată avea acces la cunoștințe științifice într-un mod mai simplu și mai practic, pentru a-i ajuta în viață. Și cred că, prin discursurile și proiectele mele, mulți oameni au experimentat munca mea jucându-se în mediile edutainment pe care le-am proiectat și sunt acum mai conștienți de semnificația și contribuțiile jocurilor video asupra modului în care să le utilizeze eficient sau să-și ajute copiii să dobândească alfabetizare digitală, creativitate, abilități sociale, cognitive, de rezolvare a problemelor, care sunt de mare importanță în zilele noastre, odată cu introducerea IA în societăți. Și pe măsură ce cariera mea a progresat, atenția mea s-a mutat acum către un aspect mai specific al tehnologiei: tehnologia umană, în special cu IA. Acest interes s-a dezvoltat din dorința de a asigura că progresele tehnologice beneficiază societatea în mod etic și sustenabil. Sunt... Contribuind la organizațiile de consultanță pentru soluții tehnologice care prioritizează bunăstarea umană și utilizarea etică a tehnologiei, cu scopul de a crea societăți centrate pe umanitate digitală.

Provocări și depășirea acestora: „De-a lungul carierei tale în STEAM, care au fost unele dintre provocările semnificative cu care te-ai confruntat atât în viața personală, cât și în cea profesională? Cum le-ai depășit?” „Cum ți-au modelat aceste provocări parcursul profesional?”

Nu există un drum către un „succes” anume. Aceasta este o construcție societală. Așadar, dacă vrem să fim realiști, atunci da, este mai important să vorbim despre provocări și modalități de abordare a acestora pentru a ridica o voce a schimbării pozitive. Personal, orice provocare pe care aș putea-o avea este fiecare proiect nou pe care îl încep. Un proiect nou înseamnă învățare prin procesul de realizare eficientă a acestuia. Depășesc această provocare cu mult studiu, discuții cu alți colegi pentru a face schimb de idei și gândire lungă... pentru a genera soluții inovatoare. Dar cea mai dificilă provocare pe care o poate avea o femeie este aceea că alte persoane (atât femei, cât și bărbați) pot ezita să accepte că ea poate fi mai bună decât un bărbat, pentru că ar putea fi mamă și/sau pur și simplu pentru



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

că este femeie. Bărbații nu sunt tratați la fel și îmi amintesc doar de un incident cu Erdogan și Elon Musk la o întâlnire pe care au avut-o, în care Elon și-a luat fiul cu el. Erdogan l-a întrebat: „Unde este soția ta?” iar Elon a răspuns: „Oh, ea este în San Francisco. Suntem separați acum. De aceea am grijă în mare parte de fiul meu”.

Sfaturi pentru tinere: „Ce sfat le-ați da fetelor tinere care sunt interesate de STEAM, dar ar putea ezita să le urmeze din cauza stereotipurilor sau a fricii de eșec?”

Tinerele ar trebui să își îmbrățișeze curiozitatea pentru învățare în practică, să fie deschise să călătorească în jurul lumii pentru a câștiga experiență în domeniul STEAM, să colaboreze cu colegi care au interese similare, dar cel mai important să fie ele însele și să își exprime ideile cu voce tare, indiferent de situație.

Viitorul femeilor în STEAM: „Privind spre viitor, cum vedeți evoluția rolului femeilor în domeniile STEAM? Ce schimbări credeți că sunt necesare pentru a crea un mediu mai incluziv și mai susținător pentru femeile din STEAM?”

Rolul viitor al femeilor în domeniile STEAM, chiar dacă pare strălucitor, mai sunt multe de făcut pentru a asigura echitatea și incluziunea. Locurile de muncă trebuie să implementeze politici care combat în mod activ prejudecățile și discriminarea de gen, cum ar fi egalitatea salarială și sprijinul pentru femeile în roluri de conducere. Femeile trebuie să se simtă în siguranță și apreciate la fel ca bărbații, iar acest lucru poate fi realizat doar prin promovarea unei culturi a respectului și incluziunii. Dacă femeile și bărbații lucrează împreună în mod egal, pot realiza întregul univers.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.