



Europeiska
unionens råd

Bryssel den 31 oktober 2023
(OR. en)

14702/23

EDUC 404
GENDER 195
JEUN 248
EMPL 513
DIGIT 236
SOC 723

NOT

från:	Rådets generalsekretariat
till:	Ständiga representanternas kommitté (Coreper)/rådet
Ärende:	Locka kvinnliga begåvningar till de akademiska disciplinerna naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap, humaniora och konstnärliga ämnen samt matematik (STEAM) – <i>Riktlinjedebatt</i>

Efter samråd med utbildningskommittén har ordförandeskapet utarbetat den bifogade bakgrundsinformation, som läggs fram som underlag för riktlinjedebatten vid mötet i rådet (utbildning, ungdom, kultur och idrott) den 23 november 2023.

Locka kvinnliga begåvningar till de akademiska disciplinerna naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap, humaniora och konstnärliga ämnen samt matematik (STEAM)*Bakgrundsinformation från ordförandeskapet*

Den tekniska omvandlingen är av central betydelse för de ekonomiska och sociala framstegen i Europeiska unionen (EU) och resten av världen. Samtidigt tyder allt på att utvecklingen av artificiell intelligens kommer att få extraordinära konsekvenser för en framtid som redan har tagit sin början. Följaktligen ökar efterfrågan på yrkesverksamma med STEAM-profiler¹ inom tillverkningsindustrin och på arbetsmarknaden. Utbildningssystemen har ett ansvar för att tillgodose denna efterfrågan. För att möta framtidens utmaningar kommer det att bli nödvändigt att främja talangen hos alla våra ungdomar. Ett stort antal – särskilt flickor och unga kvinnor – fortsätter dock att välja andra utbildningsvägar än vetenskap och teknik.

¹ Som anges i titeln är STEAM en akronym för naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap, humaniora och konstnärliga ämnen samt matematik. Detta dokument innefattar A, som står för konst, innovation och kreativitet, genom att man tillämpar *Rhode Island School of Designs* mer heltäckande vision från 2010, där kreativitet utgör en nyckelfaktor för utvecklingen av nyfikenhet, innovation och sökandet efter olika lösningar.

Den senaste statistiken visar att könsstereotyper dröjer sig kvar inom utbildningsväsendet². Bland medlemmarna i Organisationen för ekonomiskt samarbete och utveckling (OECD)³ har exempelvis antalet kvinnor med högre utbildning ökat avsevärt och utgör majoritet i flertalet länder. Andelen kvinnor inom utbildningsvetenskap (80 %), hälso- och sjukvård (80 %) och humaniora (70 %) har varit relativt stabil sedan 2005. Mellan 2005 och 2020 låg dock andelen kvinnliga ingenjörer i det närmaste oförändrad på omkring 25 %. Det mest oroande är dock att andelen kvinnliga akademiker inom IKT-relaterade områden minskade med tre procentenheter och i dag utgör endast 20 %.

Obalansen mellan manliga och kvinnliga studenter inom de olika STEAM-områdena måste åtgärdas om vi ska kunna minska skillnaderna i sysselsättning mellan kvinnor och män. Situationen förvärras av att ”unga kvinnor är mer benägna än unga män att hamna utanför arbetskraften på grund av omsorgsansvar, t.ex. för att ta hand om barn eller vuxna i beroendeställning eller ha annat personligt ansvar eller familjeansvar”⁴. Rådet rekommenderar därför medlemsstaterna att ”anpassa anställningserbjudanden till de relevanta principerna i den europeiska pelaren för sociala rättigheter [och säkerställa] lika behandling och lika möjligheter för kvinnor och män på alla områden”.

² Brussino, O. och McBrien, J. (2022), *Gender stereotyper in education: Policies and practices to address gender stereotyping across OECD education systems*, OECD Education Working Papers, nr 271, OECD Publishing, Paris.

³ Encinas-Martin, M. och Cherian, M. (2023), *Gender, Education and Skills: The Persistence of Gender Gaps in Education and Skills*, OECD Skills Studies, OECD Publishing, Paris.

⁴ Rådets rekommendation av den 30 oktober 2020 om en väg till jobb – en förstärkt ungdomsgaranti och om ersättande av rådets rekommendation av den 22 april 2013 om att inrätta en ungdomsgaranti (EUT C 372, 4.11.2020, s. 1).

Rättvisa, inkludering och främjande av yrken inom STEAM är avgörande för Europeiska unionens råd. Följaktligen innebär ”inkluderande utbildning [...] även att man måste utveckla genusmedvetenhet i lärandeprocesserna och vid utbildningsinstitutionerna samt att man måste utmana och lösa upp könsstereotyper, särskilt sådana som begränsar pojkar och flickor i deras studieval.”⁵.

I dag har tillverkningsindustrin stora bekymmer med att tillgodose sitt behov av yrkesverksamma inom STEAM. Alla länder behöver fler personer, män och kvinnor, som utbildas inom dessa områden. Om unga kvinnor hade deltagit i samma utsträckning som unga män skulle problemet ha minskat avsevärt.

Jämställdhet är inte bara en moralisk skyldighet utan också en nyckelfaktor för att skapa starkare, hållbarare och mer inkluderande ekonomier. EU-länderna är fullt medvetna om den utmaning som den nuvarande situationen innebär för våra utbildningssystem och, i slutändan, för våra länders utveckling och framsteg. De kan också konstatera att de många initiativ som genomförts inte ger de förväntade resultaten. Att väcka flickors och unga kvinnors intresse för STEAM-ämnena på alla utbildningsnivåer – särskilt inom högre utbildning, inbegripet både högre yrkesutbildning och universitet – är alltså en av de stora utmaningarna för våra utbildningssystem. Om vi lyckas kommer det att bidra till framsteg med att få ett slut på segregeringen på arbetsmarknaden. Därutöver kommer kvinnors deltagande att förbättra anpassningen till arbetsmarknadens behov, och att i slutändan främja våra länders ekonomiska och sociala utveckling.

⁵ Rådets resolution om en strategisk ram för det europeiska utbildningssamarbetet inför och bortom ett europeiskt område för utbildning (2021–2030) (EUT C 66, 26.2.2021, s. 1).

Mot bakgrund av ovanstående uppmanar ordförandeskapet ministrarna att överväga nedanstående frågor inför en diskussion om saken.

Diskussionsfrågor:

- Vilka utmaningar anser ni vara de största när det gäller att minska könsklyftan inom STEAM-disciplinerna?
- Vilka initiativ skulle kunna lanseras, såväl nationellt som i ett europeiskt sammanhang, för att locka kvinnliga begåvningar till utbildningsområden inom STEAM?
