

## Promover a abordagem STEM e as competências digitais

JUGAAD é um projeto dinâmico centrado na melhoria das competências dos professores e no apoio aos alunos na integração de uma abordagem STEM no seu percurso educativo. O projeto é impulsionado pela convicção de que a educação STEM promove o pensamento crítico e as competências de resolução de problemas e prepara os alunos para os desafios futuros.

### Objetivos do JUGAAD:

01

Desenvolver as competências digitais de professores e alunos, permitindo-lhes aplicar essas competências em várias disciplinas e áreas.



02

Promover e disseminar a abordagem STEM entre professores e alunos, dando ênfase à interdisciplinaridade, à transdisciplinaridade, à aprendizagem experimental e à resolução de problemas.



03

Apoiar os professores nas suas atividades regulares, fornecendo ferramentas e recursos concretos através de workshops interessantes.



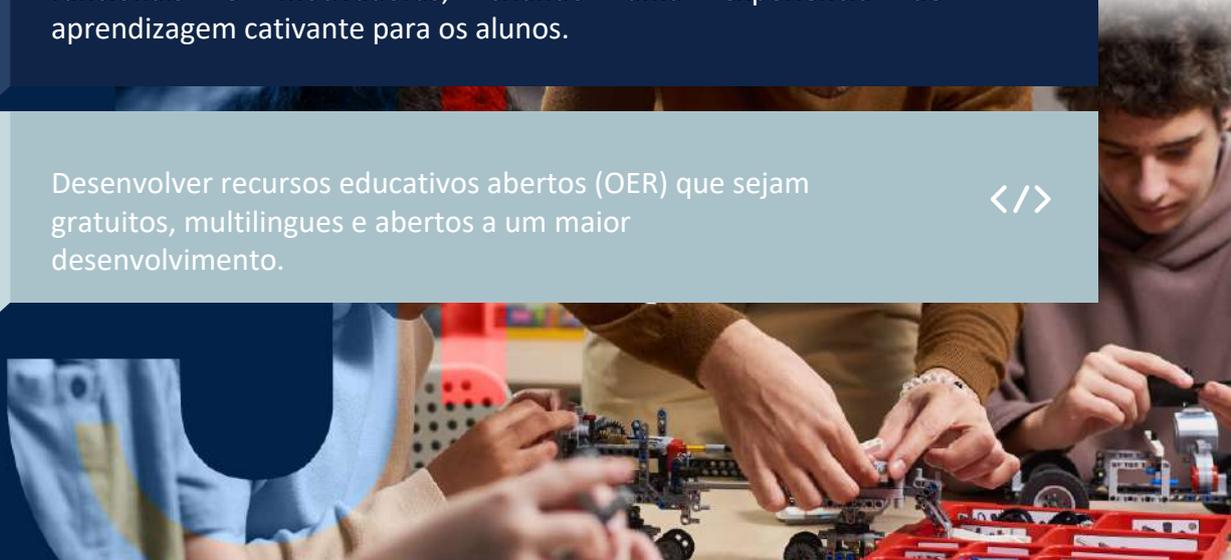
04

Promover um quadro de avaliação que avalie as competências funcionais e motivadoras, criando uma experiência de aprendizagem cativante para os alunos.



05

Desenvolver recursos educativos abertos (OER) que sejam gratuitos, multilingues e abertos a um maior desenvolvimento.



## Resultados:

### Toolkit educativa

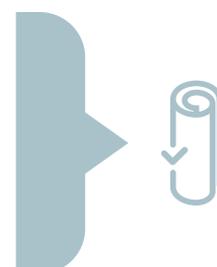
Consistirá em 15 workshops, com a duração de uma hora cada, concebidos especificamente para alunos dos 8 aos 14 anos. Estes ateliers são classificados da seguinte forma:

- ✓ Oficinas concebidas para serem realizadas à distância. Workshops que utilizam computadores ou tablets.
- ✓ Workshops que utilizam kits STEM básicos (amplamente disponíveis nas escolas de acordo com a avaliação dos parceiros do projeto).



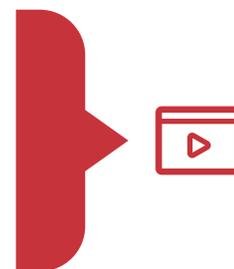
### Kit de ferramentas de avaliação:

O Toolkit de Avaliação permite a avaliação das competências adquiridas através dos workshops do Toolkit Educativo, tanto por professores como por alunos. Este conjunto de ferramentas inovador utiliza técnicas de gamificação para estimular os participantes a demonstrarem as suas competências, ao mesmo tempo que os crachás acrescentam substância às suas realizações e incentivam o desenvolvimento de mais competências.



### Plataforma eletrónica:

A plataforma de e-learning funciona como um centro para todos os materiais e informações do projeto, albergando tanto o Kit de Ferramentas Educativas como o Kit de Ferramentas de Avaliação como recursos educativos abertos (REA). Professores e alunos podem aceder à plataforma para explorar as ferramentas, aceder aos materiais necessários e recolher informações cruciais para melhorar a sua experiência de aprendizagem.



### Os parceiros



Grécia



Itália



Turquia



Portugal



Italy



Áustria



Grécia



Lituânia



Bélgica



Irlanda



Co-funded by  
the European Union

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Onde estamos

