

EduMat.

Tapete Didático Aumentado

7 parceiros de 5 países Europeus estão envolvidos neste projeto

- CISL Scuola e Formazione, Itália
- Università degli Studi di Roma La Sapienza, Itália
- Pixel, Itália
- EuroEd, Roménia
- Agrupamento de Escolas Miguel Torga, Portugal
- Esciencia Eventos Cientificos SL, Espanha
- Zinev Art Technologies, Bulgária

Para mais informação contacte



Margarida Marques

Agrupamento de Escolas Miguel Torga,
Bragança, Portugal

aemterasmusmais@gmail.com

Página do Projeto: <https://www.edumatproject.eu/>
Projeto Número: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

CONTEXTO

- A atenção internacional tem sido direcionada para a necessidade de investir no capital humano e na implementação de metodologias e de tecnologias da informação, devendo iniciar-se pelo pessoal docente.
- Especialistas em educação afirmam que é importante colmatar o fosso digital entre alunos e professores que, apesar de pertencerem a diferentes gerações, mantêm uma relação estreita entre si.
- Verifica-se a falta de utilização das tecnologias digitais como apoio preliminar, quer à literacia digital, quer à aprendizagem de competências transversais.

GRUPOS ALVO

- Professores do 1º ciclo
- Alunos com 8 - 9 anos
- Especialistas e investigadores nas áreas de STEAM e programação

OBJECTIVOS

O projeto EDUMAT+ tem como objetivos:

- Fornecer apoio didático e metodológico aos professores do 1º ciclo para ensinar programação e STEAM.
- Usar programação e STEAM como ferramentas inovadoras para apoiar e implementar o ensino das humanidades.
- Desenvolver a ativação de percursos digitais educativos nas escolas do 1º ciclo para que explorem tópicos selecionados da Agenda 2030 e das Humanidades

RESULTADOS ESPERADOS

Serão implementadas as seguintes atividades:

- Uma coleção de mapas infográficos digitais, dirigidos ao 1º ciclo e dedicados aos temas da sustentabilidade ambiental e da inclusão.
- Um curso de formação para professores sobre o uso de STEAM e Programação para o ensino das humanidades no 1º ciclo.
- Um conjunto de recomendações para a aplicação de metodologias de inovadoras baseadas em STEAM e em programação, no ensino das humanidades.