

Cara Comunidade NUCLIO,

Estamos entusiasmados por inaugurar o novo ano letivo e apresentar os extraordinários projetos que temos para si. P repare-se para um período repleto de ideias inovadoras, colaboração e possibilidades infinitas!

Acompanhe-nos nesta jornada, contribuindo de forma positiva na vida dos alunos. Vamos mergulhar e explorar todas estas oportunidades emocionantes que nos esperam no próximo ano letivo!

Participe nas nossas formações acreditadas!

Formação Change Makers

50h (25h presenciais e 25h de trabalho autónomo)

Domínio Geral, Educadores de Infância, Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Professores de Educação Especial, Domínio científico-pedagógico, Professores dos Grupos 230, 420, 500, 510, 520, 540, 550

Formação Change Makers

Esta oficina de formação visa capacitar educadores com competências digitais maker emergentes, tais como a modelação e impressão 3D, a eletrónica e programação, o desenho vetorial e corte e gravação a laser, entre outros, de modo a enriquecer as atividades pedagógicas que oferecem aos seus alunos.

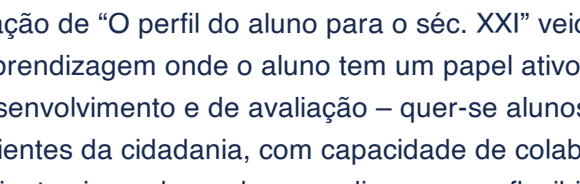
A formação enquadra-se na metodologia do Design Thinking para o desenvolvimento de projetos e é apoiada por metodologias inovadoras de ensino/aprendizagem e de avaliação dos alunos, com foco no desenvolvimento de competências e na equidade.

Modalidade: 50h (25h presenciais e 25h de trabalho autónomo)

Destinatários: Domínio Geral, Educadores de Infância, Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Professores de Educação Especial, Domínio científico-pedagógico, Professores dos Grupos 230, 420, 500, 510, 520, 540, 550

Saiba Mais!

Professores e alunos no Século XXI – abordagens inovadoras e inclusivas no ensino das ciências



Oficina de Formação Acreditada
NUCLIO

Professores e alunos no Século XXI – abordagens inovadoras e inclusivas no ensino das ciências

A publicação de "O perfil do aluno para o séc. XXI" veio destacar a necessidade de promover uma aprendizagem onde o aluno tem um papel ativo e as suas competências são alvo de desenvolvimento e de avaliação – quer-se alunos motivados, inovadores, críticos, conscientes da cidadania, com capacidade de colaboração. Medidas como a criação de ambientes inovadores de aprendizagem e a flexibilização curricular permitem que os professores desenvolvam projetos colaborativos e interdisciplinares, essenciais para que os alunos desenvolvam as referidas competências. Contudo, para o sucesso destas iniciativas, é fundamental formar os professores.

Modalidade: 50h

Destinatários: Professores dos Grupos 500, 510, 520

Saiba Mais!

Brevemente...

Fique de olho nas formações que estão para vir!

Formação Change Makers Nível II

50h (25h presenciais e 25h de trabalho autónomo)

Domínio Geral, Educadores de Infância, Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Professores de Educação Especial, Domínio científico-pedagógico, Professores dos Grupos 230, 420, 500, 510, 520, 540, 550

Esta formação é para quem já participou da Change Makers ou tem capacidades básicas em 3D, eletrónica, programação, desenho vetorial e corte a laser. O objetivo é aprofundar estas competências e estimular projetos maker avançados com os alunos, usando Design Thinking e uma avaliação inovadora.

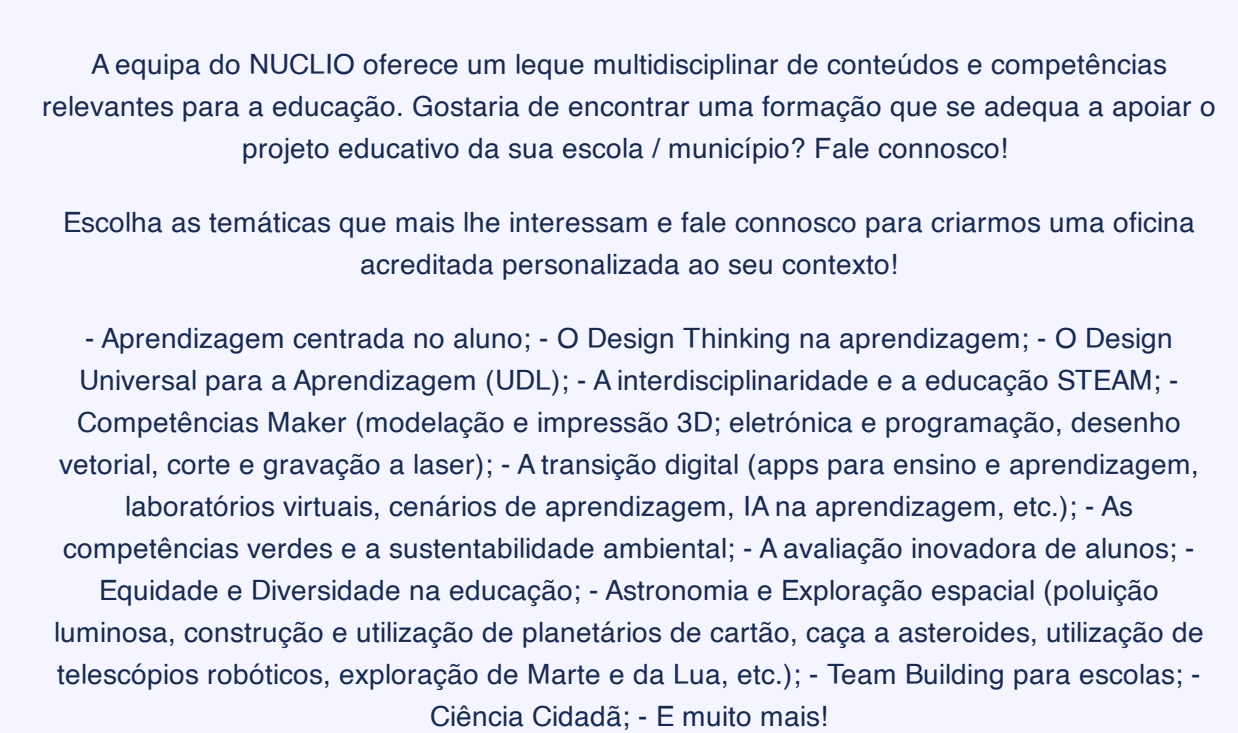
Formação OTTERS

50h (25h presenciais e 25h de trabalho autónomo)

Inscriva-se já!

Esta formação pretende cocriar um roteiro para incluir a ciência cidadã no currículo escolar, abordando Design Thinking, avaliação moderna, competências verdes e a ciência cidadã como promotora de competências e soluções para problemas reais. Irá também destacar como as escolas podem criar sinergias com parceiros externos para enriquecer a aprendizagem dos alunos.

Novidade para Escolas e Municípios! Formações personalizadas!



A equipa do NUCLIO oferece um leque multidisciplinar de conteúdos e competências relevantes para a educação. Gostaria de encontrar uma formação que se adequa a apoiar o projeto educativo da sua escola / município? Fale connosco!

Escolha as temáticas que mais lhe interessam e fale connosco para criarmos uma oficina acreditada personalizada ao seu contexto!

- Aprendizagem centrada no aluno; - O Design Thinking na aprendizagem; - O Design Universal para a Aprendizagem (UDI); - A interdisciplinaridade e a educação STEAM; - Competências Maker (modelação e impressão 3D, eletrónica e programação, desenho vetorial, corte e gravação a laser); - A transição digital (apps para ensino e aprendizagem, laboratórios virtuais, cenários de aprendizagem, IA na aprendizagem, etc.); - As competências verdes e a sustentabilidade ambiental; - A avaliação inovadora de alunos; - Equidade e Diversidade na educação; - Astronomia e Exploração espacial (poluição luminosa, construção e utilização de planetários de cartão, caça a asteroides, utilização de telescópios robóticos, exploração de Marte e da Lua, etc.); - Team Building para escolas; - Ciência Cidadã; - E muito mais!

Preço: Converse connosco para obter um orçamento

Contacte-nos!

ASTRONOMINE

Área: STEAM
Faixa etária: 2.º, 3.º CEB

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

AstronoMine

O AstronoMine é um projeto dedicado a aumentar o interesse pela astronomia entre jovens estudantes e professores do ensino primário.

O AstronoMine visa a promoção da astronomia nas escolas através da aprendizagem baseada em jogos, através da utilização do Minecraft Education Edition, melhorando assim a qualidade da educação nas áreas de STEM e desenvolvendo as competências digitais dos professores.

BIO-STREAMS

Área: Todas as disciplinas
Faixa etária: 2.º, 3.º CEB

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

Bio-Streams

O BioStreams é um projeto que visa promover a saúde e o bem-estar nos alunos. O projeto convida as escolas a participar num estudo piloto para a promoção de bons hábitos alimentares e de atividade física, organizado por uma equipa multidisciplinar de centros médicos e investigadores na área da medicina e da educação, que pretende validar uma metodologia de intervenção que seja eficaz.

A intervenção envolverá 4 workshops conjuntos (alunos, famílias e educadores) e será complementada pela utilização de uma app digital do projeto no tempo entre os workshops, ao longo de 6 meses. Ao longo do projeto, as escolas participantes terão ainda a possibilidade de participar em formações e campanhas de promoção de saúde e bem-estar.

Discovery Space

Área: STEAM
Faixa etária: 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

Discovery Space

O projeto Discovery Space tem como objetivo promover a descoberta científica e o desenvolvimento de competências de aprendizagem profunda (Deep Learning), com ênfase na resolução de problemas. Com esse objetivo, está a desenvolver um Ambiente de Aprendizagem Exploratória que utiliza agentes de conversação e inteligência artificial para apoiar individualmente os alunos e monitorizar o seu progresso.

O projeto oferece formação acreditada, permitindo que os professores utilizem, modifiquem e criem novos cenários de aprendizagem, que poderão ser implementados diretamente com os alunos.

EXPLORE

Área: STEAM
Faixa etária: 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

EXPLORE

O EXPLORE (Expeditionary Program for Learning Opportunities in Analog Space Exploration) é uma iniciativa criada com o propósito de envolver os alunos em experiências de exploração espacial, em conformidade com os requisitos curriculares STEAM.

Este projeto convida os alunos a participar em atividades que simulam os ambientes da Lua ou de Marte, oferecendo-lhes uma experiência prática das missões espaciais internacionais.

GEO-ACADEMY

Área: Geografia, TIC, Projeto Interdisciplinar
Faixa etária: 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

GEO-Academy

O projeto GEO-Academy pretende dar aos professores em formação e no ativo competências para integrar Sistemas de Informação Geoespacial (SIG), Observação da Terra (OT), Detecção Remota (DR) e Narrativa Digital Geoespacial nas escolas para o ensino do desenvolvimento sustentável.

A finalidade é criar uma comunidade (GEO-Hub) para professores na Europa, oferecendo recursos gratuitos e acessíveis e melhorando as suas competências digitais, espaciais e verdes.

IASC

Área: Física, Matemática, TIC
Faixa etária: 2.º e 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

IASC (International Astronomical Search Collaboration)

O IASC é um programa de ciência cidadã que utiliza telescópios em todo o mundo para captar imagens do céu que são depois distribuídas pelas escolas e analisadas pelos alunos com o objetivo de identificar objetos que se deslocam rapidamente contra o padrão das estrelas fixas.

Desta forma, as escolas contribuem para a descoberta de novos asteroides, ajudando a diminuir parte do risco associado a estes objetos que poderão eventualmente estar em rota de colisão com a Terra.

OTTERS

Área: Todas as disciplinas
Faixa etária: 1.º, 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

OTTERS

O OTTERS traz um percurso de cocriação de um roteiro para a integração da ciência cidadã no domínio da água doce e oceano no currículo escolar. O projeto oferece uma oficina de formação acreditada no âmbito da integração da ciência cidadã nas atividades escolares, abrindo novas possibilidades às escolas através do envolvimento ativo dos alunos em questões científicas e comunitárias, e enriquecendo assim o percurso escolar ao possibilitar a aplicação das aprendizagens de forma prática e contextualizada na vida real.

O projeto pretende alargar as redes de parcerias das escolas, abrindo as portas a instituições de investigação científica à comunidade ao mesmo tempo que promove campanhas de ciência cidadã no domínio da água doce e dos oceanos, contribuindo para a geração de dados e de novas ideias para problemas contemporâneos.

SOUNDSCAPES

Área: STEAM
Faixa etária: 1.º, 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

SoundScapes

O SoundScapes propõe uma abordagem STEAM inovadora, com ênfase nas artes, em que os alunos concebem e utilizam sistemas de sonificação, que convertem dados numéricos (relacionados com os programas escolares) em som.

Esta abordagem tem como objetivo aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos e promover um ambiente inclusivo onde aprendam através da exploração do sentido da audição (especialmente relevante para os deficientes visuais) e comuniquem e se liguem uns aos outros através da linguagem universal que é a música.

StAnD

Área: STEAM
Faixa etária: 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

StAnD

StAnD – Students As planetary Defenders – tem como objetivo envolver alunos e professores do ensino básico e secundário na temática dos asteroides, meteoros e defesa planetária. O objetivo é aumentar o interesse pela ciência e pela exploração espacial, melhorando competências nas áreas STEM (ciências, tecnologia, engenharia e matemática).

O projeto vai produzir um kit de ferramentas para incentivar os alunos a trabalhar de forma colaborativa envolvendo-os em atividades com um grande potencial para levar a novas descobertas científicas, tais como a descoberta de novos asteroides e de meteoritos.

Os professores irão receber formação e apoio para preparar temas relacionados com a astronomia, o sistema solar e a exploração espacial.

SYNAPSES

Área: Projeto Interdisciplinar
Faixa etária: 1.º, 2.º, 3.º CEB e Secundário

Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, SoundCloud

Synapses

O projeto SYNAPSES, destinado a Diretores Escolares e Professores, é uma Academia de Formação ERASMUS+ para o Ensino da Cidadania para a Sustentabilidade e visa cultivar agentes de mudança que não apenas compreendem os desafios da sustentabilidade, mas que também procuram soluções ativas para esses problemas. O projeto procura unir forças da educação formal e informal, ajudando os professores a adotarem abordagens centradas no aluno e diversificadas, capacitando os diretores a implementarem uma abordagem "Whole-school", e impulsionando a integração da sustentabilidade nos currículos de educação nacionais e nos sistemas educativos.

O SYNAPSES oferece formação acreditada e apoio à comunidade educativa, com a finalidade de transformar o ensino da cidadania para a sustentabilidade e de promover uma cultura escolar que valoriza a cidadania ativa e o desenvolvimento sustentável.

Junte-se aos nossos projetos!

Preencha este formulário!

Não perca esta oportunidade de fazer a diferença e de se tornar parte de algo incrível!