

Festival Nacional STEAM Innovation 2026



Critérios de avaliação para a seleção de 3 projetos de alunos por país

O STEAM Innovation organiza um festival internacional em Matera, Itália, em setembro de 2026. Embora o evento esteja aberto a todos os alunos que participam no projeto STEAM Innovation, a equipa poderá financiar 3 projetos por país.

Por este motivo, ocorrerá um processo de seleção durante os festivais nacionais em Portugal, Grécia e Chipre, no qual serão selecionados 3 projetos por país (um aluno por projeto) para representar o respetivo país no evento internacional.

Cada projeto será avaliado através de rúbricas, numa **escala de 1 a 5**.

A rúbrica reflete os valores fundamentais do projeto STEAM Innovation: interdisciplinaridade, criatividade, rigor científico, envolvimento comunitário, colaboração, inclusão, sustentabilidade e inovação.

É importante notar que, para que um projeto obtenha a pontuação 4 ou 5, deve também corresponder aos critérios definidos nos níveis 3 e 4, respetivamente

Critério	Descrição	1	2	3	4	5
Rigor Científico e Qualidade Técnica	Precisão científica e utilização adequada de tecnologia, ferramentas e/ou técnicas.	O projeto demonstra imprecisão científica e/ou fraca utilização de tecnologia, ferramentas e técnicas.	O projeto baseia-se em argumentos científicos adequados, mas carece de tecnologia, ferramentas e/ou técnicas adequadas.	O projeto baseia-se em argumentos científicos sólidos, demonstrando uma abordagem baseada em evidências. As ferramentas, tecnologia e técnicas selecionadas são adequadas para explorar o tema.	O projeto demonstra uma compreensão sólida dos argumentos científicos e das tecnologias utilizadas.	O projeto demonstra maturidade científica e tecnológica. Os alunos conseguem explicar e argumentar com confiança sobre os conceitos científicos e aspetos técnicos.
Interdisciplinaridade e Integração STEAM	Interdisciplinaridade e a integração das áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes, Matemática).	O projeto explora apenas uma área STEAM.	O projeto explora mais do que uma área STEAM, mas a ligação não é clara.	O projeto explora mais do que uma área STEAM e demonstra uma ligação clara entre elas.	O projeto explora todas as áreas STEAM; no entanto, carece de uma explicação sólida de tais ligações.	O projeto demonstra uma abordagem STEAM completa. Os alunos conseguem explicar com confiança como as áreas se ligam entre si e ao seu projeto.
Originalidade e Criatividade	Originalidade, ideias inovadoras e pensamento criativo.	O projeto parece replicar totalmente ideias já existentes.	O projeto replica ideias já existentes, mas adiciona um elemento criativo.	O projeto utiliza ideias existentes e combina-as de uma forma criativa e inovadora.	O projeto baseia-se maioritariamente em ideias criativas e originais.	O projeto é altamente original, baseando-se totalmente em ideias inovadoras e criativas.
Relevância do Tema Escolhido	Abordar necessidades, tópicos ou problemas reais.	O projeto não mostra uma ligação com qualquer tópico/problema da vida real ou não propõe soluções.	O projeto mostra uma ligação pouco clara a um tópico/problema da vida real, mesmo que apresente soluções.	O projeto relaciona-se com um tópico ou problema da vida real, mas a solução proposta carece de uma ligação clara.	O projeto relaciona-se com uma situação da vida real e apresenta uma solução clara e coerente.	O projeto é altamente relevante para um tópico ou problema da vida real, apresentando uma solução adequada e com propósito.

Trabalho em Equipa e Colaboração	Trabalhar em equipa, colaboração, comunicação e responsabilidade partilhada.	O trabalho de equipa não é visível ou não é claro. O projeto parece ser totalmente liderado por uma pessoa.	Os membros demonstram trabalho de equipa, mas a distribuição de funções parece desequilibrada.	Os membros demonstram uma distribuição de funções clara e equilibrada.	Os membros parecem agir como uma equipa, demonstrando um trabalho fluido, de apoio e bem coordenado.	A equipa trabalha de forma eficaz, demonstra iniciativa, respeito e liderança partilhada.
Consciência Ambiental e Sustentabilidade	Consciência ambiental e social. Utilização responsável de recursos.	O projeto demonstra um impacto negativo no ambiente e/ou nos seres vivos ao promover ações prejudiciais ou ao utilizar materiais de desperdício e/ou poluentes.	O projeto não é diretamente prejudicial para o ambiente, seres humanos ou outros seres; no entanto, não demonstra claramente cuidado com o impacto ambiental e questões de sustentabilidade.	O projeto demonstra consciência ambiental e social, mas carece de uma utilização responsável de recursos.	O projeto demonstra uma seleção cuidadosa de recursos e técnicas, demonstrando consciência ambiental e social.	O projeto demonstra consciência ambiental e social e uma tomada de decisão cuidadosa na seleção de recursos. O projeto é considerado "zero-waste" (desperdício zero).
Comunicação e Apresentação	Eficácia, clareza e envolvência da apresentação.	A apresentação do projeto está incompleta ou não demonstra uma compreensão clara do tema.	A apresentação do projeto está completa, mas pouco estruturada ou pouco explicada.	A apresentação do projeto é eficaz, com explicações e estrutura claras.	A apresentação do projeto é eficaz, bem estruturada e bem explicada. O projeto demonstra uma consideração clara dos elementos visuais.	A apresentação do projeto é envolvente, clara e impactante. O projeto é visualmente apelativo.
Abertura e Licenciamento	Valores de educação aberta e replicabilidade.	O projeto não está aberto a ser partilhado ou replicado.	O projeto está aberto a ser partilhado; no entanto, carece de recursos para facilitar a replicação (documentação, links, guias, etc.).	O projeto é aberto e inclui documentação, mas não é claro como replicá-lo totalmente.	O projeto é partilhável, aberto e fácil de replicar.	O projeto é desenvolvido propositadamente de forma aberta e replicável. A documentação está pronta e aberta para utilização. O projeto inclui uma licença aberta.

Materiais Prontos para o Festival (Vídeos, Trailers, Apresentações)	Preparação para o festival, incluindo materiais para experiências práticas, artefactos físicos e ajudas visuais (posters, trailers, etc.).	O projeto carece de materiais para ser demonstrado.	O projeto tem apoios visuais, como posters ou vídeos, mas carece de um protótipo/experiência física funcional para ser demonstrado no festival.	O projeto tem um protótipo/experiência funcional para ser demonstrado no festival.	O projeto tem um protótipo/experiência funcional e interativo.	O projeto tem um conjunto completo de materiais prontos para o festival, incluindo um protótipo/experiência físico/digital funcional e interativo e outros materiais de apoio e ajudas visuais.
--	--	---	---	--	--	---

Critérios específicos do Módulo: Educação Maker

Portugal: “Processo Maker & Tinkering com Design Thinking”	Seguir uma abordagem maker/tinkering com recurso ao processo de Design Thinking.	O projeto mostra pouca ou nenhuma evidência de abordagem tinkering/maker ou de Design Thinking.	O projeto mostra evidência de seguir uma abordagem tinkering/maker ou o processo de Design Thinking, mas não ambos.	O projeto mostra uma abordagem tinkering/maker evidente e seguiu alguns passos do processo de Design Thinking, ou vice-versa.	O projeto demonstra uma abordagem tinkering/maker clara, seguindo todos os passos do processo de Design Thinking.	O projeto mostra uma mistura clara da abordagem tinkering/maker com Design Thinking, com um rico processo de experimentação, múltiplos protótipos e aprendizagem com os erros.
---	--	---	---	---	---	--