

O projeto STEAMDIVE reúne 7 parceiros, cada um contribuindo com pontos fortes únicos em educação, investigação e envolvimento comunitário. Juntos, formam uma rede dinâmica dedicada a promover uma educação STEAM inclusiva e inovadora.



Foundation for
Research and
Technology
- Hellas -



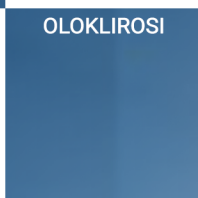
OLOKLIOSI



Tehnicka skola



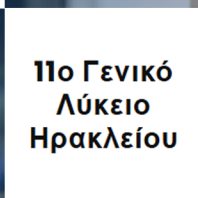
DANMAR
COMPUTERS



MUCUR SAGLIK
SOSYAL EGITIM
VE
YARDIMLASMA
VAKFI



AEAB



11th Geniko Lykio
Irakliou



STEAMDIVE

Diversity in STEAM

Ferramentas digitais inovadoras que promovem
a inclusão e a diversidade nas escolas



STEAMDIVE
Diversity in STEAM



Web



steamdive.eu

Social



facebook.com/STEAMDIVE



instagram.com/steamdive/



youtube.com/@steamdive

Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não a compromete pelo seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.





STEAMDIVE
Diversity in STEAM

Curtas-metragens

Vozes da diversidade

Como parte do projeto STEAMDIVE, estudantes da Grécia, Portugal e Sérvia criaram três curtas-metragens originais que exploram aspetos fundamentais da diversidade, equidade e inclusão no mundo atual. Esses filmes são o resultado de uma jornada criativa e educativa que incluiu:

- Oficinas de criação de roteiros com foco em narrativas inclusivas e produção de histórias de forma criativa
- Sessões de direção e ensaios que introduziram os estudantes na linguagem visual e na construção de cenas
- Gravação de imagem e edição com o apoio de educadores e mentores profissionais

Cada filme aborda uma faceta diferente da inclusão:

- Identidade e expressão de género
- Contexto cultural e diversidade racial
- Necessidades educativas especiais e bem-estar emocional

Os curtas-metragens deram aos alunos a oportunidade de cocriar histórias significativas, expressar as suas perspetivas e experimentar o poder do cinema como ferramenta de consciência social e empatia.

Assista aos filmes no canal do YouTube do projeto:

<https://www.youtube.com/@steamdive>



Curriculum de STEAMDIVE

Um guia para uma educação STEAM inclusiva e criativa

O Currículo STEAMDIVE é um guia educativo inovador concebido para educadores de vários níveis de ensino, desde o básico até ao ensino secundário, uma ferramenta facilitadora STEAM e formadores que trabalham em diversos ambientes de aprendizagem. Desenvolvido em colaboração por parceiros da Grécia, Polónia, Portugal, Sérvia e Turquia, apoia uma educação STEAM inclusiva e criativa para alunos dos 13 aos 18 anos.

O currículo está organizado em sete módulos que combinam conhecimentos teóricos com ferramentas práticas para a sala de aula, abrangendo tópicos como investigação científica, resolução de problemas do mundo real, pensamento crítico, narrativa digital, programação, robótica e integração da arte em STEM. Ele dá ênfase à literacia digital, à consciência cultural e ao uso de tecnologias emergentes, como os Laboratórios de Educação Digital (LED) e os Laboratórios Maker, para promover práticas de ensino adaptativas e inclusivas.

O Currículo STEAMDIVE (disponível para download em PDF em vários idiomas)

capacita os educadores a cultivar a criatividade, a compreensão intercultural e o pensamento analítico nas salas de aula globais de hoje.

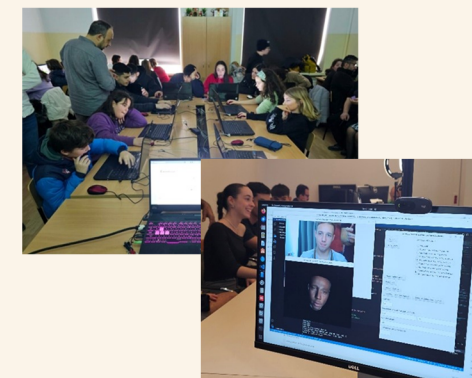
Software Educativo

No âmbito do projeto STEAMDIVE, foram criadas duas ferramentas digitais inovadoras para apoiar a diversidade e a criatividade na educação STEAM.

A primeira, Mirror of Diversity (MOD), é uma experiência de realidade aumentada ao vivo que transforma as características faciais dos utilizadores para simular diferentes identidades de género ou raciais, promovendo a empatia e a reflexão sobre preconceitos e discriminação.

O segundo, Maths to Cubism, é uma ferramenta de arte interativa onde os utilizadores criam pinturas digitais em estilo cubista através de desenhos geométricos e lógica matemática, unindo as ciências, a tecnologia, a engenharia e as artes visuais.

Ambas as aplicações promovem a aprendizagem inclusiva, a autoconsciência e o pensamento interdisciplinar, tanto para alunos como para educadores.



Diversity in STEAM