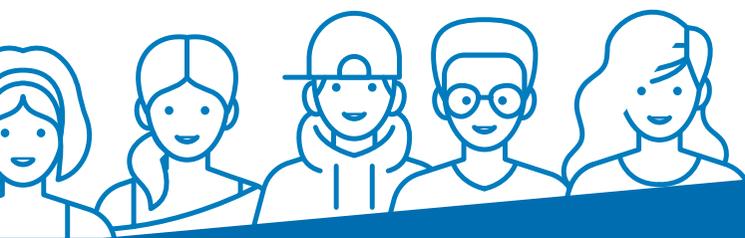


- DESCOBRIR >
- > INTERPRETAR >
- > IDEALIZAR >
- > EXPERIMENTAR >
- > REPLICAR >
- > FINALIZAR >
- > EVOLUIR



O PIICIE LT

A Comunidade Intermunicipal da Lezíria do Tejo (CIMLT) surge como promotora do Plano Integrado e Inovador de Combate ao Insucesso Escolar da Lezíria do Tejo (PIICIE LT), financiado pelo Fundo Social Europeu no âmbito do Portugal 2020 – Alentejo 2020, tendo como parceiros 10 municípios da Lezíria do Tejo.

O PIICIE LT é um projeto piloto e inovador em Portugal, que se baseia num modelo integrado e multidimensional, que visa combater o abandono e o insucesso escolar e promover o sucesso educativo, através do desenvolvimento de ações de excelência.



ROBÓTICA

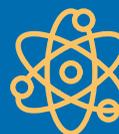
FABRICAÇÃO DIGITAL

CIÊNCIAS

MECÂNICA

DRONES

REALIDADE AUMENTADA



+ informações/inscrições

tel 962 570 394
 e-mail: emic@cm-coruche.pt
 Câmara Municipal de Coruche
 Praça da Liberdade
 Coruche

LABORATÓRIO MÓVEL DE INOVAÇÃO

O Laboratório Móvel de Inovação é um espaço itinerante com o propósito de fomentar a Inovação e Criatividade, aliando as tecnologias às ciências ao fazer e ao experimentar, aliando o Design Thinking e aprendizagens cooperativas à fabricação digital e trabalho experimental em ciências. Um ambiente "Maker Space", estimulando o pensamento e colisão de ideias desenvolvendo o potencial criativo e trabalhando as CTEM.

COFINANCIADO POR





EDUCAÇÃO PELA INOVAÇÃO

O objetivo da Educação pela Inovação é o desenvolvimento de laboratórios, contextos e metodologias de aprendizagem inovadores no âmbito da educação não formal, assentando em 4 princípios fundamentais:

- articular tecnologias digitais e pedagogia, tornando a escola mais aliciante;
- deslocar parte da ação pedagógica do professor para o aluno;
- promover hábitos de aprendizagem ao longo da vida;
- desenvolver processos de ensino/aprendizagem para além da tradicional sala de aula.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO PELA INOVAÇÃO

- > Promover o sucesso educativo, combater o insucesso e o abandono precoce escolar, reforçando a igualdade de acesso ao ensino, a qualidade e eficiência da educação, melhorando os resultados da aprendizagem e dos conhecimentos transmitidos;
- > Promover a inovação dos processos de aprendizagem, contribuindo para a mudança na educação e desenvolver modelos e metodologias que melhor respondam aos desafios da aprendizagem no século XXI;
- > Potenciar a melhoria de resultados escolares desde o 1º CEB ao Ensino Secundário e Profissional, utilizando metodologias inovadoras, aumentando a motivação dos alunos para o estudo e esforço pessoal, melhorando e potenciando a aprendizagem;
- > Aumentar os índices de motivação para os estudos e criatividade dos alunos;
- > Potenciar a evolução no processo educativo;
- > Estimular e envolver a comunidade educativa no processo de ensino/aprendizagem;
- > Promover a realização pessoal, escolar e social das crianças e jovens;
- > Promover a troca boas práticas na NUTS III da LT.



COLABORAÇÃO



COMUNICAÇÃO



CRIATIVIDADE



PENSAMENTO CRÍTICO



INOVAÇÃO



RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

No âmbito da Educação pela Inovação são desenvolvidas as seguintes atividades:

- Espaços Municipais de Inovação: Salas do Futuro;
- Laboratório Móvel de Inovação e Aprendizagens CTEM (Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática).

Laboratório Móvel de Inovação e Aprendizagens CTEM – Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática (Pré-Escolar ao Secundário)

Espaço de inovação propício à utilização de novas metodologias e à promoção dos processos de ensino e da aprendizagem, pretendendo-se realizar um roadshow pelos Agrupamentos de Escolas da Lezíria do Tejo.

Qual a importância para o Sucesso Escolar?

Incentivar as aprendizagens por meio de experiências práticas. Por detrás da ideia de trabalhar com projetos, está a proposta de integrar diferentes conhecimentos e estimular o desenvolvimento de competências.

Começa-se com um problema ou questão que seja desafiadora, que não tenha resposta fácil e que estimule a imaginação.

Aprender com as mãos não só é divertido, mas traz também resultados nas aprendizagens. Colocar os alunos a experimentar ajuda a desenvolver competências e habilidades essenciais para conviver em sociedade, exercer a sua e ingressar no mundo do trabalho.