

MANUAL DE PROGRAMAS DE APRENDIZAGEM STEM-PBL & EMPREENDEDORISMO SUSTENTÁVEL #1



MARATONA DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÓCIO-EMOCIONAIS

A speech bubble icon with the word "Hello" written inside, set against a light orange background.

Hello

APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA

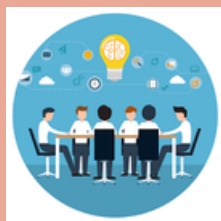
Visita presencial ou virtual para apresentar o processo de Aprendizagem STEM-PBL e agendar as Mentorias e o suporte tutorial EAD.

A screenshot of a menu with three options: "e-Kar", "Bloodhound", and "Drone IoT", set against a light orange background.

e-Kar
Bloodhound
Drone IoT

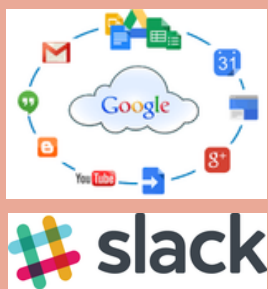
ESCOLHA DO PROGRAMA

Decidir que Programa fazer ou criar seu próprio Programa com ajuda de Mentoria.



FORMAÇÃO DE EQUIPES

Aglutinar de forma diversificada os elementos interessados com o professor coordenador e escolher o aluno líder de cada equipe.



PLATAFORMAS DE APOIO

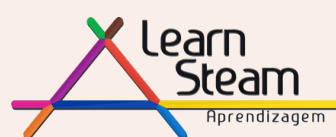
Recursos do Slack e Google Platform, para comunicação, armazenagem de arquivos, cronograma, planejamento, documentação, crowdfund e CAD.



BRAINSTORM

Debater ao extremo o programa utilizando método Canvas, Design Thinking or Design Sprint.

MANUAL DE PROGRAMAS DE APRENDIZAGEM STEM-PBL & EMPREENDEDORISMO SUSTENTÁVEL #2



MARATONA DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÓCIO-EMOCIONAIS



CRONOGRAMA DA EQUIPE

agrupamento das tarefas, responsáveis, tempo de execução, e data limite para entrega, mantendo sincronismo entre todas as tarefas.



DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS

Discutir entre TODOS elementos da equipe, com esclarecimento dos professores, para estruturar as questões, dúvidas e sugestões.



PRESENÇA NA WEB

Definir, elaborar e produzir a presença mais conveniente e eficaz na Web que retrate cada fase do programa: Instagram, Facebook, YouTube, Twitter, Pinterest.



MATERIAIS

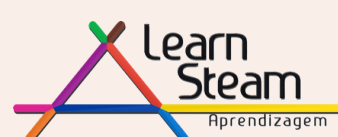
escolha dos materiais, componentes, e leitura detalhada das regras e regulamentos em vigor para construção do objeto tangível.



PROGRAMAÇÃO / COLETA DE DADOS

Implementar programas e aplicativos para coleta ou supervisão remota de variáveis importantes na avaliação de performance.

MANUAL DE PROGRAMAS DE APRENDIZAGEM STEM-PBL & EMPREENDEDORISMO SUSTENTÁVEL #3



MARATONA DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÓCIO-EMOCIONAIS



INOVAÇÃO

Propor, sugerir ou pleitear alterações que possam melhorar o processo do programa ou sua avaliação, usando **criatividade**.



TESTES

Desenvolver locais e atividades que possam emular as condições da **Classificatória** e **Pitch** para o ranking nacional



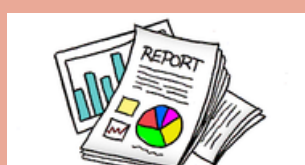
CLASSIFICATÓRIA

vistoria realizada por jurados visando verificar o cumprimento de todas as regras, regulamentos e medir a performance do objeto tangível. (responsável por cerca de 15% da pontuação)



PITCH

Apresentação do Projeto para um comitê de jurados, usando todos os elementos da equipe e recursos inovadores com duração de 15 min.



RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Resumo da avaliação feita por alunos, professores, pais, patrocinadores e colaboradores. contendo inclusive auto-avaliação.

MANUAL DE PROGRAMAS DE APRENDIZAGEM STEM-PBL & EMPREENDEDORISMO SUSTENTÁVEL #4



MARATONA DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÓCIO-EMOCIONAIS

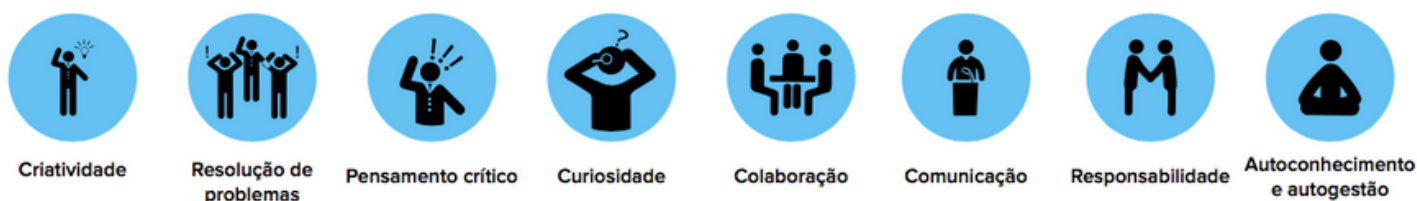
ALINHAMENTO COM UNESCO 2030



ALINHAMENTO COM BNCC

As competências e a nova BNCC

Com o objetivo de trabalhar uma formação integral para os alunos do ensino básico, a 3ª versão da Base Nacional Comum Curricular conta com as seguintes competências em sua matriz:



mais informação: bit.ly/suporteSTEM

LearnSteam ©2018