

Newsletter4

Um momento-chave para o desenvolvimento profissional: O nosso LTTA em Bonn



A recente LTTA marcou um passo decisivo no crescimento profissional da nossa parceria. **De 7 a 10 de outubro**, Bona acolheu **12 participantes** durante quatro dias de formação prática e colaborativa. Educadores e jovens profissionais exploraram **ferramentas pedagógicas, métodos de facilitação e a plataforma do projeto**, reforçando a sua capacidade de implementar os resultados do projeto nas suas instituições.

Documentos de apoio — **programa, materiais, avaliações e folhas de assiduidade** — destacam a relevância e o impacto desta atividade.

Todos os parceiros do projeto participaram na formação, juntamente com **dois professores de matemática do IC de Potenza, "Domenico Savio."** As sessões centraram-se num **jogo de cartas desenvolvido pela YES Agency**, parceira do projeto, que desempenha um papel central no envolvimento dos estudantes com as disciplinas STEM através das histórias inspiradoras de cientistas femininas.

O Jogo: STEM, Curiosidade e Diversão O jogo foi concebido para ser **inclusivo, envolvente e jogável em inglês**, combinando conteúdos educativos com uma experiência lúdica que incentiva a prática linguística juntamente com a aprendizagem STEM.

Componentes do jogo:

1. **Baralho Azul (54 cartas):** cada carta apresenta um cientista com uma ilustração e nome.
2. **Baralho Vermelho (54 cartas):** idêntico ao baralho azul, com um design traseiro diferente.
3. **Baralho Amarelo (54 cartas):** contém frases informativas sobre cada cientista.



Como Jogar

1. Jogos clássicos de "cartas francesas"

Os baralhos azul e vermelho podem ser usados como um baralho tradicional de cartas para jogos como **Rummy**, **Bridge**, **Poker**, **Paciência** e muitos outros.

2. Adivinha Quem – Modo STEM

Uma reviravolta inspirada em STEM no clássico "Guess Who?" Os jogadores tentam adivinhar o cientista escolhido pelo adversário. As perguntas podem referir-se à **aparência, dados biográficos, áreas de estudo ou prémios recebidos**.

O **Livro Digital** e a **Aplicação de Realidade Aumentada** oferecem suporte adicional, ajudando os jogadores a conhecer melhor os cientistas.

3. Curiosidades STEM

Testa o teu conhecimento de ciência e descobertas! Os jogadores tiram um cartão amarelo, leem uma declaração e adivinham o cientista correspondente. O jogador que recolher mais cartas azuis vence.

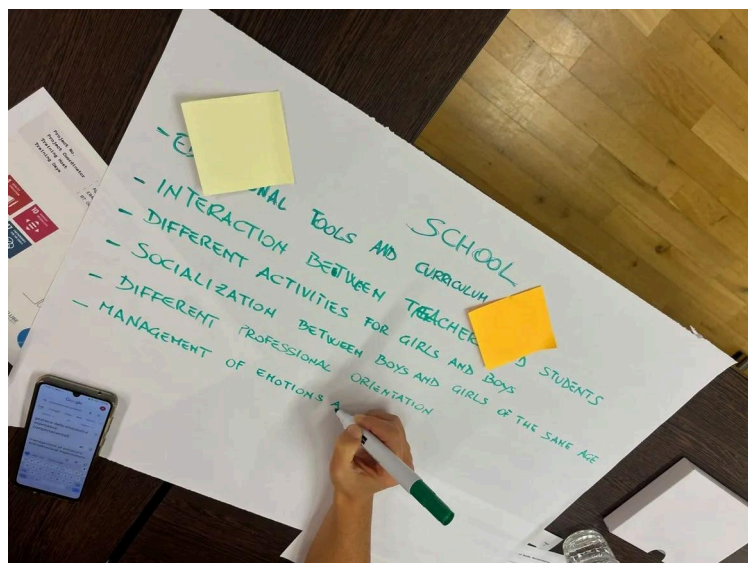
Dicas para uma Experiência Educativa Envolvente

1. **Valor Educativo:** Use o jogo para explorar em profundidade as biografias e conquistas dos cientistas.
2. **Flexibilidade:** adapta as regras e modos de jogo para se adequarem ao teu grupo.
3. **Modularidade:** cria as tuas próprias variantes do jogo.
4. **Duração do jogo:** defina turnos ou pontos com antecedência.
5. **Suporte Digital:** consulte o Livro Digital ou a App AR para informações detalhadas sobre cada cientista.

Esta LTTA foi mais do que uma sessão de formação — foi um **momento de intercâmbio, crescimento e experimentação prática**, capacitando os parceiros para integrarem eficazmente as ferramentas do projeto nas suas práticas educativas.



[https://
equal
scitech
.eu](https://equal-scitech.eu)



DISSEMINAÇÃO



[Ka2equal](#)



[KA2EQUAL](#)



equalscitech.ka2@aescas.net



Co-funded by
the European Union

