

INSTITUCIONAL



**08
SET**

Procedeu-se à 11ª entrega de produtos alimentares no âmbito do POAPMC. Foram apoiados 195 indivíduos, residentes em Eiras, em risco de exclusão social e situação de pobreza, com o apoio de vários voluntários do CASPAE.



Formação do futuro chega a mais alunos do básico

Programação 'Scratch on Road', projecto do CASPAE em parceria com o ISEC e apoio de empresas, duplica ação e número de beneficiários em 2018/2019



Após o sucesso do primeiro ano de implementação do projeto Scratch on Road, o CASPAE, em parceria com o ISEC e o apoio de várias empresas, duplica a ação e o número de beneficiários em 2018/2019. O projeto Scratch on Road, desenvolvido em parceria com o ISEC, tem como objetivo promover a aprendizagem de programação de computadores através do jogo Scratch, uma linguagem de programação visual que permite criar histórias interativas e animações. Este projeto visa desenvolver competências digitais e de resolução de problemas em alunos do ensino básico, promovendo a aprendizagem ativa e a colaboração entre os alunos.



**25
SET**

O Projeto Scratch on Road foi notícia nos jornais locais e o motivo não podia ser melhor. O Projeto 'Scratch on Road', resultado da parceria entre CASPAE e o ISEC - Instituto Superior de Engenharia de Coimbra, duplicou a sua ação para o ano letivo 2018/2019, com o apoio de várias empresas. Este ano, o Projeto aproxima 350 alunos das novas tecnologia. São 19 turmas, apoiadas por 14 empresas, a usufruir deste Projeto do CASPAE.



**25
SET**

O Programa Um Salto à Mata, resultante da parceria entre o Projeto Trampolim E6G, os Projetos Limites Invisíveis e All in Scratch, do CASPAE, foi notícia na Revista Escolhas (N.º 43, pág. 14) enquanto exemplo de boas práticas.

REVISTA ESCOLHAS

BOAS PRÁTICAS | TRAMPOLIM - E6G

UM SALTO À MATA - PROGRAMA EDUCATIVO NA NATUREZA

Em Coimbra, o projeto Trampolim - E6G, desenvolvido em parceria com o CASPAE, promove a aprendizagem de programação de computadores através do jogo Scratch, uma linguagem de programação visual que permite criar histórias interativas e animações. Este projeto visa desenvolver competências digitais e de resolução de problemas em alunos do ensino básico, promovendo a aprendizagem ativa e a colaboração entre os alunos. O programa Um Salto à Mata, resultante da parceria entre o Projeto Trampolim E6G, os Projetos Limites Invisíveis e All in Scratch, do CASPAE, foi notícia na Revista Escolhas (N.º 43, pág. 14) enquanto exemplo de boas práticas.



Acompanhe-nos em

www.caspae.pt
www.facebook.com/CASPAEIPSS/

