

Financiamento pela União Europeia/NextGeneration EU:



Dados do projeto

| | |
|--------------------------|---|
| Identificação do projeto | IPV Região Impulsiona e inclui |
| Código do projeto | RE-C06-i03 - Incentivo Adultos RE-C06-i04 - Impulso Jovens STEAM |
| Promotor Líder | Instituto Politécnico de Viseu |
| Data de início | 01-05-2021 |
| Data de conclusão | 30-06-2026 |
| Investimento global | 4.181.000,00€ Impulso Jovens STEAM: 2.666.000,00€ Incentivo Adultos: 1.515.000,00€ |
| Elegível | 4.181.000,00€ |
| Incentivo | 100% |
| Co-promotor | Universidade Aberta |

Síntese do projeto

| | |
|------------|--|
| Objetivos | <p>O consórcio “IPV Região Impulsiona e Inclui” liderado pelo Instituto Politécnico de Viseu (IPV), pretende que mais de 3000 jovens e adultos beneficiem da sua candidatura aos Programas Impulso Jovens STEAM e Impulso Adultos, apoiados pelo Plano de Recuperação e Resiliência (PRR/RRP).</p> <p>A proposta inclui a construção de um novo espaço (um <i>Bright Learning Farm</i> na Escola Superior Agrária de Viseu) e a adoção de modelos de aprendizagem inovadores, que vão ser aplicados em cursos de áreas como a transição climática, a transição digital, a indústria e o turismo. Estas áreas são também referências cruzada no documento PRR/RRP, bem como outras prioridades nacionais e regionais, mas também abordam a inclusão, considerando, por exemplo, as regras de recrutamento paritário, e as necessidades educativas específicas dos estudantes.</p> <p>O “IPV Região Impulsiona e Inclui” foi pensado, desde o primeiro momento, para cumprir o objetivo do PRR/RRP de contribuir para ajudar as empresas, a economia e o país, recuperando o mais rapidamente possível da crise causada pela pandemia da SARS.</p> |
| Atividades | <p>Impulso Jovens STEAM</p> <p>A estratégia da oferta formativa nesta área inclui iniciativas focadas em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzir novos programas de formação e práticas pedagógicas inovadoras, visando aumentar a formação superior dos jovens nas áreas da ciência, tecnologia, engenharia, artes liberais e matemática (STEAM - Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). - Promover plataformas inovadoras, combinando e diversificando formas de ensino e aprendizagem, com autoaprendizagem e metodologias ativas. - Desenvolver competências transversais como capacidade de trabalho em equipa, espírito crítico e criatividade na resolução de problemas, empreendedorismo ou competências digitais. - Trabalhar com os atores nacionais e regionais para alargar o acesso ao ensino superior para alunos sub-representados, inclusive em termos de cobertura geográfica e opções de cursos. - Trabalhar com escolas locais para promover estratégias para atrair mais alunos, especialmente mulheres, para carreiras científicas e tecnológicas. |

| | | | |
|----------------------|---|------------------------|--------------------------|
| | <p>Impulso Adultos</p> <p>A estratégia da oferta formativa nesta área inclui iniciativas focadas em:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Parcerias com empregadores públicos e privados, estimulando a diversificação da formação ao nível do ensino superior de adultos ao longo da vida. -Promoção de cursos de curta duração, modulares, com micro-credenciais/microdiplomas. Isso incentivará a aprendizagem contínua e o enriquecimento curricular para o mercado de trabalho e atestará as competências adquiridas. -Criar condições para o reconhecimento da experiência profissional aos alunos no acesso aos cursos de curta duração do ensino superior. -Estimular a coesão territorial e a cooperação interinstitucional com base no conhecimento científico. | | |
| Resultados esperados | Indicadores | Metas nacionais | Contributo do IPV |
| | Jovens de 20 anos a participar no ensino superior em 2030 | 60% | 1250 |
| | Diplomados do ensino superior entre a população de 30-34 anos | 50% | 125 |
| | Programas de formação superior em áreas STEAM, até ao segundo trimestre de 2025 | 25 | 0 |
| | Diplomados anuais adicionais em cursos/ciclos de estudo de ensino superior exclusivamente em áreas STEAM, face a 2020 | 10.000 | 150 |
| | Aumento do número de adultos em formação ao longo da vida em todas as IES, em articulação com empregadores, até 2030 | 5 vezes | 700 |
| | Participantes em formações curtas de âmbito superior, de nível inicial e de pós-graduação, apoiados até ao 3º trimestre de 2025 | 23.000 | 2.500 |
| | Número de “escolas” e/ou “alianças” para formação pós-graduada em colaboração com empregadores, para cursos de curta duração de pós-graduação | 10 | 1 |
| | Número de “escolas” e/ou “alianças” para formação pós-graduada no interior do país | 4 | 1 |