

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	4.582.792,72€ Impulso Jovens STEAM: 2.938.675,84€ Incentivo Adultos: 1.644.116,88€
Elegível	4.582.792,72€
Incentivo	100%
Co-promotor	Universidade Aberta
Síntese do projeto	
Objetivos	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). 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. 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.

Atividades	Impulso Jovens STEAM A estratégia da oferta formativa nesta área inclui iniciativas focadas em: - 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.
------------	--

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