

AVEC - INOVAÇÃO E INCLUSÃO DIGITAL

O presente projeto pretende promover a inclusão digital para até 200 crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, selecionados na rede pública de ensino de Belo Horizonte e encaminhados pela rede socioassistencial, como o CRAS, por meio do oferecimento de cinco cursos:

Garotas Aplicadas: Programação/desenvolvimento de aplicativos oferecido para meninas.

Liga da Robótica I: Utilização de Scratch- plataforma desenvolvida pelo MIT- para ensinar crianças a programar, de modo lúdico, e Kits WeDo, da Lego, para construir e conectar ao computador peças em movimento.

Liga da Robótica II: Programação em grupo com maior nível de complexidade para crianças e adolescentes

Liga da Informática – Grasshopper: curso onde serão abordados temas como: algoritmos, repetições, arranjos e variáveis, operações matemáticas e lógica booleana, entre outros.

Liga da Informática – OBI: voltado para a programação.

OBJETIVO GERAL: Promover a inclusão digital de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social em Belo Horizonte.

PÚBLICO-ALVO: Garantir a inclusão digital de até 200 crianças e adolescentes de Belo Horizonte.

PÚBLICO INDIRETO (SE HOUVER): Famílias das crianças e adolescentes atendidos e professores da rede pública de Belo Horizonte.

ÁREA DE ABRANGÊNCIA: Belo Horizonte

EXECUÇÃO DO PROJETO: 12 meses

VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 737.551,10

ENTIDADE PROPONENTE: Associação Efigênia Vidigal de Educação e Cultura (AVEC)

CONTATO DA ENTIDADE: (31) 2512 0903

<https://avecmg.org.br/>

