SHOES YOUR LIFE
SYL

Pacote de pilotagem e transferência SYL "STEAM-based"

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita. das informações nele contidas.

Título do projeto: Shoes (Choose) Your Life - A New Educational Approach to STEAM Jobs Acrónimo. SYL

Tipo de convite: PARCERIA DE COOPERAÇÃO SCH - KA220

Número do projeto: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000027935

Título do documento: Pacote de pilotagem e de transferência SYL "STEAM-based" Autor: Consórcio SYL

Contribuintes: Consórcio SYL

R3: Pacote de pilotagem e transferência SYL "STEAM-based"

Data: 29 de fevereiro de 2024

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Conteúdo

Introdução 4

Grupos-alvo 7

Principais objetivos do projeto 9

Espaço digital de networking 11

Roteiro para pilotagem 14

Recomendações para a transferência dos resultados 20

As 3 atividades internacionais de aprendizagem/ensino/formação para estudantes 23

Feedback sobre a aplicação de realidade virtual 70

Conclusões 85

Anexo - Aplicação RV Manual 86

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Introdução

A Geração Z, que cresceu com a tecnologia omnipresente, tem um forte espírito empreendedor, sendo que muitos aspiram a criar as suas próprias empresas. Esta geração é composta por estudantes entre o 7.º e o 9.º ano, normalmente com idades compreendidas entre os 12 e os 15 anos. A Geração Z (nascida aproximadamente entre 1997 e 2012) é a primeira geração a ter acesso generalizado à Internet numa idade precoce, com elevado potencial para lidar com as novas tecnologias e, por conseguinte, mais exigente e motivada para seguir as carreiras mencionadas.

A indústria europeia do calçado, com destaque para

A indústria de construção civil, que se baseia na qualidade, na flexibilidade e na tecnologia, procura atrair jovens talentos para rejuvenescer a sua força de trabalho, uma vez que muitos dos trabalhadores da geração mais velha estão a aproximar-se da reforma. Esta indústria, tal como outras na Europa, está a adotar a Indústria 4.0 (i4.0) e a oferecer aos jovens oportunidades baseadas no STEAM.

O projeto "SHOES (CHOOSE) YOUR LIFE - SYL" tem como alvo a Geração Z, com o objetivo de os incentivar a considerar carreiras baseadas na indústria no sector digital e inteligente. O projeto centra-se no envolvimento de professores e alunos na educação inicial, na transformação dos professores em embaixadores da i4.0 nas escolas e na promoção de novas abordagens ao ensino.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Os resultados do terceiro projeto - R3 - com o mesmo nome deste documento - SYL Pilotagem e transferência do pacote "STEAM-based" que envolveu a implementação de 3 atividades de intercâmbio para estudantes (3 LTTA para estudantes), a criação de uma rede

grupo espacial para promover o intercâmbio de boas práticas durante a pilotagem e após a mesma, publicado no sítio Web do projeto, um roteiro (plano de pilotagem), um conjunto de atividades de pilotagem, um relatório de pilotagem que inclui também um documento vivo para apoiar a transferência dos resultados do projeto para outros contextos e indústrias.

Estes resultados respondem à necessidade de conetividade dos grupos-alvo envolvidos, oferecendo um espaço de trabalho em rede. Esta é uma prática que já se prolonga após o período de vigência do projeto, proporcionando oportunidades para experimentar os resultados do projeto na perspetiva dos alunos, mas também dos professores. A pilotagem envolve recursos inovadores. O documento vivo para a transferência dos resultados do projeto para outros contextos basear-se-á numa metodologia de engenharia inversa e facilitará a adaptação de todos os resultados a diferentes contextos, num curto espaço de tempo, com eficácia e eficiência.
Este resultado é fruto da validação dos resultados do projeto, definida por todos os atores envolvidos e por todos os grupos-alvo. Foi alcançada uma disseminação generalizada com as orientações fornecidas pelo documento vivo sobre a transferência dos resultados do projeto para outro sector.

Este Resultado R3 compreende os seguintes elementos:

1- Um **espaço comum em rede** para promover o intercâmbio de boas práticas entre os países envolvidos, apoiar o projeto-piloto e manter juntos todos os grupos-alvo do projeto-piloto, promovendo uma experiência integrada e em linha entre as escolas envolvidas. I4.0 é conetividade, e o projeto também queria dar exemplos disso a nível prático, pelo que a pilotagem foi apoiada por um espaço comum virtual. Este espaço de trabalho em rede está ligado ao sítio Web do projeto e é mantido após

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

o seu termo como uma boa prática. Envolve muitos outros profissionais ligados ao tema do projeto.

2- Um **roteiro** para a pilotagem (um plano de pilotagem) para definir e acompanhar as atividades em cada país envolvido, que pode ser utilizado apenas para a pilotagem durante o tempo de vida do projeto e depois como um conjunto de orientações para a utilização dos resultados do projeto, especialmente os resultados R1.

3- **Atividades em cada escola do país envolvida**, de acordo com a abordagem educativa e o pacote elaborado no R1 para juntar alunos e professores nas suas próprias instalações e experimentar os recursos do projeto de uma forma acompanhada.

4- **Um conjunto de 3 atividades internacionais padronizadas de ensino/aprendizagem para estudantes** em Portugal, Itália e Roménia, para promover o desenvolvimento de competências baseadas em STEAM num ambiente real. Isto é evidenciado por relatórios e registos em vários canais de divulgação, nomeadamente no sítio Web do projeto. No final destas atividades internacionais de intercâmbio, cada aluno preparou um portefólio de resultados do LTTA para oferecer à sua escola.

5- Um **relatório piloto** que narra toda a experiência de pilotagem - incluindo provas e feedback.

6- Um **documento vivo para a transferência dos resultados** para outras escolas, países, diferentes contextos e envolvendo diferentes sectores de atividade com os mesmos objetivos: atrair os alunos da geração Z para as indústrias inteligentes i4.0. Estes resultados serão alcançados através de metodologias de engenharia inversa - orientação sobre como adaptar os recursos do projeto para servir outros contextos e sectores de atividade.

A ambição do R3 é promover uma profunda validação real dos resultados do projeto até agora - R1 e R2 - abrir oportunidades de melhoria e de consolidação dos resultados e comprovar a qualidade real dos resultados e o impacto que podem ter junto dos grupos-alvo e a modernização do sector da educação, articulando com as oportunidades da modernidade da indústria e a necessidade de rejuvenescimento.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Grupos-alvo

O sucesso de qualquer iniciativa educativa depende do envolvimento e da colaboração de vários intervenientes-chave. No contexto deste projeto, os grupos-alvo desempenham papéis fundamentais na definição do futuro da educação e na integração dos princípios da Indústria 4.0. Os principais públicos-alvo a atingir são:"

Estudantes da Geração Z: Este grupo inclui estudantes com idades compreendidas entre os 12 e os 15 anos, embora o impacto do programa possa estender-se a grupos etários mais velhos. Como nativos digitais, estão numa posição única para abraçar o potencial transformador das tecnologias da Indústria 4.0, o que os torna um foco central dos nossos esforços.

Os professores: Os educadores são os mediadores e facilitadores essenciais do processo de aprendizagem. Neste contexto, não só transmitem conhecimentos, como também atuam como embaixadores da Indústria 4.0 nos ambientes escolares. Ao capacitar os professores, garantimos a integração sustentável dessas tecnologias no cenário educacional.

Escolas, institutos de ensino e outros atores do sector educativo: As suas práticas de ensino mudarão para práticas mais adaptadas e flexíveis à nova geração de jovens, impulsionando a mudança de paradigma no ensino/educação de competências práticas através de experiências imersivas.

A indústria: O sector empresarial, aqui representado, tem um papel crucial no rejuvenescimento do capital humano. Em colaboração com a educação, as partes interessadas do sector podem fornecer contexto e conhecimentos do mundo real, enriquecendo as experiências de aprendizagem dos estudantes e ajudando-os a desenvolver competências relevantes para o futuro.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

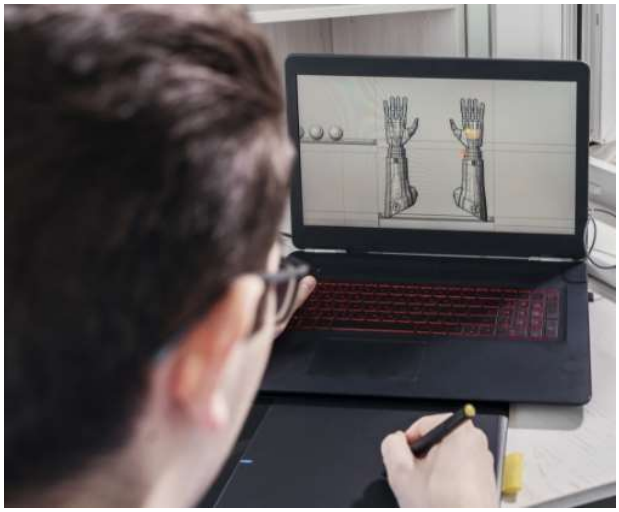
Este leque diversificado de partes interessadas, unidas no seu compromisso de melhorar a educação e preparar os estudantes para os desafios da Indústria 4.0, constitui o núcleo da visão do nosso projeto. Juntos, trabalham para um objetivo comum de um sistema educativo mais inovador e adaptável, em benefício da próxima geração e da força de trabalho do futuro.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Principais objetivos do projeto

As contribuições esperadas do projeto, em conformidade com os seus objetivos, são as seguintes



- Reduzir o abandono escolar, orientando os estudantes da geração Z para as potenciais oportunidades de emprego baseadas nas CTEAM, em sectores que privilegiem a i4.0.

- Desenvolver competências inovadoras para a empregabilidade e o empreendedorismo nesta geração Z, de acordo com o seu potencial e ambições.

- Desenvolver a motivação para a adoção de empregos baseados no STEAM em paralelo com o rejuvenescimento das indústrias tradicionais, estimulando os jovens através de experiências imersivas na i4.0, e ativar a atração pela indústria na Europa.

- Proporcionar o intercâmbio internacional entre professores e alunos, acelerando um crescimento conjunto com a Europa nos bastidores.

- Atualizar os professores nas novas metodologias de educação digital que podem atrair ainda mais estudantes para as qualificações baseadas no STEAM e, posteriormente, para empregos na indústria i4.0.

- Divulgar diferentes formas de ensino, baseadas em atividades práticas combinadas com ferramentas/práticas digitais como a realidade virtual, promovendo experiências de aprendizagem imersivas e inesquecíveis para toda a vida.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

- Acelerar a transferência de conhecimentos e competências tácitos nas indústrias europeias dos trabalhadores mais velhos para os jovens talentosos, perpetuando o seu património agora apoiado pela inovação disruptiva.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

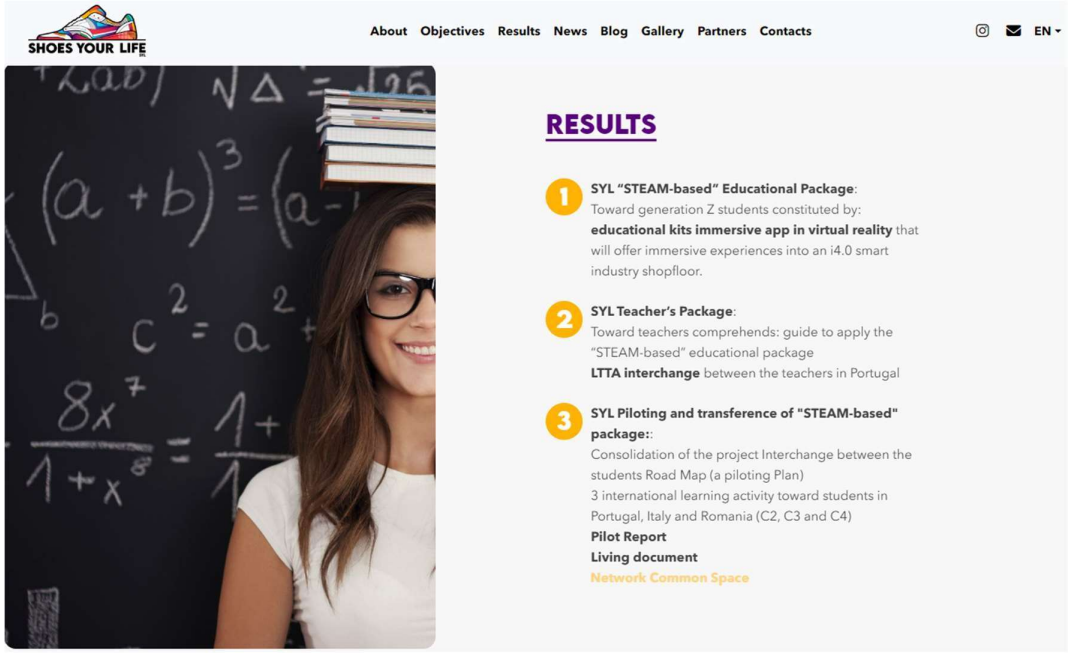
Espaço digital de networking

Espaço comum de trabalho em rede para promover o intercâmbio de boas práticas entre os países envolvidos, apoiar a pilotagem e manter juntos todos os grupos-alvo da pilotagem, promovendo uma experiência integrada e em linha entre as escolas envolvidas.

I4.0 é conetividade, e o projeto também queria dar exemplos disso a nível prático, pelo que a pilotagem foi apoiada por um espaço comum virtual. Este espaço de trabalho em rede está ligado ao sítio Web do projeto e é mantido após o seu termo como uma boa prática. Envolve muitos outros profissionais ligados ao tema do projeto.

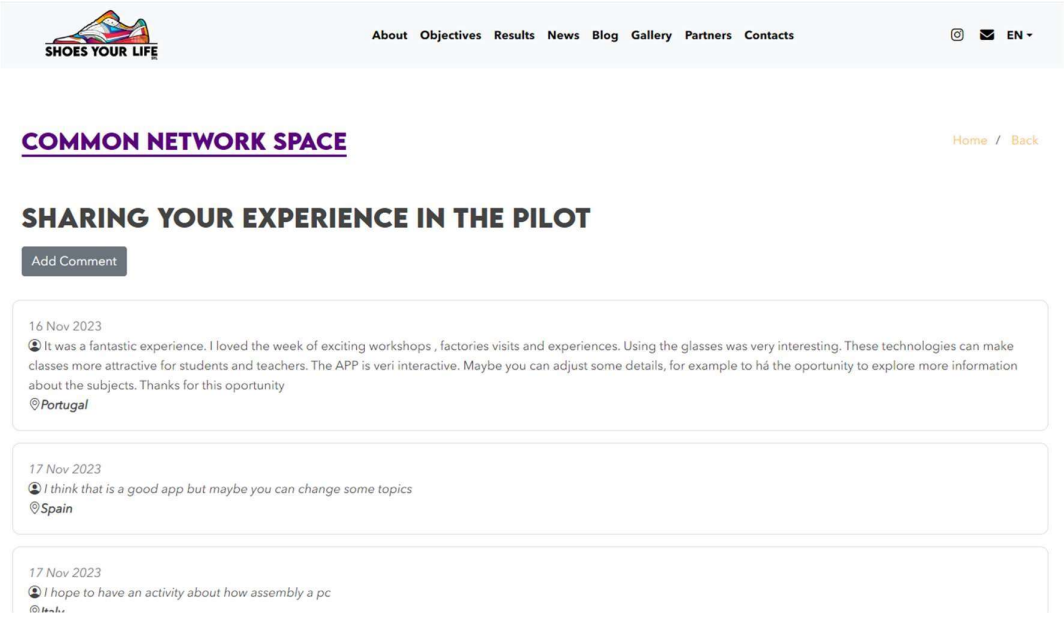
O espaço comum de rede está disponível no sítio Web do projeto, na secção RE- SULTS / R3 / COMMON NETWORK SPACE.

https://shoesyourlife.eu/#results

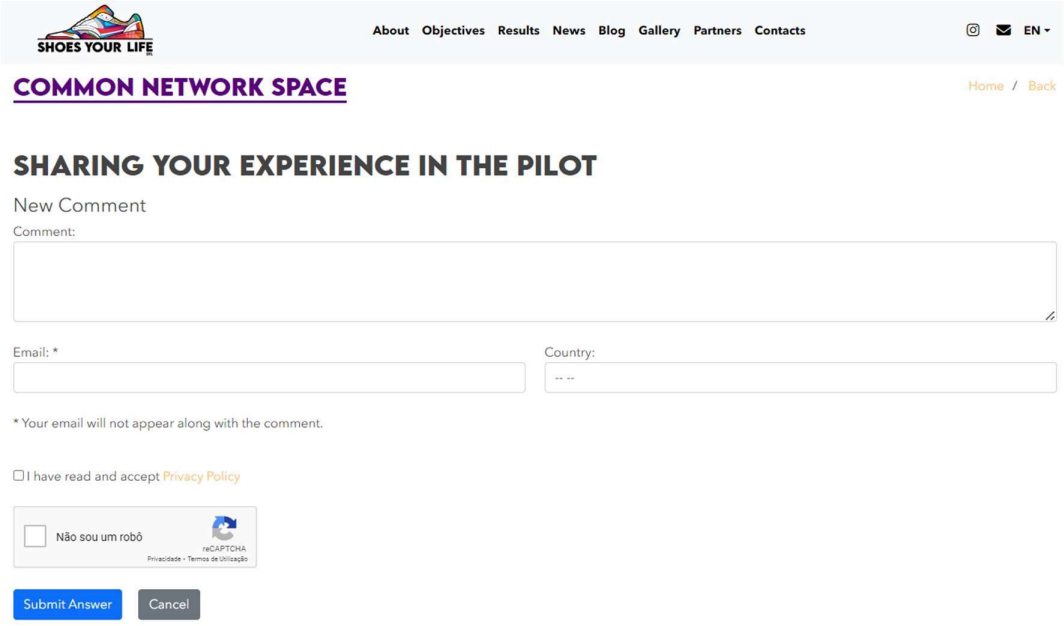


As conversas já existentes estão disponíveis no sítio Web:

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



É possível adicionar novos comentários.....



E/ou para acrescentar/começar uma nova linha de conversa (para acrescentar um novo tema)

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

COMMON NETWORK SPACE
Home / Back
Add New Theme
Date
Theme
Comment
28 Nov 2023
Sharing your experience in the pilot
11
details

Roteiro para pilotagem

O roteiro SYL (um plano de pilotagem) para a pilotagem consiste num plano de gestão dedicado à pilotagem envolvendo as atividades em cada país envolvido - um conjunto de orientações para a utilização dos resultados do projeto, especialmente os resultados R1.

Um piloto é um teste de uma solução, neste caso um pacote educativo incluindo a aplicação de realidade virtual, em pequena escala e limitado no tempo, antes de introduzir as soluções de forma mais ampla e permanente no mercado, neste caso os grupos-alvo com necessidades e expectativas específicas. Prevê fornecer informações, feedback, analisar as reações de diferentes grupos-alvo para interpretar a viabilidade e a usabilidade do kit educativo e da aplicação de RV. Um teste-piloto é concebido de forma que o resultado possa ser favorável, mas também desfavorável. Espera-se que sejam necessários ajustamentos ao material desenvolvido e à plataforma de e-learning. Os utilizadores-piloto dirão ao Consórcio quais os ajustes necessários.

Os projetos-piloto podem assumir diferentes formas, porque podemos solicitar reações relevantes de diferentes maneiras, com diferentes grupos-alvo.
Para testar todo o pacote educativo e a aplicação de RV, os parceiros devem comprometer-se com um limite definido em termos do número de testadores envolvidos definido na candidatura. Os parceiros são livres e bem-vindos para implementar mais do que os números estipulados.

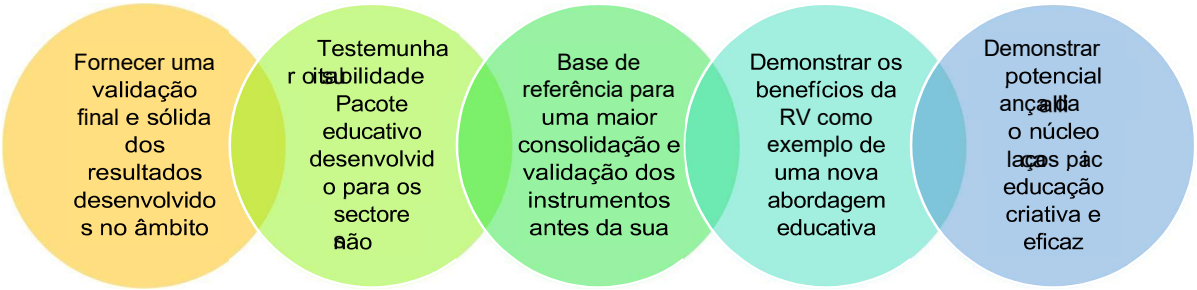
Além disso, e tendo em conta que o pacote educativo R1 oferece diferentes ferramentas e envolve, pelo menos, 3 tipos diferentes de grupos-alvo - estudantes, professores, indústria - que devem ser amplamente testados, é importante assegurar que a parceria abrange todos estes parâmetros, proporcionando uma pilotagem de boa qualidade e contribuindo realmente para a melhoria dos resultados do projeto.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Objetivos da pilotagem:

Os objetivos específicos da pilotagem são descritos na figura abaixo. Resumindo, as palavras-chave para este pacote de pilotagem R3 são **validar**, **testar**, **consolidar**, **demonstrar o valor** das soluções, criar **ligações** com grupos-alvo e partes interessadas.



Tendo em conta o pacote educativo R1 e os grupos-alvo a envolver no projeto, é então possível assegurar uma estratégia de pilotagem a vários níveis que abranja múltiplos objetivos, grupos-alvo e estratégias, como se segue:

- A pilotagem será efetuada pelas 3 escolas envolvidas e pelo CTCP, com o acompanhamento especial de todos os parceiros.

- Podem ser organizadas atividades práticas opcionais em cada organização parceira, envolvendo os testadores, procurando a aplicação dos conhecimentos adquiridos durante as reuniões e o LTTA para professores e promovendo a utilização de uma vasta gama de materiais e tecnologias de aprendizagem para consolidar o desenvolvimento de competências.

- Durante a fase de pilotagem, a troca de ideias e de práticas por parte das equipas parceiras afetadas a estas atividades de pilotagem será extremamente importante para o processo de melhoria dos resultados, para o que foi criado um "Espaço Comum de Trabalho em Rede", disponível no sítio Web do projeto https://shoesyourlife.eu/#results

- O piloto será implementado com os utilizadores finais - os estudantes - para fornecer uma análise da adequação, acessibilidade e usabilidade do pacote educativo, se o

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

O objetivo é que os utilizadores finais contribuam ativamente para a melhoria e a capacitação do pacote educativo e da aplicação de realidade virtual. Objetivamente, prevê-se que os utilizadores finais contribuam ativamente e de forma positiva para a melhoria e a capacitação do pacote educativo e da aplicação de RV.

Os principais objetivos do **Roteiro de Pilotagem** são definir, organizar, implementar e avaliar todas as ações necessárias para pilotar o pacote educacional desenvolvido no R1, que inclui o kit educacional e a aplicação RV. Este plano de pilotagem pretende apoiar os parceiros no planeamento das suas atividades de pilotagem para cumprir com todos os indicadores listados na aplicação, proporcionando uma pilotagem homogénea no que diz respeito à representatividade de todos os grupos-alvo em cada país.

O impacto esperado do projeto-piloto nos resultados e nos grupos-alvo será o seguinte

- Serão verificadas a qualidade, a acessibilidade, a adequação e a facilidade de utilização dos resultados finais, ao mesmo tempo que serão fornecidas estratégias e sugestões para a utilização futura dos resultados.

- Fornecer sugestões para melhorar o pacote educativo, incluindo o kit educativo e a aplicação RV, que serão realizadas a curto, médio e longo prazo.

- A colaboração entre as escolas, o centro de investigação, o grupo de reflexão e o parceiro informático será melhorada e reforçada, permitindo-lhes adaptar e aperfeiçoar os resultados obtidos, ao mesmo tempo que se reduzem as diferenças entre os vários mundos.

- Representam a demonstração real da eficácia esperada do pacote educativo e serão um poderoso meio de divulgação e exploração, incluindo a potencial transferibilidade para outros sectores, especialmente para os sectores tradicionais.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

A estratégia de pilotagem inclui um plano com atividades/tarefas a serem implementadas com os objetivos predefinidos, distribuídos por 3 fases: preparação, implementação e fase de verificação.

1- Fase de preparação:

O Plano de Pilotagem é elaborado, correspondendo a esta secção específica do presente documento, que orientará todos os parceiros do projeto, especialmente as escolas, sobre a forma de empreender com êxito os pilotos, como avaliar e fazer considerações sobre a estrutura dos pilotos, a sua duração, as tarefas a realizar, os utilizadores-alvo para fazer os testes e a avaliação, incluindo modelos para o registo, para a recolha de feedback, etc., validados por todos os parceiros.

Fase de implementação:

Esta fase envolveu 2 tipos principais de atividades a conhecer:

- **Atividades em cada escola do país envolvida, de** acordo com a abordagem educativa e o pacote elaborado no R1 para juntar alunos e professores nas suas próprias instalações e experimentar os recursos do projeto de forma acompanhada.

- **3 conjuntos de intercâmbios internacionais de 5 dias para estudantes**, que terão lugar em todos os países envolvidos - Portugal, Itália, Roménia - organizados e acolhidos pelas escolas correspondentes.

Tendo em mente o público-alvo, serão utilizados instrumentos e canais de divulgação, como o sítio Web do projeto e as redes sociais, para captar a atenção de todos os grupos envolvidos, incluindo professores, alunos e todas as partes interessadas. A eficácia das comunicações e da disseminação nesta fase do projeto também ditará o sucesso do projeto-piloto.

2- Fase de controlo:

Visando a melhoria dos resultados do projeto e um relatório de pilotagem de qualidade, o

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

CTCP, enquanto líder do R3, procurará interpretar os contributos dos testadores e materializá-los na consolidação e ajustamento dos resultados do projeto em conformidade.

3- Parceiros e funções dos parceiros associados

Todos os parceiros participarão nas atividades-piloto com diferentes funções:

- O CTCP coordena, assegura a normalização das metodologias a utilizar na pilotagem e acompanha o desenvolvimento dos resultados previstos para a pilotagem.
- Os parceiros envolvidos, principalmente as 3 escolas (e também o CTCP), serão responsáveis por cativar os grupos-alvo da pilotagem, motivá-los a inscreverem-se nesta experiência de curso de pilotagem e providenciar o seu acompanhamento.
- Os parceiros associados (associações, associações de estudantes e de pais) seguirão o projeto-piloto e divulgarão os eventos e os seus resultados nos seus próprios canais de comunicação.
- Especificamente, os pais dos estudantes envolvidos nas 3 atividades de intercâmbio internacional (LTTAs para estudantes) contribuirão para o acompanhamento dos estudantes em trânsito/mobilidade e para os acolher.

Indicadores-chave de desempenho:

A metodologia e as estratégias de pilotagem têm como objetivo alcançar os indicadores e limites específicos a seguir indicados, que constituirão a base do plano de pilotagem:

- Países onde o projeto-piloto é organizado: 3
- Número ou parceiros envolvidos: 6
- Número de membros do pessoal que participam diretamente no projeto-piloto: 12
- Estudantes diretamente envolvidos na fase de pilotagem/ensaio (R3): 15
- Partes interessadas que acompanham os resultados do projeto: 5 por país envolvido.

Cronograma:

O roteiro para a pilotagem (ou plano de pilotagem) abrange o período de janeiro de 2023 a fevereiro de 2024. Segue-se o calendário indicativo de todas as atividades de pilotagem.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Plano de pilotagem:

Parceiro	Data de início do lote dd/mm/aaaa	Grupos-alvo (número previsto de participantes)				Data prevista para a conclusão da ação-piloto dd/mm/aaaa
		1	2	3	4	
		Equipa de projeto (REUNIÕES)	Professores/ formadores (professores LTTA)	Estudantes/Formandos (actividades nacionais mais estudantes LTTA)	Outras partes interessadas relevantes (eventos multiplicadores)	
CTCP	01/01/2023	2	2	10	5	31/01/2024
AEOJ-PT	01/01/2023	2	4	10	0	31/01/2024
IORR-IT	01/01/2023	2	4	10	5	31/01/2024
CECC-RO	01/01/2023	2	4	10	5	31/01/2024
PorAR	01/01/2023	2	0	10	0	31/12/2024
TY	01/09/2024	2	0	10	5	31/12/2024
TOTAL	01/01/2023	12	14	60	20	31/01/2024

Avaliação piloto e relatórios:

Todas as atividades definidas para a estratégia de pilotagem devem ser monitorizadas para se proceder a uma avaliação regular e assegurar a realização dos indicadores a nível quantitativo e qualitativo.

Esta tarefa assume especial importância, uma vez que uma das atividades de pilotagem consiste em recolher informações/feed-back para apoiar melhorias/ajustes no pacote educativo.

O formulário de resposta está disponível em linha no google forms. Os respetivos links estão disponíveis na secção devida.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Recomendações para a transferência dos resultados

O documento vivo que visa a transferência de todas as metodologias de acolhimento da geração Z para a indústria i4.0 é uma ajuda para a transferência das boas práticas do projeto para outros sectores de atividade tradicionais, que têm a necessidade e a dificuldade de atrair os jovens, tais como a cortiça, a cerâmica, a joalharia, os têxteis, o vestuário, entre outros.

Esta abordagem tem um significado devido à natureza dos 3 resultados desenvolvidos para serem muito fáceis de transferir para as várias indústrias listadas acima.

Vejamos o potencial de transferência de cada resultado:

R1 - Pacote educativo SYL "STEAM-based"

O pacote educativo pode ser utilizado noutras escolas, noutros contextos e em diferentes sectores, uma vez que é possível reestruturar alguns elementos do pacote educativo para que possa ser utilizado com sucesso pelas escolas. É também possível prever a aplicação deste Resultado 1 a outros grupos-alvo, como os alunos mais velhos do ensino regular e do ensino profissional.

A **abordagem educativa** aplicou-se diretamente a cada contexto, uma vez que está muito centrada no comportamento da geração Z em relação à educação e ao modo de vida, às expectativas e às ambições.

O kit educativo deve ser analisado, uma vez que tem vários elementos. Deve ser aplicada uma revisão dos "curricula" para identificar e avaliar a adequação de cada módulo educativo a cada indústria, sabendo que alguns dos módulos são mais transversais e outros mais dedicados ao calçado e ao cluster da moda:

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

MÓDULOS DO KIT EDUCATIVO	Nível de transferibilidade	
	Teoria de base	Exemplos dados
ACTIVIDADE 1 - QUÍMICA	MODERADO	BAIXO
ACTIVIDADE 2 - LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS	MODERADO	BAIXO
ACTIVIDADE 3 - MECÂNICA	MODERADO	BAIXO
ACTIVIDADE 4 - IMPRESSÃO 3D	ALTO	MODERADO
ACTIVIDADE 5 - SUSTENTABILIDADE	ALTO	ALTO
ACTIVIDADE 6 - INFORMÁTICA ITC	ALTO	ALTO
ACTIVIDADE 7 - MARKETING	ALTO	ALTO
ACTIVIDADE 8 - HISTÓRIA E PATRIMÓNIO	ALTO	ALTO

Como é visível na tabela, 63% do material de ensino/aprendizagem apresentado no Pacote Educacional (kit e aplicação de RV) é altamente transferível, automaticamente transferido para outros sectores, sendo os exemplos utilizados num dos módulos possíveis de serem adaptados a outros sectores (IMPRESSÃO 3D). Os 37% dos módulos têm um nível moderado de transferibilidade, no que diz respeito à teoria básica apresentada, mas esta situação pode ser melhorada, e os exemplos dados para ilustrar a teoria e aplicar práticas podem ser facilmente reformulados.

R2 - Pacote SYL "STEAM-based" para professores

Este conjunto de atividades pode ser replicado a diferentes facilitadores possíveis, para além dos professores, que podem ser envolvidos na utilização dos resultados do projeto, principalmente formadores/professores e treinadores noutras escolas, até mesmo em instituições de EFP e noutras organizações que trabalham com jovens. Os resultados são totalmente adaptados a outros conteúdos educativos, lidando com outros sectores. A metodologia para apoiar a aplicação do pacote educativo a outros sectores da educação e da indústria pode ser automaticamente transferida, uma vez que se baseia nas características dos grupos-alvo/utilizadores finais - os alunos/formandos. O LTTA também pode ser transferido com uma análise prévia da agenda/programa, uma vez que inclui módulos mais transversais e outros mais alinhados com o cluster do calçado/moda.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

MÓDULOS LTTA / WORKSHOPS	Nível de transferibilidade	
	Teoria de base	Exemplos dados
QUEBRA-GELO	ALTO	ALTO
NOVAS ABORDAGENS EDUCATIVAS	ALTO	ALTO
PRÁTICAS ACTIVIDADES FAB LAB - O ARTESANATO E O DIGITAL	MODERADO	BAIXO
DESAFIOS PARA A GERAÇÃO Z	ALTO	ALTO
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	ALTO	ALTO
SUSTENTABILIDADE E ECONOMIA CIRCULAR	ALTO	ALTO
I4.0	ALTO	MODERADO

Como se pode ver na tabela, 71% da estrutura do LTTA pode ser automaticamente adaptada a diferentes contextos e sectores da educação e da indústria. Um dos módulos deve ser adaptado de acordo com os exemplos dados. Um único módulo necessita de mais adaptações, uma vez que é mais direcionado para as atividades de calçado/moda, mas continua a envolver elementos transversais (artesanato e questões digitais).

Em conclusão, o documento vivo visa transferir todas as metodologias de adoção da geração z para a indústria i4.0. A necessidade e a dificuldade de atrair os jovens acontece em muitos outros sectores de atividade. Este documento apresenta estratégias para avaliar e adaptar o potencial de transferência dos resultados do projeto. A estratégia apresentada baseia-se na metodologia de "engenharia reversa", uma vez que a partir da fase final de desenvolvimento do currículo é possível avaliar a adequação a diferentes "necessidades de formação" e adaptar cada módulo para atingir um nível ótimo de transferibilidade.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

As 3 atividades internacionais de aprendizagem/ensino/formação para estudantes

A preparação de uma nova geração de estudantes para formas inovadoras de aprendizagem, incluindo ferramentas mais interativas como a realidade virtual, foi concretizada através de atividades práticas em cada escola local e através de atividades de intercâmbio internacional.

O projeto prevê um conjunto de 3 atividades de intercâmbio internacional de dias úteis destinadas a estudantes.
Estes eventos têm como objetivo a troca de experiências entre os alunos, através da visita in situs à realidade de cada escola/país e a aquisição de competências na área específica que cada escola domina. Será dado um enfoque especial à i4.0 e às competências de emprego e empreendedorismo, diferentemente ministradas por cada escola envolvida. 15 alunos (5 de cada uma das 3 escolas) irão reunir-se no AEOJ/CTCP Portugal, IORR Itália e CECCG Roménia, para adquirirem conhecimentos sobre as características da i4.0, sustentabilidade, TIC e assuntos mais transversais.

Nestes eventos, todos os participantes terão a oportunidade de experimentar os tutoriais imersivos baseados na realidade virtual e os kits práticos.

Estas atividades de aprendizagem/formação criam uma oportunidade mais forte para:

- pilotar e validar os resultados e fornecer feedback para melhorias - capacitando os resultados;
- criar um espaço físico para um amplo intercâmbio de práticas, reforçando a cooperação entre todos os participantes envolvidos;

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

- uma melhor apropriação dos resultados por parte dos alunos - cada um registará num portefólio - o portefólio SYL - a sua própria experiência e realizará um vídeo por grupo que representará um poderoso instrumento de divulgação, provando a eficácia e a eficiência das estratégias de aprendizagem abordadas em paralelo com as tecnologias de ensino avançadas.

A caraterização das atividades é a seguinte:

Duração: 35 horas (7 horas por dia)

Local: cada uma das 3 escolas em Portugal, Itália e Roménia

Datas: de junho de 2023 a janeiro de 2024

Formadores: CTCP, ByAR e TY + os professores das 3 escolas

O programa envolve disciplinas como Criatividade, Indústria i4.0, Empreendedorismo verde, Sustentabilidade e circularidade, e atividades transversais para desenvolver várias competências para a empregabilidade, o empreendedorismo, a inovação e a capacitação.

As atividades envolvidas na preparação e realização do LTTA foram as seguintes

- para preparar o programa, atribuir indicadores de qualidade e estabelecer um acordo entre as escolas envolvidas.
- designar estudantes e acompanhantes de todos os parceiros para a atividade.
- preparar as condições para o desenvolvimento da atividade em cada escola.
- ajudar a organizar o alojamento dos participantes, bem como as mobilidades internas para otimizar o seu desempenho durante a atividade. Os alunos chegarão um dia antes do início da atividade e partirão um dia depois, de forma a estarem totalmente dedicados ao processo de aprendizagem e intercâmbio.
- implementar e avaliar a formação de acordo com os indicadores atribuídos.
- para certificados emitidos.

Na sessão seguinte, é apresentado o programa do evento concebido especificamente para o projeto, bem como algumas fotografias e o feedback dos alunos.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

LTTA - Atividades internacionais de aprendizagem/ensino /formação para estudantes - Portugal, Itália, Roménia

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

LTTA for Students Portugal - PROGRAMA 29

de maio de 2023 - 2 de junho de 2023

São João da Madeira, Portugal

Local do evento: AEOJ, Av. Adelino Amaro da Costa 342, 3700-043 São João da Madeira / CTCP, Rua de Fundões - Devesa Velha, 3700-121 S. João da Madeira.

Adelino Amaro da Costa 342, 3700-043 São João da Madeira / CTCP, Rua de Fundões - Devesa Velha, 3700-121 S. João da Madeira

Monday 29/5/2023	Tuesday 30/5/2023	Wednesday 31/5/2023	Thursday 01/6/2023	Friday 02/6/2023
9h15m School Oliveira Júnior: - reception - presentation of schools **10h30m** Rio Ul Park: - workshop on corn bread production: Bread Cycle *(Stimulating interdisciplinary knowledge and learning, getting to know the historical heritage, promoting healthy living habits, developing innovative skills for employability and entrepreneurship, strengthening cooperation and articulation between the school, the family and the community)*	**9h15m** CTCP: - reception - **workshops** Personalization of products through digital printing, develop a prototype of a belt at Fab Lab with resources for personalization by digital printing	**9h15m** Industry Day - visit to companies in the footwear and fashion cluster (Open Door Companies) - Visit AMF shoe industry	**9h15m** School Oliveira Júnior: - workshop AI: opportunity to experiment the immersive tutorials based on virtual reality and the hands-on kits	**9h15m** School Oliveira Júnior: - workshop: Think Industry 4.0 Enabling technologies: IoT, AR/VR, Automation and Robotics, digital prototyping tools, 3DP, Big Data and Cloud - workshop: intelligent irrigation system (environmental impact: finding solutions to manage resources intelligently and rationed using technologies)
Lunch in School	Lunch in CTCP	Lunch in Guimarães	Lunch in Rio Ul Park	Lunch in School
14h30m - icebreak activity - visit the school	**14h30m** - **workshops** Personalization of products through digital printing, develop a prototype of a belt at Fab Lab with resources for personalization by digital printing, programming of a collaborative robot	**14h30m** - Visit Fly London shoe industry Guimarães - Historic center	**14h30m** Industrial tourism 14H30 – Belcinto 15H45 – Shoe Museum 16H45 – Industrial Tourism Welcome Centre	**14h30m** - result presentation - evaluation of the activities - exchange of experiences **16h00m** - visit exposition
				Dinner in AEOJ

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Imagens da atividade em Portugal:

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

LTTA para estudantes Roménia - PROGRAMA

13 -17 DE NOVEMBRO DE 2023

Local: COLEGIUL ECONOMIC "GHEORGHE CHIȚU" CRAIOVA, PROGRAMA DA ROMÉNIA

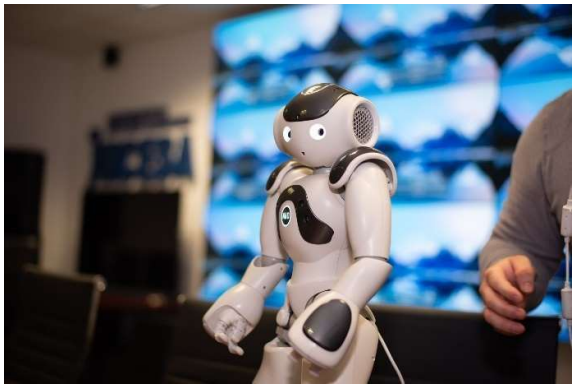
Monday 13/11/2023	Tuesday 14/11/2023	Wednesday 15/11.2023	Thursday 16/11/2023	Friday 17/11/2023
10:00-11.00 Welcome. Reception at the hosting school. Official welcome of the school, School presentation's	**9.30** Meeting at school	**9.00** School meeting	**7.00** Thematic trip -National heritage discovery visit, Bran/Brasov/Transylvania n castles natural parks	**10.00** Meeting at school
11.00 Coffee Break	**10.00** Visit The shoe factory Doros **11.00** Robotics workshops at the county library, Visit the library, local cultural heritage	**9.30** Study visits to the Top Gel ice cream factory		**10.30** **Workshop**: opportunity to experiment the immersive tutorials based on virtual reality and the hands-on kits VR
11.30 School visits and tour of laboratories Students welcome show		**11.00** Lab of ICT and Mechatronic-Informatics College, "Ștefan Odobleja" Craiova Interactive games for students		**11.30** Coffee Break
				12.00 Guided Visit Art Museum, Virtual Tour based on virtual reality in Brancusi Hall Interculturality and traditions workshop Workshop-practical demonstration-food making, dish presentations and topic discussion
Lunch	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch
14.00 Ice break activity Interactive games for students	**14.30** Interactive workshop and guided tour of the Museum of Natural Sciences/opportunity to experiment the immersive tutorials based on virtual reality	**14.00** Visit Civitas security company Craiova	**17:00** Departure for Craiova Back home	**15.00** Evaluation of the activities Exchange of experiences Evaluation of the training activity. Awarding the certificates of attendance. Conclusions and closing of the event
15.30 Visit of Historical centre of Craiova City - Heritage treasure Hunt	**17.00** Study visit to INCESSA/robotics workshop at the Incessa Research Center Craiova	**15.30** Visiting the Romanescu Park		**16.00** Student's performance/ Farewell Party
18.00 Back home	**19.00** Back to home	**18.00** Back home		**19.00** Back to home

Imagens da atividade na Roménia:

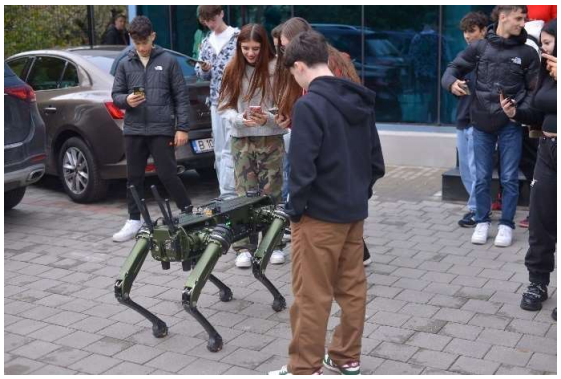
Co-funded by the European Union

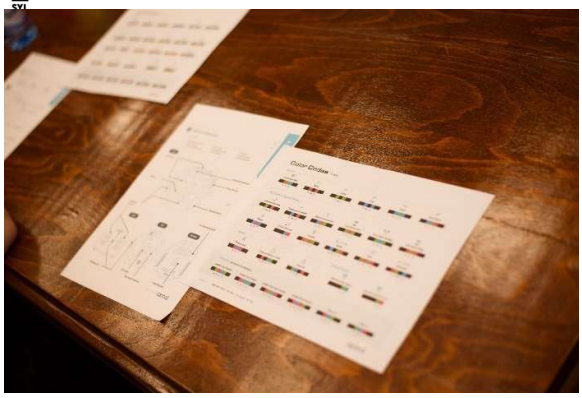
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

PHOENIX



SHOES YOUR LIFE
Shoes (Choose) Your Life - A New Educational Approach to STEAM Jobs




Color Order

INCESA

LTTA para estudantes Itália - PROGRAMA

24 -30 SETEMBRO 2023 (Grupo Italiano + Português)

+

15 - 20 de janeiro de 2024 (Grupo italiano + romeno)

Local do evento: IST. OMNICOMPRENSIVO ROSSELLI-RASETTI, CASTIGLIONE DEL LAGO, ITÁLIA

PROGRAMA

Sunday 24.09	Monday 25.09	Tuesday 26.09	Wednesday 27.09	Thursday 28.09	Friday 29.09	Saturday 30.09
	Ore 8.20 - 10.30 School welcoming - School presentation - School visits and tour of laboratories **Ore 10.30** Coffee break **Ore 11.00** Visit of the campus	**Ore 8.20 - 10.30** Lessons in the classes **Ore 10.30** Coffee Break **Ore 10.45 - 12.45** *Lab of ICT and Mechatronic*	**Ore 8.20 - 10.30** Lessons in the classes **Ore 10.30** Coffee Break **Ore 10.45 - 12.45** *Creativity Training*	**Ore 8.20 - 09.30** Lessons in the classes **Ore 9.30** Departure for Perugia **Ore 10.30** Guided visit of ***Perugina*** - *House of chocolate*	**Ore 8.20 - 10.30** Lessons in the classes **Ore 10.30** Coffee Break **Ore 10.45** Guided visit of '***Poggio Bertaio***' Walk in wineyard	**Ore 8.20** *Meeting point* at school Departure of Romanian and Portuguese team
	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch	
Ore 21.00 Arrival Portuguese team **Ore 23.00** Arrival Romanian team *Meeting point with families* In front of school	**Ore 15.00** Visit of Historical centre of Castiglione del Lago (peer guide) - Heritage treasure hunt **Ore 18.00** Back home Family dinner	**Ore 15.00** Guided visit of Vitakraft company **Ore 17.00** Back to home Family dinner	**Ore 15.00** **Lake tour by bike.** **Ore 17.00** Back home Family dinner	**Ore 15.00** Guided visit of the historical center of Perugia. Free time **17:00** Departure for Castiglione del Lago **Ore 18.00 ca** Back home Family dinner	**Ore 15.00** ***Multiplier Event*** in Palazzo della Corgna (Sala Preconsiliare) **Ore 18.00** Back home Family dinner	Departure of Romanian and Portuguese team

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

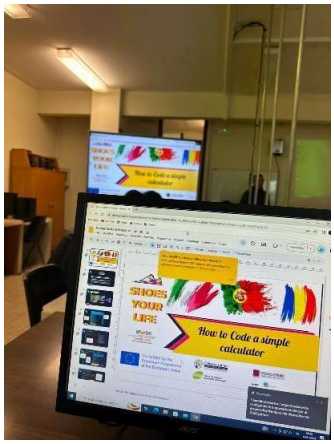
Imagens da atividade em Itália

Co-funded by
the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Co-funded by
the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.


How to Code a simple calculator

O que é que os alunos acharam do evento?

Logo após a conclusão do evento, foi lançado um **inquérito de reação** em cada país com as seguintes características e os resultados são os seguintes

Portugal: https://forms.gle/CkHEQNy7jH4igaVx5

Itália: https://forms.gle/jWp9feiGgDqHDiXe9

Roménia: https://forms.gle/bMvnipdhGDzfFYwy7

SHOES YOUR LIFE - Learning/Training Activity for Students - feed-back questionnaire

Your feed-back is very important for us. Please provide feedback on this activity by completing this survey. Thank you very much for your time.

The topics of the exchange week were relevant in the frame of the Shoes Your Life project *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The topics of the exchange week were clear and easy to follow *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The length of activities was adequate *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The organisation of the exchange week was effective *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The activities contributed to my educational improvement *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The training contributed to my personnal improvement *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The technical resources used (platforms, visual aids, fablabs, presentations) were adequate *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The topics were presented in a clear and understandable manner *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The trainers encouraged participation, interaction and answered questions clearly *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The visits, hands-on activities and interaction with other students were proficuous *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The exchange week meet my expectations *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The overall evaluation of the week is: *

- Very good
- Good
- Satisfactory
- Poor
- Very poor

What did you like the most about this week?

Texto de resposta longa

Which topics did you like the most?

Texto de resposta longa

Which topics would you cancel or substitute?

Texto de resposta longa

What suggestions or comments do you have for the improvement of this kind of activities in the future?

Texto de resposta longa

What can be replicate in other similar activities targeted to students?

Texto de resposta longa

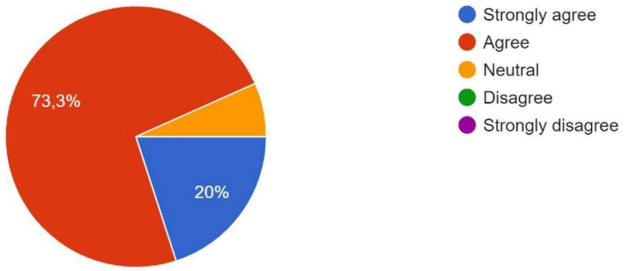
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Feed-back do evento português:

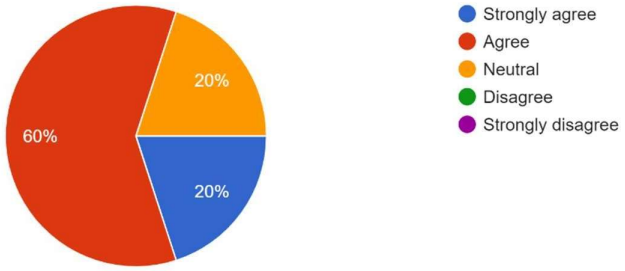
The topics of the exchange week were relevant in the frame of the Shoes Your Life project

15 respostas



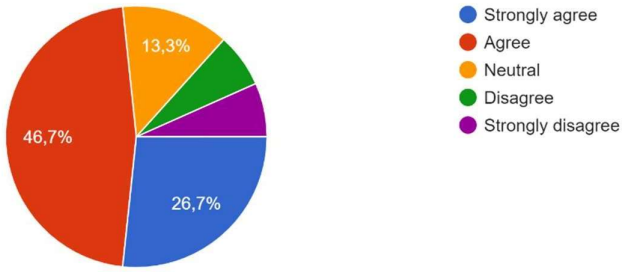
The topics of the exchange week were clear and easy to follow

15 respostas



The length of activities was adequate

15 respostas

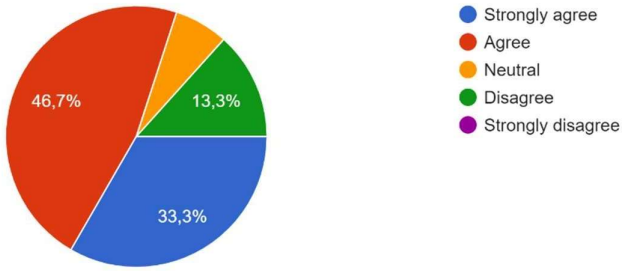


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

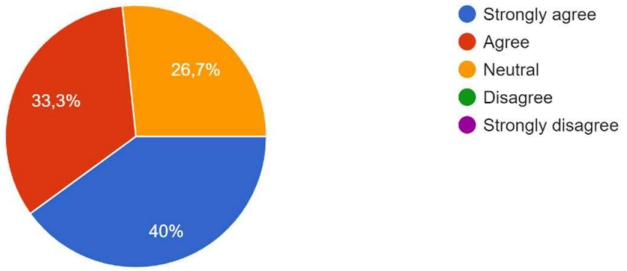
The organisation of the exchange week was effective

15 respostas



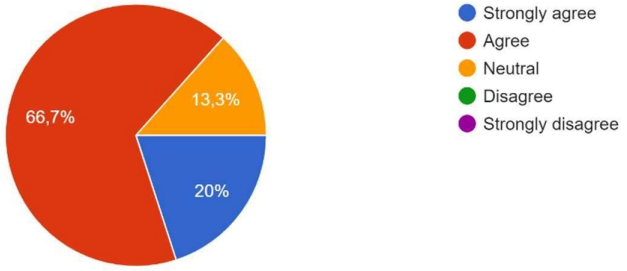
The activities contributed to my educational improvement

15 respostas



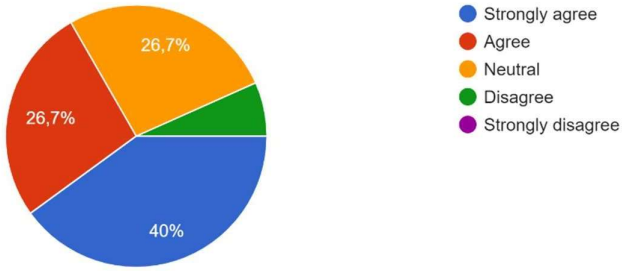
The training contributed to my personnal improvement

15 respostas



The technical resources used (platforms, visual aids, fablabs, presentations) were adequate

15 respostas



Co-funded by the European Union

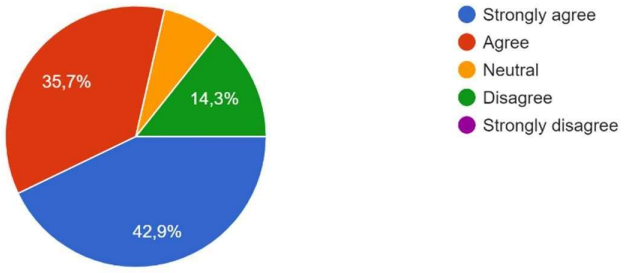
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The topics were presented in a clear and understandable manner

15 respostas

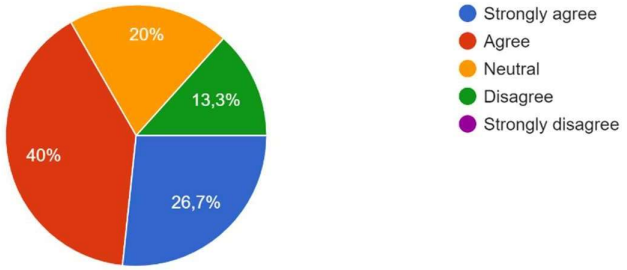
The trainers encouraged participation, interaction and answered questions clearly

14 respostas



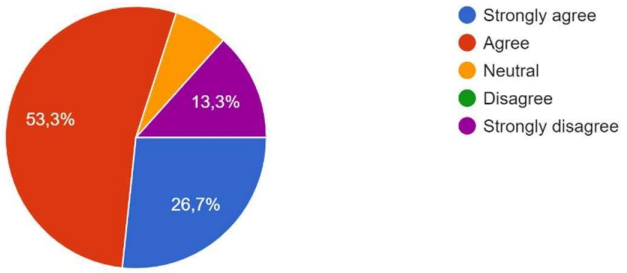
The visits, hands-on activities and interaction with other students were proficuous

15 respostas



The exchange week meet my expectations

15 respostas

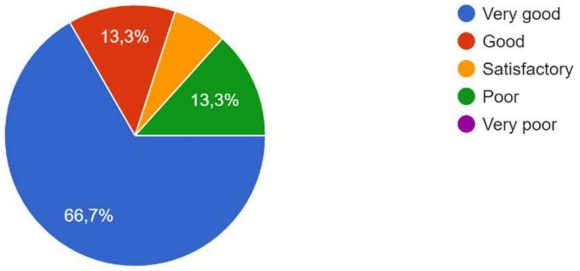


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The overall evaluation of the week is:

15 respostas



What did you like the most about this week?

15 respostas

- Meet people
- The esoscheleton
- The robotic activity
- The robotic part surely, and the mechanics one. Also the VR part was really interesting
- Rio UI park
- people
- Meet People, and learn about machines.
- That we can meet new people and the dron activity
- The activities
- Robotic
- Everything
- Meet people of othwr countries and learn more of STEAM
- Robotics and programming
- We could experiment with different technologies

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topics did you like the most?

14 respostas

.

The robotic

Tecnology

Mechanics

robotics

visiting

AI and drons

Drons

VR

All

Rover and smart irrigation system, but also the robotic arms

The robotic topics

Programming

Programming

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topics would you cancel or substitute?

11 respostas

- None
- No one
- nothing
- visiting fabric
- Robotica
- I would cancel the activity about chooose two shoes and do a presentation
- Noone
- Nothing
- I didn't chage no one tòpics

What suggestions or comments do you have for the improvement of this kind of activities in the future?

12 respostas

- .
- None
- I dont know
- nothing
- nothing much
- Don't do a lot of explication
- I think that is a very good iniciative and oportunity
- Improve the transport by bus
- I don't have sugestions
- Improve in the dinamization of the activities, and do more interactive activities
- More interactive activities so students participate and engage more.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

What can be replicate in other similar activities targeted to students?

8 respostas

I Dont know it was perfect

I dont know

I don't know

I don't know

i think everythin

.

Rover and smart irrigation system, but also the robotic arms

Yes, we can be replicaré because are cert funny

Co-funded by the European Union

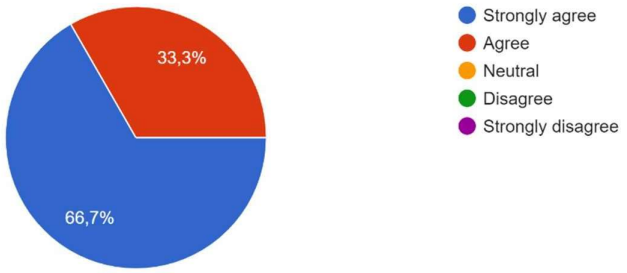
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Feed-back dos eventos italianos:

1º evento - setembro de 2023

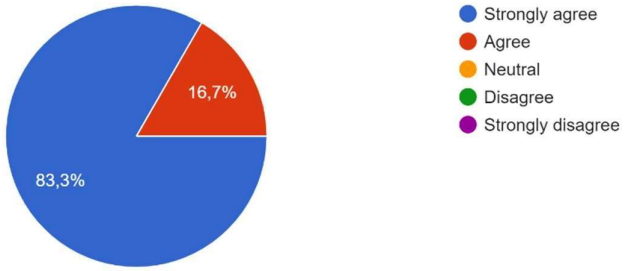
The topics of the exchange week were relevant in the frame of the Shoes Your Life project

6 respostas



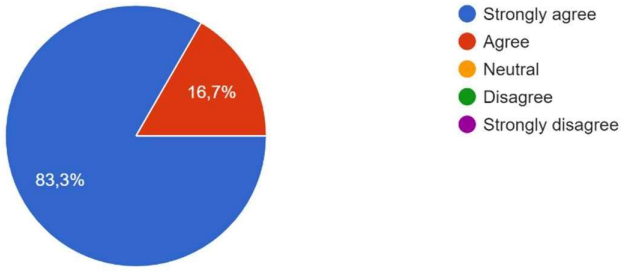
The topics of the exchange week were clear and easy to follow

6 respostas



The length of activities was adequate

6 respostas

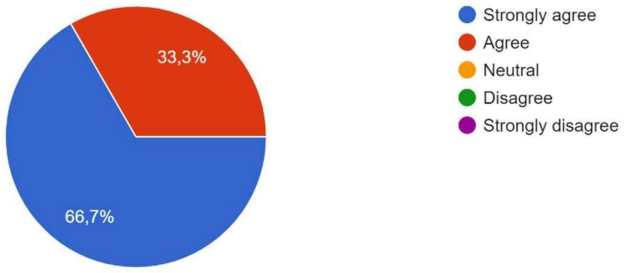


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

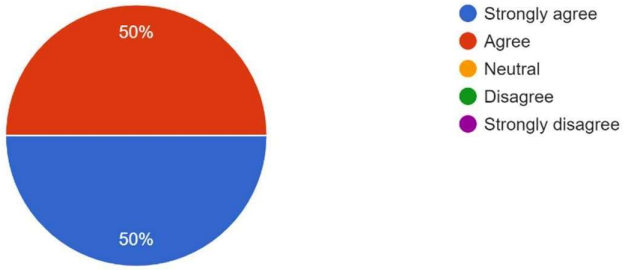
The organisation of the exchange week was effective

6 respostas



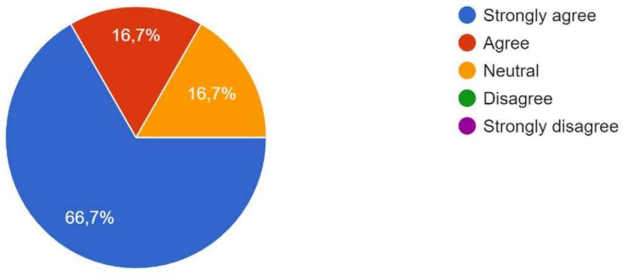
The activities contributed to my educational improvement

6 respostas



The training contributed to my personnal improvement

6 respostas

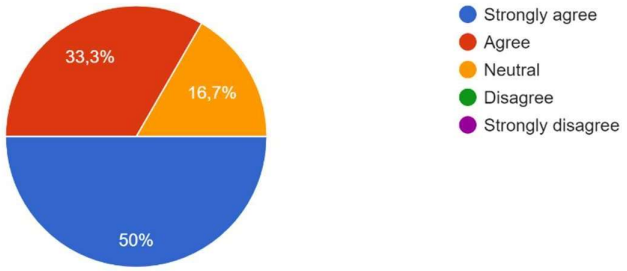


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

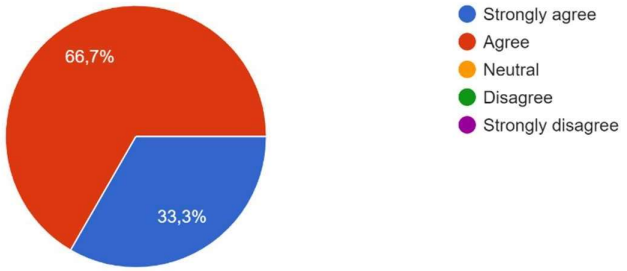
The technical resources used (platforms, visual aids, fablabs, presentations) were adequate

6 respostas



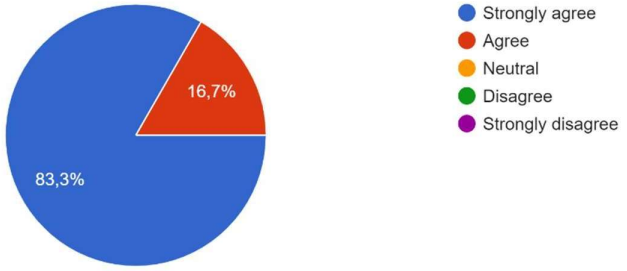
The topics were presented in a clear and understandable manner

6 respostas



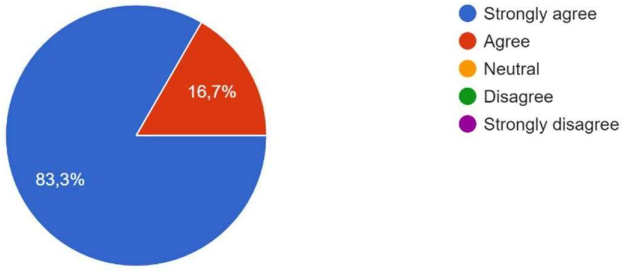
The trainers encouraged participation, interaction and answered questions clearly

6 respostas



The visits, hands-on activities and interaction with other students were proficuous

6 respostas

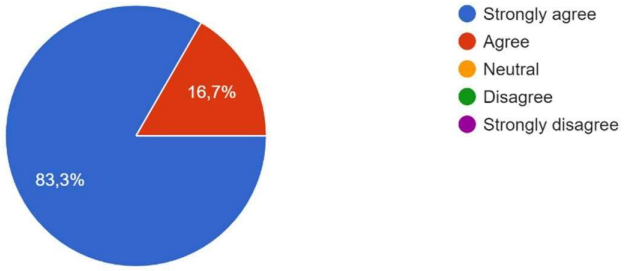


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The exchange week meet my expectations

6 respostas



The overall evaluation of the week is:

6 respostas

What did you like the most about this week?

5 respostas

- Visiting the chocolate factory and the tresure hunt.
- The bike ride and meet the Italian people
- Visit to the historical centre of perugia
- the friends that i have made and visiting italy
- my favorite thing about this week was meeting new people with a different mindsets .

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topics did you like the most?

5 respostas

- Visiting Perugia
- The bike ride and the visit to perugia
- Visit yo the perugina factory
- visiting perugia
- visit the house of chocolate

Which topics would you cancel or substitute?

5 respostas

- I would substite the keychain of S.Y.L exercise.
- Making the keychain
- Instruction of making a calculator
- nothing
- the visit to the historical center of perugia

What suggestions or comments do you have for the improvement of this kind of activities in the future?

2 respostas

- The food being better
- visit bigger cities

What can be replicate in other similar activities targeted to students?

2 respostas

- Visit big citys like perugia
- the classes with the students and going to perugia

Co-funded by the European Union

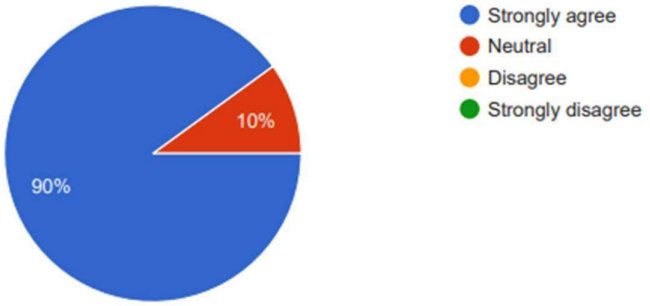
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Evento italiano 2ns - janeiro de 2024

The topics of the exchange week were relevant in the frame of the Shoes Your Life project

Copiază

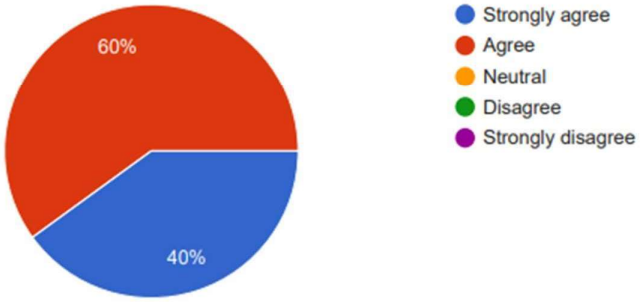
10 răspunsuri



The topics of the exchange week were clear and easy to follow

Copiază

10 răspunsuri

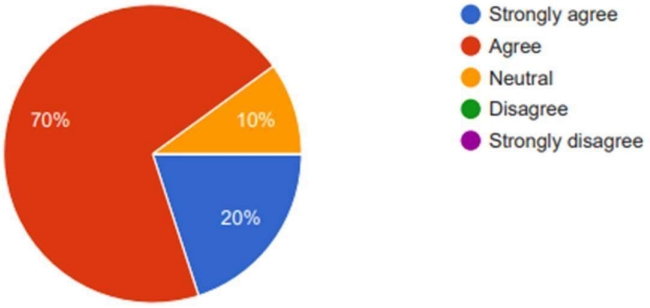


10 răspunsuri

The organisation of the exchange week was effective *

Copiază

10 răspunsuri



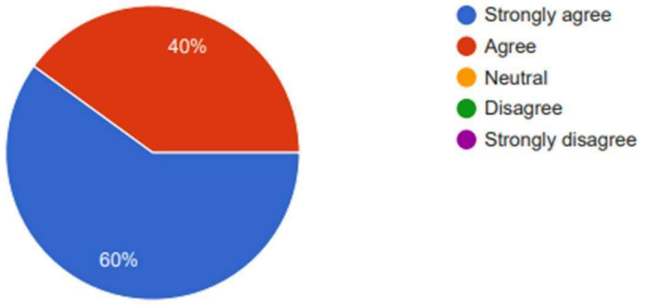
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The activities contributed to my educational improvement

Copiază

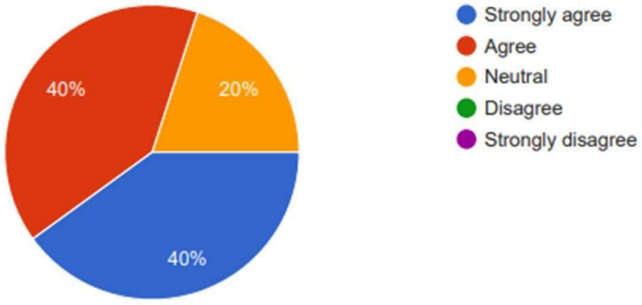
10 răspunsuri



The training contributed to my personal improvement

Copiază

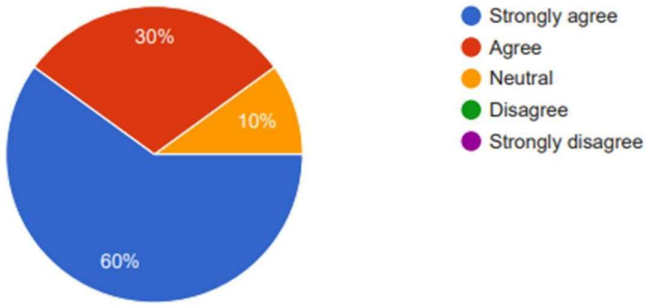
10 răspunsuri



The technical resources used (platforms, visual aids, fablabs, presentations) were adequate

Copiază

10 răspunsuri



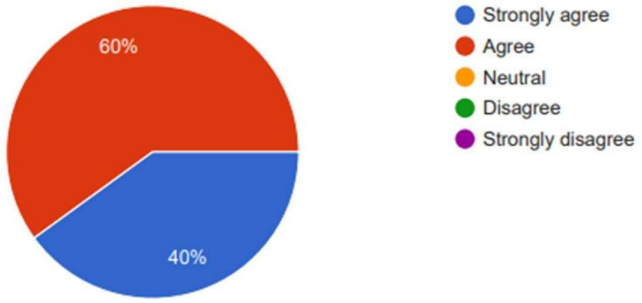
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The topics were presented in a clear and understandable manner

Copiază

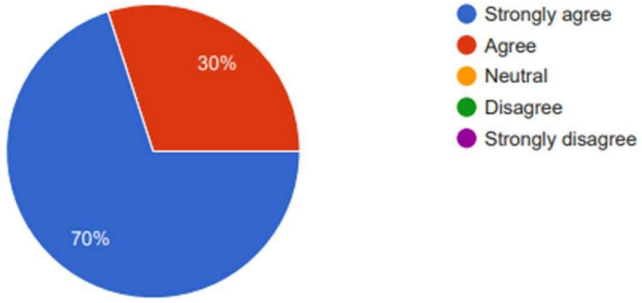
10 răspunsuri



The trainers encouraged participation, interaction and answered questions clearly

Copiază

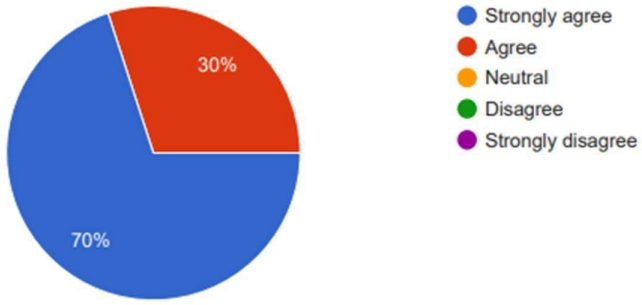
10 răspunsuri



The visits, hands-on activities and interaction with other students were proficuous

Copiază

10 răspunsuri



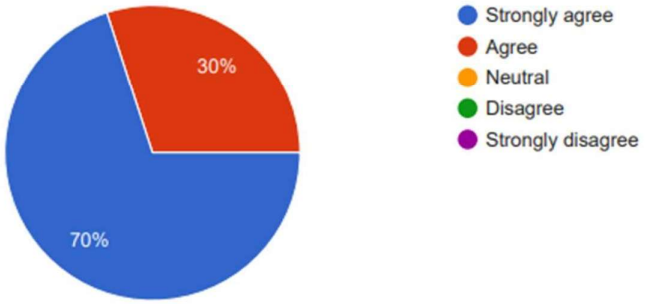
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The exchange week meet my expectations

Copiază

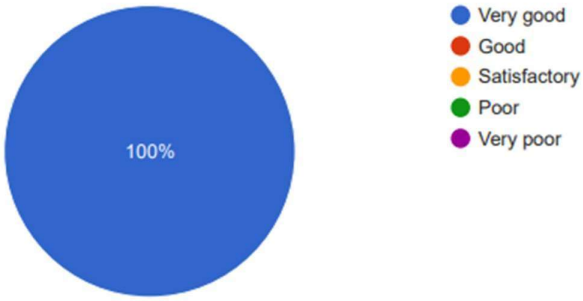
10 răspunsuri



The overall evaluation of the week is:

Copiază

10 răspunsuri



What did you like the most about this week?

9 răspunsuri

Programming în school

The people and the environments

The informatic lab

Going to visit the Uffizzi gallery

To be whith new friends

Com'era ben organizzata la settimana e le visite turistiche

I liked visiting the Uffizzi gallery

The new connection we made and the friendship we made thanks to this experience.

The ability to find oit how other schools work

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topics did you like the most?

9 răspunsuri

I like the Ufizzi Museum

The mechatronics class

All of them

visiting cities

The last day topic

I liked visiting the Uffizzi gallery.

La realtà virtuale

The VR experience and the visit to the Perugina factory

The visits to historical places were amazing

Which topics would you cancel or substitute?

6 răspunsuri

None

No one

No one

Dont know liked all

Niente

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

What suggestions or comments do you have for the improvement of this kind of activities in the future?

8 răspunsuri

None

Nothing

.

Don't use public transport services they're too much chaotic

To improve the transport

Probabilmente di fare interagire di più i ragazzi tra di loro

Change some transport method.

What can be replicate in other similar training activities targeted to teachers and/or students?

7 răspunsuri

I don't no

i don't know

,

.

Le visite delle città

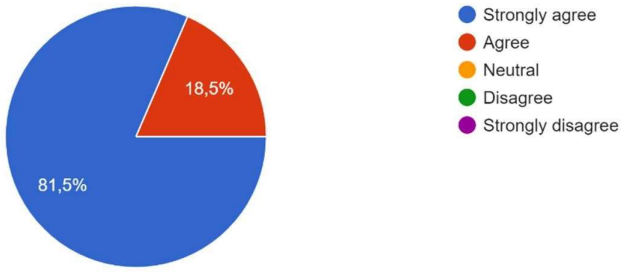
The trip to Perugia and all the history of the underground

The teachers interacting a lot with the students

Feedback do evento Romeno:

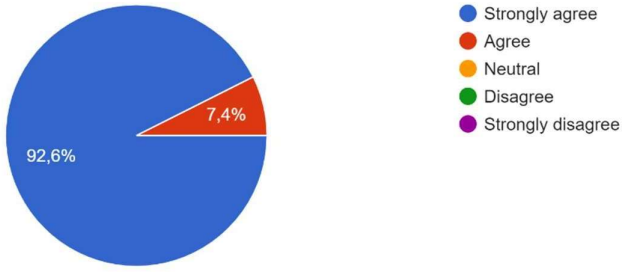
The topics of the exchange week were relevant in the frame of the Shoes Your Life project

27 respostas



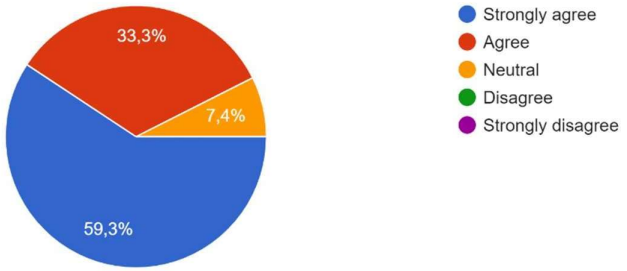
The topics of the exchange week were clear and easy to follow

27 respostas



The length of activities was adequate

27 respostas

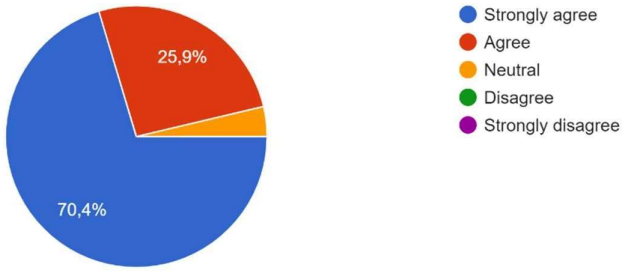


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

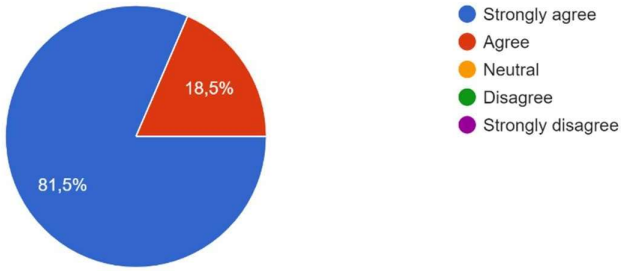
The organisation of the exchange week was effective

27 respostas



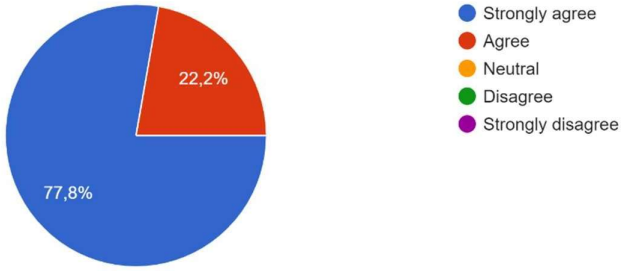
The activities contributed to my educational improvement

27 respostas



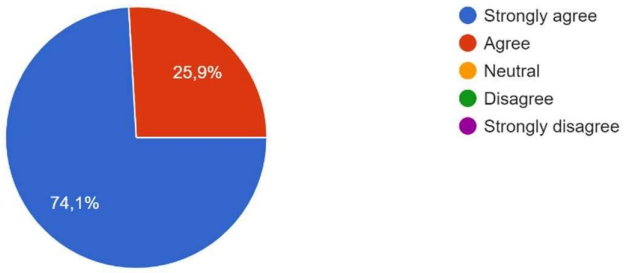
The training contributed to my personnal improvement

27 respostas



The technical resources used (platforms, visual aids, fablabs, presentations) were adequate

27 respostas

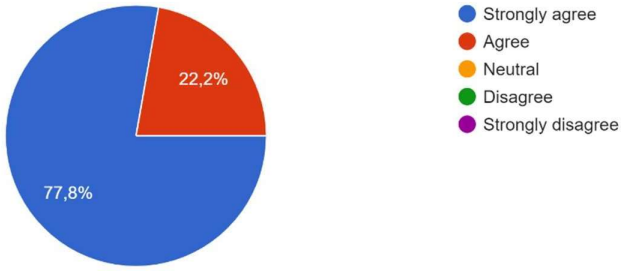


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

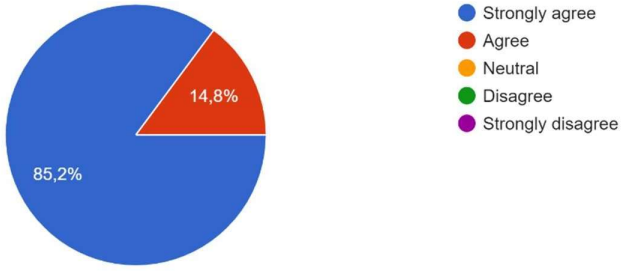
The topics were presented in a clear and understandable manner

27 respostas



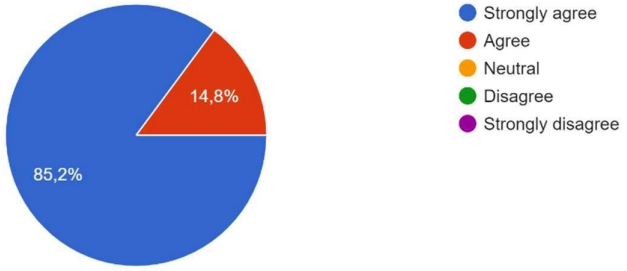
The trainers encouraged participation, interaction and answered questions clearly

27 respostas



The visits, hands-on activities and interaction with other students were proficuous

27 respostas

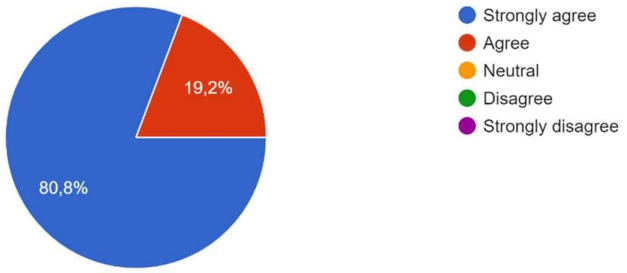


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

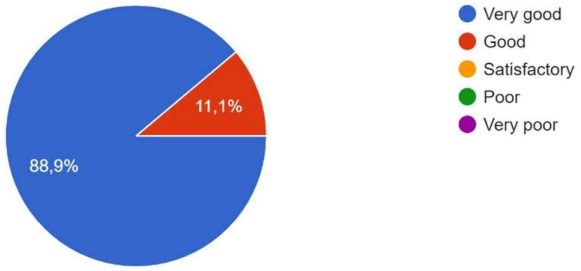
The exchange week meet my expectations

26 respostas



The overall evaluation of the week is:

27 respostas



What did you like the most about this week?

25 respostas

- Robotic workshop in incessa
- The way of organizing all the activities
- I liked the activities, workshops and company visits, the fact that we were together and worked in a team
- I liked The activites, workshops and company visite
- Friendly people and really good activities
- the experience
- Visit to Bran Castle
- Cand am fost la escape room
- A visit to the mechatronics laboratories

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The trip

The trip

The trip to Bran

The trip to the castle

Visits

The trip to Bran Castle

The city and the hospitality of my hosting family

About this week I like the activity that we did and the possibility of spend time with person that come from another country.

The Discover of the city and the people

meeting new people and playing chess with the teachers

The Park

Ozobots

Programming the robots

the interacctive activities

The applications.

Meeting other people

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topics did you like the most?

25 respostas

Robotic

THE ACTIVITY CARRIED OUT AT INCESA

All the topics were well chosen in relation to the theme of the project

All topics were very good

The security company and the Romanescu park

robotics

Technology

Nu stiu

Robot programming

Robot programming

Vist castle Bran

The we visited Castle Bran

The ones that took us to other places

All of them

Workshop

Workshop at INCESA

The interactive workshops

The topics that i like the most was the technology, especially the robotics and the virtual reality.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Mechatronics,robotic and historical ones

The topic I liked the most was the robotic workshop

The park's zoo

Going to Transilvânia castel

Robotics and mechatronics

the trip to incesa research center ! play with the robots and make same software for them

About virtual reality.

technology

Which topics would you cancel or substitute?

24 respostas

Nothing

None

none

nothing

Nothing

No one

No one

Treasure hunt

Nu stiu

I wouldn't cancel any topics but I want to substitute the topics about the Art Museum.

Ice cream factory

Science museum

None. All activities had their importance.

I would not replace any subject.

the ice cream factory

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

What suggestions or comments do you have for the improvement of this kind of activities in the future?

21 respostas

None

No suggestion

I like how student erre involved

It's not necessary

Nothing, i liked it very much and enjoyed everythig about this week

i would have liked to be able to choose the program/starting hours

Nu stiu

It's okay, I wouldn't change a thing

None

To have more intuitive activitise

Keep the activities based în technologie

More activites based on tehnology

I don't have any suggestions or comments for the improvement of this king of activities.

More rest

Nothing

more funds, because in this kind of project, we have to invest more money and time to training the students and the instructors..teachers

Supplementing funds for other activities as well.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

What can be replicate in other similar activities targeted to students?

23 respostas

Icebreak activity

YES

Workshops , hands to hands activities, VR activities, visits, interactive games

Workshop, VA activitis, vizite, games

Workshops

i dont know

To help integrate them

Nu stiu

the workshop

To explore

To explore aplication

To explore the posibilitties of virtual reality

To Discover the application

Explore application; study the site of projects

Discover the activites with the VR glasses

The Robotic Workshop

I think can be replicate the activity with the virtual reality or with the Ozobot.

The expirience with the VR and the robotic workshop

The simplicity

Civitas company

Robotics workshops in library, visit the library, romanescu parque, art museum, civitas security company and Transylvania, castle Bran.

in their informatics and economics class hours,

Robotics activities.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Concluindo, os 3 mais 1 eventos LTTA (uma vez que o LTTA italiano foi desdobrado em 2 devido a problemas de viagem da equipa romena, que não pôde juntar-se ao grupo português e teve de ser marcada uma nova data) foram muito bem avaliados pelos alunos, que incluíram a avaliação da aplicação RV como parte dos eventos.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Feedback sobre a aplicação de realidade virtual

A aplicação de realidade virtual (aplicação RV) inclui desafios em que os alunos podem interagir com máquinas e cooperar.

O objetivo é proporcionar um ambiente inteligente imersivo, para ser utilizado em simultâneo com o pacote de conteúdos ou eventualmente isoladamente, centrado nas características da i4.0, bem como noutros temas que compõem o que os alunos precisam de saber e, mais importante, chamar a sua atenção para a nova indústria e as suas novas oportunidades.

Os desafios estão relacionados com os tópicos desenvolvidos no KIT educativo, nomeadamente: **química**, **laboratório de ciências**, **mecânica**, **impressão 3D**, **sustentabilidade**, **informática**, **marketing** e **história e património**.

Um vídeo integral é apresentado no sítio Web do projeto. Pode ser descarregado para o sítio específico

Demonstração em vídeo do resultado do pacote educacional baseado em vapor SYL | Galeria (shoesyourlife.eu)

Como aceder à aplicação?

É necessário ter "auscultadores Oculus de realidade virtual", que podem ser de vários tipos.

É obrigatório descarregar a aplicação Oculus da App Store (iOS) ou da Google Play Store (Android):

- Iniciar sessão na sua conta
- Abra a aplicação e inicie sessão com a sua conta Oculus ou crie uma nova conta se ainda não a tiver.
- Ligar o auricular Oculus
- Certifique-se de que o auricular Oculus está ligado e próximo.
- Na aplicação, vá a "Dispositivos" e selecione o auricular para o emparelhar com a aplicação, se ainda não estiver emparelhado.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Navegar na loja:

- Toque no ícone da Loja na parte inferior do ecrã para navegar pelas aplicações e jogos de RV disponíveis.
- Encontrar a aplicação ShoesYourLife - Procurar a aplicação para instalar. Pode utilizar a barra de pesquisa ou navegar pelas categorias.
- Quando encontrar a aplicação, toque na mesma para ver os respetivos detalhes.
- Toque em "Obter", uma vez que é gratuito.

Instalar a aplicação:

- Depois de selecionar a aplicação, toque em "Instalar" ou "Transferir". A aplicação será adicionada à sua biblioteca e começará a ser transferida para o auricular.

Utilizar o auricular Oculus:

- Ligar o auricular Oculus
- Certifique-se de que o auricular está ligado e de que tem sessão iniciada.

Abrir a Oculus Store:

- No ecrã inicial, selecione o ícone Loja para abrir a Oculus Store.

Dicas

- Ligação Wi-Fi: Certifique-se de que o auricular Oculus está ligado a uma rede Wi-Fi estável para transferir aplicações.
- Espaço de armazenamento: Verifique se tem espaço de armazenamento suficiente disponível no seu televisor para novas aplicações.
- Atualizações: Mantenha o seu software e aplicações Oculus atualizados para obter o melhor desempenho e novas funcionalidades.
- Seguindo estes passos, pode instalar e gerir facilmente aplicações de RV no seu auricular Oculus.

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

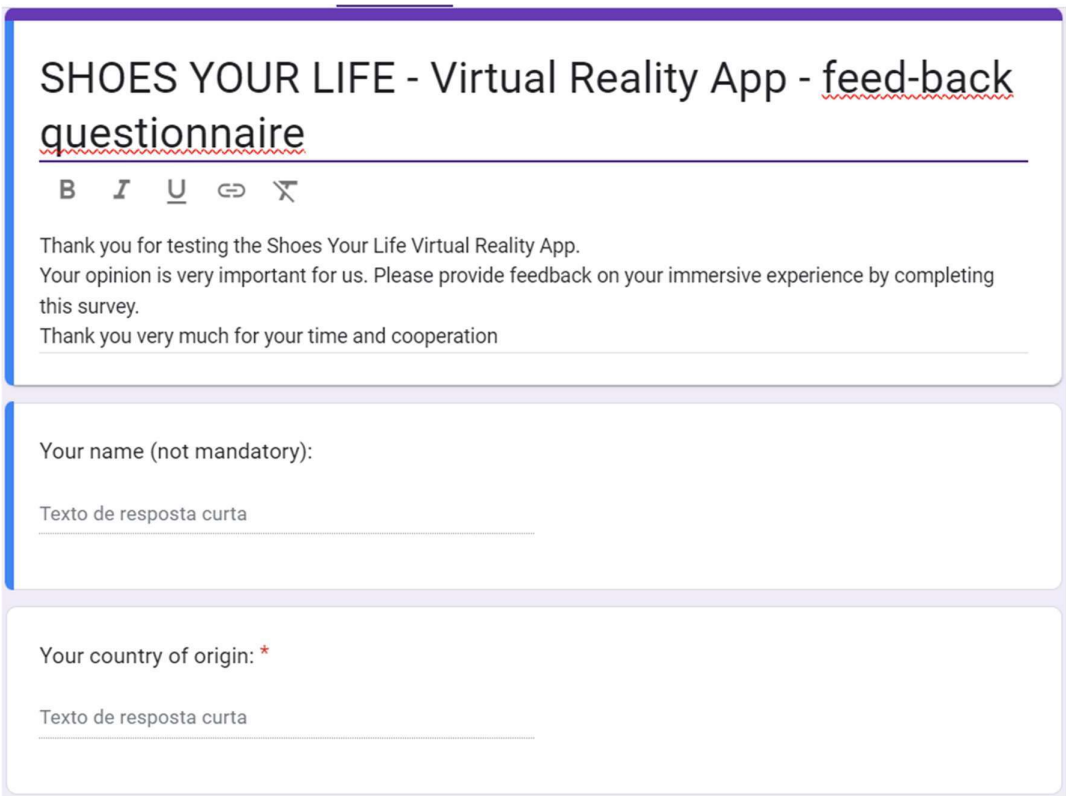
Em anexo, o manual completo para aceder, descarregar e instalar a aplicação RV.

Desfrute das suas experiências de realidade virtual!

O que é que os alunos acharam da aplicação de realidade virtual SYL?

Logo após a conclusão do evento, foi lançado um **inquérito de feedback** com as seguintes características e os resultados são os seguintes. Foram recolhidos 62 estudantes de 3 locais diferentes: Portugal, Itália e Roménia.

https://forms.gle/3oNc3zSvw7y8SAgp7


SHOES YOUR LIFE - Virtual Reality App - feed-back questionnaire

Thank you for testing the Shoes Your Life Virtual Reality App.
Your opinion is very important for us. Please provide feedback on your immersive experience by completing this survey.
Thank you very much for your time and cooperation

Your name (not mandatory):

Texto de resposta curta

Your country of origin: *

Texto de resposta curta

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Which topic of the Virtual Reality App you experimented did you like the most? *

	I loved it	Very interesting	Need improve...	Not yet enough...	I didn't like it at...
Chemistry	○	○	○	○	○
Science Lab	○	○	○	○	○
Mechanics	○	○	○	○	○
3D printing	○	○	○	○	○
Sustainability	○	○	○	○	○
ICT computing	○	○	○	○	○
Marketing	○	○	○	○	○
History and He...	○	○	○	○	○

The lenght of the challenges are adequate *

- ○ Strongly agree
- ○ Agree
- ○ Neutral
- ○ Disagree
- ○ Strongly disagree

The contents/modules of the App are interesting *

- ○ Strongly agree
- ○ Agree
- ○ Neutral
- ○ Disagree
- ○ Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The App contributed to my educational improvement *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The App contributed to my personnal improvement *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The technical resources are adequate (headsets, internet connection) *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The topics / modules are clear, challenging and presented in an understandable manner *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

The overall App meets my expectations *

- Strongly agree
- Agree
- Neutral
- Disagree
- Strongly disagree

My evaluation of the Virtual Reality App is: *

- Very good
- Good
- Satisfactory
- Poor
- Very poor

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

What did you like the most about this experience?

Texto de resposta longa

Which topics/modules would you cancel or substitute?

Texto de resposta longa

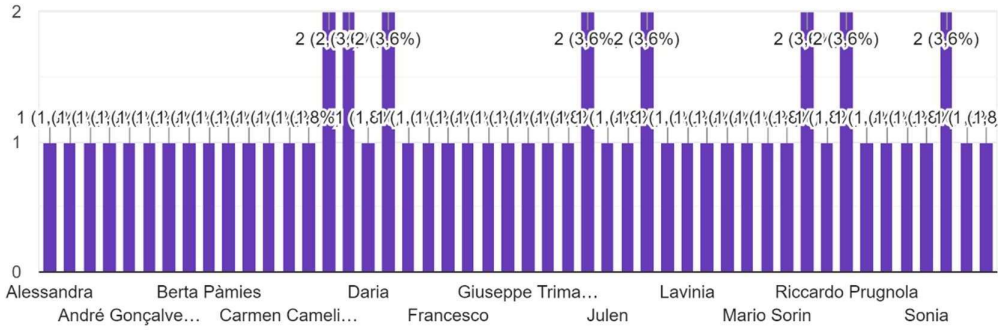
What suggestions or comments do you have to improve the App?

Texto de resposta longa

Os resultados do inquérito são os seguintes:

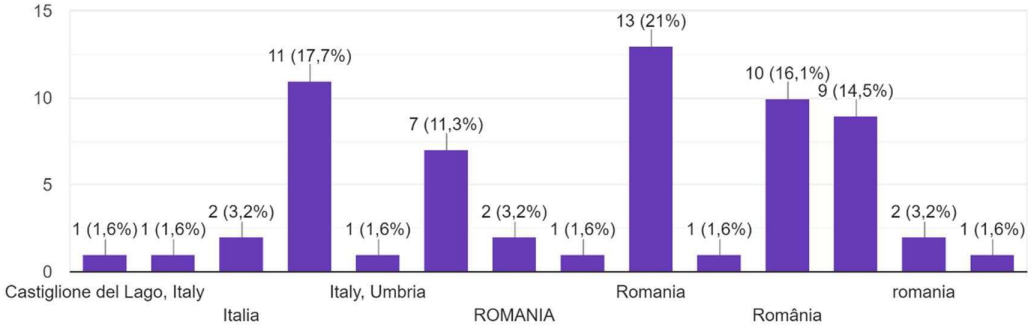
Your name (not mandatory):

56 respostas

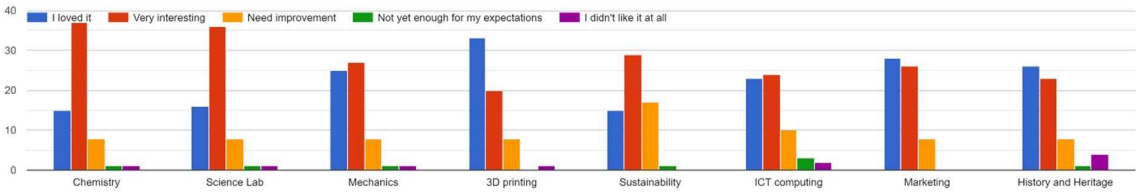


Your country of origin:

62 respostas

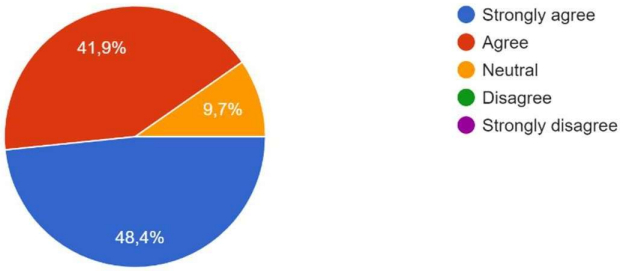


Which topic of the Virtual Reality App you experimented did you like the most?



The contents/modules of the App are interesting

62 respostas

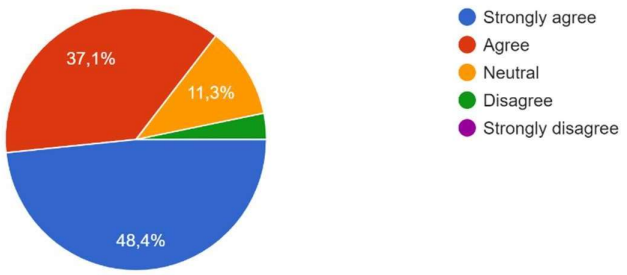


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

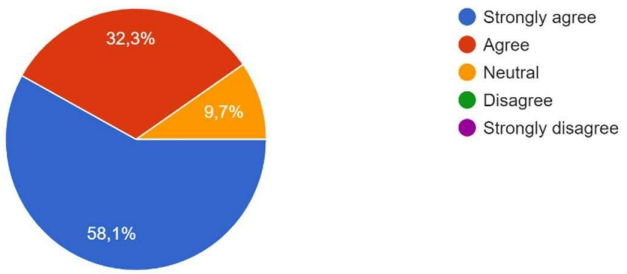
The App contributed to my educational improvement

62 respostas



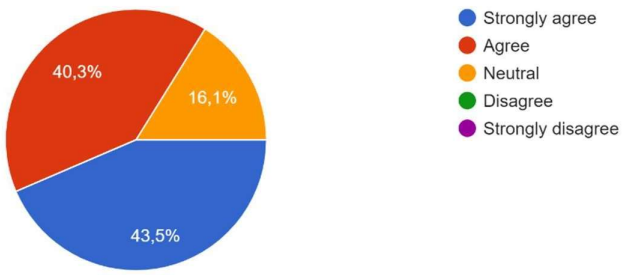
The technical resources are adequate (headsets, internet connection)

62 respostas



The topics / modules are clear, challenging and presented in an understandable manner

62 respostas

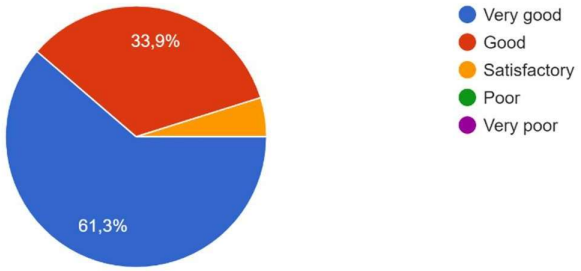


Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

My evaluation of the Virtual Reality App is:

62 respostas



What did you like the most about this experience?

53 respostas

- that we learn by playing a game
- i liked most the vr glasses
- The chemistry experience
- Chemistry
- Talk in inglish
- The topic about marketing
- Mechanics
- Being in virtual reality
- The form you practice the diferents subjects in a RV
- I like the mechanic's one. Because it's interesting for who is passionate about engine
- The feeling
- The feeling that I feel when I put this glasses
- That we learned by playing a game
- The felling.
- That I feel like I'm in another place and it's very interesting with a lot of contents
- That we learn by playing a game
- The particular forma to learn with virtual reality
- History

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

The technology

ACTIVITY PERFORMED AT INCESA

How easily learn my student

the trips

The accesibility

The accessibility

That i could interact with the virtual space

Communication, interactivity

Combining tehnology with entertaiment

That we meet new people and make friends and learn new things

I interacted with virtual reality

the trip to bran

Cand am fost la Bran

The art museum because the art is very nice and interesting

The headsets and the app

Chemistry lesson

Sustenability lesson

Try VR

The fact that we had the possibility to try this type of technology

About this experience I like the most the task of the VR.

I like the reconstruction of the engine

the interaction between new tehnologies and students/teacher trainers

Virtual reality and robotics.

Everything

New things

the subjects

È molto costruttiva, ti insegna cose nuove

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Everything

Mechanics

Trying the VR for the first time

.

Nothing in particular

The ability to understand new things in an intresting way

the vr system

Which topics/modules would you cancel or substitute?

50 respostas

None

History

none

Nothing

Chemistry

None

Chemistry

Sustainability

No one

History

ICT computing

I wouldn't cancel anyone

Maybe add one more called math

chemistry

Anything

I will cancer chemistry

maybe the story topic

none

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Any one

It's not necessary

nothing

Chemical

Mechanics

Alta intrebare

Nothing

no one

I wouldn't cancel or substitute any topics/modules.

None, on the contrary I would add.

Nessuno

Science lab because it isn't much interactive

.

The topics are good, but they must improve

What suggestions or comments do you have to improve the App?

46 respostas

None

none

.

I think that the app is perfect

nothing

Sustainability

nothing

The buttons having easier access

i don't have any suggestions

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Abything

The sensor in not calibrate

I don t have any suggestions

I think that is a good app but maybe you can change some topics

None

That all t'he subjects are online (web can play on them)

Develop other subjects

It's not necessary

I hope to have an activity about how assembly a pc

no suggestions

no suggestion

To add more subjects

Walk on

More subjects

Add more subjects

To have more subjects

i would like to choose what topics we talk about/experience

Nimic

No comments, very good for educative purposes

The App is very interesting. I don't have any suggestion

The App îs very interesant. I dont have ani siggestion

It's fine

To improve tha app I suggest to add other task and activity avaiable.

Change the Insignia (i don't like the black cube)

more funds

Additional funds for other subjects (interactive lessons).

No one

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

More topics

Aumenterei il tempo del gioco

Nothing

Maybe graphics

Making more subjects or extending the ones there are

Co-funded by
the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

Conclusões

O Pacote de Pilotagem e Transferência "STEAM-based" do SYL consiste num pacote muito prático que envolveu a implementação de diferentes tipos de atividades de pilotagem, incluindo atividades de intercâmbio para estudantes (3+1 LTTA para estudantes), a criação de um grupo de espaço em rede para promover o intercâmbio de boas práticas durante a pilotagem e posteriormente, publicado no sítio Web do projeto, um Roteiro (Plano de pilotagem), um conjunto de atividades de pilotagem, um relatório de pilotagem que inclui também um documento vivo para apoiar a transferência dos resultados do projeto para outros contextos e indústrias.

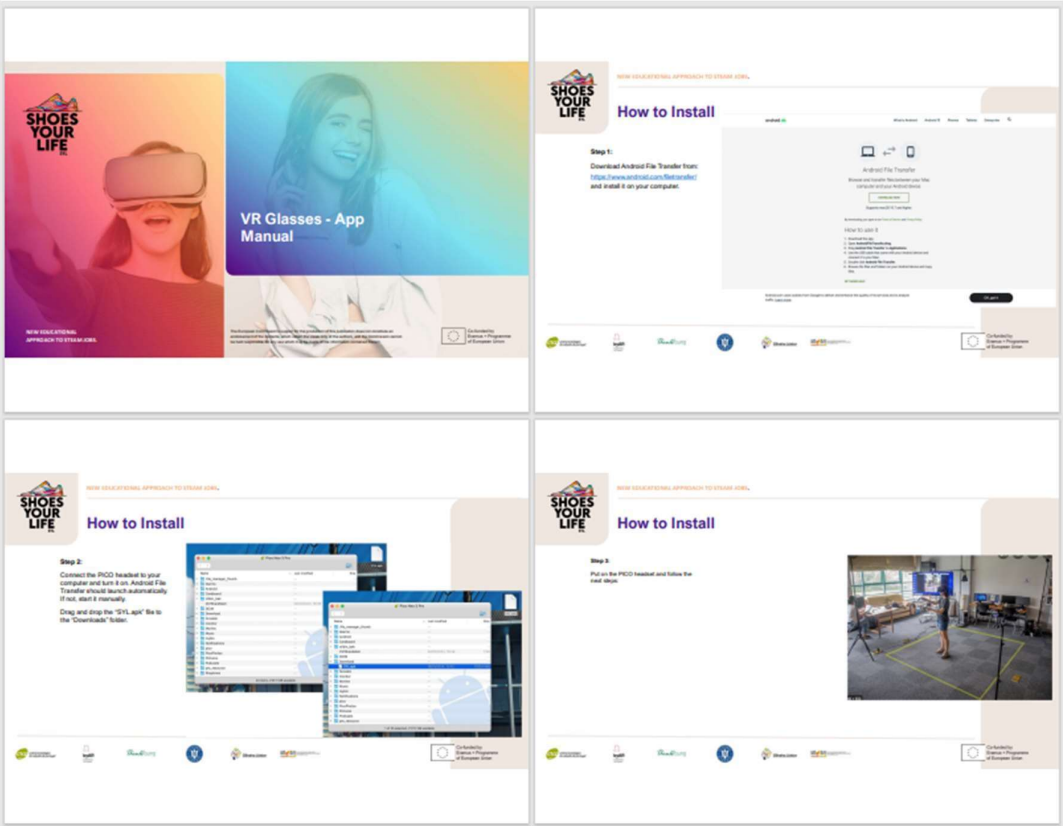
A avaliação global do evento de formação de 5 dias implementado (3+1) nos diferentes países e dirigido aos estudantes foi muito boa, tendo correspondido às expectativas de todos os participantes, com uma interação frutuosa com as partes interessadas e um elevado potencial de replicação noutros contextos.

O potencial de transferência de todos os resultados do projeto foi comprovado e foram feitas recomendações para ajudar os futuros utilizadores.

Co-funded by the European Union

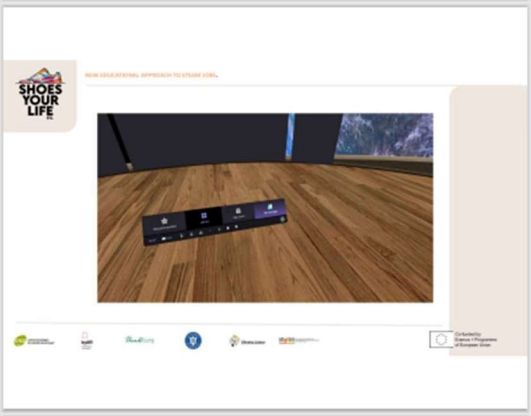
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

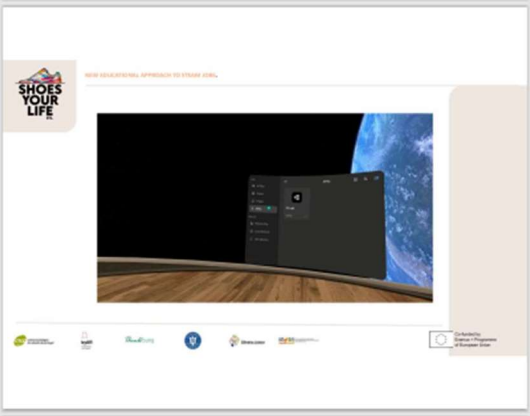
Anexo - Aplicação RV Manual

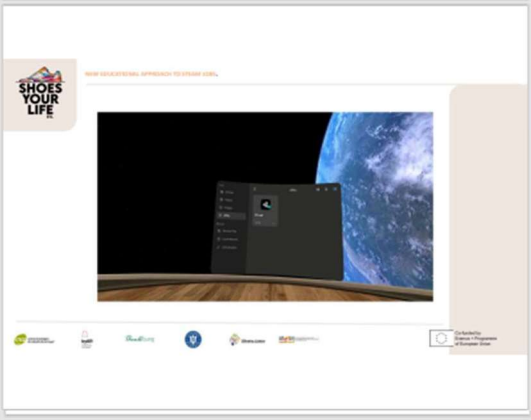


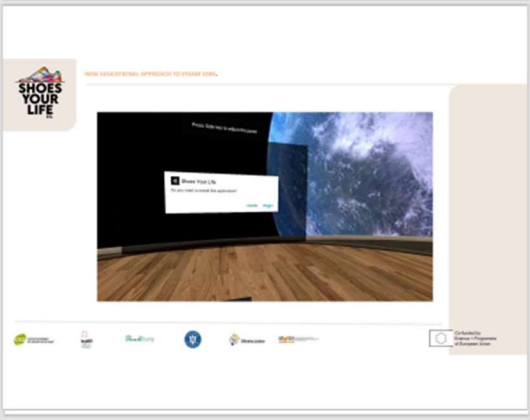
Co-funded by the European Union

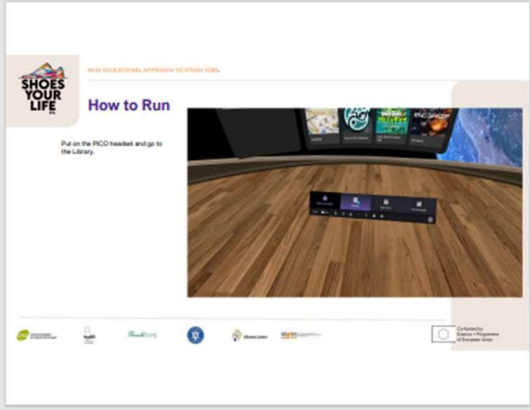
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

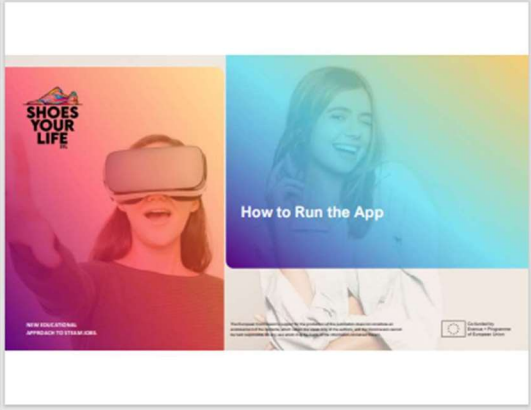


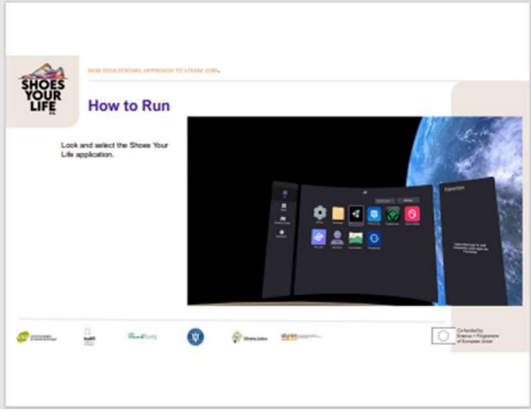


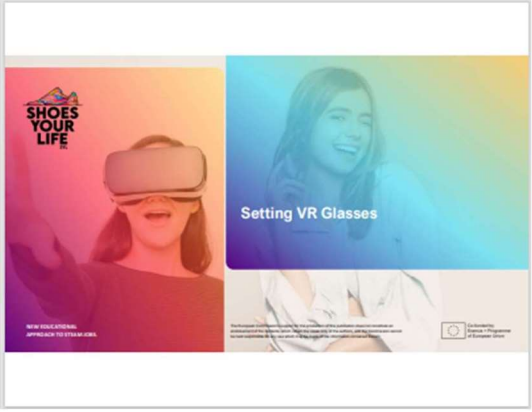






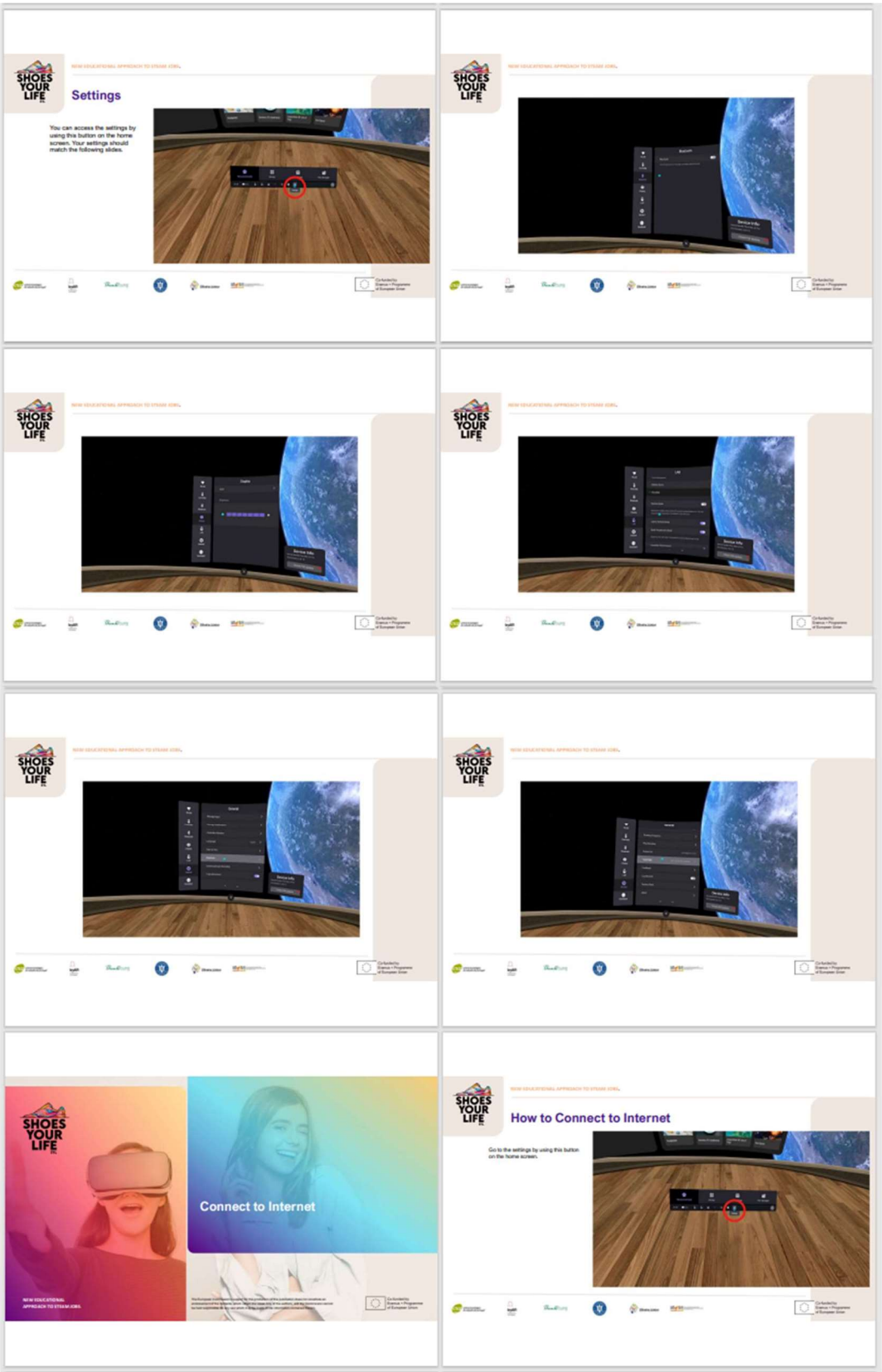






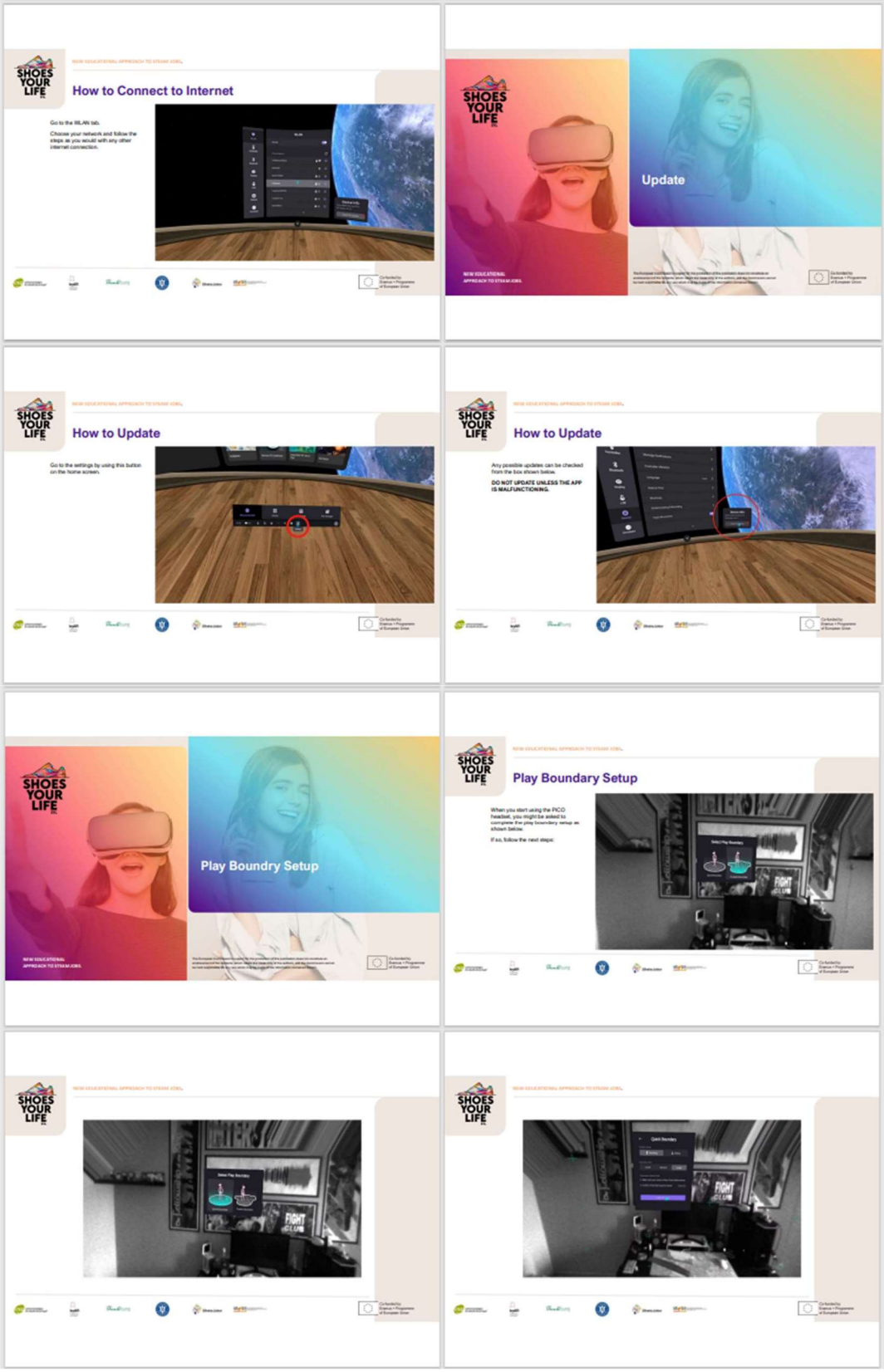
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



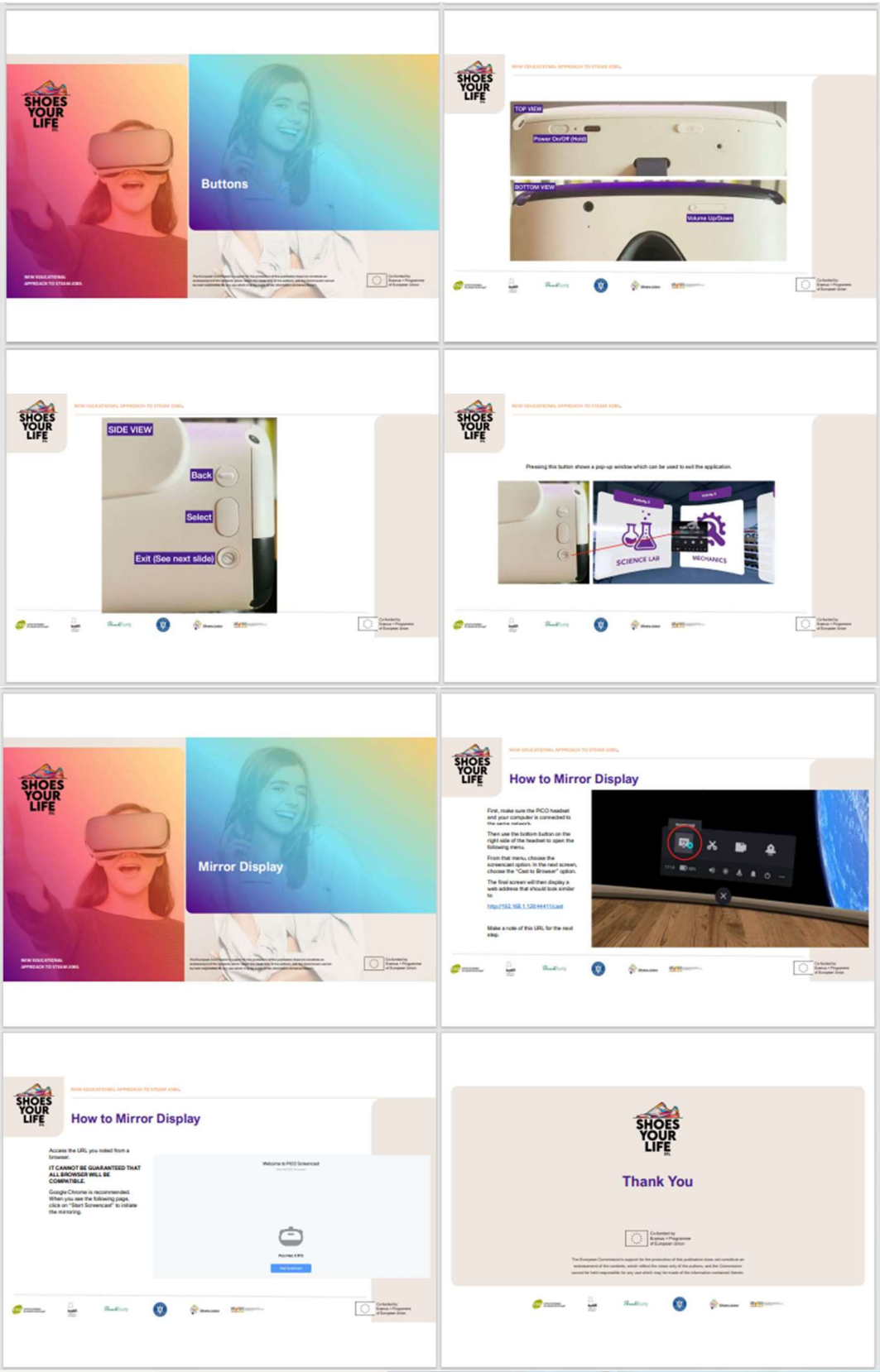
Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



Co-funded by
the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

https://shoesyourlife.eu/

Co-funded by
the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.