

O QUE É QUE ESTÁ A ACONTECER NO ACCESS UP

Reunião Transnacional 1

Os parceiros do projeto ACCESS_UP (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP) reuniram-se nos dias 7 e 8 de junho de 2022 para a primeira reunião transnacional e kick off oficial do projeto.

Durante a mesma foram discutidos os seguintes parâmetros:

- Apresentação dos resultados do focus group com professores e pais pelos parceiros do projeto: Ilmiolavoro, Municipio de Águeda, Inspectoratul Scolar Judetean Dambovita e Folkuniversitetet;
- Partilha de experiências relativas à Socialização Académica parental liderada pela Ilmiolavoro.
- Laboratório de co-design do R1: Playbook for homevisiting liderado pela Ilmiolavoro.
- Apresentação e discussão da identidade gráfica do projeto e plano de disseminação liderado pela Psientífica.
- Laboratório de co-design do R2: Digital educational game liderado pela Ilmiolavoro;
- Estrutura tecnológica do R2: Digital educational game liderado pela Psientífica;
- Questões logísticas e financeiras;
- Próximos passos e questões.

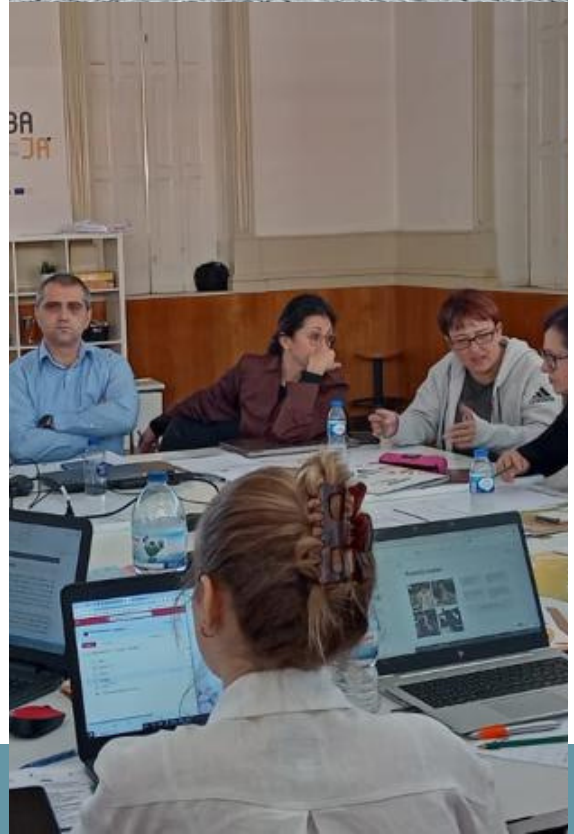
Na mesma reunião definimos também propostas de datas para a execução das tarefas.

Reunião Transnacional 2

Os parceiros do projeto ACCESS_UP (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP) reuniram-se nos dias 10 e 11 de novembro de 2022 para a segunda reunião transnacional do projeto.

Durante a mesma foram discutidos os seguintes parâmetros:

- Apresentação do estado de arte do R2: Digital Educational Game pela Psientífica onde foram apresentadas as ilustrações práticas da estrutura e componentes digitais do jogo com espaço aberto para questões pelos parceiros.
- Apresentação da descrição do R3: Dynamic Dropout risk assessment web-app, em que a Ilmiolavoro apresentou o sistema de aviso precoce de ESL (early school leaving) desenvolvido no primeiro projeto ACCESS e quais os próximos passos a desenvolver neste resultado.
- Apresentação dos resultados da análise de cada uma das fases de Envolvimento Parental a serem incluídas no R1 por cada um dos parceiros. Durante esta apresentação, foi possível a todos os parceiros apresentarem o seu feedback, definição de deadlines para apresentação da fase final do R1: Secções 1 e 2 e deadline para tradução de cada um dos capítulos do manual.
- Apresentação pela Psientífica do plano editorial do projeto: ponto de situação do plano de comunicação e disseminação e canais de comunicação a utilizar para garantia de cumprimento e eficácia.
- Discussão sobre próximos passos e questões.



Desenvolvimento dos Resultados do projeto.

R1: PLAYBOOK FOR HOME VISITING (Responsável: Inspectoratul School Judetean Dambovita)

1. Os parceiros prepararam e implementaram localmente o focus group dirigido a pai e professores com o objetivo de envolvimento e inputs dos mesmos na conceção do manual;
2. Desenvolvimento de uma desk reaserch por cada um dos parceiros sobre a temática : Individuação e análise de exemplos nacionais e internacionais do Envolvimento parental baseado na Socialização Académica dos pais nas suas línguas nativas e em inglês.
3. Desenvolvimento da secção um e dois do Playbook referente a ferramentas para os professores promoverem o envolvimento parental em cada uma das fases definidas:
 - Contacto com os pais (aproximar-se dos pais) Fase: abordar os pais diretamente na sua vida diária e apresentação do programa;
 - Fase de Recrutamento/Inscrição: inscrição no programa, planeamento do número de visitas e distribuição em determinado período (de 4 a 8), definição de tarefas para estimular envolvimento durante as visitas domiciliars, necessário para produzir o impacto total da visita;
 - Fase de Envolvimento: visitas destinadas a estimular o diálogo para explorar e construir uma visão compartilhada sobre a importância da escola; discutir as expectativas sobre a educação dos filhos; detetar estratégias de apoio já ativadas pelos pais.
 - Fase de Ativação: co definir os compromissos dos pais, entre uma visita e outra, com base sobre as estratégias de socialização acadêmica para apoiar os filhos em casa.
4. Iniciaremos em janeiro de 2023 a tradução de cada uma das secções.



R2: ACCESS_UP DIGITAL EDUCATIONAL GAME (Responsável: Psientífica)

1. Contacto com empresa externa para o desenvolvimento técnico do jogo.
2. Apresentação de proposta aos parceiros sobre a estrutura do jogo por parte da Psientífica;
3. Reunião com parceiros locais, nomeadamente escolas para inputs na aplicabilidade e utilidade da proposta,
4. Desenvolvimento por parte de cada um dos parceiros, de forma estruturada das unidades de aprendizagem (programa de aprendizagem e conteúdos tendo em conta 4 temáticas: Tema N.1 Comunicação em geral: todas as fontes de comunicação incluindo pais e amigos como recursos comunicacionais) INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DÂMBOVIȚA (RO); Tema N.2 Media e canais de informação: tv, radio, jornais, internet (como consultar diferentes pedaços de informação e avalia-los) FOLKUNIVERSITETET (SE); Tema N.3 Social media: facebook, twitter, instagram, tik-tok (como pode a social media influenciar a habilidade de compreensão e comportamentos) IIS CROCETTI-CERULLI (IT) e Tema N.4 Entretenimento: filmes, tv series, musica (ser capaz de entender a diferença entre realidade e ficção) MUICIOPIO DE ÁGUEDA) a serem incluídas no jogo.
5. Desenvolvimento do ambiente para o jogo promotor de aprendizagem digital: o mesmo consistirá numa cidade, dividida por quatro distritos, correspondentes às 4 temáticas definidas em que o jovem pode criar o seu personagem, avatar que contactará com um guia que facilita a sua aprendizagem ao longo dos distritos.
6. Encontramo-nos de momento a definir as estruturas de gamificação da App.

A partir de Janeiro de 2023 iremos iniciar o desenvolvimento dos R3: DYNAMIC DROPOUT RISK ASSESSMENT WEB-APP e R4: QUALITY ASSURANCE SYSTEM FOR STRATEGIES AGAINST ESL.

