

TENSILE

SOBRE O PROJETO

O TENSILE visa promover a colaboração curricular, a aprendizagem inovadora e o ensino baseado em competências no ensino secundário, através do desenvolvimento de uma nova metodologia STEAM que introduz princípios fundamentais de Inteligência Artificial e Computacional através da Literatura. Desta forma os professores implementarão novas perspetivas e abordagens ao processo educativo, envolverão os alunos de formas inovadoras e criativas e aumentarão a sensibilização para a educação STEAM. Através do TENSILE, os professores, ao envolverem os seus alunos em atividades educativas STEAM, atuarão como facilitadores na execução do pensamento algorítmico e da aprendizagem automática, ajudando os alunos a descobrir o mundo da literatura como criadores e abordando, assim, os desafios sociais emergentes. Em simultâneo, os professores que compõem o público-alvo poderão agir como líderes, orientando professores de outras áreas a envolverem-se através do desenvolvimento de modelos de aprendizagem interdisciplinares.



O PROJETO EM NÚMEROS



3 METAS PRINCIPAIS

Desenvolver um Laboratório Digital com aplicações/ferramentas;
Desenhar um curso sobre abordagens teóricas e orientações práticas;
Monitorizar as metodologias acima em todas as escolas

Hellenic Open University (El); Aintek Symvouloi Epicheiriseon Efarmoges Ypsilis Technologias Ekpaidefsi; Anonymi Etaireia (El); Atermon B.V. (NI); Trebag Szellemi Tulajdon- Es Projektmenedzser Ltd. (Hu); Kauno Simono Daukanto Progimnazija (Lt); Colegiul Tehnic Energetic Cluj-Napoca (Ro)

7 PARCEIROS

5 PAÍSES

5 WORK PACKAGES

Project management
TENSILE STEAM Digital Lab
TENSILE e- Training Course
TENSILE from theory to practice
Building a European Community for STEAM Education

RELATÓRIO DE NECESSIDADES

Um relatório baseado num questionário de análise de necessidades foi compilado, tendo como principal objetivo servir de base à conceção do currículo do projeto TENSILE. O público-alvo da análise de necessidades abrangeu professores com conhecimentos e competências e experiência em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Estes profissionais estão idealmente posicionados para integrar ferramentas e conceitos tecnológicos avançados no processo educativo, melhorando as experiências de aprendizagem e os resultados dos alunos.



PROBLEMAS E DESAFIOS

No contexto do processo educativo, verificamos a existência de muitos problemas ou desafios educacionais específicos. Exemplos:

	Desafio	Grécia	Hungria	Portugal
	Dificuldades em manter a atenção dos alunos	70%	60%	85%
	Falta de participação ou perda de interesse dos alunos	50%	45%	75%
	Acesso inadequado a recursos educativos	30%	55%	40%
	Problemas na gestão da aula	40%	50%	65%
	Outros	10%	5%	15%



CONCLUSÕES

A partir do feedback recolhido, constata-se uma clara indicação de que, em todos os países, existe uma procura robusta de recursos que integrem arte e tecnologia no quadro STEAM. Tal reflete-se nas pontuações médias elevadas para a integração da arte na Grécia e em Portugal, revelando uma forte crença na sua importância no aumento da criatividade e do pensamento crítico. A reconhecida importância da IA e das ferramentas de aprendizagem automática também sublinha a disponibilidade regional para adotar tecnologias avançadas para uma melhor preparação dos alunos para desafios futuros. Com base na necessidade da Hungria por melhores recursos e no entusiasmo pelas tecnologias avançadas em Portugal, o projeto deverá dar prioridade ao desenvolvimento e distribuição de materiais educativos de alta qualidade, adaptados às necessidades tecnológicas e criativas específicas de cada país.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them

Project number: 2023-1-PT01-KA220-SCH-000158844