

O QUE ACONTECEU DESDE A NOSSA ULTIMA NEWSLETTER?

A parceria S.T.A.R.T está atualmente a trabalhar no **WP3 - PRODUÇÃO DE FERRAMENTAS DIDÁTICAS START**, que consiste em cinco atividades diferentes:

Foi definida a estrutura dos objetos de aprendizagem e, em particular, das videopílulas de treino interativo baseadas no modelo de MicroLearning, Cenários Gamificados com ramificações narrativas e Ambiente Interativo baseado em IA.

ATIVIDADE 2

'CONCLUSÃO DE
STORYBOARDS
COM CONTEUDOS
DE
APRENDIZAGEM'

ATIVIDADE 1

'ELABORAÇÃO DE
STORYBOARDS
PARA CRIAÇÃO DE
CONTEUDO'

O objetivo da Atividade 2 do WP3 foi conceber a metodologia e os conteúdos dos seguintes módulos de formação:

- O que é o turismo
- Os Turistas
- O Impacto Ambiental do Turismo – O Turismo uma Indústria Consumidora de Recursos
- As principais políticas da UE para a promoção da "transição dupla" no turismo
- O Insight do Turismo
- O Futuro do Turismo – Como a digitalização vai mudar o setor
- Digitalização e Sustentabilidade
- Redes Sociais e Marketing no sector do turismo
- Certificação de Desempenho Sustentável
- Repensar o Turismo – Como Candidatar-se

Com base em storyboards com conteúdos de aprendizagem desenvolvidos pela parceria, a CONFORM está a produzir:

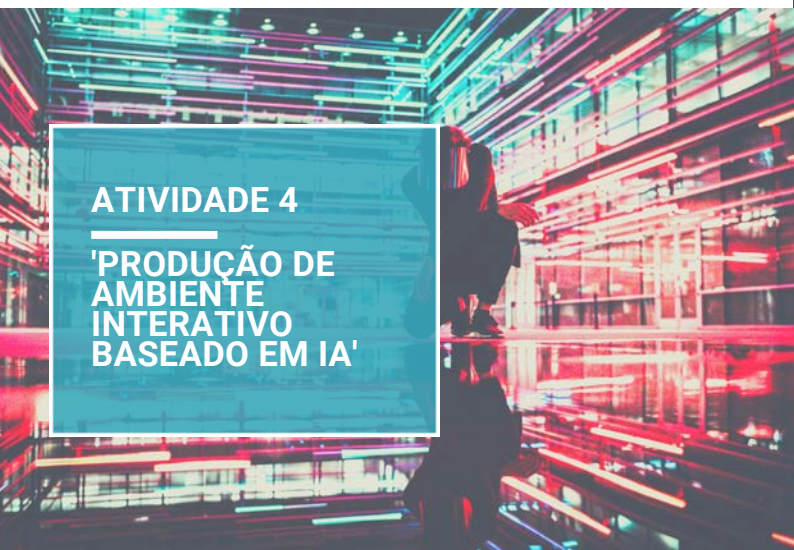
Pílulas de treinamento em vídeo interativo na forma de Microlearning: para aumentar o grau de envolvimento do aluno, maximizar a eficácia do conteúdo de treinamento e superar as limitações do streaming unidirecional. Na verdade, os alunos terão controle sobre seu processo de aprendizagem e poderão explorar os diferentes insights sem ter que seguir um caminho predeterminado que poderia fazê-los se sentir como usuários passivos.

Cenários gamificados com ramificações narrativas: verificar a correta aplicação dos conhecimentos aprendidos pelos alunos. Os alunos encontrar-se-ão num ambiente virtual, baseado em dinâmicas da vida real, para testar as suas competências transversais, capacidades comportamentais, o seu nível de conhecimento dos módulos de aprendizagem e obter feedback formativo.



ATIVIDADE 3

"PRODUÇÃO DE VÍDEO INTERATIVO DE TREINAMENTO DE PÍLULAS TAMBÉM COM RAMIFICAÇÕES NARRATIVAS"

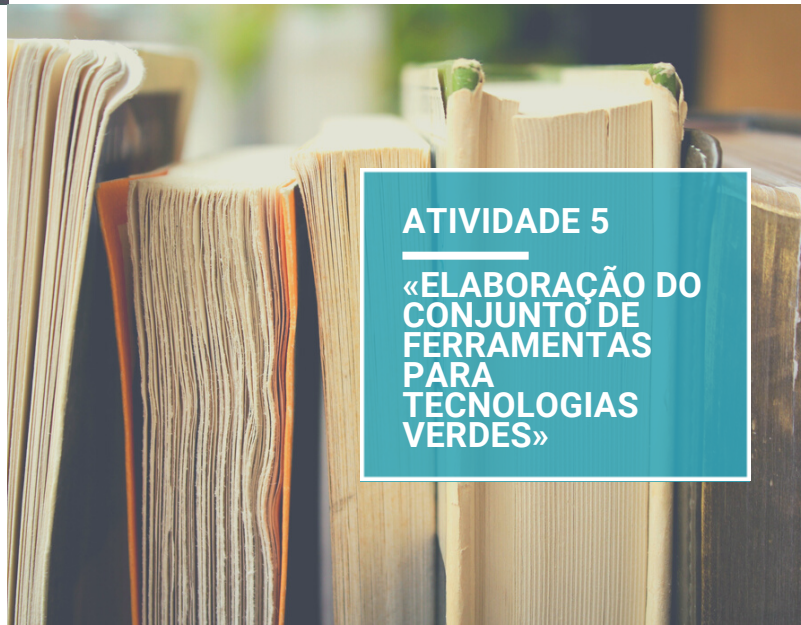


ATIVIDADE 4

'PRODUÇÃO DE AMBIENTE INTERATIVO BASEADO EM IA'

Este é um manual metodológico sobre coaching de equipas transformacionais e infusão de tecnologia verde, para permitir que os formadores evoluam para o papel de treinador de infusão de tecnologia verde, a fim de orientar os trabalhadores do turismo:

Os parceiros estão a trabalhar na disponibilização de conteúdos (estudos de caso, melhores práticas, tutoriais, entrevistas com professores, peritos, gestores, etc.) que irão alimentar o Ambiente, a fim de orientar os beneficiários sobre novas formas de promover e valorizar abordagens sustentáveis e tecnológicas para repensar o turismo. O Ambiente adotará modelos de streaming e interatividade que permitirão aos utilizadores modular os seus percursos de aprendizagem de acordo com as suas necessidades.



ATIVIDADE 5

«ELABORAÇÃO DO CONJUNTO DE FERRAMENTAS PARA TECNOLOGIAS VERDES»

- na realização de uma análise como está a ser para a transformação circular da sua ação profissional
- na conceção e implementação "in vitro" de soluções digitais para inovar a gama de produtos/serviços turísticos oferecidos de forma sustentável.

Os parceiros estão a rever a versão preliminar e validaram a macroestrutura.



E AGORA?

Os parceiros estão a trabalhar arduamente em todos os PT do projeto para começarem a planear e organizar a fase-piloto nos 4 países da UE em março.



SEJA A ONDA DA MUDANÇA!

VISITE O NOSSO SITE



JUNTE-SE À NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK E LINKEDIN



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.