



"O projeto #RAISE significa Aumentar o conhecimento e a sensibilização ambiental através de um ambiente virtual inovador. Este projeto teve início em dezembro de 2022 e foi financiado pelo programa Erasmus +, no âmbito da Ação-Chave 2 (KA2): Parcerias para a cooperação e o intercâmbio de práticas / ações-tipo: parcerias de cooperação no ensino escolar.

## Objetivos do projeto

O principal objetivo do projeto #RAISE é melhorar o conhecimento sobre o ambiente e aumentar a consciencialização, através da utilização de um ambiente virtual inovador. Ao tirar partido da tecnologia inovadora, pretendemos criar experiências de aprendizagem envolventes e imersivas, que capacitem os estudantes e os educadores para que possam contribuir ativamente para a sustentabilidade ambiental.

Durante os últimos meses, a nossa equipa tem estado a trabalhar diligentemente na seleção de conteúdos educativos e na conceção de módulos interativos que abordam vários temas de educação ambiental. Este mês, também iniciamos o desenvolvimento da plataforma virtual. Acreditamos que este projeto tem potencial para revolucionar a educação ambiental ao oferecer uma abordagem acessível e dinâmica à aprendizagem.



## Parceiros



UNIVERSITY OF  
**PATRAS**  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ



UNIVERSIDADE  
DA MAIA **UMAIA**



ΑΡΣΑΚΕΙΑ - ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ  
ARSAKEIA - TOSITSEIA SCHOOLS



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS  
**D. AFONSO SANCHES**  
VILA DO CONDE

## Evento Multiplicador



A atividade relativa ao Evento Multiplicador teve lugar no dia 24 de abril de 2023, no âmbito do Dia Aberto Erasmus e foi organizada pela equipa da UPatras (Universidade de Patras). O número de participantes foi superior a 50. Os profissionais da universidade contribuíram gentilmente para o evento multiplicador, nomeadamente para a sua organização e também através da participação nas apresentações. Dado que aplicámos práticas de gestão de projetos verdes, não se verificaram quaisquer gastos com faixas e folhetos impressos. Apenas foram necessários cinco cartazes e algumas impressões de códigos QR, onde os participantes puderam obter toda a informação sobre o projeto.



τDurante o evento multiplicador, após a apresentação do programa pelo coordenador do projeto (Universidade de Patras), seguiu-se um debate construtivo que contou com a participação de professores e estudantes. Os alunos formularam ideias muito interessantes que poderiam ser consideradas pelos criadores da plataforma digital para tornar os cenários mais atrativos para os futuros utilizadores. Uma vez que o programa se destina principalmente a estudantes, este feedback foi muito importante para moldar os cenários a disponibilizar no ambiente digital do mundo virtual 3D.

## Reunião de arranque



Nos dias 27 e 28 de abril de 2023, após a realização de diversas reuniões online, todos os representantes das entidades parceiras do programa RAISE puderam reunir presencialmente na Universidade de Patras.



O debate centrou-se no progresso verificado até à data no que concerne à criação de cenários e atividades gamificadas para o mundo virtual 3D e do material educativo.



**Juntos, vamos continuar a desenvolver o conhecimento e a consciência ambiental!**