



MICROS
entrepreneurship ^{AT} school

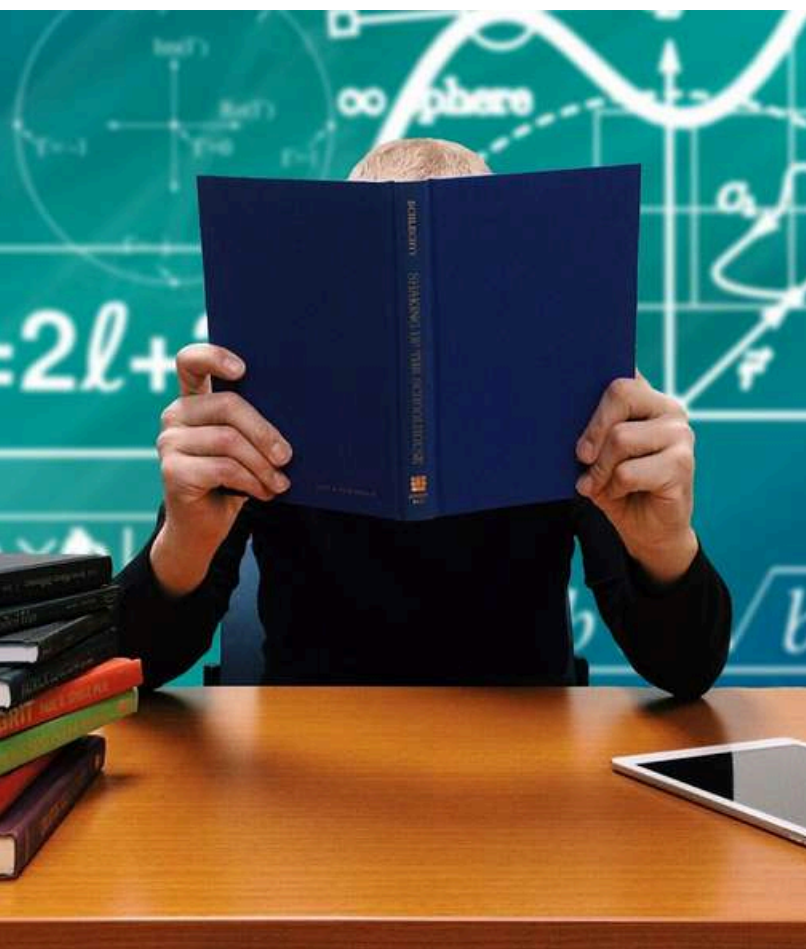


Cofinanciado pela
União Europeia

3º BOLETIM INFORMATIVO

COMUNIDADE MICRO COOPERATIVA "@ SCHOOL"

Junho 2024



O PROJETO

O projeto pretende dotar os estudantes de conhecimentos empresariais para que possam estar preparados para uma carreira no mundo do empreendedorismo. Isto ajudará a combater o fenómeno dos NEET (not in employment, education or training), proporcionando aos jovens novas oportunidades de carreira e facilitando a entrada de estudantes com NEE no sector, que têm mais dificuldade em ver oportunidades concretas de empregabilidade no mundo do trabalho.

OBJETIVOS

Criar:

1. UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA INOVADORA à educação escolar, aliando a inclusão a uma experiência empreendedora.
2. UM PROJETO EMPRESARIAL INCLUSIVO para ensinar aos alunos não só sobre empreendedorismo, mas também sobre inovação e inclusão
3. UMA PLATAFORMA ONLINE onde os alunos podem confrontar-se com outros alunos e abordar outras questões relacionadas com a INCLUSÃO SOCIAL, SOLIDARIEDADE e EMPREENDEDORISMO.

3ª REUNIÃO DO PROJETO TRANSNACIONAL 19 DE ABRIL DE 2024

O consórcio MICR@S reuniu-se online para a 3ª Reunião Transnacional do projeto, no dia 19 de abril de 2024.

Foi uma reunião frutífera na qual foram discutidos em detalhe vários temas, revendo o progresso do projecto e explorando estratégias para a fase piloto que os parceiros estão a conduzir nestes meses para testar o material de formação. A implementação do projeto está, de facto, próxima do fim e os parceiros estão a realizar e a planear as últimas atividades para poder concluir todos os resultados corretamente.



● ATUALIZAÇÕES

● Nestes últimos meses, os parceiros estão a implementar uma fase de testes do MATERIAL DE APRENDIZAGEM MICR@S e a criação e testes do JOGO DE APRENDIZAGEM COOPERATIVA COMUNITÁRIA MICR@S, com o objetivo de apoiar professores e educadores na integração da cooperação empreendedora na educação escolar.

JOGO DE APRENDIZAGEM DA COOPERATIVA COMUNITÁRIA MICR@S

Os parceiros criaram e desenvolveram dois resultados importantes do projeto:

- AMBIENTE DE APRENDIZAGEM DE JOGOS: Ambiente online (plataforma) que aloja materiais didáticos para os alunos (Lanches de Aprendizagem). Este material foi desenvolvido no WP2 e traduzido para todas as línguas dos parceiros. Já está disponível na plataforma do projeto. Todos os materiais são oferecidos gratuitamente e o único requisito é a criação de uma conta.
- JOGO DE APRENDIZAGEM COOPERATIVA COMUNITÁRIA: um espaço de jogo online onde os alunos podem criar os seus próprios modelos de negócio através do trabalho em grupo, preenchendo um Business Model Canvas online. Os alunos podem também comparar as suas ideias com as de outros alunos. O jogo é GRATUITO e o único requisito é a criação de uma conta.



Ambiente de aprendizagem de jogos



Ambiente de aprendizagem de jogos

FASES DE TESTE PILOTO

Para testar os resultados descritos na página anterior, os parceiros estão a realizar 2 fases de experimentação piloto: uma interna e outra externa.

TESTE PILOTO INTERNO

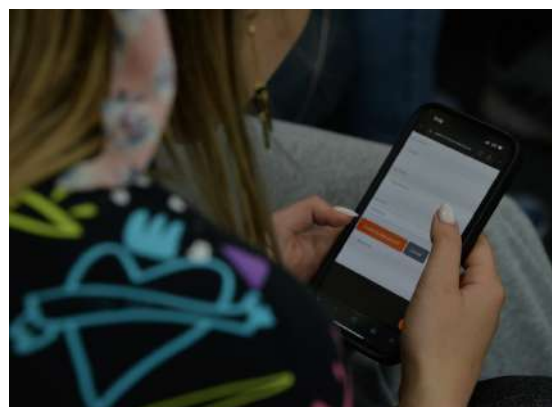
Na fase de teste piloto interno, os parceiros envolveram 2 membros por organização, num total de 14 pessoas.

Na prova piloto externa, cada parceiro deverá envolver 2 grupos de alunos (40 no total). Isto levará a um total de 280 alunos em toda a parceria.

TESTE PILOTO EXTERNO

**Alguns dos nossos
parceiros já iniciaram a
atividade da fase piloto
externa.**

**Vamos ver como
decorreu!**



GRUPO DE LIGAÇÃO



O teste piloto externo para o Link Group foi organizado na Escola Internacional em Belgrado, com os alunos do 9º ano do ensino básico e do 10º ano do ensino secundário a seguir o currículo de Cambridge. Os alunos testaram os lanches de aprendizagem Micr@s e o Jogo Micr@s como complemento às aulas regulares e como parte das atividades finais antes do final do ano letivo. Utilizando pela primeira vez os lanches e os questionários de aprendizagem, os alunos manifestaram a sua avaliação positiva e satisfação com o jogo. As equipas estavam entusiasmadas com a conclusão dos seus primeiros planos de negócios.

No dia 24 de maio de 2024, a HELLOBUCOVINA TRAVEL&TOURS organizou o evento de teste piloto do projeto MICR@S. Esta metodologia é inovadora na medida em que se centra nas empresas sociais comunitárias microcooperativas, um sector menos bem documentado. Destina-se a estudantes entre os 12 e os 18 anos e aos seus professores, disponibilizando duas ferramentas principais: uma plataforma de e-learning com 14 módulos de formação curtos ('Learning Pills') sobre temas como empreendedorismo, empreendedorismo social e competências de liderança, e um jogo cooperativo de aprendizagem comunitária em que os alunos podem criar modelos empreendedores de forma colaborativa, utilizando um Business Model Canvas. Estas funcionalidades, disponíveis gratuitamente na plataforma do projeto após a criação de uma conta, foram testadas no evento Piatra Neamt, onde representantes e alunos da HELLOBUCOVINA testaram a plataforma de e-learning e o Canvas Game.

OLÁ BUCOVINA

