VR4Empathy

Using virtual reality for inclusive and action-oriented empathy in schools

Sessão de informação – Ações centralizadas

27 de fevereiro 2025

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 101132844

Identidade do projeto

Nome: VR4Empathy – Using virtual reality for inclusive and action-oriented empathy in schools

Duração: 3 anos

Tipologia: Partnership for Innovation – Forward Looking Projects | Lot 1 Digital education (cross-sectoral)

Parceria: 7 parceiros de 4 países - Portugal, Eslovénia, Grécia e Dinamarca

3 entidades públicas (PT, SI e GR)
2 universidades (SI e GR)
2 empresas (PT e DK)

Duplo objetivo

INOVAÇÃO DE PRÁTICAS

Desenvolvimento de recursos de realidade virtual para abordar temas relevantes a nível Europeu e promover a empatia cognitiva de jovens

INOVAÇÃO DE POLÍTICAS

Promover a cooperação entre escolas e empresas EdTech para o desenvolvimento de recursos de Realidade Virtual para a educação

EDUCAÇÃO DIGITAL ← **LOT 1** → **MULTISSETORIAL**

Resultados

VR4 EMPATHY

Catálogo de boas práticas

Apresentação de recursos de RV relevantes para a Educação em contexto escolar

Catálogo em **Inglês**

Booklet em **Português**

Pesquisa inicial

Análise documental, recolha de questionários e dinamização de sessões em escolas

RV na educação; digitalização nas escolas; empatia cognitiva de alunos

Relatório em **Inglês**

Planos de aula

Propostas de atividade para alunos de ensino secundário em temas Europeus: factos históricos, valores sociais comuns, diversidade e cidadania

Recursos Realidade Virtual

Vídeos de realidade virtual para serem utilizados como recursos nos planos de aula desenvolvidos

EdTech Network

Rede de organizações a nível nacional e internacional; organizações do setor de educação e desenvolvimento de recursos RV

Recomendações para mudança política

Favoreçam a integração de recursos de realidade virtual como recurso educativo nas escolas

VR4Empathy em Portugal

DEZEMBRO/2023 A JANEIRO/2024

Relevância à luz dos “Projetos Orientados para o Futuro”

VR4 EMPATHY

Inovação e Criatividade

- RV para desenvolvimento de empatia cognitiva
- Abordagem baseada em evidências
- Complementaridade entre RV e pedagogias tradicionais
- Recursos acessíveis a todos (óculos RV menos dispendiosos)

Impacto politico e transferabilidade

- Alinhado com políticas nacionais e EU para a educação digital
- Foco em temas Europeus: valores sociais comuns, cidadania e história Europeia
- Recursos de livre acesso (website)
- Rede EdTech como motor para a manutenção e crescimento

Mudança sistémica

- Alinhamento com currículos de ensino secundário dos 3 países (decisores)
- Escolas envolvidas no desenvolvimento de recursos (professores e alunos)
- Empresas recursos RV apoio desenvolvimento de guiões
- Cooperação transnacional e multissetorial

FATORES SUCESSO (candidatura)

- Alinhamento claro com os objetivos e desafios das calls (atividades abordam as questões-chave dos tópicos/lot)
- Conformidade com as prioridades políticas da União Europeia (refletindo os interesses e metas)
- Potencial para gerar mudanças sistémicas (com soluções que impactam positivamente a realidade nacional)
- Viabilidade de implementação (assegurar que as propostas sejam práticas e realistas)
- Resultados concretos e transformadores (atividades que promovem um impacto significativo e sustentável)

Potencialidades e desafios dos “Projetos Orientados para o Futuro”

VR4 EMPATHY

Potencialidades

- Complementaridade de perspetivas para inovar na educação: educação e empresarial (multissetorial)
- Acesso a investimento para criar e testar abordagens criativas e soluções disruptivas
- Parceria Europeia entre ministérios para transformar políticas nacionais
- Projetos orientados para tendências e gerações do futuro

Desafios

- Mobilização e envolvimento de entidades públicas (mesmo como parceiros)
- Custo associado ao desenvolvimento de recursos digitais de qualidade
- Articulação de prioridades nacionais e Europeias, no que toca a flexibilização curricular e inovação de metodologias (apesar do contributo do Erasmus+)
- Vínculo político das entidades públicas que dificulta mudança sistémica

Equipa INOVA+

Andreia Monteiro | INOVA+

E-mail: andreia.monteiro@inova.business

Maria Miguel Rodrigues| INOVA+

E-mail: maria.rodrigues@inova.business

Diana Filipe | INOVA+

E-mail: diana.filipe@inova.business

Partners

INOVA+
RESEARCH & TECHNOLOGY

TEOF
UNIVERZA V LJUBLJANI
Teološka fakulteta

UNIVERSITY of the PELOPONNESE

direção-geral da educação

REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF EDUCATION

IEP
INSTITUTE of EDUCATIONAL POLICY
MINISTRY OF EDUCATION, RELIGIOUS AFFAIRS AND SPORTS

KHORA

Obrigada!

https://virtualreality4empathy.eu/

https://www.linkedin.com/company/vr4empathy/

https://www.facebook.com/profile.php?id=61566864735364