

NEWSLETTER 1



Projeto Erasmus+
ONLINE - ensinar e
formar jovens
estudantes sobre o
DigCompConsumers
através de desafios
baseados no cliente e
nas TIC

o projeto visa oferecer oportunidades de aprendizagem inovadoras aos professores do ensino básico para reforçar as suas competências-chave sobre o tema, a fim de melhorar as competências digitais dos alunos (11-14 anos de idade) para aceder e utilizar tecnologias digitais, tais como plataformas de comércio eletrónico, através de desafios e estudos de caso baseados no cliente.



O
QUE
FAZEMOS?

OS NOSSOS OBJETIVOS

FAZER ESCOLHAS
INFORMADAS NOS
MERCADOS
DIGITAIS



COMPREENDER AS
PRÁTICAS DE
MARKETING E
PUBLICIDADE DIGITAIS

GERIR OPERAÇÕES
FINANCEIRAS
ONLINE



OPERAR ONLINE DE
FORMA SEGURA (EVITAR
QUE SEJAM VÍTIMAS DE
FRAUDE OU DE PRÁTICAS
DE MARKETING ONLINE
FALSAS)



COMPREENDER A
PEGADA DIGITAL
QUANDO ATUA ONLINE
(POR EXEMPLO, RECOLHA
DE DADOS DIGITAIS)



ENCONTRO INICIAL - MILÃO

31 março 2023



No dia 31 de março de 2023 realizámos a Reunião de Lançamento do Projeto Online e tivemos a oportunidade de conhecer, finalmente cara a cara, todos os membros do projeto.

Durante esta reunião, discutimos a estrutura geral do projeto, as várias atividades que temos de implementar durante os 24 meses de vida do projeto e tivemos também a possibilidade de nos conhecermos uns aos outros e de estabelecermos uma ligação muito forte que nos ajudará a realizar sem problemas as diferentes atividades que temos de completar.



O ambiente de aprendizagem ONLINE será o segundo resultado desenvolvido pelos parceiros do projeto. O ambiente de aprendizagem em linha será disponibilizado como um Recurso Educativo Aberto e acolherá as oportunidades de microaprendizagem para professores, cenários a implementar nas aulas através da metodologia baseada no cliente e uma comunidade de prática.

O projeto criará uma comunidade em linha acessível aos utilizadores também através de uma aplicação móvel que acolherá um pacote de ensino e aprendizagem e uma comunidade de co-criação. Com efeito, os professores e os seus alunos, ONG que lidam com o comportamento do consumidor, podem co-criar desafios para manter a comunidade viva e para formar os alunos sobre as últimas alterações dos serviços de comércio eletrónico em linha.

-
-
-
-
-



a comunidade de prática garantirá, de facto, um ambiente de aprendizagem colaborativa entre professores de diferentes disciplinas e será também útil para responder aos desafios contínuos enfrentados pelos consumidores nos mercados eletrónicos.

CONHECE OS PARCEIROS



Institut za moderno obrazovanje
Institute for Contemporary Education



SEGUE- NOS



<http://online-project.eu/>



[ONLINE.Project](#)



[online_project_eu](#)



Co-funded by
the European Union