

*Multiplier Event*

*Porto*

*15 April to 17 April*

*2024*



## APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto Erasmus+, ***“How special are your needs? Can we help? STEAM for an inclusive Europe!”***, Cooperation partnerships in school education 2021/2024, conta com a participação de seis países: Bélgica, Eslovénia, Grécia, Itália, Portugal e Suécia. Cada país é representado por uma escola ou instituto, à exceção de Portugal que integra três escolas: a Escola Artística do Conservatório de Música do Porto (CMP); o Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade (AEEA), de referência para a educação bilingue de alunos surdos e o Agrupamento de Escolas Rodrigues de Freitas (AERF), de referência no domínio da visão.

Este projeto visa, essencialmente, sensibilizar escolas e comunidades educativas para as barreiras físicas, comunicacionais e sociais de pessoas com perfis diversos, no sentido de promover a inclusão e fomentar a acessibilidade, através de soluções que consubstanciam o conhecimento de áreas como a ciência, a tecnologia, a engenharia, a arte e a matemática (STEAM).



As dificuldades diárias das pessoas com necessidades específicas, quer do foro sensorial (baixa visão, cegueira e surdez), quer motor, abrangendo também as pessoas idosas foram percecionadas através de visitas e atividades diversas: palestras, prática de modalidades desportivas adaptadas e jogos lúdicos.

No âmbito dos objetivos específicos a alcançar, foi desenvolvida uma ferramenta on-line que permitirá que cada indivíduo percecione o quão “amigável” é a sua rua/localidade/cidade. Foram realizados, em cada cidade participante, percursos “amigáveis” contendo o itinerário on-line, modelos a 3 dimensões em determinados pontos de referência para pessoas cegas ou com baixa visão; vídeos legendados e com Língua Gestual Portuguesa. A estes filmes foi acrescentado um fundo musical referente a cada época da origem do monumento interpretado por alunos e professores do Conservatório de Música do Porto.





O trabalho conjunto culminará na apresentação de soluções/*quick wins*, para a resolução de obstáculos diários que potenciarão, não só o acesso ao património histórico e cultural, mas também a promoção da prática desportiva e de atividades de lazer para diferentes públicos, a saber: jogos adaptados; modelos em 3D; bengala branca com sensor; pinturas sensoriais. Acresce uma tentativa para criar um sistema de navegação GPS que torne mais autónoma a deslocação de pessoas com surdez ou cegueira e/ou baixa visão.

Este projeto alicerçou-se na cooperação entre os parceiros e vários colaboradores para uma visão internacional dos problemas e, ao mesmo tempo, na partilha de boas práticas, que fortaleceram métodos de trabalho para desenvolver soluções tecnológicas que foram criadas durante os três anos de colaboração.





## ESCOLAS PARCEIRAS

- Talent.is Campus Engineering, Veurne  
Belgium
- 1 Geniko Lykeio Alexandroupolis, Alexandroupoli  
Greece
- Istituto Istruzione Superiore Natta/Deambrosis, Sestri Levante  
Italy
- Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade, Porto  
Portugal
- Agrupamento de Escolas Rodrigues de Freitas, Porto  
Portugal
- Escola Artística do Conservatório de Música do Porto, Porto  
Portugal
- Srednja gradbena, geodetska in okoljevarstvena sola, Ljubljana  
Slovenia
- Jämtlands Gymnasium Wargentín, Östersund  
Sweden





## PROGRAMA: MULTIPLIER EVENT | PORTO | 15 de abril a 17 de abril de 2024

### ▪ Workshop 1 – A walk for everyone

Aprender a criar um percurso cultural online e torná-lo adequado para pessoas especiais. Adicionar vídeos compatíveis com língua gestual portuguesa. Fazer impressões 3D e configurar a navegação GPS para pessoas cegas ou com baixa visão.

### ▪ Workshop 2 – How disability friendly is your city?

Utilizar a aplicação gratuita online desenvolvida no projeto para verificar a acessibilidade, por exemplo, de lojas, restaurantes e edifícios públicos numa cidade. A aplicação é adaptável para pessoas, escolas e/ou localidades.

### ▪ Workshop 3 – Disability friendly games and sports

Experimentar diversos jogos adaptados às necessidades das pessoas com baixa visão, cegas e/ou surdas. Vivenciar as dificuldades das pessoas com limitações enquanto jogam e praticam desportos.

### ▪ Workshop 4 – Technical Quick Wins

Utilizar as competências técnicas que ofereçam soluções para os problemas enfrentados pelas pessoas idosas, pessoas com problemas no domínio da visão ou da surdez. Construir a sua própria “obra de arte”, pintura sensorial, para entender melhor o mundo que o rodeia.

### ▪ Workshop 5 – Sensory Room

Experienciar um espaço imersivo no quotidiano das pessoas com cegueira ou baixa visão.

- Colaboradores: NAID - Núcleo de Apoio à Inclusão Digital/ESE;  
UEST - Empresa de produtos de apoio para pessoas cegas ou com baixa visão.

### ▪ Workshop 6 – Learning Sign Languages

Dar a conhecer aos participantes noções essenciais da comunicação em Língua Gestual Portuguesa (LGP), para possibilitar o seu uso em situações profissionais e/ou pessoais.





DIA 2 | Terça-feira, 16 de abril de 2024 | AGRUPAMENTO DE ESCOLAS RODRIGUES DE FREITAS (AERF)

Hora	Local	Iniciativa
8:30 – 9:00	Biblioteca Jaime Cortesão do AERF	<b>Receção dos participantes</b>   Henrique Almeida (Diretor do AERF)
9:00 – 10:20	Biblioteca do AERF	<b>Workshops:</b> 1 – A walk for everyone   2 – How disability friendly is your city?   3 – Disability friendly games and sports   4 – Technical Quick Wins   5 – Sensory Room   *NAID e *UEST (Colaboradores)
10.20-10.30	Biblioteca do AERF	Coffee break
10:30 – 12:00	Biblioteca do AERF	<b>Mesa-redonda: Impacto da atividade físico-motora no desenvolvimento e na aprendizagem, na vida escolar e pós-escolar</b>   Dr. Serafim Queirós (DGEsTE, Portugal); Dr. Rodrigo Santos (Presidente ACAPO DN); Prof. Rui Corredeira (FADE UP); Dr. Fernando Correia (Coordenador do DEE); Dra. Noemi Zerbone (Vice-Presidente da Associação de Cegos de Chiavari, Itália) e Hilaire Velghe (Treinador de cães-guia, Bélgica)
12:00 – 13.30	Cantina/ Restaurante	<b>Pausa para Almoço</b>
13.45 – 14:45	Biblioteca do AERF	<b>Workshops:</b> 1 – A walk for everyone   2 – How disability friendly is your city?   3 – Disability friendly games and sports   4 – Technical Quick Wins   5 – Sensory Room   NAID, UEST (Colaboradores)
15:00 – 15:45	Biblioteca do AERF	<b>Palestra EU E O DESPORTO</b> - Marta Paço (Atleta de Surf Adaptado) e Tiago Prieto (Treinador); Fábio Oliveira (Atleta de Goalball) e Mário Lopes (Treinador); Ana Silva (Atleta de Paraciclismo)
15:45 – 16:00	Biblioteca do AERF	Coffee break
15:45 – 16:30	Biblioteca do AERF	<b>Encontro WHO: Cidades amigas do idoso</b>   (Só para Representantes de Alexandroupolis, Sestri Levante e Veurne)
16:00 – 18:00	Ginásio / Pavilhão AERF	<b>Desporto Para Todos: Para Jogar É Só Praticar</b>   Goalball; Showdown; Paraciclismo; Râguebi em cadeira de rodas.

Morada: Agrupamento de Escolas Rodrigues de Freitas (AERF)

Praça Pedro Nunes - 4050-466 Porto

