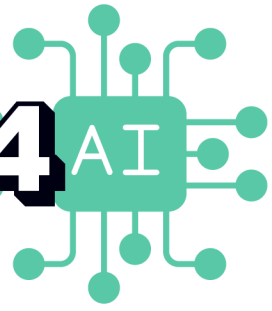


**Comix4AI**

NEWSLETTER 1

JANEIRO - JUNHO DE 2024

ATUALIZAÇÕES DO PROJETO

1.ª Reunião Transnacional do Projeto no Chipre

Conclusão da pesquisa baseada em fontes e referências relevantes

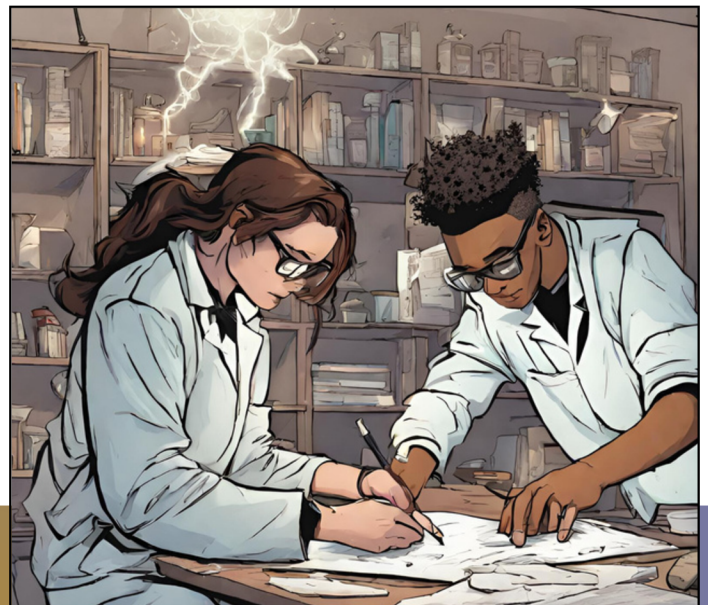
Conclusão do Relatório Global

Realização dos grupos focais com especialistas

Desenvolvimento do Módulo sobre Banda Desenhada, IA e ML

OBJETIVOS DO PROJETO

O projeto Comix4AI pretende criar um novo caminho para a Inteligência Artificial nas escolas secundárias. O seu objetivo é melhorar os conhecimentos, competências e habilidades dos professores e alunos do ensino secundário em IA, promover a transformação digital através da interdisciplinaridade e de práticas de educação inclusiva. Isto ajudará a combater o baixo desempenho dos alunos, criando materiais educativos que podem ser utilizados por todos os estudantes para compreender a IA sob a forma de banda desenhada digital e encorajando percursos profissionais orientados para STEM.



TPM 1

A 1.ª Reunião

Transnacional do Projeto foi realizada no Chipre, de 28 a 29 de maio de 2024. Os parceiros discutiram:

1. A estrutura geral do projeto e as responsabilidades de cada parceiro.
2. Prazos específicos programados para atividades futuras
3. Comunicação e Divulgação do Projeto



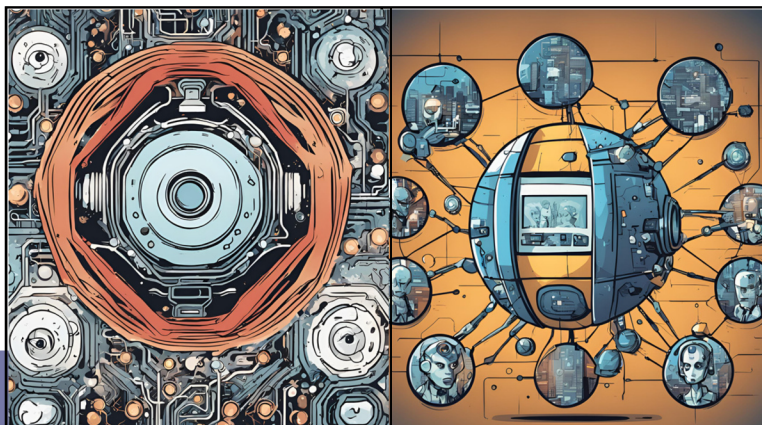
PESQUISA

A investigação centrou-se na definição de referências e recursos sobre a utilização de banda desenhada digital no contexto escolar regular e na utilização de IA em disciplinas STEM para tarefas e algoritmos. Tal conduziu a uma lista de referências e fontes sobre o uso de bandas desenhadas digitais no contexto da educação escolar, para ensino da IA e das STEM, bem como os seus benefícios e desafios.



RELATÓRIO GLOBAL

Os parceiros criaram e distribuíram um Modelo de Questionário dirigido aos professores do ensino secundário de Ciências da Computação, Engenharia, Química e Física. O objetivo era avaliar o seu nível de conhecimento sobre IA e ML em cada país parceiro, para aprender a criar um módulo de acordo com as suas necessidades. O resultado foi 1 relatório nacional por país e 1 Relatório Global.





GRUPOS FOCAIS COM ESPECIALISTAS



Os grupos focais foram conduzidos para aproveitar a experiência de profissionais em IA, Engenharia e Design Gráfico para garantir uma abordagem interdisciplinar aos métodos de design de bandas desenhadas digitais para o ensino e aprendizagem de IA/ML em ambientes de ensino secundário, nas áreas STEM.



GRUPO FOCAL 1

Foi realizada uma discussão em grupo focal online sobre tópicos importantes e formas de integrar bandas desenhadas digitais em ambientes educativos como ferramentas para ensino e aprendizagem eficazes. O grupo focal contou com profissionais, incluindo artistas 3D, especialistas em VR, animadores, ilustradores, designers gráficos e designers industriais, tanto do setor académico como freelance.



GRUPO FOCAL 2

Uma segunda discussão de grupo focal online ocorreu sobre tópicos importantes e formas de usar bandas desenhadas digitais em ambientes educativos como método de ensino e aprendizagem de IA e ML. O grupo focal foi composto por profissionais de Engenharia da Computação com especialização em IA e Bioinformática, Engenharia de Dados e Física, dos setores académico, público e privado.





DESENVOLVIMENTO DO MÓDULO SOBRE BANDA DESENHADA, IA E ML

As discussões dos grupos focais forneceram informações valiosas que foram posteriormente utilizadas para definir e estruturar o conteúdo do Módulo. Os parceiros criaram o esboço do conteúdo do módulo e atribuíram unidades às organizações parceiras para incluir partes teóricas e partes práticas.

A lógica por trás do desenvolvimento do Módulo de Banda Desenhada, IA e ML é dupla, pois visa: 1) abordar o equívoco do uso de ferramentas de aprendizagem informal na sala de aula e 2) promover uma compreensão básica de uso de IA e ML nas disciplinas de Ciência da Computação, Engenharia, Física e Química. Paralelamente, contribuir para o objetivo geral do Comix4AI de abordar o desenvolvimento da literacia em IA no ensino secundário através de métodos de ensino e aprendizagem não formais.

REDES SOCIAIS E PRESEÇA ONLINE

Temos o prazer de anunciar que todas as nossas plataformas de redes sociais, bem como o nosso site, já estão no ar! Convidamo-lo/a a conectar-se connosco nas redes sociais e explorar o nosso site para acompanhar as últimas atualizações, recursos e informações sobre o projeto Comix4AI.

