



Learning from the Extremes

Convite a Candidaturas para Apoio Financeiro a Escolas Remotas

Guião para os candidatos

Data de abertura das candidaturas: 15 de Maio de 2022 às 10:00 CSET
(Horário de Verão da Europa Central)

Data de encerramento: 30 de Setembro de 2022 às 17:00 CSET (Horário de
Verão da Europa Central)

Este projeto recebeu financiamento do Programa PPPA da Comissão
Europeia no âmbito do contrato No.LC-01760255/10105266 LfE



**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. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

ÍNDICE

1. Informação geral sobre o projeto “Learning from the Extremes”	3
2. Convite à apresentação de pedidos de apoio financeiro para escolas remotas do projeto Learning from the Extremes	5
Alcance	5
Objetivo.....	5
Conceito	6
Impacto esperado	9
3. Learning from the Extremes Convite à apresentação de apoio financeiro a escolas remotas: Condições.....	10
Condições de admissibilidade :	10
Os países elegíveis:.....	10
Avaliação e atribuição do financiamento.....	11
Idioma	13
Preenchimento completo da candidatura.....	13
4. Apresentação de propostas	14
5. Contactos com os candidatos	14

1. Informação geral sobre o projeto “Learning from the Extremes”

O projeto “*Learning from the Extremes*” visa abordar as **desigualdades** de acesso à educação digital, aumentando a **inclusão** e reduzindo as **carências digitais** sofrida pelas comunidades escolares de **áreas remotas**, com baixa **conectividade**, acesso limitado ou inexistente a **dispositivos, ferramentas e conteúdos educacionais digitais**. O projeto *Learning from the Extremes* visa oferecer uma visão do que pode ser alcançado com investimento adequado em infraestrutura, ferramentas e conteúdo TIC, juntamente com um **Roteiro de Inovação Escolar Rural** detalhado, sobre como alcançar essa visão - um plano com metas claras, prioridades claras e um processo de gestão que garantirá feedback e reflexão contínuos. *Learning from the Extremes* adota uma abordagem multidimensional para **pensar e planejar o futuro da educação escolar rural enriquecida pela tecnologia**, abrangendo duas grandes frentes de trabalho:

- a) **trabalho prospetivo** envolvendo todos os atores educacionais, visando identificar os desenvolvimentos prováveis, possíveis e desejados na educação escolar rural, no futuro a médio prazo, facilitando o acesso a conteúdos e ferramentas digitais, juntamente com orientações para o caminho de transformação das escolas. Assim, os comportamentos emergentes de alunos e professores, em resposta à sua exposição a soluções digitais altamente promissoras, impulsionam o progresso da intervenção e do desenvolvimento, o que seria inimaginável na ausência de escolhas reais dos utilizadores. Nesta abordagem, feita por medida, profissionais, legisladores e outros responsáveis pelo desenvolvimento dos processos, trabalham juntos **para produzir mudanças significativas com efeitos práticos**. Essa colaboração significa que as metas e os constrangimentos são baseados tanto no contexto local quanto na agenda de inovação, abordando as prioridades de várias iniciativas de reforma. O envolvimento em parcerias poderá revelar inúmeras possibilidades e indicar os pontos chave para uma possível intervenção;
- b) **processo de consulta orientado pelo utilizador** com os principais interessados, para mapear as direções fornecidas pelo trabalho prospetivo nas diversas realidades das escolas rurais na Europa hoje, avaliando o impacto de inúmeras soluções digitais inovadoras e identificando barreiras à adoção e ampla implementação. O consórcio visa criar condições para a participação efetiva dos utilizadores no processo de mover a comunidade educativa **para uma participação positiva num futuro digital mais igualitário**. Para que isso aconteça, cada projeto de pequena escala, que será selecionado para financiamento por meio do Mecanismo de Apoio Financeiro a Terceiros (FSTP) proposto, estará em interação contínua com as partes interessadas, com base num forte **processo de envolvimento criativo da comunidade educacional**. Na verdade, não devemos tentar forçar o desenvolvimento para um molde pré-determinado. A inovação sustentável requer a compreensão de “como” e “porquê” uma inovação funciona dentro de um ambiente ao longo do tempo e entre ambientes

e gerar heurísticas para aqueles interessados em implementar inovações nos seus próprios contextos locais. Nas fases iniciais do processo, **cenários** (baseados em casos de sucesso já implementados pelos membros do consórcio) serão usados para planejar a metodologia e caracterizar episódios ou uma sequência de atividades (como numa história). Estas “histórias” fornecerão o contexto no qual as atividades serão realizadas, para nos fornecer indicações sobre as necessidades, dificuldades e motivações que os utilizadores têm em contextos específicos. Os elementos-chave para estes cenários são os utilizadores e a sua resistência à mudança, os seus objetivos, as suas necessidades, as fontes de informação utilizadas durante as atividades e as informações geradas pelos próprios utilizadores. A criação de uma comunidade de investigação não acontece por si só e não surgirá até que ocorra um diálogo de grupo considerável. Técnicas e atividades de ensino e aprendizagem que promovam a interação aluno-aluno e que foquem a aprendizagem na resolução de problemas e em aplicações a experiências do mundo-real, irão melhorar o desenvolvimento de tais comunidades.

Em ambas as vertentes, o projeto adota uma abordagem inclusiva para abranger vários aspetos da educação, incluindo aprendizagem, ensino, práticas de avaliação, a escola como organização e instituição social e as soluções baseadas nas TIC selecionadas que serão instaladas. Usando os serviços de consultoria e apoio do projeto (criação de comunidades, *networking*, *mentoring* e ferramentas para criação de cenários de aprendizagem), as comunidades escolares poderão interagir, partilhar ideias para implementação, desenvolver cenários para a integração dos produtos em ambientes escolares e obter apoio para procurar mais oportunidades de financiamento para desenvolver os seus planos: obter a assessoria técnica correta; fazer a escolha certa de tecnologia; escolher os parceiros certos; conhecer as formas de manter os custos baixos; saber como garantir e combinar fontes de financiamento para manter a infraestrutura e a conectividade; etc. Estas comunidades tornar-se-ão **centros de inovação e partilha de ideias** para os projetos *Learning from the Extremes* de pequena escala que desenvolverão as soluções inovadoras para uma aprendizagem personalizada e inclusiva.

O *Project Learning from the Extremes* criou um mecanismo justo e transparente para coordenar e implementar um convite à apresentação de propostas, a sua avaliação, a seleção das mais promissoras, o seu financiamento, o seu acompanhamento e a sua finalização. O projeto *Learning from the Extremes* fornece um enquadramento acelerado da campanha de recrutamento, a sua divulgação e a gestão da submissão das propostas e do seu processo de seleção. Este enquadramento inclui também os critérios de avaliação, os mecanismos de monitorização e a apresentação dos resultados que permitirão recolher os dados necessários para acompanhar a sua implementação e validar o seu sucesso. Serão atribuídos 1.200.000 Euros a cerca de 80 projetos envolvendo 100-150 escolas rurais de 10 países da UE (Grécia, Portugal, Chipre, Croácia, Finlândia, Irlanda, Bulgária, Roménia, Itália e Espanha).

2. Convite à apresentação de pedidos de apoio financeiro para escolas remotas do projeto *Learning from the Extremes*

Alcance

A **crise gerada pela Covid-19** resultou num dos maiores desafios que os sistemas de educação e formação enfrentaram nas últimas décadas. Muitas escolas, principalmente aquelas localizadas em áreas remotas, enfrentaram grandes desafios com a mudança para o **ensino à distância e online**, devido ao seu baixo nível de preparação digital. Muitos dos seus professores não possuíam as **competências digitais** relevantes para ensinar remotamente de forma adequada, e muitos alunos, residentes em áreas remotas, não possuíam em casa a **infraestrutura** adequada, incluindo **conectividade** e acesso a **dispositivos, ferramentas e conteúdos digitais**.

Portanto, a perda de oportunidades de aprendizagem representou um **grande impacto**, especialmente para aqueles que já se encontravam em situação de **desvantagem** antes da crise (por exemplo, alunos que vivem em **áreas remotas como áreas de montanha, áreas rurais, ilhas ou deltas**, etc.). São necessárias ações reforçadas para garantir que a **inclusão** seja uma das principais prioridades da educação e da formação, assegurando o direito à educação para todos.

A nossa dependência da internet durante a pandemia transformou a forma como nos iremos comportar para além do fim da crise. A grande lição é que incorporámos a internet como parte crítica da nossa vida pessoal e profissional. Isso não vai mudar. A crise acelerou uma mudança de paradigma na qual dependemos da internet para trazer a atividade económica e social até nós – em vez de sermos nós a irmos até elas. Durante a pandemia, os alunos foram mandados para casa com o encerramento das escolas, no entanto um número significativo não tem acesso à internet em casa, principalmente porque a família não tem o poder aquisitivo necessário. O que antes era uma “lacuna no trabalho de casa” revelou-se como uma carência de oportunidades de educação. Ao instalar uma conexão de banda larga eficiente nas escolas rurais, elas podem ser transformadas em nós centrais das comunidades locais. As escolas podem-se tornar Centros de Aprendizagem que servem tanto como um recurso para o desenvolvimento da aprendizagem ao longo da vida quanto como um veículo para a prestação de uma ampla gama de serviços. Os recursos escolares, como instalações, equipamentos tecnológicos e recursos humanos bem treinados, podem oferecer uma série de oportunidades educacionais e de reciclagem para a comunidade.

Objetivo

Este convite à apresentação de propostas visa abordar as desigualdades de acesso à educação digital, aumentando a **inclusão** e reduzindo a **carência digital** sofrida por alunos de **áreas remotas e comunidades com baixa conectividade**, acesso limitado ou inexistente a **dispositivos, ferramentas e conteúdos educacionais digitais**.

O projeto “*Learning from the Extremes*” pretende apresentar sugestões para a redução da **carência digital** nas comunidades escolares de **áreas remotas** propondo várias soluções:

- **Alunos conectados:** Os alunos terão espaços de aprendizagem modernos, conectados e construtivos, equipados para apoiar o envolvimento e a aprendizagem personalizada.
- **Desenvolvimento de professores:** Os professores terão a formação, apoio e recursos necessários para integrar as ferramentas digitais no ambiente de aprendizagem.
- **Economia de tempo:** a equipa de apoio beneficiará de ferramentas de gestão escolar que minimizam as tarefas manuais e maximizam o tempo para se concentrar no processo de ensino e aprendizagem.
- **Acesso a ferramentas digitais:** As comunidades escolares terão acesso a ferramentas digitais e conectividade para uma comunicação e colaboração eficazes.
- **Ensino de maior qualidade:** Todos agentes educativos poderão fazer parcerias com as escolas do país para ajudar a diminuir a carência no acesso ao ensino de alta qualidade.
- **Apoio profissional:** Todas as escolas poderão partilhar a excelência no ensino com apoio profissional na sala de aula, na escola e na região.

Este convite à apresentação de candidaturas visa financiar a **implementação de projetos piloto que permitam às escolas primárias, secundárias e profissionais** beneficiarem das soluções técnicas mais adequadas para reduzir a carência digital sofrida por alunos de áreas e comunidades com baixa conectividade, acesso limitado ou inexistente a dispositivos, ferramentas e conteúdos educacionais digitais. Isso será feito por meio de um mecanismo de apoio financeiro a terceiros (FSTP), aplicando um processo de seleção justo e transparente por meio de convite a candidaturas. O montante máximo do FSTP, distribuído através de uma subvenção, é de 20.000 euros por (escola ou rede de escolas) para toda a duração da ação, mas podem também justificar-se montantes inferiores. O apoio financeiro será destinado para que as escolas da parceria (caso exista) alcancem o primeiro nível HECC ('Sala de Aula Altamente Equipada e Conectada') em todas as escolas participantes. 1.200.000 euros serão atribuídos a cerca de 80 projetos envolvendo 100-150 escolas rurais de 10 países da UE.

Conceito

O modelo de “Sala de Aula Altamente Equipada e Conectada”

Existem quatro dimensões do modelo conceptual 'Sala de Aula Altamente Equipada e Conectada' (HECC)

1. **Equipamentos de tecnologia digital** (tecnologias usadas em ambientes educacionais para fins de ensino e aprendizagem, incluindo tecnologias físicas (i.e. hardware), software e serviços educacionais),
2. **Requisitos de rede** (largura de banda e latência da rede fornecendo a base para implementações bem-sucedidas de tecnologia educacional),

3. **Desenvolvimento profissional dos professores** (desenvolvimento profissional contínuo dos professores (CPD) que se concentra na capacitação dos professores para o uso eficaz das tecnologias digitais nas suas práticas de ensino, aprendizagem e avaliação, através de ciclos de aprendizagem rápidos, feedback rápido, reflexão contínua, formação colaborativa e outras metodologias)
4. **Acesso a conteúdo digital** (refletindo os requisitos curriculares (ou seja, diferentes níveis de complexidade, precisão, exatidão, autenticidade, conexão na vida quotidiana, interdisciplinaridade) necessários para garantir uma maior incorporação do conteúdo digital na sala de aula e o seu uso por professores e alunos.

O modelo HECC complementa o Quadro Europeu para Organizações Educativas Digitalmente Competentes (**DigCompOrg**), que fornece uma estrutura conceptual abrangente e genérica que reflete em todos os aspetos do processo de integração sistemática da aprendizagem digital em organizações educativas de todos os setores da educação. São identificados três cenários para descrever os diferentes níveis de um HECC: (i) um **nível de entrada**; (ii) um **nível avançado**; e (iii) um **nível de ponta**. Os cenários propostos fornecem um quadro de referência geral que permite a posterior estimativa de custos para o nível avançado. O modelo HECC é um **modelo progressivo**, o que implica que uma escola pode começar com o cenário de nível básico para equipar e conectar uma sala de aula, depois progredir para o cenário avançado e, finalmente, atualizar a sala de aula para o cenário de nível de ponta para explorar ao máximo as oportunidades oferecidas pelo ensino e aprendizagem digitais. Por sua vez, outras escolas poderiam começar já com o cenário de nível avançado como ponto de entrada e, eventualmente, atualizar as suas salas de aula para o nível de ponta.

Optar pelo nível de ponta mais avançado de um HECC pode nem sempre ser viável devido a diferentes **considerações orçamentais**, bem como **requisitos pedagógicos e técnicos específicos**. Como tal, as escolas geralmente precisam equilibrar diferentes critérios de decisão, incluindo acessibilidade, requisitos e benefícios que uma sala de aula digital produz. Dado que a identificação de diferentes níveis de HECC é uma área pouco estudada na literatura disponível, os cenários desenvolvidos visam apoiar as escolas na implementação de um nível de HECC em função das necessidades e requisitos específicos. Assim, os três níveis diferentes representam um **continuum** do que um HECC pode implicar, com **vários cenários concebíveis entre os três níveis**.

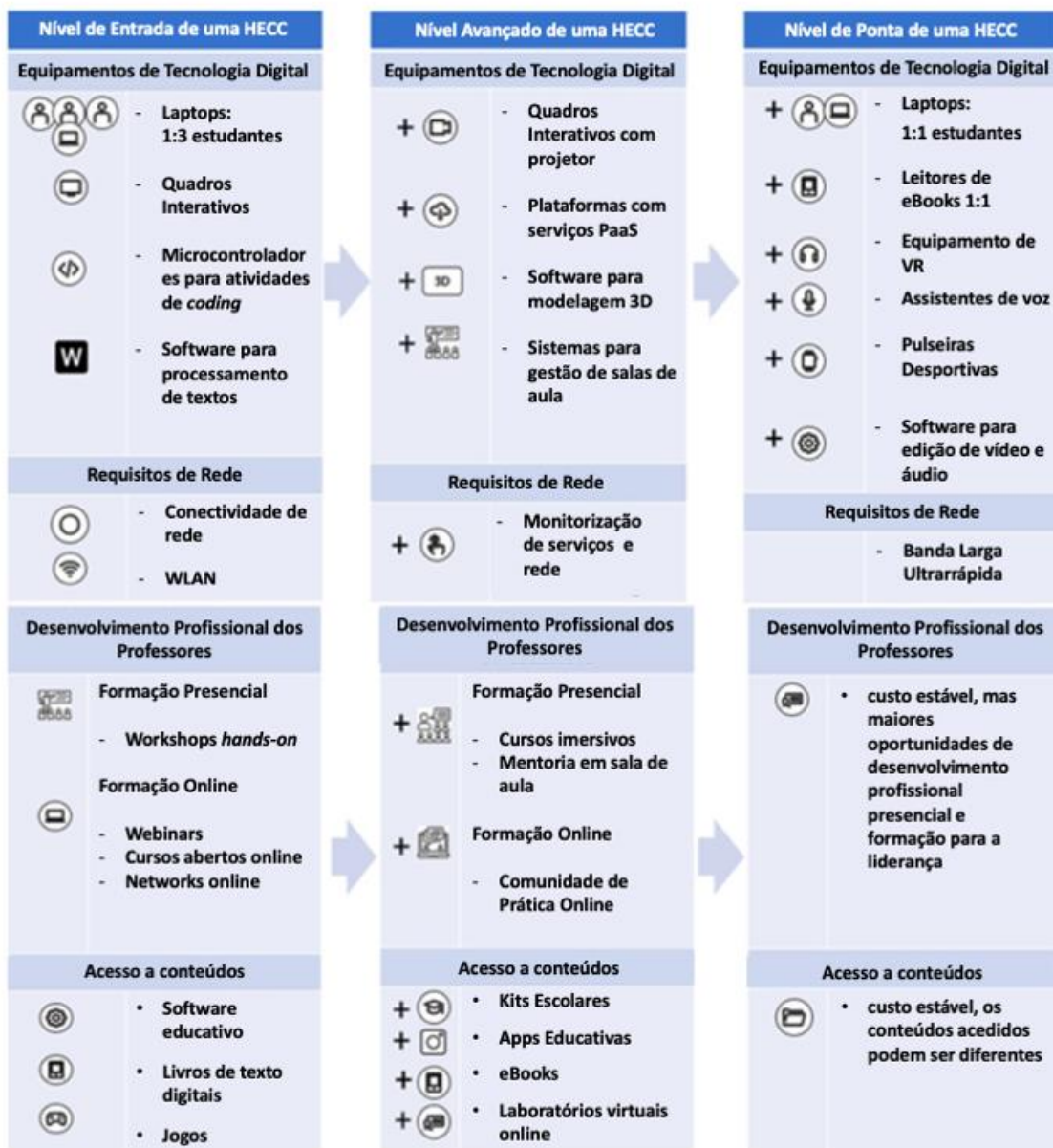
O **cenário básico** de um HECC descreve principalmente os **componentes mínimos e essenciais** de uma sala de aula altamente equipada e conectada. Contém equipamentos de tecnologia digital essenciais, incluindo um número limitado de componentes relacionados com o desenvolvimento profissional dos professores e acesso a conteúdos digitais, bem como requisitos mínimos de rede necessários para um HECC funcional.

O **cenário avançado** de um HECC, por sua vez, baseia-se no cenário de nível de entrada, **expandindo-o**, enquanto abre caminho para o cenário de nível de ponta. Ao contrário do nível básico, o cenário avançado envolve equipamentos digitais mais avançados (por exemplo, impressoras 3D e software de modelagem, mesas interativas), bem como um

maior número de atividades de desenvolvimento profissional dos professores (por exemplo, cursos de imersão total, formação em sala de aula) e acesso a conteúdos pagos (por exemplo, kits *makers*, apps educativas, laboratórios virtuais).

Finalmente, o **cenário de nível de ponta** de um HECC envolve as categorias, subcategorias e itens finais de uma sala de aula altamente equipada e conectada. Este cenário avança ainda mais categorias, subcategorias e itens além do cenário avançado, principalmente em relação à conectividade de banda larga (ex., banda larga ultra-rápida, Redes Privadas Virtuais), uma maior variedade de equipamentos digitais disponibilizados a alunos e professores (ex., e-books, pulseiras, software de áudio e vídeo), maiores oportunidades de desenvolvimento profissional presencial para professores (por exemplo, sessões de formação, formação orientada) e formação de liderança.

A figura abaixo fornece uma breve visão geral do conteúdo dos vários níveis HECC nas quatro dimensões. Note que o nível avançado também inclui os elementos do nível básico e, portanto, o nível de ponta inclui os elementos dos níveis avançado e básico.



Os três níveis HECC

Impacto esperado

As propostas sob este convite devem estabelecer um Plano de Desenvolvimento Escolar que descreva como a instalação do Cenário de Nível Inicial HECC (sala de aula altamente equipada e conectada) atenderá às necessidades da escola.

3. *Learning from the Extremes* Convite à apresentação de apoio financeiro a escolas remotas: Condições

Condições de admissibilidade:

As candidaturas devem ser submetidas antes do prazo final (30 de setembro de 2022, 17:00 CEST).

As candidaturas devem ser submetidas eletronicamente através de <https://learningfromtheextremes.eu/>

Submissões em papel NÃO são possíveis.

As candidaturas devem ser submetidas através dos formulários disponibilizados no sistema de submissão eletrónico (e não nos modelos disponíveis que são apenas informativos). A estrutura e apresentação devem corresponder às instruções dadas nos formulários.

As candidaturas devem ser completas e conter todas as partes.

Os países elegíveis:

Bulgária, Chipre, Croácia, Finlândia, Grécia, Irlanda, Itália, Roménia, Portugal e Espanha

Cobertura Geográfica da Ação Preparatória do projeto Learning from the Extremes

País	Número de Projetos (Nº de Escolas Envolvidas)	Tipos de Escolas (Mínimo)	Nº de Professores (Mínimo)	Nº de Estudantes (Mínimo)
Grécia	10 (13-18)	7 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 3 Ensino Secundário e 2 Ensino Profissional	65	750
Portugal	10 (13-18)	7 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 3 Ensino Secundário e 2 Ensino Profissional	65	750
Chipre	5 (5-10)	2 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 2 Ensino Secundário e 1 Ensino Profissional	25	350
Croácia	10 (13-18)	7 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 3 Ensino Secundário e 2 Ensino	65	750

		Profissional		
Irlanda	10 (13-18)	5 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 5 Ensino Secundário e 3 Ensino Profissional	65	750
Finlândia	10 (13-18)	5 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 5 Ensino Secundário e 3 Ensino Profissional	65	750
Bulgária	10 (13-18)	5 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 5 Ensino Secundário e 3 Ensino Profissional	65	750
Roménia	5 (5-10)	3 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 1 Ensino Secundário e 1 Ensino Profissional	25	350
Itália	5 (6-11)	3 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 2 Ensino Secundário e 1 Ensino Profissional	30	400
Espanha	5 (6-11)	3 do 1º e 2º ciclos (Vários ciclos), 2 Ensino Secundário e 1 Ensino Profissional	30	400

Avaliação e atribuição do financiamento

Os **critérios de avaliação** são baseados nas seguintes dimensões:

- **Inovação Tecnológica e Pedagógica e Proposta de Valor**

Quais são os desafios pedagógicos e técnicos do projeto proposto; o projeto proposto é tecnológica e pedagogicamente inovador; qual é o nível de prontidão tecnológica da escola relativamente à sala de aula altamente equipada e conectada (HECC); a abordagem proposta e os resultados pretendidos são claros e completos; quão original / único é o projeto proposto em comparação com os projetos dos concorrentes.

- **Capacidade da Equipa, Plano de Trabalho e Eficácia de Custo**

Capacidade da Equipa; Conhecimento prévio relevante; Solidez do plano de trabalho para garantir a viabilidade do projeto (relativamente ao estado e necessidades da escola); O projeto proposto é relevante para as necessidades da escola e sua comunidade rural?

• **Potencial de Impacto, Transferibilidade e Sustentabilidade**

A qualidade do projeto escolar proposto e a sua sustentabilidade; a definição de indicadores chave de desempenho (KPIs) e critérios de sucesso; o potencial de expansão e transferibilidade.

Learning from the Extremes envolve no processo especialistas na área da educação, membros do consórcio. Os especialistas selecionados assinarão uma declaração de confidencialidade sobre o conteúdo das propostas que avaliarem e confirmarão que não há conflito de interesses.

O **processo de candidatura** inclui um formulário online que deve abordar de forma concisa as seguintes questões:

- alcance, definição de necessidades, significado, métodos e ferramentas para a solução proposta, justificativa da inovação
- descrição dos resultados pretendidos, indicadores-chave de desempenho (KPIs) e critérios de sucesso
- nível de prontidão tecnológica da infraestrutura escolar
- plano de impacto (mudanças e benefícios), análise de riscos e barreiras
- síntese do consórcio (no caso de uma rede de escolas serem candidatas), candidato principal, membros da equipa e funções
- análise orçamentária dos equipamentos e dos serviços de acordo com o modelo fornecido

O **processo de seleção** inclui 3 etapas:

1. **Avaliação inicial** das candidaturas em relação aos critérios de elegibilidade. Esta etapa será uma avaliação de aprovação e reprovação.

2. **As candidaturas elegíveis**, a nível nacional, serão encaminhadas ao **Painel de Revisão** para serem avaliadas de acordo com os critérios estabelecidos. O **Painel de Revisão** será composto por 3 especialistas, membros das organizações parceiras. Diferentes Painéis de Revisão serão formados a partir de um **conjunto de Especialistas**, dependendo do número de inscrições a serem avaliadas, para manter uma carga de trabalho mínima. Esta etapa usará um **processo de matriz de avaliação** (com base no modelo do formulário de candidatura) com base no conjunto de critérios, onde cada avaliador do **Painel de Revisão** classificará cada proposta em relação a cada critério (usando uma escala de 0 a 5 pontos para cada critério e diferentes fatores de ponderação para cada conjunto de critérios de acordo com o tipo de especialização do avaliador). A matriz de avaliação fornece uma pontuação critério a critério, bem como uma pontuação geral para cada proposta que pode ser usada para a classificação das propostas pré-selecionadas.

3. A seleção final com base no mérito será feita pelo **Painel de Seleção** do projeto *Learning from the Extremes* (inclui o Coordenador do Projeto, o coordenador do Painel de Revisão, os representantes dos Coordenadores Nacionais e o Gestor de Ética) com base na recomendação do **Painel de Revisão**. Nesta fase, uma análise pontuada de pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças (análise SWOT) pode ser usada para facilitar o processo. A contribuição do financiamento solicitado na estratégia digital das escolas para cada uma das categorias de benefícios esperados será avaliada por meio de uma Análise Custo-Benefício dentro do plano de desenvolvimento do projeto a ser selecionado. Os candidatos preencherão os campos necessários e definirão as áreas-chave do investimento (infraestrutura, conteúdo, ferramentas), os benefícios potenciais e as medidas de sucesso no período de 12 meses, bem como os planos de longo prazo.

Para cada projeto selecionado será organizada uma avaliação final para apurar os resultados do projeto em relação aos seus critérios de sucesso. O painel de avaliação final será composto por membros do Painel de Seleção do projeto e do Painel de Revisão original. O projeto *Learning from the Extremes* desenhou um processo de seleção-avaliação de candidaturas acelerado, mas bastante exigente, pois o consórcio considera que o sucesso global do processo depende muito da seleção dos melhores e mais promissores projetos.

Idioma

Os projetos serão apresentados em língua inglesa ou na língua nacional da escola ou rede de escolas participante. O uso do inglês é altamente recomendado.

Várias submissões

Apenas uma proposta por candidato pode ser submetida ao LfE neste convite. Caso seja identificada mais de uma proposta por candidato, será avaliada apenas a última proposta apresentada por ordem temporal.

Preenchimento completo da candidatura

Todas as seções do formulário de inscrição devem ser preenchidas. Propostas com partes em falta não serão avaliadas.

Os dados fornecidos devem ser atualizados, verdadeiros e completos e devem permitir a avaliação da proposta.

Data limite

As propostas devem ser enviadas antes do prazo. O convite estará aberto entre 15 de maio de 2022, 10:00 CEST e 30 de setembro de 2022, 17:00 CEST. As candidaturas devem ser submetidas até à data e hora de encerramento do concurso. O horário registrado pela Plataforma F6S, como horário de submissão da proposta, será o oficial. Não serão admitidas propostas atrasadas.

4. Apresentação de propostas

As propostas devem ser submetidas através do site Learning from the Extremes <https://learningfromtheextremes.eu/>. As candidaturas submetidas por qualquer outro meio não serão consideradas para financiamento.

5. Contactos com os candidatos

Para mais informações e dúvidas sobre este convite, as regras de elegibilidade, a avaliação ou as informações fornecidas no modelo de proposta online, por favor envie um e-mail para [call@ learningfromtheextremes.eu](mailto:call@learningfromtheextremes.eu)

No caso de problemas técnicos com a plataforma de submissão de propostas on-line e o modelo de proposta, por favor entre em contato com o Apoio Técnico enviando um e-mail para call@learningfromtheextremes.eu incluindo o seguinte:

- o seu nome de utilizador, número de telefone e endereço de email;
- Descrição detalhada do problema concreto (aparecimento de mensagens de erro, “bugs” no formulário de candidatura online (por ex. o menu não está a funcionar etc.)
- se possível, capturas de écran mostrando o problema.