



the WEB WE WANT

Professores
online
Manual para educadores



LIBERTY GLOBAL

Os nossos especiais agradecimentos:

- Aos membros da rede Insafe pelo seu contributo e todos os esforços na orientação das crianças e dos jovens, ajudando-os a tornarem-se utilizadores responsáveis das tecnologias digitais;
- À Comissão Europeia pelo apoio que deu à rede Insafe e ao eTwinning. Este manual para educadores decorre da interação entre os projetos e assenta no conhecimento e nos conteúdos das duas redes;
- À Google e à Liberty Global pela ajuda na concretização deste manual;
- Aos muitos professores, incluindo aqueles que fazem parte da rede eTwinning, que deram o seu contributo e ajudaram a testar cada atividade do manual; e
- Aos Ministros da Educação que trabalham no seio da European Schoolnet e à equipa da European Schoolnet pela sua cooperação e dedicação na transformação da aprendizagem através da integração das tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem.



LIBERTY GLOBAL



SeguraNet



Prefácio

Muitos jovens do início do século XXI consideram a sua personalidade online e as interações sociais e atividades do mundo virtual tão importantes como as suas vidas no mundo real. Neste sentido, é necessário que os professores reconheçam esta realidade e ajudem os jovens a tirarem partido das oportunidades que as tecnologias digitais e as redes sociais oferecem para o desenvolvimento de competências-chave e, talvez mais importante ainda, é necessário que os professores ajudem os jovens a tornarem-se cidadãos críticos e responsáveis.

The Web We Want - A Rede que queremos: um manual para adolescentes, lançado no Dia da Internet Segura, em fevereiro de 2013 pela rede In-safe*, aspirava precisamente a esta missão. Criado por jovens e para jovens, este manual procurava explorar os seus direitos e responsabilidades e incentivá-los a refletir acerca do seu próprio comportamento e o comportamento dos seus pares.

Do mesmo modo que o The Web We Want - A Rede que queremos foi criado por jovens e para jovens, as aulas do Manual para Educadores Web We Want - A Rede que queremos foram desenvolvidas por professores para professores de toda a Europa e não só. Os planos de aulas sugerem ideias e atividades que visam incentivar os jovens a desenvolverem a sua criatividade e competências de pensamento crítico, essenciais para uma vida plena no mundo de amanhã.

Este manual pretende auxiliar os professores a integrarem nos programas de ensino questões relacionadas com as atividades digitais através de planos de aulas e fichas interativas com ligação aos quadros de competências nacionais. Os temas e objetivos de cada atividade são apresentados de forma estruturada e de fácil utilização.

Com a ajuda dos materiais, os alunos podem:

- Aprofundar o conhecimento dos desafios e das oportunidades que a internet oferece e
- Adquirir as competências necessárias para as suas carreiras e vidas no futuro.

Todos os planos de aula estão em sintonia com o Quadro Europeu das Cibercompetências¹, um guia que ajuda a identificar e descrever competências ligadas às TIC, de acordo com o Quadro Europeu de Qualificações, e destaca as opções metodológicas subjacentes¹.

Não hesite em partilhar connosco as suas sugestões para os planos de aulas e recursos em infowww@eun.org

infowww@eun.org

*Sobre o Insafe:

O Insafe é a rede europeia de sensibilização para a internet segura, co-financiada pela Comissão Europeia. A rede é composta por centros de informação nacionais, linhas de apoio e painéis de jovens da União Europeia e fora dela, sob a coordenação da European Schoolnet. O Insafe procura ajudar os utilizadores a retirarem o máximo proveito dos aspetos positivos da internet e evitar potenciais riscos. Para mais informações consulte a página www.betterinternetforkids.eu ou contacte-nos através do endereço bik-info@eun.org.

¹http://www.ecompetences.eu/site/objects/download/4062_EUeCompFWexpertGuidelines.pdf



Prefácio dos autores



“Enquanto professor de História gosto de utilizar as TIC com os meus alunos: permite-lhes aceder a inúmeras informações e ferramentas. Ajuda-me a mim e aos meus alunos a trabalhar de forma diferente, mais aprofundada e ao mesmo tempo mais divertida. Este manual será uma ajuda adicional porque para trabalhar com as TIC, como com qualquer outro tipo de ferramenta, é necessário treino.”

Maxime Drouet, France

“As competências em Matemática no século XXI não implicam apenas o domínio do programa, de competências de cálculo e de raciocínio matemático; é necessário ainda saber utilizar várias ferramentas digitais e da Rede para resolver problemas em conjunto e encontrar e partilhar informações em segurança. E haverá melhor forma de aprender a utilizar uma ferramenta do que começar a trabalhar com ela?”

Irina Vasilescu, Romania



“A internet é como o mar, quase infinito, belo e interessante, selvagem e perigoso. Podemos encontrar uma imensidão de coisas ou perdermo-nos nele.”

Martina Kupílková, Czech Republic

“Hoje em dia os jovens não conseguem imaginar a sua vida sem a internet; oferece-lhes tantas oportunidades incríveis. Ao mesmo tempo querem sentir-se seguros e um aspeto da segurança é a privacidade. Qualquer pessoa que utilize a internet deve saber como publicar, partilhar e agir de forma responsável.”

Evangelia Kontopidi, Greece



“A “Web We Want - A Rede que queremos” preenche o vazio para os professores que são responsáveis por ajudar os jovens a aprender a utilizar a internet de forma adequada e que estão sempre à procura de ferramentas úteis para esse fim.”

Drew Buddie, United Kingdom

“Este manual pode ajudar os professores a introduzir na sala de aula novas abordagens, não só relacionadas com a segurança digital, mas também com qualquer outro assunto. Pode ajudá-los a ser inovadores através da participação numa comunidade de professores, procurando assegurar a felicidade e o empenho dos alunos.”

Miguela Fernandes, Portugal





“Sê criativo! Encontra o artista que há em ti!”

Frans Nieuwenhuyzen, The Netherlands

“A segurança digital dos alunos deve ser a máxima prioridade para todas as partes envolvidas no processo de formação e educação. Só se unirmos esforços é que poderemos ter êxito.”

Adam Stępiński, Poland



“Devemos conhecer os nossos direitos e os dos outros para agir com responsabilidade na Rede.”

Carsten Groene, Germany

“É tão bom sermos a força por trás da formação de jovens mentes com vista a uma utilização e partilha mais segura e honesta de recursos na internet... Mas é também uma grande responsabilidade!”

Angela Lucia Capezzuto, Italy



“Podemos e devemos utilizar as TIC para minimizar os riscos e tirar partido dos aspetos positivos da internet, contribuindo para desenvolver as competências dos alunos para as suas atividades profissionais no futuro que ainda se desconhece.”

Fernando Rui Campos, Portugal

“Imagine que tem o mundo nas suas mãos. Agora só precisa de saber o que fazer com ele. A internet resume-se precisamente a isso, especialmente no smartphone. Assim, o grande desafio dos professores é precisamente evitar ficar para trás e aprender mais sobre a internet para ajudar os alunos a tirar o máximo partido dela.”

Jesús Melgar Tito, Spain



“O manual *The Web We Want - A Rede que queremos* é uma ferramenta obrigatória tanto para adolescentes, como para professores e pais, constituindo uma fonte diária de informações e de conselhos para uma utilização segura e responsável da internet, tanto dentro como fora da sala de aula. O seu conteúdo estruturado e atual é um farol no oceano da internet.”

Aris Louvris, Greece

Índice

O grau de dificuldade é classificado como: Fácil ★ Médio ★★ Difícil ★★★

Nota: Todos os planos de aula incluem a competência-chave 1 - Comunicação na língua materna e a competência-chave 4 - Competência digital. Por essa razão, o quadro a seguir indica apenas as competências adicionais.

As aulas têm uma duração média de 45 minutos.

Uma vez que vários planos de aulas remetem para recursos externos, convém destacar que não é necessário qualquer registo para aceder a esses recursos, salvo indicação em contrário. Em relação à utilização dos recursos do YouTube, certifique-se de que, no seu país, está autorizado a aceder e a utilizar esses materiais. Relativamente à utilização de recursos externos, os utilizadores devem assegurar-se de que estão a cumprir os regulamentos locais.

Web We Want - Planos de aulas	Competência	Duração	Fichas	Autor
Aquecimento	Tal como referido nos planos de aulas	5 minutos no máximo		Aris Louvris, Greece
Os meus direitos e as minhas responsabilidades <i>online</i>				
Direitos básicos na Internet**	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única	1.1 Se eu pudesse fazer tudo o que quero	Carsten Groene, Alemanha
Direitos versus Responsabilidades	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única		Drew Buddie, Reino Unido
Os dois lados da moeda I**	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única	1.2 Dois lados, a mesma moeda I	Carsten Groene, Alemanha
Os dois lados da moeda II**	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única	1.3 Dois lados, a mesma moeda II	Carsten Groene, Alemanha
“Informação não é conhecimento”, Albert Einstein				
Aceder, criar e partilhar***	Comunicar em línguas estrangeiras	Série de 3-4 aulas	2.1 Ferramentas e tecnologia para os educadores	Fernando Rui Campos, Portugal
Análise de imagens *_**	Comunicar em línguas estrangeiras	Série de 3 aulas		Maxime Drouet, França

Participar na rede				
Vamos às compras! *_**	Competências matemáticas e competências básicas em ciências e tecnologia	Série de 2 aulas		Jesús Melgar Tito, Espanha
Learning Maths 2.0*_**	Competências matemáticas Competências básicas em ciências e tecnologia	Série de 2 aulas	3.1 Ferramentas web para atividades de matemática. 3.2 Blogues e wikis na matemática 3.4 Facebook e atividades de matemática	Irina Vasilescu, Roménia
Comportamento adequado***	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única		Drew Buddie, Reino Unido
Molda a tua identidade				
A minha (verdadeira) identidade**	Espírito de iniciativa e de empreendedorismo	Série de 3 aulas	4.1. Onde está a verdade?	Martina Kupilíková, República Checa
	Espírito de iniciativa e de empreendedorismo	Série de 2 aulas		Adam Stępiński, Polónia
Privacidade, o meu bem mais precioso.				
“Não se pode dizer tudo a toda a gente”*_** Pitágoras de Samos (570-500 a.C.)	Competências sociais e cívicas	Série de 2-3 aulas		Evangelia Kontopidi, Grécia
PrivaSee*_**	Competências sociais e cívicas	Aula única		Miguela Fernandes, Portugal
Estou de olho em ti! *_**	Competências sociais e cívicas / Comunicação numa língua estrangeira	Aula única	5.1 “Privacy” (Privacidade) Michael Jackson	Miguela Fernandes, Portugal
O artista que há em ti				
Proteger o que é nosso **	Aprender a aprender / Competência social e cívica/pensamento crítico	Aula única		Drew Buddie, Reino Unido
“RAP-IT-UP” ** (CRIA O TEU RAP)	Consciência e expressão culturais	Série de 2 aulas	6.1 Rap it up (Cria o teu rap)	Angela Capezzuto, Itália
O artista que há em ti! **	Consciência e expressão culturais	Série de 2 aulas	6.2 Tu és todos os artistas	Frans Nieuwenhuizen, Países Baixos



Plano Geral	Aquecimento
Autor	Aris Louvris, Grécia
Tema	Todos
Competências	Como referido em cada plano de aula
Grau dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo etário	Conforme o caso
Duração	Máximo de 5 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação aos alunos do manual Web We Want - A Rede que queremos. • Fornecer aos alunos, de forma divertida, uma ideia geral dos planos de aulas que compõem o manual Web We Want - A Rede que queremos.
Ferramentas	Fichas, vídeos (preferencialmente <i>offline</i>), infográficos, inquéritos, pequenos jogos (< 5 min.), perguntas e respostas com base em conhecimentos anteriores, debates de ideias (<i>brainstorming</i>), etc.
Processo	
Passo 1 - (2 minutos)	Com base nos planos de aula seguintes, tente cativar a atenção dos alunos com a ajuda de uma das ferramentas acima referidas, por exemplo um pequeno vídeo para chamar a atenção dos alunos. Exemplo: Vídeo específico <1 min. (em todas as línguas da UE) através do canal YouTube Justiça e Consumidores da UE (ver ligação abaixo).
Passo 2 - (2 minutos)	Perguntar aos alunos a sua opinião sobre as informações disponibilizadas através da ferramenta e discutir o tema a fim de focar a atenção dos alunos no tema a debater.
Passo 3 - (1 minuto)	Informar os alunos sobre o que irão aprender durante a aula. Resumir brevemente as metas da aula.
Pistas	Os vídeos não devem ultrapassar os três minutos. Devem ser preferencialmente usados vídeos <i>offline</i> para evitar problemas com a velocidade da ligação da internet e possíveis frustrações durante a visualização. Os inquéritos devem centrar-se nos resultados, ou então deve ser apresentada uma pequena sondagem com dados estatísticos sobre a matéria. Os infográficos devem estar ajustados aos conhecimentos dos alunos (não demasiado complicados ou extensos).
Ligação(ões)	Exemplo sobre a privacidade http://goo.gl/LdFsZd

Atividade de curta duração	Direitos básicos na rede
Autor	Carsten Groene, Alemanha
Tema	Os meus direitos e responsabilidades
Competências	Aprender a aprender / Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital / Pensamento crítico
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	45 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação do manual Web We Want - A Rede que queremos. • Compreender os direitos básicos na Internet de acordo com a Carta da UE.
Introdução	Banda desenhada sobre a pirataria informática http://goo.gl/jRGTfl
Ferramentas	Ficha 1.1: “Se eu pudesse fazer tudo o que quero”
Processo	
Passo 1 – (7 minutos)	<p>Atividade de contextualização:</p> <p>Com a ajuda da ficha 1.1, incentive os alunos a imaginar o que poderiam fazer num mundo sem restrições e o que isto poderia significar para as outras pessoas e/ou amigos.</p> <p>Peça-lhes para comparar ideias em pequenos grupos.</p>
Passo 2 – (15 minutos)	Com a ajuda da ficha 1.1, peça aos alunos para percorrerem o Capítulo 1 “Dignidade” da Carta Fundamental dos Direitos do Homem da UE para identificarem os artigos que se aplicam especificamente à utilização da Internet, por exemplo, o direito à proteção dos dados pessoais (ver ficha 1.1).
Passo 3 – (7 minutos)	Peça aos alunos para aprenderem e/ou reverem a técnica de “ler um texto na diagonal” (ver hiperligação abaixo, ainda na ficha 1.1).
Passo 4 – (15 minutos)	Como apresentação da publicação, que será a base da unidade, peça aos alunos que folheiem rapidamente o manual Web We Want - A Rede que queremos para adolescentes com o intuito de encontrarem os direitos mencionados especificamente em cada capítulo. Peça-lhes para preencherem o quadro e estabelecerem comparações na sala de aula.

Opções de continuidade	<p>Trabalhos de casa: Com a ajuda da ficha 1.3 com quadro, distribua pelos alunos um dos quatro direitos básicos na Rede seleccionados na Carta da UE.</p> <p>Os alunos devem investigar legislação nacional na internet a fim de encontrarem parágrafos relativos aos direitos individuais. Como esta tarefa pode constituir um desafio, poderá fornecer aos alunos ligações para as secções relevantes das leis referidas na ficha.</p>
Ligação(ões)	<p>http://www.europarl.europa.eu/charter/ http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf</p>

Atividade de curta duração	Direitos versus responsabilidades
Autor	Drew Buddie, United Kingdom
Tema	Os meus direitos e responsabilidades
Competências	Aprender a aprender / Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital / Pensamento crítico
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	Uma ou duas aulas de 45 - 60 minutos cada
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> Investigar o que significa um direito e comparar com o significado de uma responsabilidade. Aprender a verificar factos através da consulta de documentos digitais. Refletir sobre os conceitos de censura e autocensura.
Introdução	<p>Embora a World Wide Web tenha aberto oportunidades para as pessoas apresentarem publicamente os seus próprios pontos de vista junto de uma audiência global, será que isso significa que “vale tudo”?</p> <p>Que quer dizer exatamente ter o direito de fazer alguma coisa? E como se compara um direito com uma responsabilidade?</p> <p>Não sendo a World Wide Web propriedade de nenhum país ou estado e assentando no pressuposto de que a liberdade de expressão é permitida, como pode um cidadão comum equilibrar estes dois aspetos?</p>
Ferramentas	Internet, Ficha de Trabalho, Carta dos Direitos Fundamentais da UE, Bubbl.us, Tagxedo & Powtoon.
Processo	
Passo 1 – (20 minutos)	<p>Dar início ao debate com os alunos: Qual é a diferença entre um direito e uma responsabilidade?</p> <p>Ver o vídeos e discutir as ideias surgidas após o seu visionamento.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_saAJy-IRWA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IN9xqVYeJAI</p> <p>Realizar a Atividade 1.1 na página 6 do Manual Web We Want.</p>
Passo 2 – (30 minutos)	<p>Pedir aos alunos que descarreguem ou imprimam a Carta dos Direitos Fundamentais da UE. Em debate com a turma, analisar cada um dos artigos para perceber que responsabilidade resultam de cada direito.</p> <p>Como é possível obter rapidamente resultados a partir de um texto tão extenso? Sugestão: Organizar os alunos em pequenos grupos e solicitar a cada grupo a criação de um mapa mental, utilizando a ferramenta bubbl.us para associar, cada artigo discriminado com responsabilidade que lhe estão associadas.</p>

Passo 3 – (15 minutos)	<p>Consultando o Livro sobre os Direitos e Responsabilidades dos Trabalhadores, usar o comando localizar, <CTRL> <F>, para que os alunos encontrem o número de vezes que as palavras direitos e responsabilidades, são mencionadas.</p> <p>Usar o texto do Livro e inseri-lo na ferramenta Tagxedo de forma a criar uma Nuvem de Palavras, realçando o uso das palavras “Direitos” e “Responsabilidades” na versão original em Inglês ou direitos e responsabilidades se utilizar o texto em língua portuguesa.</p>
Passo – (20 minutos)	<p>Usando a ferramenta Powtoon.com (http://www.powtoon.com/) cada grupo criará agora um vídeo promocional que explica cada ponto que especificaram no mapa mental no passo anterior.</p>
Passo 5 – (20 minutos)	<p>Em grupos ou num debate com a turma inteira, refletir com os alunos sobre o significado de autocensura. Por que razão é crucial essa análise quando se publicam conteúdos na Internet?</p>
Opções de continuidade	<p>Definir a diferença entre censura e autocensura.</p>
Ligações	<p>http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12010P&-from=PT</p> <p>http://www.euskills.co.uk/sites/default/files/ERR%20Workbook%20v4%2014Apr11.pdf</p> <p>http://tagxedo.com</p> <p>www.powtoon.com (é necessário registo)</p> <p>De notar que todas as aplicações em linha usadas nesta atividade são aplicações gratuitas ou sem custos diretos e, à exceção do Powtoon, não exigem o registo do utilizador no sítio para a sua utilização.</p> <p>Nota: Poderá ter de instalar componentes de Software adicionais para utilizar algumas das aplicações, assim como converter ficheiros em formato pdf para texto.</p>

Atividade de curta duração	Direitos e responsabilidades - Os dois lados da moeda I
Autor	Carsten Groene, Alemanha
Tema	Os meus direitos e responsabilidades
Competências	Aprender a aprender / Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital / Pensamento crítico
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Médio <input checked="" type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	45 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Estar ciente da interdependência entre direitos e responsabilidades. • Ter uma noção de como os direitos na internet são definidos na legislação nacional.
Introdução	Banda desenhada sobre a pirataria informática http://goo.gl/yGzEU6 .
Ferramentas	Ficha 1.2: “Dois lados, a mesma moeda I”; Pesquisar na Rede
Processo	
Passo 1 – (15 minutos)	Exercício de contextualização: os alunos identificam conflitos entre os vários direitos básicos da Carta da UE (ver ficha 1.2).
Passo 2 – (5 minutos)	Os alunos são novamente alertados para o facto de que todas as leis fundamentais da UE, incluindo as relativas à utilização da Internet, estão transpostas nas diferentes legislações nacionais.
Passo 3 – (20 minutos)	Partindo dos trabalhos de casa, os alunos trabalham em grupos para preencher a versão final do quadro da ficha 1.2 sobre os direitos e responsabilidades tal como transpostos na legislação nacional. Nota: Como os resultados dos trabalhos individuais não são previsíveis, poderá ser aconselhável considerá-los como uma atividade de preparação e fazer com que os alunos elaborem a versão final do quadro na sala de aula.
Hiperligações	http://www.europarl.europa.eu/charter/

Atividade de curta duração	Direitos e responsabilidades - Os dois lados da moeda II
Autor	Carsten Groene, Alemanha
Tema	Os meus direitos e responsabilidades
Competências	Aprender a aprender / Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital / Pensamento crítico
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	45 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar o trabalho teórico em matéria de direitos na internet com o quotidiano dos alunos. • Incentivar os alunos a analisarem os seus direitos quotidianos e a forma como se relacionam com a internet.
Introdução	Apresentar um exemplo de fraude na internet retirado do quotidiano de um adolescente. Após a análise do caso, pedir aos alunos que identifiquem os direitos na internet que foram infringidos.
Ferramentas	Ficha 1.3: “Dois lados, a mesma moeda II”; Pesquisar na Rede
Processo	
Passo 1 – (15 minutos)	Trabalho de grupo: Os alunos transmitem aos colegas os resultados da aula anterior relativamente aos direitos da UE consagrados na legislação nacional.
Passo 2 – (12 minutos)	Organizados em grupos, os alunos identificam os casos de possível infração de leis fundamentais com base na legislação nacional of possible infringement of fundamental laws based on national legislation.
Passo 3 – (12 minutos)	Cada grupo cria situações ou estudos de caso em que um dos direitos terá sido violado. Estes estudos de caso são atribuídos a outro grupo que tenha tratado de um direito diferente. Os alunos dos grupos combinados resolvem os casos com base nas informações que recebem dos colegas no 1º passo.
Passo 3 – (7 minutos)	Apresentação dos resultados na sala; um ou dois casos se houver tempo.
Opções de continuidade	Sem esquecer o subtema “aprender a aprender”, poderá ser possível avaliar o trabalho realizado com os textos jurídicos (dificuldade, motivação, etc.).

Atividade de curta duração	Aceder, Criar e Partilhar Prudente
Autor	Fernando Rui Campos, Portugal
Tema	Informação não é conhecimento
Competências	Comunicação em línguas estrangeiras / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Médio <input checked="" type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	Uma série de 3-4 aulas, cada uma com 45 minutos aproximadamente.
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar os alunos para as questões relacionadas com a publicação de informação nas redes sociais. • Descrever como encontrar recursos relevantes e de qualidade para atividades escolares. • Demonstrar como podem proteger-se contra tentativas de fraude na Internet. • Desenvolver competências digitais e outras competências para o século XXI.
Introdução	<p>Estes planos de aula incluem um conjunto de tarefas organizadas sequencialmente e recorrem a ferramentas digitais adequadas ao potencial desenvolvimento das competências para o século XXI.</p> <p>O conteúdo e atividades incluídos desafiam os alunos a usar ferramentas TIC na aprendizagem, comunicação, colaboração e construção de conhecimentos.</p> <p>As aulas estão organizadas ao longo de uma sequência de Atividades de Aprendizagem: AP: (Aula 1 – Sonhar e Explorar; Aula 2 – Mapear, Perguntar e Colaborar; Aula 3: Fazer; Aula 4 - Mostrar). Mais informações em http://fcl.eun.org/toolset4 ou ver sítio http://itec.dge.mec.pt/page/1/ em Língua Portuguesa.</p> <p>A conceção do plano de aula é inspirado no modelo pedagógico proposto no Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro (FCT) http://fcl.eun.org/toolkit.</p> <p>As aulas podem ser adaptadas para uso numa escola ou para colaboração com escolas do mesmo país ou de países diferentes. O produto final pode ser um artefacto digital (sítio web, áudio, blogue, vídeo) numa língua estrangeira relacionado com um dos tópicos.</p> <p>A avaliação é formativa, realizada através de feedback suscitado pelo professor sobre os produtos criados e as reflexões registadas pelos alunos.</p>
Ferramentas (* é necessário registo)	Team Up - http://teamup.aalto.fi/ * Audacity - http://audacity.sourceforge.net/ Google Hangouts - http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/ * Mind maps - http://popplet.com/ * Feedback, voz, colaboração - http://voicethread.com/products/k12/ * Google Docs - https://docs.google.com/ or titanPad - https://titanpad.com/ * Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro - http://fcl.eun.org/toolkit Ambiente de Desenvolvimento de Cenários http://www.itec-sde.net/

Processo

As aulas investigam quatro temas diferentes:

Tema do Grupo #1 – Usar informação na web, uso da Internet para o trabalho escolar;

Tema do Grupo #2 – Sítios fraudulentos, credibilidade e utilização positiva da web;

Tema do Grupo #3 – Phishing, navegação segura da web;

Tema do Grupo #4 – Pensar antes de publicar, redes sociais e tagging, privacidade.

Organizar os alunos em pequenos grupos (um máximo de cinco alunos por grupo). Será distribuído a cada grupo um dos quatro temas. A ferramenta TeamUp (<http://teamup.aalto.fi/>) poderá ser útil para constituir os grupos por competências, interesses, etc.

O TeamUp e o VoiceThread são ferramentas úteis para os alunos registarem as suas reflexões e as partilharem após cada aula. Um dos objetivos destas aulas é criar um produto (os alunos enquanto criadores de conteúdos). O produto ou artefacto final pode ser um curto vídeo ou simulação sobre um dos Temas dos Grupos, incluindo os comentários dos alunos na sua língua materna ou numa língua estrangeira.

O professor poderá querer orientar os grupos de alunos, usando recursos do Ambiente de Desenvolvimento de Cenários (SDE) (<http://www.itec-sde.net/?locale=pt>) ou de sítios temáticos como museus virtuais nacionais ou o Portal Europeana. Estes proporcionam um ponto de referência para comparação com sítios fraudulentos ou sítios com informações pouco fiáveis.

A atividade de reflexão é transversal a todo o processo e orienta a atividade dos alunos em direção ao objetivo final. Os alunos e os professores podem registar, publicar e partilhar as suas ideias e comentários sobre o projeto, usando ferramentas digitais e feedback em áudio.

A colaboração é um elemento integrante das aulas, em que os alunos trabalham em grupos, no seu país ou com colegas de outros países. Os alunos de um país podem, por exemplo, ser orientados por alunos de outro país, usando a sua língua materna durante as atividades de aprendizagem relacionadas com Perguntar.

Passo 1 – (45 minutos)

Tarefas de Preparação - O professor cria e organiza os alunos em grupos utilizando a ferramenta TeamUp e envia a ligação aos alunos, usando possivelmente também o registo fotográfico em TeamUp. No início da primeira aula, definir com os alunos os critérios de avaliação.

Sonhar - O professor apresenta uma visão geral da organização temática das aulas, como se enquadram no currículo e o que se espera dos alunos no que toca ao progresso a nível de ouvir, falar, ler e escrever na língua estrangeira.

Os alunos devem estar igualmente cientes das expectativas em termos de colaboração, bem como de autonomia e responsabilidade na sua própria aprendizagem e na do grupo.

Exemplos de projetos de grupo para cada tema:

Tema 1 - Criar colaborativamente um sítio web ou um blogue com o que os alunos consideram os “melhores” sítios e repositórios para o seu trabalho escolar, incluindo a aprendizagem de línguas, museus virtuais, simuladores de física, entre outros.

Tema 2 - Criar colaborativamente um sítio web ou um blogue com uma descrição de indicadores para distinguir um sítio fraudulento de um sítio credível.

Tema 3 - Criar colaborativamente um sítio web ou um blogue com uma descrição de medidas que os cidadãos devem tomar - e ferramentas externas que devem usar - para evitar phishing e para navegar em segurança.

Tema 4 - Criar colaborativamente um sítio web ou um blogue com um plano de melhoria da sua reputação em linha, incluindo critérios e/ou ações a seguir durante as suas “relações digitais” na web.

O professor deve motivar os alunos para que deem o seu melhor e pode falar-lhes sobre a importância da colaboração, o uso de ferramentas TIC e os critérios a observar quando publicam as suas opiniões em texto ou áudio na língua estrangeira.

Explore - Analisar dados de múltiplas fontes e organizá-los usando ferramentas colaborativas como Google Docs ou TitanPad. Em função dos conhecimentos que já possuem, os alunos poderão ter de realizar trabalho de investigação utilizando ferramentas colaborativas. Eis alguns enunciados que poderão explorar para cada tema:

Tema 1 - Usar informação da web, para o trabalho escolar. Sobre a Internet:

1. Todas as informações que se encontram na Internet são fidedignas e verdadeiras, independentemente do sítio web.
2. Não existem recursos ou ativos disponíveis especificamente para alunos do ensino básico.
3. Não devo carregar vídeos na Internet porque não quero expor-me.

Tema 2 - Sítios fraudulentos, Credibilidade e utilização positiva da web.

Não uso livros do projeto Gutenberg porque:

1. As restrições de direitos de autor impedem-me de aceder aos livros digitais.
2. O sítio web não é atrativo.
3. Os livros a que tive acesso eram todos antigos.

Tema 3 - Phishing, Navegação Segura da web.

Os alunos devem fazer o teste:

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/>

Tema 4 - Pensar antes de publicar, redes sociais e sinalização, privacidade.

Tiro uma foto numa festa com alguns amigos e publico-a numa rede social. Não há qualquer problema em:

1. Publicar a foto numa rede social.
2. Sinalizar todos os meus amigos na foto.
3. Incluir comentários sobre a foto.
4. Partilhar o local onde se realizou a festa.

Após o debate inicial

Estão disponíveis recursos sobre cada um dos temas em várias línguas em <http://referschools.eun.org/web/guest/insafe>.

Alguns recursos inspiradores de acordo com o tema:

Tema 1 - Usar informação na web, uso da Internet para o trabalho escolar.

<http://goo.gl/cjQEUx>

Tema 2 - Sítios fraudulentos, credibilidade e utilização positiva da web.

<http://goo.gl/p9L4F1>, credibilidade e utilização positiva da web.

Tema 3 - Phishing, navegação segura da web.

<http://goo.gl/J6rB89>

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz>

Tema 4 - Pensar antes de publicar, redes sociais e sinalização, privacidade.

<https://www.youtube.com/watch?v=zIM-YuUQ3Ms>

Incentivar os alunos a trabalhar sobre o seu tema fora da escola (em casa, através de comunicação à distância).

Os alunos registarão as suas reflexões após cada fase do trabalho de desenvolvimento, usando TeamUp ou Audacity (com a publicação posterior no Blogger ou sítio web). Os alunos podem também publicar e partilhar reflexões audiovisuais e comentários sobre o seu progresso no projeto, desafios com que se deparam e os passos seguintes.

Os professores que trabalhem no projeto em conjunto podem conectar-se através das redes sociais que são úteis para o trabalho colaborativo e para a partilha e que ajudarão a desenvolver a sua literacia digital e utilização das ferramentas 2.0, as competências de comunicação e a resolução de problemas.

Reflexão

Cada grupo de alunos deve responder a cada uma das perguntas seguintes na língua estrangeira (usando TeamUp):

Que trabalho realizaram até agora?

Que pensaram sobre fazer e não fazer?

Alguma coisa correu mal?

Que é que correu bem?

Que planeiam fazer na próxima aula?

O professor tomará nota dos comentários de cada grupo em cada aula.

Passo 2 – (45 minutos)

Mapear - Cada grupo criará um Mapa Mental relacionado com o seu tema.

Com o apoio do professor, os grupos analisarão e organizarão as suas ideias e as informações obtidas, usando as ferramentas de mapeamento mental, como Popplet, FreeMind ou CMap. Devem identificar as relações, semelhanças e diferenças entre os exemplos e/ou os ficheiros multimédia durante a fase Explorar.

Colaboração - os alunos contribuirão para promover a colaboração através de ferramentas como Google Docs, TitanPad para texto e Google Hangout para áudio, trabalho de grupo e partilha e troca contínuas de informações. As ferramentas de trabalho colaborativo incluem wikis, blogues e outras e a colaboração é promovida através de atividades de aprendizagem como Mapear, Fazer e Mostrar.

Perguntar - os alunos contactam parceiros fora da escola (podem começar com outros professores para testar a relevância da abordagem), especialmente especialistas que identifiquem usando o Ambiente de Desenvolvimento de Cenários. Pode ser pedido aos especialistas que ajudem a analisar e a comentar os pontos fortes e fracos do artefacto criado pelos alunos.

Reflexão

Através do feedback sobre as atividades de Mapeamento e, se disponíveis, dos comentários de especialistas e/ou professores externos.

<p>Passo 3 – (30 minutos)</p>	<p>Fazer - enquanto criadores de conteúdos, os alunos devem estar conscientes das restrições sobre propriedade intelectual e ser encorajados a pesquisar no seu trabalho recursos não protegidos por direitos de autor, como a Creative Commons e outros. Com base nos resultados da sua pesquisa, nas ideias e reflexões que organizaram em mapas conceituais, os alunos começam a construir uma primeira versão do seu produto final. Devem começar por criar um esboço para debate com o seu grupo e, se possível, com alunos de outras escolas ou países, dando especial atenção à resolução dos desafios e problemas encontrados. É importante orientar cuidadosamente os alunos através das atividades de aprendizagem e do processo de conceção para que não se perca de vista o conteúdo curricular.</p> <p>Reflexão</p> <p>O professor dará feedback a todos os grupos sobre os seus produtos (sítios web, áudio, etc.).</p>
<p>Passo 4 – (30 minutos)</p>	<p>Mostrar - os alunos apresentam o seu trabalho, escolhendo ferramentas e recursos locais e adequados (ex: do sítio web ou da biblioteca da escola ou de locais fora da escola), os produtos do seu trabalho, artefactos e processos de conceção e apresentando informações sobre a aprendizagem realizada.</p> <p>Reflexão</p> <p>O professor dará feedback a todos os grupos sobre os seus produtos (sítios web, áudio, etc.).</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Como posso encontrar recursos para o meu trabalho de casa que possa partilhar na web?</p> <p>Está disponível um número significativo de recursos partilháveis em museus de ciência virtuais ou através da organização de recursos partilháveis através da organização Creative Commons em:</p> <p>http://search.creativecommons.org.</p> <p>Onde posso encontrar critérios para compreender melhor o que são conteúdos positivos na web?</p> <p>Os “Critérios de Conteúdos Positivos” são fatores essenciais a ter em conta quando se produz ou disponibiliza conteúdos e serviços em linha para crianças: grupo-alvo e adequação para a idade, atratividade, usabilidade, fiabilidade, segurança e questões de privacidade. O documento sobre os critérios está disponível em 13 línguas.</p> <p>http://www.positivecontent.eu/</p> <p>Quais são as regras básicas que devo seguir quando comunico através da Internet?</p> <p>A forma como comunicamos em linha tem impacto sobre a nossa vida digital e o seguinte sítio web é uma boa fonte de regras úteis a ter em conta:</p> <p>http://www.seguranet.pt/sites/default/files/planos_alertas_2010_2011.pdf</p>

Ligações

Recursos adicionais

Selecionados para adolescentes – Pensar antes de publicar

<http://www.cybersmart.gov.au/tagged/>

Privacidade

<http://www.dubestemmer.no/en/13-17-ar/privacy> (É necessário registo)

Episódio sobre uma publicação em linha

<http://goo.gl/XdS9pg> (The Telegraph)

Como proteger o computador

<http://goo.gl/0kft55>

Projeto Gutenberg

https://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal

Pesquisar recursos da Creative Commons

<http://search.creativecommons.org/>

Identificar pessoas e recursos através do Ambiente de Desenvolvimento de Cenários (<http://www.itec-sde.net/?locale=pt>) (não é necessário registo), ou através de fontes temáticas como os museus virtuais nacionais (<http://www.patrimoniocultural.pt/pt/>).

Atividade de curta duração	Análise de imagens
Autor	Maxime Drouet, França
Tema	Informação não é conhecimento
Competências	Comunicação em línguas estrangeiras / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grqau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	Uma série de duas aulas, cerca de 50 minutos cada
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender que as imagens não refletem a realidade. • Saber reconhecer quando é que uma imagem é falsa. • Reforçar as competências TIC. • Melhorar as competências em línguas estrangeiras.
Introdução	<p>Os nossos alunos veem e utilizam viagens no seu dia-a-dia: na televisão, nas revistas, na publicidade e na internet. Normalmente partem do princípio que essas imagens refletem a realidade.</p> <p>Esta atividade procura obrigar os alunos a assumir uma atitude crítica em relação às imagens. Esta aula pode ser facilmente utilizada num projeto eTwinning: nesse caso, as atividades seriam realizadas por equipas europeias em colaboração e não por grupos dentro da sala de aula.</p>
Ferramentas	<p>Estas ferramentas servirão para:</p> <p>Elaborar questionários: http://www.socrative.com (registo obrigatório)</p> <p>Criar um quadro e adicionar documentos: http://padlet.com</p> <p>Criar apresentações de diapositivos dinâmicas: http://www.prezi.com</p> <p>Encontrar imagens semelhantes: http://www.tineye.com e https://images.google.com/</p> <p>JPEGsnoop: Encontrar fotografias editadas (<i>freeware</i>)</p> <p>Gravar a voz e criar um mp3: http://vocaroo.com</p> <p>Escrever em colaboração: https://titanpad.com</p>
Processo	<p>Antes de começar - Avaliar os conhecimentos e as competências dos alunos em relação a imagens, criar um questionário em http://www.socrative.com/ (registo obrigatório). O professor guarda todas as respostas para a última aula. Estas são sugestões de perguntas que pode fazer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retrato de uma mulher: Trata-se de uma foto manipulada? • Imagem das notícias: Trata-se de uma foto manipulada? • Imagem de uma personalidade: O que parece que esta pessoa está a fazer? • Como é que se pode saber se as imagens que estamos a ver são reais ou foram manipuladas? • Era possível transformar uma imagem em 1950, por exemplo, antes de os computadores existirem?

Lição n.º 1

Transformar uma imagem? É tão fácil! (2 x 50 minutos)

Passo 1 – (50 minutos)

- Através do <http://padlet.com/> ou de uma ferramenta parecida, carregue para um mural *online* alguns documentos, como fotografias de um jornal online, publicidade online, ou a página de boas-vindas de um site. Estes documentos vão ajudá-lo a mostrar como é que as imagens podem ser manipuladas, transformadas e/ou distorcidas.

Exemplo de documentos:

- “[Al-Ahram newspaper defends doctored photo of Hosni Mubarak](http://goo.gl/culwNG)”, em *The Guardian*, 17 de setembro de 2010: <http://goo.gl/culwNG> (The Guardian)
- “Michelle Obama’s Oscars dress too revealing for Iranian media” em *the guardian.com*, 25 de fevereiro de 2013: <http://goo.gl/KYM0zi> (The Guardian)
- “Manipulating truth, losing credibility”, por Frank Van Riper, em *The Washington Post*: <http://goo.gl/0w5efl> (The Washington Post)
- “Demi Moore takes to Twitter to hit back at airbrushing claims” pelo *Daily Mail Reporter*, 20 de novembro de 2009: <http://goo.gl/R4mVgd> (The Daily Mail)
- “The 9 most unnecessary instances of celebrity photoshop”, por Lauren Duca, em *The Huffington Post*, 17 de outubro de 2013: <http://goo.gl/VaLoAw> (Especialmente a capa com a Beyoncé) (The Huffington Post)
- “The Lash Stand. Will new attitudes and regulatory oversight hit delete on some photo retouching in print ads?” por Jessica Seigel, em *Adweek.com*, 29 de maio de 2012: <http://goo.gl/1Kw60V> (Adweek)
- Anúncio do Dove “Evolution”, 2006: <http://goo.gl/e9uxhr>
- “The Matarese Countdown” pela Pixus retouch, 2009: <http://goo.gl/2yCQqn>

Poderá encontrar outras ideias nos seguintes *sites*:

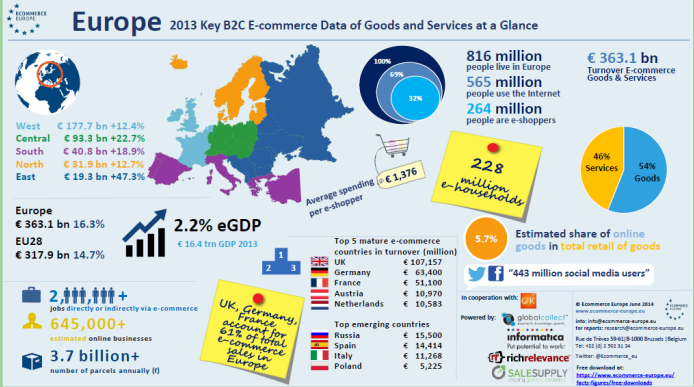
- <http://www.arretsurimages.net/dossier.php?id=204> (em francês)
- <http://www.fourandsix.com/photo-tampering-history/> (em inglês)

Atividade prática: pede-se aos alunos que preparem uma apresentação de diapositivos para darem uma aula imaginária a alunos do primeiro ciclo para mostrar porque é que não devem considerar todas as imagens como sendo “verdadeiras” ou “reais”. Podem usar o www.prezi.com (registo obrigatório) ou outro programa ou *site* na Internet que desejarem, mas a apresentação deve incluir:

- Dois exemplos de imagens manipuladas entre as imagens disponibilizadas no padlet.
- Uma explicação do que foi adulterado.
- Uma lista das razões por que acham que a imagem foi alterada e os objetivos por trás das alterações.
- Uma lista de problemas ou perigos que podem ocorrer com a alteração de imagens.

<p>Passo 2 – (50 minutos)</p>	<p>Apresentação dos resultados</p> <p>Cada grupo apresenta os seus diapositivos ao resto da turma para que o resto da turma comente e discuta. Os alunos devem falar em inglês ou noutra língua que estejam a aprender.</p> <p>Os alunos podem registar a autoavaliação da sua apresentação com a ajuda do http://vocaroo.com/. O que é que aprenderam? Que opinião têm agora acerca da alteração das imagens? Têm mais perguntas?</p> <p>Esclareça que a alteração de imagens não é novidade; utilize artigos como os seguintes, para exemplificar:</p> <p>“Ye olde photoshoppe: The first ever altered images” por Lee Moran, em dailymail.co.uk, 28 de fevereiro de 2012: http://goo.gl/2osiBw (Dailymail)</p> <p>O professor sugere formas de saber se uma imagem foi alterada ou não:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olhar com atenção para os pormenores da imagem e ampliar a imagem! • Utilizar um <i>site</i> como o http://www.tineye.com/ para descobrir onde é que a imagem é usada na internet, de onde vem, a data, quem aparece na imagem, etc. <p>O JPEGsnoop é um freeware que identifica fotografias editadas: http://goo.gl/bLwEVB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clique com o botão direito na imagem, selecione Propriedades e escolha o separador Detalhes para obter várias informações sobre a fotografia. Se o Photoshop estiver mencionado, o mais provável é que a imagem tenha sido alterada. <p>Trabalhos de casa: Verdadeira ou falsa?</p> <p>Atribua uma imagem a cada aluno: os alunos têm de determinar se é verdadeira ou falsa usando as indicações anteriores. Os alunos enviam a sua resposta por e-mail ao professor, explicando como é que chegaram a essa conclusão e acrescentando as informações que descobriram sobre essa imagem.</p> <p><i>Conselho: deve ser possível encontrar facilmente a imagem em questão na Internet, juntamente com informações sobre a mesma.</i></p>
<p>Lição n.º 2</p>	<p>Uma pequena alteração... um significado completamente diferente! (50 minutos)</p>
<p>Passo 1 – (5 minutos)</p>	<p>Antes de começar, faça o resumo de todos os registos da aula anterior e responda às perguntas pendentes.</p>
<p>Passo 2 – (20 minutos)</p>	<p>O mesmo... mas diferente!</p> <p>Escolha primeiro uma imagem sobre a qual irão trabalhar. Metade da turma recebe essa imagem com uma legenda criada pelo professor. O resto da turma recebe a mesma imagem, mas com uma legenda diferente.</p> <p>Os alunos devem descrever, individualmente, cada imagem (sem referir a legenda) e dizer o que acham dela, que emoções ela suscita. Devem gravar os seus comentários no http://vocaroo.com/ em inglês ou noutra língua que estejam a aprender.</p> <p>De seguida, metade da turma ouve as gravações da outra metade.</p>

<p>Passo 3 – (25 minutos)</p>	<p>Avaliação</p> <p>Lance um debate sobre a seguinte pergunta: como é que é possível ter opiniões tão díspares acerca da mesma imagem?</p> <p>Explique que a legenda pode suscitar interpretações diferentes. Esta é outra forma de enquadrar uma imagem de forma a alterar o seu significado.</p>
	<p>Concluindo, explique que, para escolhermos a imagem que precisamos e para termos a certeza do que vemos, é preciso identificar a fonte, a data e outras informações sobre a imagem.</p> <p>Trabalhos de casa: Podemos fazer com que uma imagem diga coisas muito diferentes</p> <p>Distribua uma imagem à turma. Organizados em grupos, os alunos devem criar uma legenda credível para a mesma. Podem atribuir um novo contexto à imagem, imaginar uma data, um lugar, etc. Podem fazer este trabalho em inglês ou noutra língua e publicá-lo no espaço de trabalho da escola. Com a ajuda do https://titanpad.com/, a turma deve trabalhar em conjunto para explicar como é que se pode interpretar a mesma imagem de maneiras diferentes e os problemas que isto pode causar.</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Os alunos respondem novamente ao questionário a que responderam durante a apresentação do http://www.socrative.com (registo obrigatório). Podem usar as ferramentas que aprenderam a usar na sala de aula, nesta e noutras aulas. Comparam resultados e falam sobre o que descobriram. Em que parte da lição precisam de trabalhar mais?</p>

Atividade de curta duração	Vamos às compras!																		
Autor	Jesús Melgar Tito, Espanha																		
Tema	Participar na Internet																		
Competências	Competências de matemática e competências básicas em ciências e tecnologia / Comunicação na língua materna / Competência digital																		
Grau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Dificil																		
Grupo Etário	13-15 anos																		
Duração	Séries de duas aulas																		
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Fornecer aos alunos informações sobre o comércio eletrônico. • Incentivar os alunos a refletir sobre as vantagens e as desvantagens das compras <i>online</i>. • Comparar o comércio online com o comércio tradicional. 																		
Introdução	Como acham que seria o primeiro comprador online? Alguém com muitas competências técnicas? Alguém com formação em informática? Ficariam surpreendidos: apresento-vos a Jane Snowball que, em maio de 1984, usou a televisão para efetuar a primeira compra <i>online</i> . Encomendou apenas manteiga, cereais e ovos de um supermercado próximo.																		
Ferramentas	Computadores com acesso à internet, Projetor, Flipchart.																		
Processo																			
Aula 1	O perfil																		
Passo 1 – (5 minutos)	<p>Procurar informações sobre o perfil dos compradores online dos dias de hoje (idade, sexo, gostos, etc.). A Sra. Snowball corresponde a este perfil? O comércio eletrônico em números</p>  <p>Europe 2013 Key B2C E-commerce Data of Goods and Services at a Glance</p> <ul style="list-style-type: none"> Europe: € 363.1 bn 16.3% EU28: € 317.9 bn 14.7% 2.2% eGDP (€ 16.4 trn GDP 2013) 816 million people live in Europe 565 million people use the Internet 264 million people are e-shoppers € 363.1 bn Turnover E-commerce Goods & Services 228 million e-households Average spending per e-shopper: € 1,376 46% Services, 54% Goods 5.7% Estimated share of online goods in total retail of goods 443 million social media users Top 5 mature e-commerce countries in turnover (million): <table border="1"> <tr><td>UK</td><td>€ 107,157</td></tr> <tr><td>Germany</td><td>€ 63,400</td></tr> <tr><td>France</td><td>€ 51,100</td></tr> <tr><td>Austria</td><td>€ 10,970</td></tr> <tr><td>Netherlands</td><td>€ 10,583</td></tr> </table> Top emerging countries: <table border="1"> <tr><td>Russia</td><td>€ 15,500</td></tr> <tr><td>Spain</td><td>€ 14,414</td></tr> <tr><td>Italy</td><td>€ 11,268</td></tr> <tr><td>Poland</td><td>€ 5,225</td></tr> </table> 645,000+ e-commerce online businesses 3.7 billion+ number of parcels annually (f) UK, Germany, France: 6.1% of total e-commerce sales in Europe 	UK	€ 107,157	Germany	€ 63,400	France	€ 51,100	Austria	€ 10,970	Netherlands	€ 10,583	Russia	€ 15,500	Spain	€ 14,414	Italy	€ 11,268	Poland	€ 5,225
UK	€ 107,157																		
Germany	€ 63,400																		
France	€ 51,100																		
Austria	€ 10,970																		
Netherlands	€ 10,583																		
Russia	€ 15,500																		
Spain	€ 14,414																		
Italy	€ 11,268																		
Poland	€ 5,225																		
	<p>Fonte: Ecommerce Europe http://www.ecommerce-europe.eu/home</p>																		

Passo 2 – (20 minutos)

(Trabalho de grupo) Analisar as informações no infográfico anterior.

Analisar o número de compradores *online* europeus. Qual a percentagem de habitantes que compra *online*? Será semelhante ao que acontece com os teus amigos ou familiares?

Peça aos alunos que recolham informação junto dos colegas e respondam às perguntas seguintes:

- Calcula a percentagem de compradores online na sala de aula.
- Observa os dados sobre a média de gastos de cada comprador. A média da tua aula é semelhante?

Existe uma grande diferença entre a Europa ocidental e outras zonas da Europa. E qual será a explicação para isto?

Passo 3 – (20 minutos)

Nem sempre foi assim. Procura informações e cria um gráfico com o número de habitantes, o número de pessoas que usa a internet e a percentagem de compradores *online* nos últimos 5 anos. O aumento no número de compradores foi proporcional em cada ano? Traça uma previsão do que poderá acontecer nos próximos cinco anos.

Na imagem existem alguns dados relativos ao número de trabalhadores relacionados com o comércio eletrónico. Qual é a tua opinião sobre o assunto? O aumento na utilização do comércio online tem algum impacto nas lojas do comércio tradicional?

Aula 2

Comércio tradicional vs na internet

Passo 1 – (10 minutos)

Compara o comércio *online* com o comércio tradicional.

Já alguma vez compraste algum produto *online*? Porque é que fizeste uma compra *online* em vez de te dirigires a uma loja tradicional na sua localidade? No que diz respeito aos direitos, temos os mesmos direitos quando compramos na Internet e quando compramos numa loja tradicional? Pensa numa loja que esteja perto de tua casa. Como poderiam vender os seus bens *online*?

Passo 2 – (10 minutos)

Preenche o quadro seguinte com os prós e os contras das compras *online*.

Prós	Contras
1. Comprar um produto típico de outro local.	1. Não sei se as roupas me assentariam bem.

O que compramos?

Entre várias coisas estranhas vendidas e compradas através da Internet podemos, podemos constatar que alguém pagou 28.000 dólares americanos por uma sanduíche com a cara da Virgem Maria e 14.000 dólares americanos por uma pastilha elástica usada que pertenceu à Britney Spears. Num outro caso, mais de 24.000 pessoas licitaram para verem a sua publicidade exibida permanentemente no corpo de uma mulher; por fim, a goldenpalace. com pagou 37.375 dólares americanos para que o seu logo fosse tatuado na testa da Kari Smith.

<p>Passo 3 – (10 minutos)</p>	<p>Alguma vez tentaste vender um jogo de vídeo antigo que já não usas? Qualquer pessoa pode vender <i>online</i> ou achas que tem de ser uma empresa a fazer isso? Qual consideras ser o produto que melhor se vende na Internet?</p> <p>Conversa com os teus colegas sobre o assunto: qualquer coisa pode ser vendida <i>online</i> ou há limites? Nesse caso, quais são os limites e quem deverá decidir sobre eles?</p>
<p>Passo 4 – (10 minutos)</p>	<p>Existem formas de pagamento diferentes quando compramos <i>online</i>, desde o pagamento no ato de entrega ao cartão de crédito ou à transferência bancária. Procura informação sobre os portais de pagamento (Paypal, Google Wallet, etc). O que são e quais as suas vantagens?</p> <p>Para além destes métodos, existem ainda várias <i>apps</i> para <i>tablets</i> e <i>smartphones</i> que permitem compras <i>online</i> seguras. Pesquisa algumas destas <i>apps</i>. Seria possível haver um mundo sem dinheiro?</p>
<p>Passo 5 – (5 minutos)</p>	<p>Imagina que um dos teus amigos está a fazer compras <i>online</i> e está a comprar tudo e mais alguma coisa, incluindo <i>apps</i>, músicas descarregadas e programas de software. Com base nas aulas anteriores, o que poderás partilhar com um colega sobre as compras <i>online</i>? Porque é que é importante dizer a esse amigo para pensar antes de comprar? Ou, melhor ainda, porque é que deves dizer ao teu amigo para perguntar primeiro aos pais antes de comprar seja o que for?</p>

Atividade de curta duração	Aprender matemática
Autor	Irina Vasilescu, Roménia
Tema	Participar na Internet
Competências	Competências de matemática e competências básicas em ciências e tecnologia / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-14 anos
Duração	40 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar as várias formas em que a matemática pode ser útil na internet. • Incentivar os alunos a trabalharem de forma colaborativa. • Permitir aos alunos descobrirem as vantagens e desvantagens de usar a internet para atividades de matemática. • Demonstrar como podem ser criadas palavras-passe fortes usando a matemática.
Introdução	<p>Para professores: A aula irá centrar-se na utilização da Internet de forma responsável nas aulas de matemática, trabalhos de projeto e trabalhos de casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irá abordar várias ferramentas que podem ser usadas em matemática: <ul style="list-style-type: none"> » Como construir uma palavra-passe forte, a utilização de jogos e blogues/wikis na aprendizagem da matemática, » A utilização dos grupos de facebook para colaboração - sublinhando as vantagens e os riscos. • Será pedido aos alunos que interpretem dados e criem um gráfico, comparem ferramentas, resolvam exercícios de probabilidades simples e/ou de gráficos de função, criem uma sondagem e a interpretem em termos estatísticos – desta forma serão desenvolvidas competências matemáticas e de raciocínio lógico e competências de resolução de problemas, ao mesmo tempo que aprendem a usar a internet de forma segura. <p>Para alunos: As atividades de matemática podem ser muito mais divertidas se efetuadas de forma colaborativa e a internet fornece uma série de boas ferramentas. Mas, de forma a podermos trabalhar em conjunto, necessitamos de encontrar formas de colaborar e comunicar de forma segura e eficaz. Nesta aula, iremos abordar algumas formas de o fazer.</p>
Ferramentas	Computadores com acesso à internet, Projetor, Flipchart
Processo	
Atividade de aquecimento dos alunos - (2 minutos)	Observa o gráfico em http://goo.gl/bcVT8r . Calcula quantas pessoas usam a internet nos dias de hoje.

Passo 1 – (5 minutos)

Ferramentas web para atividades de matemática

Perguntas para os alunos:

1. Na tua opinião, quais das seguintes ferramentas poderão ser mais úteis para as atividades de matemática (sim/não)?

- Blogs
- Wikis
- Jogos
- Twitter
- E-mail
- Facebook
- Chat ou *apps* semelhantes
- Motores de pesquisa
- Google Drive

2. És capaz de enumerar algumas vantagens em usar estas ferramentas para atividades de matemática comparativamente com a interação cara-a-cara? Por exemplo, um aluno tímido pode considerar ser mais fácil expressar as suas opiniões através da internet do que na sala de aula.

3. Quais das seguintes características podem ser vantagens (V)/desvantagens (D) de usar a internet em aulas e atividades de matemática?

- Acesso imediato à informação
- Comunicação à distância
- Receber vírus/spam
- Perfis de utilizadores falsos
- Grande quantidade de recursos educativos
- Comunicação mais fácil com o professor
- Publicidade
- Ferramentas de tradução *online*
- Passar muito tempo num espaço fechado
- Gestão do próprio tempo
- Mais visibilidade
- Compreensão da mensagem/conteúdo

4. Contabiliza cada categoria e calcula a proporção de V/D. É superior ou inferior a 1? Como interpretas esse resultado?

Passo 2 – (5 minutos)

Criar uma palavra-passe forte

Muitas das ferramentas *online* requerem registo. Criar palavras-passe é algo que fazemos com muita frequência. Estaremos a dar-lhe a devida importância?

Uma palavra-passe forte deve:

- Ter no mínimo 8 caracteres.
- Não incluir o seu nome verdadeiro.
- Não conter uma palavra completa.
- Ser bastante diferente das suas outras palavras-passe.
- Incluir no mínimo uma letra maiúscula, uma minúscula, um número e um símbolo.

Exemplo: pega numa palavra e substitui algumas letras por dígitos ou sinais, como por exemplo “p1n@pp!E” (de “pineapple”).

Verifica em <https://howsecureismypassword.net/> a força da palavra-passe que criaste. Alerta os alunos para não testarem as suas palavras-passe verdadeiras, dadas as limitações das ferramentas de verificação (possibilidade de pirataria, algoritmos de acesso não transparentes, etc.)

Perguntas:

1. Quantas palavras-passe diferentes consegues criar com os mesmos 8 caracteres?
2. Se dois alunos usarem os mesmos 8 caracteres, qual é a probabilidade de terem a mesma palavra-passe?

Peça aos alunos para observarem este infográfico (<http://goo.gl/fgbIHH>) sobre a criação de uma nova palavra-passe e refletirem sobre as dicas que são novas para eles. Podem usar ainda o mecanismo de conhecimento computacional de matemática Wolfram Alpha (www.wolframalpha.com/) para criar palavras-passe fortes, tal como explicado neste artigo (<http://goo.gl/Ak08cK>).

Passo 3 - (8 minutos)

Os jogos na Internet e a matemática

Fale sobre os principais benefícios que os jogos (especificamente jogos de lógica e estratégia, como o Minecraft) podem trazer aos alunos de matemática. Sugestões:

- Os utilizadores desenvolvem competências de raciocínio e de resolução de problemas, estratégia e reações;
- Têm uma visão clara de progresso;
- Apreendem a arriscar, a envolverem-se mais, etc.

Aborde também os riscos dos jogos na Internet: natureza viciante, agressividade, falsas identidades, má linguagem, publicidade, *cyberbullying*, má utilização do tempo, viver numa realidade diferente, problemas de visão, etc.

Perguntas para os alunos:

1. Observa o infográfico <http://goo.gl/gPnjuQ> sobre ludificação na aprendizagem digital e cria um gráfico de barras com base neste parágrafo: “Os alunos lembram-se apenas de 10% do que leem e 20% do que ouvem. Se houver imagens a acompanhar uma apresentação oral, o valor aumenta para 30% e, se observarem alguém a realizar uma ação ao mesmo tempo que a explica, aumenta para 50%. Contudo, “se forem eles próprios a efetuar a tarefa, mesmo que seja apenas uma simulação”, os alunos conseguem lembrar-se de 90%.”
2. Consideras que os jogos online com vários jogadores (jogos MMO ou MO) acarretam igualmente riscos? Se sim, dá alguns exemplos.
3. Qual foi a tua pior experiência devido a comportamentos inseguros em jogos *online*? O que poderias ter feito para a evitar?
4. Se um jogador online te pedisse para se encontrarem na vida real ou te pedisse informações pessoais, o que farias?

Passo 4 - (10 minutos)

Blogues/wikis em matemática

Peça aos alunos para classificarem as seguintes utilizações de um blogue em atividades de matemática, de 1 (inútil) a 10 (a mais útil):

- Explicação/glossário de conceitos
- Publicar apontamentos da aula
- Integrar PowerPoints e outros recursos da turma
- Anúncios
- Prática de problemas
- Trabalho conjunto/de projeto com colegas de turma ou com outras escolas
- Estudos de caso
- Matemática do mundo real
- “Problema da semana”
- Revisão

Algumas regras para a utilização de blogues:

1. Nunca publicar dados pessoais e fotos no próprio blogue, nem mesmo no próprio perfil.
2. Nunca esquecer as regras dos direitos de autor.
3. Recordar que as publicações são públicas, visíveis para os professores e pais e podem ser publicadas novamente por outras pessoas.
4. Escolher definições de comentários que necessitem de autorização antes de serem publicadas novamente.
5. Pensar antes de publicar, seja no próprio blogue ou ao fazer um simples comentário!
6. Saber como denunciar e bloquear utilizadores não desejados.
7. Nunca partilhar os dados de referência.
8. Ao convidar mais participantes para o próprio blogue, saber atribuir-lhes os direitos adequados à sua função.
9. Ser tão educado como na aula sempre que for preciso fornecer informações. Fazer com que as informações sejam úteis e justas.
10. Se estiver algo no ecrã que não deveria lá estar, alertar de imediato o professor ou os pais.

Atividade: Coloque os alunos a trabalhar em pares para elaborarem mais regras e escreva-as no flipchart. Depois escolha as 10 regras mais úteis e crie o “Decálogo do Blogger”.

Passo 5 – (10 minutos)

Facebook e atividades de matemática

Atividade: Vamos assumir que, de acordo com as estatísticas, a distribuição de idades dos utilizadores do Facebook é a seguinte. Crie um gráfico circular para ilustrar.

Faixa	Percentagem
13-17	14.8%
18-24	32.3%
25-34	26.6%
35-44	13.2%
44-54	7.2%
55-64	3.5%
64+	2.4%

Perguntas para os alunos:

1. Com que frequência verificas o feed de notícias do Facebook?
2. Para que usas a tua conta de Facebook? Sugestões: chat, publicar fotos, manter contacto com os meus amigos, publicar sobre eventos importantes da minha vida, carregar fotos, jogar jogos, etc.
3. Enumera 5 informações sobre ti que não deveriam estar publicadas no teu perfil.
4. Alguma vez utilizaste o Facebook para atividades escolares?
5. Consideras que poderá ser utilizado para esse fim? Como?
6. Escolhe as três melhores formas para usar o Facebook nas atividades de matemática, a partir da lista abaixo:
 - Um grupo da turma para partilhar informações e atribuir tarefas
 - Agendar eventos
 - Trabalhar em grupos
 - Publicar apontamentos para alunos que tenham faltado à aula
 - Partilhar recursos multimédia
 - Integrar alunos mais tímidos
 - Lembretes, anúncios, prazos a cumprir
 - Usar apps educativas
 - Ajudar os alunos a comunicarem melhor
 - Colaborar com outras escolas
 - Efetuar sondagens

Conheces algumas páginas de Facebook relacionadas com a matemática?

Coloque os alunos em grupos de quatro para criarem cinco Netiquetas e regras de segurança para um grupo de matemática no Facebook. Poderão encontrar exemplos na página <http://goo.gl/JHqYiA> (verificar as diretrizes locais para as redes sociais nas escolas). Peça-lhes para evitarem o copiar-colar. Poderão ainda fazer uma pesquisa rápida ao *site* da escola a fim de determinarem se a escola possui ou não políticas de utilização e de redes sociais aceitáveis.

Opções de continuidade

Continuação 1: Cria um Formulário Google para os colegas de turma sobre uma das ferramentas de internet mencionadas nesta aula, as suas melhores aplicações à matemática, os seus benefícios e riscos, etc. Envia o Formulário Google para os teus colegas e pede-lhes para responderem. Depois, partilha os dados recolhidos e cria uma interpretação estatística.

Continuação 2: Joga o jogo Big Brain <http://vsav.webeducation.info/> (possível registo).

Ligações

http://stats.areppim.com/stats/stats_internetxfcstx2010.htm

<http://bit.ly/1CtKGQW>

<http://bit.ly/1xaFig0>

<http://www.wolframalpha.com/>

<http://bit.ly/1wBuxFO>

<http://elearninginfographics.com/gamification-in-elearning-infographic/>

<http://www.edudemic.com/school-social-media-policy/>

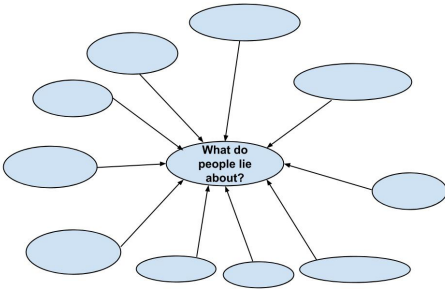
<http://vsav.webeducation.info> (possível registo)

Atividade de curta duração	Adotar um comportamento apropriado
Autor	Drew Buddie, Reino Unido
Tema	Os meus direitos e responsabilidades e participação na web
Competências	Aprender a aprender / Competências sociais e cívicas / Comunicação na língua materna / Competência digital / Pensamento crítico
Grau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	45 - 60 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Analisar os conceitos de direitos humanos, liberdade de expressão, censura e autocensura. • Levar os alunos a refletir sobre a sua própria atividade em linha. • Praticar técnicas de entrevista.
Introdução	Tendo a World Wide Web aberto a oportunidade para publicarmos conteúdos junto de uma audiência global, devemos aprender qual a importância da autocensura e compará-la com a censura mais generalizada.
Ferramentas	Internet, Glogster.com, dispositivo de gravação e software de edição áudio.
Processo	
Passo 1 – (10 minutos)	<p>Debate com a turma. O que significa o termo censura – são capazes de pensar em tipos de coisas que vos são censuradas no vosso dia-a-dia?</p> <p>Juntamente com os alunos, escreva uma lista com as razões por que essas coisas são censuradas. O país em que vivem tem alguma influência em termos das coisas que são censuradas?</p> <p>Pedir aos alunos que consultem a Carta dos Direitos Fundamentais da UE e identifiquem artigos que se relacionem com a censura. Discutir as suas respostas com a turma ou em grupo.</p>
Passo 2 – (10 minutos)	<p>Desencadear um debate entre os alunos nos seguintes termos:</p> <p>Tendo analisado a censura a uma escala mais ampla, examinemos agora a autocensura. Qual a diferença entre estes dois termos?</p> <p>Que razão pode levar uma pessoa a autocensurar-se?</p> <p>Que tipos de coisas justificam a autocensura?</p> <p>O tipo de audiência faz alguma diferença?</p> <p>Se estiverem a escrever conteúdos que vão aparecer na World Wide Web, or que razão tem importância que a vossa audiência sejam os vossos amigos?</p> <p>E que acontece quando a vossa audiência são pessoas desconhecidas?</p> <p>Imprimir a Secção 1.3 da publicação Web We Want. Pedir aos alunos que completem as atividades nesta secção a caneta vermelha.</p>

Passo 3 – (10 minutos)	Convidar os alunos a discutir com um colega os resultados das respostas que deram. Os resultados são diferentes? Se são, tomar nota de aspetos novos na sua ficha a caneta azul.
Passo 4 – (15 minutos)	Em pares, usar um dispositivo de gravação (se estiver disponível ou se os alunos puderem usar a função de gravação nos seus Smartphones), pedir aos alunos que gravem uma breve entrevista com um colega por si escolhido para explicar UMA das histórias que leram relativas à má utilização do Twitter.
Passo 5 – (15 minutos)	Os alunos passam as suas entrevistas uns aos outros.
Siga as opções	Consultar as condições de utilização de qualquer sítio web utilizado. Qual é a finalidade das condições de utilização? Que significa propriedade intelectual?
Ligações	De notar que todas as Aplicações Web usadas nesta atividade são aplicações gratuitas e não requerem que o utilizador se registe no sítio para usá-las.

Atividade de curta duração	A minha (verdadeira) identidade
Autor	Martina Kupilíková, República Checa
Tema	Molda a tua identidade
Competências	Espírito de iniciativa e de empreendedorismo / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	Três aulas, 40 minutos cada
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Conduzir os alunos a refletir sobre a sua identidade. • Lembrar aos alunos que devem criar identidades fiéis. • Comparar as identidades <i>online</i> com as verdadeiras.
Introdução	<p>Comece por colocar as seguintes questões chave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidade... O que é? É importante para nós? • Identidade verdadeira vs. identidade <i>online</i>. São a mesma coisa? • Costumas mentir quando estás <i>online</i>? • Sobre o que mentes? • As minhas características e o meu perfil. • Quem sou eu (<i>online</i>)? • Quem sou eu (<i>offline</i>)? • E quem quero ser? • Características - verdadeiro ou falso.
Ferramentas	Sala de informática ou sala de aula com computadores.
Aula 1	Identidade - O que é? É importante para nós?
Passo 1 – (15 minutos)	<p>Os alunos trabalham em pequenos grupos, cada grupo cria a sua própria nuvem de palavras através de www.wordle.net, http://www.tagcrowd.com, http://www.worditout.com/ e http://www.wordfoto.com/.</p> <p>Inicie o debate perguntando aos alunos: Que palavras vos vêm à cabeça quando ouvem o termo “identidade”?</p> <p>Os grupos preparam uma pequena apresentação oral para mostrar como optaram por resolver a questão. Estas apresentações visam iniciar um debate entre alunos sobre as diferentes possibilidades. É importante que os alunos possam reproduzir as suas ideias em frente à turma e que possam discutir as suas soluções. Os alunos falam sobre as palavras nas suas nuvens de ideias. Depois debatem o porquê de haver outras palavras que deveriam estar na nuvem. Que palavras estão a faltar e deveriam estar presentes?</p> <p>A nossa identidade é importante para nós? Porquê? Porque não?</p>

Passo 2 – (15 minutos)	Os alunos estão divididos em dois grupos. Ambos os grupos têm uma tarefa semelhante. O primeiro grupo irá preparar as suas ideias sobre o porquê da importância da nossa identidade e porque deve ser estável. O segundo grupo irá opor-se a esta perspectiva. Irão abordar igualmente a identidade, mas as suas perguntas são: Porque que é que é bom mudarmos a nossa identidade? Em que situações é bom mudarmos a nossa identidade? Conseguimos sempre distinguir uma identidade verdadeira de uma falsa? Porquê? E em que situações? Depois, ambos os grupos irão discutir as suas ideias.
Passo 3 – (10 minutos)	Os alunos realizam uma tarefa relacionada com a sua identidade. A identidade é determinada por uma longa lista de características. Aos alunos é pedido que enumerem alguns dos aspetos que dão forma à sua identidade na vida real. Terão de pensar sobre as suas características distintivas, os seus interesses, as suas aspirações, etc.
Aula 2 Identidade verdadeira vs. identidade <i>online</i>. São a mesma coisa?	
Passo 1 – (20 minutos)	Os alunos desenvolvem a sua identidade <i>online</i> quando estão ativos na Internet. As suas identidades são moldadas por vários aspetos diferentes. Peça aos alunos para sugerir alguns destes aspetos (fotos, <i>nickname</i> , estado, etc). Contudo, as informações que as pessoas podem encontrar na Internet podem transmitir uma imagem errada a seu respeito. Isto pode dever-se à sua foto de perfil, ao estado, às opiniões, etc. Isto acontece mesmo? As primeiras impressões contam? Porquê? Porque não?
Passo 2 – (20 minutos)	Os alunos são divididos em pequenos grupos e a cada grupo é fornecida uma imagem que mostra vários tipos de pessoas diferentes: <ol style="list-style-type: none"> 1. Um homem de fato e gravata 2. Uma rapariga de vestido, com mochila às costas e livros nas mãos 3. Um rapaz de óculos e boné 4. Um homem com rastas Aos alunos é pedido que façam corresponder a imagem da pessoas com o(s) perfil(s) correspondentes (i.e. atribuir características à pessoa) e que depois elaborem uma pequena descrição sobre a pessoa que lhes foi atribuída para ser apresentada oralmente. <ol style="list-style-type: none"> a. responsável b. inteligente c. disponível d. decente e. simpático f. modesto g. consciencioso h. confidente i. trabalhador j. sério Discussão: As primeiras impressões estão corretas? Qual a impressão que estas imagens transmitem? Os detalhes são importantes?

Aula 3	Quando a verdade e a mentira se encontram...
<p>Passo 1 – (15 minutos)</p>	<p>Os alunos podem trabalhar individualmente ou em grupos. O que é uma “identidade enganosa”? Onde está a linha que separa a moldagem consciente da minha identidade e uma identidade enganosa?</p> <p>Peça aos alunos para escreverem as suas ideias no documento Google. Perguntas chave: Mentimos quando estamos online? Sobre o que mentem as pessoas?</p> <p>http://goo.gl/p9tBGV</p> 
<p>Passo 2 – (15 minutos)</p>	<p>A verdade ou a não verdade</p> <p>Os alunos podem trabalhar individualmente para criarem o seu próprio avatar em http://www.voki.com/create.php, uma ferramenta de aprendizagem gratuita para criar personagens falantes personalizadas. É mais eficaz envolver os alunos com aulas interativas, apresentando a tecnologia de forma divertida para aumentar as suas competências linguísticas e fornecer projetos de trabalho em casa interessantes.</p> <p>Os alunos criam um avatar para eles próprios. Podem criar avatares mentirosos, que dizem a verdade ou que fazem um pouco das duas. Defina uma pergunta para os outros alunos: Qual dos avatares é mentiroso?</p>
<p>Passo 3 – (10 minutos)</p>	<p>As minhas características e o meu perfil</p> <p>Os alunos criam o seu próprio perfil. Escrevem as respostas para as perguntas seguintes, assinalando a cores diferentes as respostas que podem dizer a todos, apenas aos amigos ou apenas aos pais (a todos = verde, amigos = amarelo, pais = vermelho).</p> <p>Como te chamas? Que idade tens? Onde vives? Que escola frequentas? Quem é o teu melhor amigo? Quais são os teus passatempos? Qual o teu número de telefone? Qual o teu endereço de e-mail? Qual é o teu sonho?</p> <p>Pergunta chave: Sou capaz de esconder algo importante sobre a minha identidade dos meus pais ou amigos?</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Reflexão</p> <p>Vá para a ficha 4.1. “Onde está a verdade?”</p>

Atividade de curta duração	Possuímos uma identidade múltipla?
Autor	Adam Stępiński, Polónia
Tema	Molda a tua identidade
Competências	Espírito de iniciativa e de empreendedorismo / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	2 aulas de 45-60 minutos
Objetivos desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Ajudar os alunos a compreender que a identidade pessoal e a entidade digital são questões complexas que têm inúmeras implicações para a vida pessoal e profissional. • Desenvolver a perspetiva global dos alunos e um entendimento das interações entre indivíduos e comunidades mais alargadas, tanto no mundo real como em linha. • Desenvolver as competências de liderança dos alunos (capacidade de estimular e ações de colaboração direta). • Cultivar os valores do comportamento ético, da responsabilidade, da empatia e do respeito pelos outros. • Desenvolver as competências cognitivas superiores dos alunos de criatividade, pensamento crítico, capacidade de análise e raciocínio e aprendizagem autónomos.
Introdução	<p>Os professores têm de se familiarizar com duas ferramentas em linha antes de implementarem estas aulas (ver ferramentas abaixo).</p> <p>Os professores têm igualmente de introduzir estas ferramentas aos alunos, preparando duas perguntas para gerar ideias, dando aos alunos as ligações para as tarefas e apresentando algumas ideias em conjunto. Para a tarefa AnswerGarden, os professores podem começar com a pergunta “Com que associam...?” Que palavras lhes traz à mente? E para a tarefa Tricider - “Quais são as vantagens e desvantagens de ...?”.</p>
Ferramentas	<ul style="list-style-type: none"> • AnswerGarden (Introdução ao AnswerGarden http://answergarden.ch/about-AnswerGarden/ e um breve tutorial http://goo.gl/n5wy8f). • Tricider (Video de introdução ao Tricider http://youtu.be/dvLuwL9Quzw e um breve tutorial http://goo.gl/gy0K0G).
Processo	

Aula 1

Identidade - O que é? É importante para nós?

Passo 1 – (5 minutos)

Esta tarefa é uma atividade de debate de ideias conduzida em <http://answergarden.ch>.

Nesta tarefa os alunos respondem à seguinte pergunta: Que palavras lhes ocorrem quando ouvem o termo “identidade”? Esta tarefa pode ser atribuída como trabalho de casa ou como uma atividade de 2-3 minutos com os computadores ou os tablets. Quanto mais frequentemente uma determinada palavra aparece nas respostas dos alunos, maior se torna no AnswerGarden.

Deixar os alunos comentar os resultados finais. Os professores podem acrescentar (se não surgirem nas respostas dos alunos) os seguintes tipos de identidade: étnica, religiosa, linguística, nacional, regional, de género, de classe social, sexual, geracional.

Passo 2 – (20 minutos)

Dividir os alunos em quatro grupos e dar a cada um uma imagem que represente a sua personagem (um agricultor romano, um filósofo medieval, um adolescente contemporâneo de uma tribo africana, um adolescente contemporâneo europeu/americano).



Fonte: Unknown - "Relief in the city of Trier"

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harvester.jpg> (Public Domain)



Fonte: "Saint Thomas Aquinas" by Carlo Crivelli, 15th Century

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:St-thomas-aquinas.jpg> (Public Domain)



Fonte: "Fulani woman from Niger" by Steve Evans, licensed under CC BY 2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fulani_Woman_from_Niger.jpg



Fonte: "The line for the launch of the iPad 2 at Crabtree Valley Mall in Raleigh, NC" by Mike P., licensed under CC BY 2.0

(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:IPad_2_launch_queue_Raleigh_North_Carolina.jpg

Os grupos têm de apresentar uma breve descrição da identidade do seu herói. Incentivar os alunos a pensar nos fatores que debateram na Tarefa 1. Pedir aos alunos que imaginem que são a pessoa representada na imagem. Em seguida, os líderes dos grupos fazem a apresentação do seu grupo (pedir-lhes que comecem com "O meu nome é...").

Para sumarizar esta tarefa, conduzir uma breve discussão sobre as semelhanças/diferenças dos personagens apresentados e sobre quaisquer outras observações.

Passo 3 – (10 minutos)

Perguntar aos alunos se concordam com a definição de "identidade" apresentada na primeira página do Capítulo 4 da Web We Want.

É semelhante às suas ideias das Tarefas 1 e 2?

Pedir em seguida aos alunos que executem as tarefas nesta página.

Recomendar-lhes que prestem especial atenção à atividade dedicada ao desenvolvimento da sua identidade digital.

Analisar as respostas dos alunos a nível da turma inteira e deixá-los comentar e apresentar ideias adicionais.

Passo 4 – (5 minutos)

Dar aos alunos trabalho de casa em www.tricider.com e pedir-lhes que respondam à seguinte pergunta: "Como podemos moldar a nossa identidade digital?"

Que passos / ações nos podem ajudar no nosso futuro profissional e vida privada? Quais poderão ser as desvantagens?"

Dar-lhes uma semana para trazerem ideias. Pedir-lhes que comentem as propostas dos colegas e votem nas que são, para eles, as melhores ideias.

Aula 2

Passo 1 – (5 minutos)

Discutir com os alunos os resultados do trabalho de casa com o apoio da ferramenta Tricider. Inicialmente, tentar comentar os argumentos positivos.

Passar então aos argumentos negativos.

Resumir a discussão, explicando que todos estes aspetos influenciam a nossa reputação digital e, assim que fazemos alguma coisa em linha (por exemplo, publicar uma foto, comentar um blogue, participar numa votação), esta permanecerá por muito tempo e outros utilizadores da Internet formarão a sua opinião sobre nós com base nela).

<p>Passo 2 – (7 minutos)</p>	<p>Perguntar aos alunos se concordam com a opinião de Daniel Solove apresentada no topo da página 30 da brochura Web We Want.</p> <p>Com a turma inteira, ler em voz alta o texto sobre a reputação digital e obter comentários/ideias adicionais.</p> <p>Pedir aos alunos que olhem para as três fotografias de adolescentes e que trabalhem em pares para anotar as impressões transmitidas por estas imagens.</p> <p>A nível da turma, comparar as ideias dos alunos.</p>
<p>Passo 3 – (5 minutos)</p>	<p>Pedir aos alunos que leiam as duas opiniões apresentadas no fundo da página 30 da Web We Want e que pensem em algumas ideias para a última pergunta: “Existem outras situações em que o teu perfil em linha possa ser usado de forma positiva?”</p> <p>É evidente que algumas das respostas estarão relacionadas com o espírito de iniciativa e o espírito empresarial como fatores que desempenham um papel importante no desenvolvimento da nossa identidade digital.</p>
<p>Passo 4 – (20 minutos)</p>	<p>Introduzir esta tarefa, explicando que identidade é um termo muito lato. Não só inclui grandes questões (como a língua, o género, a nacionalidade, etc.) mas também as nossas opiniões e atitudes para com tópicos problemáticos.</p> <p>Dividir os alunos em cinco grupos e distribuir a cada equipa uma folha de papel com uma das seguintes perguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. É fácil passar das ideias à ação? Porquê? Porque não? 2. Achas que os adolescentes contemporâneos são criativos e inovadores? Porquê? Porque não? 3. Achas que os adolescentes estão preparados para correr riscos quando implementam os seus projetos/iniciativas? Porquê? Porque não? 4. Achas que seria difícil para os jovens planearem e gerirem os seus projetos/iniciativas? Porquê? Porque não? 5. Achas que quando realizamos os nossos projetos/iniciativas devemos ter em atenção valores éticos? Porquê? Porque não? <p>Pedir aos alunos que dividam a folha em duas colunas com os títulos SIM e NÃO. Pedir-lhes em seguida que pensem em ideias para justificar a sua opção e que as anotem na coluna correspondente. Pedir aos alunos que contem quantos votaram SIM e quantos votaram NÃO.</p> <p>Em seguida, cada grupo apresenta as suas opiniões. Quando terminarem, perguntar aos restantes alunos se querem acrescentar argumentos/pontos novos e votar nas opções SIM / NÃO. Desta forma, todas as opiniões serão recolhidas, proporcionando um quadro geral referente a toda a turma.</p> <p>Fazer uma observação final, informando os alunos de que se pode designar isto como “uma identidade de grupo”.</p> <p>Havendo tempo, explicar o que é a “identidade mista”. Este termo refere-se a uma situação em que pessoas que se conheceram em linha se encontram um dia fora de linha.</p>
<p>Passo 5 – (3 minutos)</p>	<p>Fazer aos alunos a pergunta do tópico das duas aulas – “Possuímos uma identidade múltipla?” Obter algumas respostas sucintas.</p>
<p>Ligações</p>	<p>http://answergarden.ch/ http://www.tricider.com/</p>

Atividade de curta duração	Não se pode dizer tudo a todos
Autor	Evangelia Kontopidi, Grécia
Tema	Privacidade, um bem muito precioso
Competências	Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	2-3 aulas de 45 minutos cada (dependendo de como os alunos apresentam os seus resultados).
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a consciência dos alunos sobre privacidade e proteção de dados. • Ajudar os alunos a descobrir formas de proteger os seus dados pessoais e manter pegadas digitais positivas. • Incentivar os alunos a trabalharem em conjunto numa tarefa colaborativa. • Incentivar os alunos a estudarem recursos, a analisarem materiais e a apresentarem conclusões de forma criativa.
Introdução	Nesta aula, os alunos exploram o significado dos termos: privacidade, dados pessoais, dados pessoais sensíveis; veem um vídeo para pensar sobre as possíveis implicações e impacto do que publicam em linha; estudam e analisam materiais relacionados com a privacidade e as pegadas digitais em sítios web propostos e criam dicas para proteger a sua privacidade e reputação em linha.
Ferramentas	<p>(a) Dispositivos digitais ligados à Internet, como computadores, computadores portáteis, tablets, etc.</p> <p>(b) Navegador web</p> <p>(c) Motor de pesquisa</p> <p>(d) Opcional: aplicações web 2.0 (Wordle, Scratch, Tricider, Voki, Google Forms ou SurveyMonkey), software de apresentação (Prezi, Microsoft PowerPoint e Google Slides)</p> <p>(é necessário registo para Google Forms, Google slides & Prezi)</p>
Processo	
Passo 1 – (10 minutos)	<p>Investigar – discutir</p> <p>Considerar termos-chave: privacidade, dados pessoais e dados pessoais sensíveis. Escrever estes termos no quadro.</p> <p>Pedir aos alunos que reflitam sobre as definições/exemplos destas palavras.</p> <p>O professor investigou previamente se existem informações sobre estes termos-chave no sítio web da Comissão Nacional de Proteção de Dados (CNPd). Se for esse o caso, incentivar os alunos a pesquisar o sítio web relevante (http://www.cnpd.pt/).</p>

Produzir uma lista de palavras relacionadas com os termos-chave acima, ou seja: dados pessoais: informação que permite a identificação das pessoas, como o nome, o endereço postal ou eletrónico, o número do telefone (móvel ou fixo), o número do cartão de crédito, a data de nascimento, imagens ou voz, etc.; dados pessoais sensíveis: opiniões políticas, crenças religiosas, estado de saúde físico ou mental, etc.; privacidade: o direito de uma pessoa de manter o sigilo sobre os seus assuntos e relações privados.

Passo 2 – (10 minutos)

Observar - Ouvir - Discutir

Desafiar os alunos a pensar no que poderá acontecer se alguém partilhar uma parte substancial dos seus dados pessoais com o resto do mundo.

Pode usar-se um vídeo como este: <http://goo.gl/rAUAw0> para despertar o interesse pelo tópico e incentivar a reflexão. Embora não esteja em Língua portuguesa o vídeo é revelador da situação problema.

Além disso, podem ser apresentados aos alunos dois factos:

- (a) As pegadas digitais individuais (fotos, conteúdo publicado em linha, etc.) desempenham um papel importante nos processos de recrutamento das empresas;
- (b) A ciberperseguição ocorre mais frequentemente nos sítios visitados por grandes números de adolescentes. A proteção dos dados pessoais previne a ciberperseguição. Mais informações em <http://www.e-abc.eu/en/about-bullying/> em língua inglesa ou <http://cyberbullyingportugal.blogspot.pt/> em Língua portuguesa.

Elaborar uma lista de razões para os alunos restringirem deliberadamente o acesso aos seus dados pessoais.

Passo 3 – (25 minutos)

Colaborar - Investigar

Nesta altura, os alunos deverão ter compreendido que a privacidade é extremamente importante e que, por essa razão, a aula é importante para eles a nível pessoal, ou seja:

- (a) Devem fazer um uso responsável dos meios sociais, e
- (b) Proteger a sua reputação digital.

Chegou o momento de os alunos se concentrarem sobre a investigação de possíveis formas de alcançar estes dois objetivos.

O projeto EU NET ADB <http://www.eunetadb.eu/en/> informa que 92% dos adolescentes entre os 14 e os 17 anos, de 7 países europeus, que participaram no estudo são membros de, pelo menos, um sítio de redes sociais.

- Pedir aos alunos que trabalhem em pequenos grupos de dois ou três e usem a Internet para investigar políticas de privacidade e definições em sítios das redes sociais, como o Facebook, o Google+, o YouTube ou o Instagram. Os alunos devem buscar respostas a perguntas como:
- Que funcionalidades/dicas oferece o serviço para ajudar as pessoas a proteger a sua privacidade?
- Como atualizo as definições do meu perfil/privacidade?
- Como elimino conteúdo publicado sem o meu consentimento?
- De que modo escolho quem pode ver fotos e outros materiais que publico no Facebook?
- Como apago alguma coisa que publiquei no Facebook?
- O que é a Verificação de Privacidade do Facebook e como posso encontrá-la?

Encarregar cada grupo de estudar um dos seguintes pares de recursos. Alternativamente, os grupos fazem a escolha que melhor se enquadre nos seus interesses e atividades nas redes sociais.

- Informações básicas sobre privacidade do Facebook - <https://www.facebook.com/about/basics/>
- Centro de ajuda do Facebook – Privacidade - <https://www.facebook.com/help>
- Guia de Segurança do Google+ para Adolescentes – Sugestões Gerais - <http://goo.gl/6MI93L>
- Centro de Segurança do Google+ - Recursos de Privacidade - <http://goo.gl/7WzbQG>
- Centro de Segurança do Google+ - Gestão da reputação digital para adolescentes - <https://support.google.com/plus/topic/2404767>
- Centro de Políticas do YouTube – Proteger a sua privacidade - <http://goo.gl/6ajG4U>
- Centro de Segurança do YouTube – Segurança para Adolescentes - <http://goo.gl/H2oxRG>
- Centro de Ajuda do Instagram - <https://help.instagram.com/>
- Privacidade e Dicas de Segurança do Instagram - <http://goo.gl/iBHDzZ>
- Lista de Controlo da Reputação em Linha - <http://goo.gl/hvnfZM>

Depois de estudar o conteúdo dos sítios web sugeridos, cada equipa elabora um relatório com 5 dicas principais para a proteção da privacidade ou para gerir a reputação digital.

Passo 4 – (45 minutos)

Praticar - Produzir - Apresentar

Cada grupo lê o seu relatório em voz alta. A turma pode chegar a acordo sobre cinco aspetos em que introduzirão melhorias e fazer uma declaração para ser exibida numa parede da sala de aula e/ou para o boletim informativo ou o sítio web da escola.

Além disso, se for possível dedicar mais tempo à atividade, será de considerar formas alternativas de os grupos apresentarem os seus resultados e conclusões. Estas opções alternativas permitem que os alunos apliquem a sua criatividade e pratiquem de forma a melhorar as suas competências/conhecimentos e capacidades nos ambientes digitais.

- (a) Pode ser usada a ferramenta de votação social Tricider, a qual cria uma “tricisão” do tópico: “Proteção de dados, privacidade, reputação digital: partilhe os seus pensamentos e ideias”. Preparar antecipadamente a “tricisão” (a sua criação demora apenas alguns minutos) para fornecer a ligação aos alunos e pedir-lhes que escrevam a sua própria mensagem chave sobre o tópico. Em seguida, os alunos votam as duas ideias de que mais gostam (não podem votar na sua própria ideia). O aluno cuja ideia for a mais votada é o vencedor! (Está disponível um exemplo de “tricisão” aqui <http://www.tricider.com/brainstorming/3G8BWhgotnx>).
- (b) Os grupos criam Vokis (avatars falantes) e gravam as suas dicas. Os Vokis são apresentados na turma e podem ser também incorporados no sítio web da escola para referência futura.
- (c) Os grupos criam cartazes, usando uma aplicação que conhecem. Está disponível <http://goo.gl/QSBP6g> um modelo simples de cartaz (este modelo foi criado com MS PowerPoint. Na página Constituir Grupo, o diapositivo foi definido para papel de tamanho A4 e com orientação vertical. No final, o trabalho foi guardado como um ficheiro PDF).

	<p>(d) Os grupos geram “nuvens de palavras” a partir de texto relacionado com as suas conclusões e constatações, usando uma aplicação web 2.0, como Wordle ou Tagxedo. Está disponível aqui http://goo.gl/QSBP6g um modelo simples de “nuvem de palavras”. Foi criado com Wordle usando o texto aqui http://goo.gl/w5Uo0X.</p> <p>(e) Os grupos formulam perguntas baseadas nas suas conclusões e criam o seu “teste de privacidade” para os colegas. As perguntas não devem ser demasiado óbvias nem demasiado difíceis. Os grupos trocam fichas de teste e respondem ao teste. Em alternativa, os grupos podem usar um gerador de testes em linha, como Google Forms ou SurveyMonkey.</p> <p>O próprio Scratch oferece recursos para criar um sistema de perguntas/respostas. Está disponível aqui http://scratch.mit.edu/projects/41797636 um modelo de Teste Scratch sobre privacidade. Esta atividade final com o Scratch permite que os alunos aumentem a sua compreensão do tema da privacidade, “entretendo-se” com os testes Scratch uns dos outros. No entanto, pode demorar mais tempo a implementar e destina-se a alunos com alguma experiência de programação com Scratch.</p> <p>[Scratch é uma linguagem de programação fácil de aprender e utilizar. Baseado no projeto inGenious (http://www.ingenious-science.eu:23080/web/guest/home), o uso do Scratch no ensino pode ajudar os alunos a desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico e o envolvimento ativo nas aulas.]</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Pop up - Ferramentas - Dicas</p> <p>Dar aos alunos, para trabalhar na escola ou em casa, cópias da lista disponível em https://www.google.pt/intl/pt-PT/safetycenter/families/manage/e pedir que estudem os passos que podem ajudá-los a gerir e a manter pegadas digitais positivas.</p> <p>Realizar um debate com a turma no Dia Europeu da Proteção de Dados http://goo.gl/F0jR80 (28 de janeiro) e organizar com os alunos algumas atividades de sensibilização para a escola e para a comunidade local.</p>
<p>Ligações</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oversharing: Think Before You Post – Video http://goo.gl/FT4OYK • Digital Footprint – Video http://goo.gl/8kqXE7 • Irish Data Protection Authority Resource on Privacy http://goo.gl/U7d8AD • Think before you share guide (poster form) https://fbcdn-dragon-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpa1/t39.2178-6/851546_230534240467708_1179351266_n.pdf • O sítio da CNPD contem informação sobre os direitos dos cidadãos disponível em http://www.cnpd.pt/bin/direitos/direitos.htm • Good policies for handling personal data on Facebook http://goo.gl/S3GJsG – vídeo no sítio web saferinternet.gr (apenas para professores gregos)

Atividade de curta duração	PrivaSee - Privacidade...
Autor	Miguela Fernandes, Portugal
Tema	Privacidade, um bem muito precioso
Competências	Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	40 minutos
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir o conceito de privacidade. • Sensibilizar os alunos sobre a publicação online de dados pessoais de si próprios ou dos seus pares. • Informações identificativas que podem ajudar a minimizar os riscos <i>online</i>.
Introdução	<p>Nesta atividade, os alunos irão visualizar um vídeo para os ajudar a entender melhor o conceito de privacidade e a importância de proteger informações sensíveis sobre eles próprios e os outros.</p> <p>Certifique-se de que os alunos entenderam o vídeo e recorra às perguntas e ao debate para alertar os alunos sobre aspetos importantes.</p> <p>Nesta atividade, os alunos irão trabalhar em equipas de três ou quatro, com vista a criar uma apresentação relacionada com os temas da privacidade.</p>
Ferramentas	<p>(A) Vídeo do YouTube.</p> <p>(B) Apresentação do Google Drive.</p> <p>(C) Tutorial para partilhar a apresentação.</p>
Processo	
Passo 1 – (3 minutos)	Visualizar o vídeo http://youtu.be/7_VsxBLce8g
Passo 2 – (5 minutos)	<p>Certifique-se de que os alunos compreendem o vídeo e, em caso negativo, incentive os alunos a partilharem as suas dúvidas e esclareça-as.</p> <p>Para iniciar os alunos na discussão, deixe algumas perguntas em aberto, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceberam o vídeo? • Alguma vez pensaram sobre a questão da privacidade? Sobre a vossa pegada digital? • Em quantos sites ou redes sociais têm contas criadas? • Alguma vez leram a política de privacidade quando se registam num <i>site</i>/rede social?

<p>Passo 3 – (5 minutos)</p>	<p>Apresente os temas sobre os quais os alunos vão trabalhar (B), que podem incluir os seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que significa para vocês a privacidade? • O que são informações privadas? • Onde estou eu (online)? <p>Divida os alunos em grupos de três ou quatro.</p>
<p>Passo 4 – (5 minutos)</p>	<p>As equipas debatem os temas durante cinco minutos, tomando nota das ideias para a apresentação.</p> <p>Um aluno será responsável por fazer a cópia da apresentação (B) e por partilhá-la com o professor e com os colegas num processo de colaboração. Se os alunos tiverem dúvidas sobre como fazer as cópias ou partilhar a apresentação, podem usar o tutorial C.</p>
<p>Passo 5 – (22 minutos)</p>	<p>Apresentação do trabalho de equipa (5 minutos por equipa) Cada equipa irá apresentar o seu trabalho à turma.</p> <p>Promova um debate na aula sobre o que podemos considerar “privado” e “não privado”, sensibilizando os alunos para o facto de estarem a criar a sua reputação <i>online</i> sempre que estão na internet e para terem cuidado relativamente à informação que partilham (contactos, fotos, vídeos, outros). Devemos respeitar a privacidade dos outros não publicando informações ou fotos sem a sua autorização e, de uma forma geral, comportarmo-nos <i>online</i> como o fazemos na vida real. Devemos estar atentos às questões dos direitos de autor.</p> <p>Devemos ter em atenção a nossa pegada digital e ter em conta que muitas empresas “rastream” os seus potenciais funcionários online antes de lhes proporem um emprego.</p> <p>Os alunos deverão estar conscientes de que não devem partilhar tudo quando estão <i>online</i> e que devem manter totalmente privadas algumas informações sobre eles próprios.</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Descubra em quantos <i>sites</i> ou redes sociais os alunos estão registados (média).</p> <p>Peça-lhes que reflitam sobre que tipo de informações podem partilhar em segurança com o mundo.</p> <p>Simule a criação de uma conta Google/Facebook e peça aos alunos para lerem o Acordo de Política de Privacidade.</p> <p>Fale com os alunos sobre os <i>cookies</i> (significado).</p> <p>É importante sensibilizar os alunos para as armadilhas do mundo <i>online</i> e para os ajudar a criar um perfil “correto”. E sobretudo para a importância de pensarem antes de publicarem o que quer que seja.</p>
<p>Ligações</p>	<p>Vídeo do YouTube http://youtu.be/7_VsxBLce8g</p> <p>Apresentação do Google Drive - http://goo.gl/dl4juf</p> <p>Tutorial: fazer cópia e partilha de uma apresentação do Google Drive http://goo.gl/KGa8Th</p>

Atividade de curta duração	Estou de olho em ti...
Autor	Miguela Fernandes, Portugal
Tema	Privacidade, um bem muito precioso
Competências	Competência social e cívica / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input checked="" type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	40 minutos ou mais (dependendo do tempo que o professor pretende despende com a análise da música).
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir o conceito de privacidade. • Explorar algumas políticas de privacidade de sites. • Aprender alguns conceitos relacionados com a privacidade online. • Aplicar novas definições de privacidade.
Introdução	<p>Nesta atividade, os alunos irão começar por ouvir uma música ao mesmo tempo que leem a letra. Segue-se uma reflexão sobre o significado da letra e a partilha de algumas situações que sejam semelhantes às da canção.</p> <p>Em pares, os alunos preenchem a ficha e descobrem em que medida esta canção pode ser transferida/comparada com o comportamento das pessoas <i>online</i>. Depois peça a alguns alunos para lerem as suas respostas à turma e verifique se perceberam bem a mensagem.</p> <p>De forma a apresentar novos conceitos relacionados com a privacidade, propomos aos alunos que respondam a um questionário que os irá alertar para situações problemáticas, evitando que cometam erros <i>online</i> e apresentando também novos conceitos relacionados com a utilização da internet.</p> <p>Estes conceitos são importantes como forma de compreender como funciona a internet, como devem agir as pessoas para se sentirem seguras, como ajudar os outros e igualmente para aprender algumas definições relacionadas com o navegador.</p>
Ferramentas	<p>Música de Michael Jackson: “Privacy” (Privacidade).</p> <p>Folha impressa com a letra da música. Ficha 5.1 – “Privacy” (Privacidade) de Michael Jackson. Questionário – Disponível em http://webwewant.eu/</p>
Processo	
Passo 1 – (5 minutos)	Ouvir a música com a turma enquanto os alunos leem a letra distribuída pelo professor.

Passo 2 – (5 minutos)	<p>Depois de ouvir a música, peça a dois ou três alunos para lerem a letra em voz alta de forma a que toda a turma possa ouvir novamente.</p> <p>Promova um pequeno debate na aula sobre o tema da música. Serão eles capazes de dar exemplos reais desta situação?</p>
Passo 3 – (10 minutos)	<p>Conduza o debate de forma que os alunos reflitam sobre esta situação.</p> <p>Existe alguma possibilidade de isto acontecer na internet? Em pares, os alunos irão preencher a ficha 5.1 para refletir mais profundamente sobre o assunto.</p>
Passo 4 – (10 minutos)	<p>Peça a alguns alunos para lerem as suas respostas e compare-as a fim de saber se eles perceberam verdadeiramente a mensagem e se a turma concorda com as opiniões dos colegas.</p> <p>Alerte os alunos para as possíveis formas de prevenir os problemas na internet, sensibilizando-os para a questão das definições de privacidade mais restritas. Reforce aos alunos a ideia de que tudo o que é publicado, partilhado ou mostrado na internet fica na internet.</p>
Passo 5 – (5 minutos)	<p>O último passo será pedir aos alunos para responderem ao questionário (disponível em webwewant.eu), o que irá ensinar aos alunos novos conceitos, alertá-los para a questão das políticas de privacidade e ajudá-los a terem comportamentos mais prudentes <i>online</i>.</p>
Opções de continuidade	<p>Peça aos alunos para analisarem uma política de privacidade de um <i>site</i> que usem regularmente. Mostre aos alunos onde podem mudar as permissões para <i>cookies</i>.</p> <p>Explique alguns conceitos como HTTP/HTTPS, endereço IP, pixel tag e informações sensíveis.</p>
Ligações	<ul style="list-style-type: none"> • Procure uma versão original da música de Michael Jackson: “Privacidade”. • Folha impressa com a letra da música http://goo.gl/YJJM2S • Ficha 5.1 “Privacy” (Privacidade) de Michael Jackson. • Inquérito disponível webwewant.eu

Atividade de curta duração	Proteger o que é nosso
Autor	Drew Buddie, Reino Unido
Tema	Os meus direitos e responsabilidades e o(a) artista dentro de ti
Competências	Consciência e expressão cultural / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	14-15 anos
Duração	2 aulas de 45 – 60 minutos cada
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar questões relacionadas com a propriedade intelectual (PI). • Considerar e discutir questões correntes e emergentes relativas à PI e aos direitos de autor de diferentes pontos de vista. • Explorar as diferentes versões/aplicações da Creative Commons.
Introdução	Quando criamos conteúdos, devemos possuir a propriedade intelectual desses conteúdos. Que quer isto realmente dizer? A que ponto é fácil concedermos estes direitos a terceiros quando usamos os seus sítios web?
Ferramentas	Internet, publicação Web We Want, caneta azul e caneta vermelha para executar atividades da Web We Want. <i>Commons</i> (C.C.).
Processo	
Passo 1 – (10 minutos)	<p>Que significa a expressão propriedade intelectual?</p> <p>Constituir pequenos grupos de alunos (2-4 por grupo) e pedir-lhes que leiam a Secção 1.2 da publicação Web We Want.</p> <p>Pedir-lhes em seguida que entrem num dos sítios web que mais utilizam e discutam respostas às seguintes perguntas:</p> <p>Onde encontram declarações sobre Termos e Condições? Que razão acham que existe para os mesmos? Há alguma razão para o local onde os Termos e Condições aparecem? Quais as razões que levam muitas vezes as pessoas a aceitar prontamente conceder os seus direitos de PI</p>
Passo 2 – (20 minutos)	<p>Pedir agora aos alunos que leiam este artigo individualmente:</p> <p>http://goo.gl/7hPkIB (Huffington Post Tech).</p> <p>Debate com a turma ou em pequenos grupos: pedir aos alunos que descrevam nas suas próprias palavras sobre que refere o artigo e que anotem a razão para se fazerem alterações aos Termos e Condições. Porque é que este resultado foi importante?</p> <p>Pedir-lhes que leiam individualmente este segundo artigo da artista Hidden Eloise: http://goo.gl/LGk8jU</p>

	<p>Debate: por que razão acham que uma ferramenta como o Twitter é extremamente útil em casos como o de Hidden Eloise?</p> <p>Pedir aos alunos que imaginem que são Hidden Eloise. A sua tarefa é escrever uma carta a agradecer aos fãs a campanha que lançaram para sensibilizar para este problema.</p>
Passo 3 – (10 minutos)	<p>Debate com a turma ou em pequenos grupos: O que são os direitos de autor? E como se relacionam com a propriedade intelectual?</p> <p>Pedir aos alunos que leiam a informação sobre a Creative Commons no Capítulo 6, O(A) artista dentro de ti.</p> <p>As licenças Creative Commons existem para apoiar a publicação de conteúdos dos quais não pretendemos reter os direitos de autor. Por que razão as pessoas escolhem a Creative Commons? Quais são as vantagens e desvantagens? Quais são as implicações práticas.</p>
Passo 4 – (10 minutos)	<p>Pedir aos alunos que, em grupos, comparem o uso dos seguintes recursos como métodos de pesquisa de imagens que desejam usar nos seus documentos:</p> <p>Google Imagens: http://goo.gl/LN9F0d</p> <p>Flickr: www.flickr.com</p> <p>Taggalaxy: www.taggalaxy.com</p> <p>Compfight: www.compfight.com</p> <p>Explicar qual o melhor para encontrar imagens licenciadas pela Creative Commons.</p> <p>Discutir as implicações de cada licença Creative Commons para o uso de imagens.</p>
Passo 5 - (10 minutos)	<p>Pedir a cada grupo que decida qual das seis licenças Creative Commons aplicariam a conteúdos por si criados. Porquê? Identificar um grupo com uma resposta diferente e, em discussão aberta, documentar as razões das diferentes escolhas.</p>
Opções de continuidade	<p>Ler sobre a famosa fotografia de Che Guevara tirada por Alberto Korda e descrever as questões de PI decorrentes da maneira como a imagem tem sido usada em todo o mundo.</p> <p>http://pt.wikipedia.org/wiki/Guerrilheiro_Heroico (Wikipédia).</p> <p>Que diferença teria feito a licença da Creative Common nesta situação?</p>
Ligações	<p>Huffington Post: http://goo.gl/7hPkIB</p> <p>Hide n seek: http://goo.gl/TpJzPp</p> <p>Creative Commons: www.creativecommons.org</p> <p>Flickr: www.flickr.com</p> <p>Taggalaxy: www.taggalaxy.com</p> <p>Compfight: www.compfight.com</p> <p>Wikipedia: http://pt.wikipedia.org/wiki/Guerrilheiro_Heroico</p> <p>De notar que todas as Aplicações Web usadas nesta atividade são aplicações gratuitas e não requerem que o utilizador se registre no sítio para usá-las.</p>

Atividade de curta duração		“RAP-IT-UP” (CRIA O TEU RAP)	
Autor	Angela Lucia Capezzuto, Itália		
Tema	O artista que há em ti		
Competências	Consciência e expressão cultural / Comunicação na língua materna / Competência digital		
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil	<input checked="" type="checkbox"/> Médio	<input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos		
Duração	3x40 minutos ou 2 aulas x 1 hora		
Objetivo desta aula	Estimular o artista que há em cada aluno, bem como a sua consciencialização relativamente aos países parceiros na Europa, e aprender como evitar as violações aos direitos de autor.		
Introdução	<p>Os alunos elaboram um pequeno anúncio musical, através da utilização de materiais de fontes abertas e gratuitas, promovidos no <i>site Creative Commons (C.C.)</i>. Espera-se que esta experiência lhes dê uma noção do trabalho que os artistas dedicam à elaboração de um produto e em que medida é que as violações dos direitos de autor os afetam pessoalmente. Esta experiência irá mostrar-lhes também o que significam os vários tipos de acrónimos CC, deixando-os alerta sobre como evitar as violações aos direitos de autor a fim de promover uma melhor utilização dos recursos da Internet.</p> <p>O tema do vídeo é um anúncio em “rap” que atrai jovens turistas para um país europeu à sua escolha. Parte do processo produtivo irá envolver a utilização de substantivos e adjetivos que refletem o nome do país escolhido pelos alunos, resultando também numa visão mais aprofundada da cultura de alguns países parceiros europeus.</p> <p>Através da utilização de aplicações como o PowerPoint, de ferramentas de vídeo, da criação de contas em <i>sites</i> de carregamento de ficheiros (YouTube ou outro site de carregamento de ficheiros), do carregamento de ficheiros de vídeo e de processos informáticos básicos, os alunos adquirem competência digital.</p> <p>Por último, através do processo comparativo de construir uma música “rap” em inglês, os alunos irão melhorar a sua perceção da comunicação na sua língua materna.</p>		
Ferramentas	<p>1. Acesso à Internet: um smartphone; um portátil/netbook ou computador numa sala de informática.</p> <p>2. Câmara vídeo ou uma webcam sensível ou, em alternativa, uma boa câmara de smartphone.</p> <p>3. Aplicações para a criação do vídeo: Windows Moviemaker ou outra <i>App</i> gratuita na Internet e, em caso de anúncio de vídeo com locução, PowerPoint (Microsoft Office não é um <i>freeware</i>) ou <i>apps</i> equivalentes gratuitas como o pen Office 4 Presentation (que é um <i>freeware</i>) e um bom microfone para gravar a locução.</p>		

4. Para ajudar os alunos a encontrarem rimas para a sua música “rap”, este *site* pode ser muito útil: <http://www.rhymezone.com>

5. Para obter uma boa letra combinada com uma imagem do país personalizada, sugerimos a app freeware Textaizer Pro, um criador de texto em mosaico, que pode ser descarregado na seguinte ligação: <http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm> É fantástica e muito fácil de usar... veja as imagens abaixo para ver um resultado a título de exemplo com as seguintes palavras:

“**A**traente **U**nico **S**elvagem **T**órrido **R**aro **A**ntigo **L**ongínquo **I**ncrível **A**borígene”

a. Um bom dicionário bilingue para consultar adjetivos ou nomes que descrevam o país em questão e que permitam formar um acrónimo ou dicionários *online* como o www.wordreference.com




Texto em mosaico da App Textaizer



Texto em mosaico da App Textaizer



Atividade de curta duração	O artista que há em ti!
Autor	Frans Nieuwenhuyzen, Países Baixos
Tema	O artista que há em ti
Competências	Consciência e expressão cultural / Comunicação na língua materna / Competência digital
Grau de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input checked="" type="checkbox"/> Médio <input type="checkbox"/> Difícil
Grupo Etário	13-15 anos
Duração	Uma série de duas aulas, cerca de 40 minutos cada.
Objetivo desta aula	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar que cada aluno é um artista, uma pessoa criativa. • Explicar que existem regras (leis) para proteger as criações e os artistas.
Introdução	<p>Esta aula visa explorar o artista que há dentro de cada um. Os professores devem começar a aula pelas definições mais comuns de artista: alguém na área das artes. Depois deverá passar um filme do YouTube sobre um artista. Um bom exemplo é Jacob Collier, um músico que toca vários instrumentos e que compõe e faz o arranjo das suas músicas:</p> <p>https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</p> <p>Um exemplo de alguém que toca muito bem e ainda é bastante novo é o de <i>Avery Molek</i>: http://youtu.be/9uyDGEjv-vg</p> <p>(Não é necessário qualquer registo, verifique a disponibilidade do YouTube no seu país antes de passar o vídeo).</p> <p>Peça aos alunos para fazerem uma pequena colagem sobre um artista de quem gostem.</p> <p>Depois de explorarem e falarem sobre alguns artistas de quem gostam, peça-lhes que pesquisem uma definição de artista mais abrangente.</p> <p>Um artista é alguém que cria obras. Na internet poderá encontrar um vasto leque de criações, nomeadamente músicas e filmes. Durante a aula, os alunos irão aprender mais sobre os direitos de autor e os direitos de propriedade.</p> <p>Por último, os alunos poderão apresentar-se como artistas com um “auto-filme” ou uma apresentação.</p>
Ferramentas	Lápis/papel Acesso à Internet Smartphone
Passo 1 – (20 minutos)	<p>Leia aos alunos a página de instruções sobre ser um artista.</p> <p>Peça-lhes que escrevam que tipo de artista gostariam de ser e para discutir a sua opção com o colega do lado. Procure outros artistas com interesses parecidos.</p>

<p>Passo 2 – (20 minutos)</p>	<p>Trabalho de pares: “Quem é o teu artista preferido?” Peça aos alunos que pesquisem informações sobre o seu artista preferido na internet e para fazerem uma colagem sobre o artista com a</p> <p>app Pic Collage. </p> <ul style="list-style-type: none"> • Loja APP http://goo.gl/YZHq10 • Google play http://goo.gl/pTWSrF . <p>As equipas apresentam a colagem a outro grupo e explicam porque escolheram essa pessoa.</p>
<p>Passo 3 – (20 minutos)</p>	<p>Pensar na palavra artista. Os alunos fazem frases sobre o que é ser um artista. Têm de apresentar essas frases em pequenos grupos e descobrir o que é necessário para ser um artista. Efetivamente não é apenas uma questão de talento. Os alunos investigam os termos e os conceitos de “direitos de autor” e “propriedade”. Usam o manual para adolescentes e respondem às perguntas do <i>site</i> e da ficha 6.2. Deverão aprender que a criatividade também está ligada ao conceito de propriedade e sujeita às leis de direitos de autor.</p>
<p>Passo 4 – (20 minutos)</p>	<p>Os alunos fazem um filme ou uma apresentação sobre si próprios enquanto artistas.</p>
<p>Opções de continuidade</p>	<p>Procure outros alunos de outras escolas que tenham usado o mesmo plano de aula!</p>
<p>Ligações</p>	<p>http://youtu.be/9uyDGEjv-vg https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</p>

fichas

1.1 Se eu pudesse fazer tudo o que quero

1.2 Dois lados, a mesma moeda I

1.3 Dois lados, a mesma moeda II

2.1 Ferramentas e tecnologias para os educadores

3.1 Ferramentas web para atividades de matemática

3.2 Criar uma palavra-passe

3.3 Blogues e wikis na matemática

3.4 Facebook e atividades de matemática


4.1. Onde está a verdade?

5.1 "Privacy" de Michael Jackson.


6.1 RAP IT UP (Cria o teu rap)


6.2 Tu és todos os artistas




 **Capítulo 1: Os meus direitos e as minhas responsabilidades *online***

 **Plano de aula: Direitos básicos na Internet ****

 **Autor:** Carsten Groene, Alemanha


 **Tarefa:** Se não houvesse quaisquer leis ou restrições e fosse possível fazer tudo o que quisesses, o que farias? Indica, pelo menos, 4 coisas:

 **Tarefa:** Agora pensa nas consequências que as tuas ações teriam em outras pessoas/amigos; seriam as consequências negativas?


 **Atividade 2: A Carta Fundamental dos Direitos do Homem da UE**

Um dos mais importantes documentos da UE é a “Carta Fundamental dos Direitos do Homem” (http://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_en.pdf). Consulta o capítulo 1 “Dignidade” e identifica os direitos que consideras mais importantes quando usas a internet.

 **Atividade 3: Um olhar sobre o manual WWW - A Rede que queremos**

 **Tarefa:** Utiliza a técnica de “leitura na diagonal” (<http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf>) para percorrer o manual “**Web We Want - A Rede que queremos**” e identificar capítulos e páginas em que sejam analisados os seguintes direitos presentes na Carta da UE. É possível encontrar o mesmo direito em várias páginas e capítulos.


direito	capítulo	página
Art. 1.º “dignidade humana”		
Art. 7.º “respeito pela vida privada”		
Art. 11.º “liberdade de expressão”		

 **Capítulo 1: Os meus direitos e as minhas responsabilidades *online***

 **Plano de aula: Dois lados, a mesma moeda I ****


 **Autor: Carsten Groene, Alemanha**

 **Atividade 1: Direitos e responsabilidades: os dois lados da moeda?**

 **Tarefa:** É frequente que diferentes direitos coincidam com a mesma responsabilidade legal ou até que dois direitos entrem em colisão. Depois de ler a Carta Fundamental dos Direitos do Homem da UE (adicionar ligação), que direitos importantes na Internet parecem às vezes colidir? Esses direitos coincidem com uma responsabilidade específica? Um direito pode estar subjacente a várias situações.

direito	colisão com o art.º / responsabilidade subsequente
Art.º 1.º “dignidade humana”	
Art.º 7.º “respeito pela vida privada”	
Art.º 11.º “liberdade de expressão”	
Art.º 13.º “liberdade artística”	


 **Atividade 2: Casos de possíveis violações dos direitos fundamentais**

 **Tarefa:** Com base nos resultados da tua pesquisa, cria três situações em que, de acordo com a legislação nacional, o “teu” direito possa ter sido violado. Os casos deverão conter, pelo menos, um exemplo verdadeiro e outro falso.

Caso 1

Caso 2

Caso 3


 **Capítulo 1: Os meus direitos e as minhas responsabilidades** *online*

 **Plano de aula: Dois lados, a mesma moeda (II)** ***

 **Autor:** Carsten Groene, Alemanha

 **Atividade 1: Os meus direitos e responsabilidades segundo a legislação nacional**


Direito da Carta da UE a examinar: Direito de _____ (Art.º)

 **Tarefa:** Os direitos fundamentais presentes na Carta da UE estão contemplados na legislação nacional. Consulta os seguintes elementos da tua legislação nacional:


- a Constituição - especialmente os direitos fundamentais
- o Código Penal
- leis sobre direitos de autor
- leis sobre proteção de dados

Encontra os parágrafos relacionados com o teu direito da Carta Fundamental da UE, tanto de forma positiva como restritiva.

Direitos			Responsabilidades		
Tenho o direito de	lei	parágrafo	Posso / não posso	lei	parágrafo
1					
2					
3					
4					

 **Capítulo 2: “Informação não é conhecimento”, Albert Einstein**

 **Plano de aula: Aceder, Criar e Partilhar *****

 **Autor: Fernando Rui Campos, Portugal**

Sem ser exaustiva, a tabela seguinte apresenta uma grande variedade de ferramentas e tecnologias que podem ser utilizadas por alunos e professores para que ensinar e aprender se tornem atividades mais interativas.

Tarefa	Objetivos	OpenSource ou disponível sob condições definidas	Compatível c/ dispositivos móveis	Designações FCToolkit
1. Mapas mentais	Criar mapas mentais com e sem partilha e colaboração	1. Popplet 2. Ferramentas CMap 3. Mindomo 4. FreeMind	1. Sim 2. Não 3. Sim 4. Não	Mapa
2. Inquérito	Elaborar vários tipos de inquéritos	1. Kahoot 2. HotPotatoes 3. Socrative 4. Quizwriter (comercial) 5. Edmodo	1. Sim 2. Não 3. Sim 4. Sim 5. Sim	Criar
3. Videoconferência; Comunicação e gravação de vídeo	Criar um vídeo com gravações em conferência	Google Hangout	Sim	Comunicar Colaborar
4. Armazenamento	Armazenar e partilhar vídeos	Youtube	Sim	Mostrar
5. Escrita colaborativa	Escrever textos de forma colaborativa (várias pessoas em simultâneo)	TitanPad Google docs	1. Sim 2. Sim	Colaborar
6. Gravar e refletir	Gravações áudio para reflexão dos alunos divididos em grupos	1. Voice thread [comercial] 2. TeamUp	1. Sim 2. Não	Sonhar Perguntar Refletir Explorar

Tarefa	Objetivos	OpenSource ou disponível sob condições definidas	Compatível c/ dispositivos móveis	Designações FCToolkit
7. Códigos QR	Utilizar códigos QR para fins educativos	http://goo.gl/AF7pPh (necessário registo) http://goo.gl/Ua9txH (necessário registo)	Sim	Criar Explorar
8. Wiki	Discussão e partilha colaborativas	1. Google docs 2. pbworks	1. Sim 2. Sim	Colaborar
9. Sites	Criar sites para uso pessoal ou público para grupos de alunos ou turmas	1. Sites Google 2. Weebly	1. Não 2. Sim	Mostrar
10. Blogue	Criar um Blogue	1. Blogger 2. WordPress	1. Sim 2. Sim	Colaborar Mostrar
11. Ferramentas de produtividade	Ferramentas: edição de texto, apresentações, folhas de cálculo	1. Libre Office 2. Polaris Office 3. Google docs	1. Não 2. Sim 3. Não	Criar Mostrar
12. Áudio	Gravar e editar áudio	Audacity	Não	Criar Mostrar
13. Imagens	Edição de imagem	1. Gimp 2. Inscap 3. Photoscape	1. Não 2. Não 3. Sim	Criar Mostrar
14. Vídeo	Edição e leitor de vídeo	1. VSDC Free Video Editor 2. VLC	1. Não 2. Sim	Criar Mostrar
15. Realidade aumentada	Criação de informação sobre objetos ou locais a partir de códigos QR	1. Aurasma 2. Google Goggles	1. Sim 2. Sim	Criar Mostrar



Capítulo 3: Participar na Internet



Plano de aula: Learning Math 2.0 *-**



Autor: Irina Vasilescu, Roménia



Passo 1: Ferramentas web para atividades de matemática



1. Quais das seguintes ferramentas seriam úteis, na tua opinião, para atividades de matemática (sim/não)?

Blogues _____ Wikis _____ Jogos _____ Twitter _____

E-mail _____ Facebook _____ Chat ou aplicações similares _____

Motores de busca _____ Google Drive _____



2. Consegues enumerar algumas vantagens em usar estas ferramentas para atividades de matemática, comparativamente à interação cara-a-cara? Por exemplo, um aluno tímido pode considerar ser mais fácil expressar as suas opiniões pela internet do que na sala de aula.



3. Quais dos seguintes aspetos oferecem vantagens (A)/desvantagens(D) na utilização da internet em aulas e exercícios de matemática?

- Acesso imediato à informação _____
- Comunicação à distância _____
- Risco de vírus/spam _____
- Perfis de utilizadores falsos _____
- Grande quantidade de recursos educativos _____
- Comunicação mais fácil com o professor _____
- Publicidade _____
- Ferramentas de tradução *online* _____
- Passar muito tempo num espaço fechado _____
- Autogestão do tempo _____
- Mais visibilidade _____
- Compreensão da mensagem/conteúdo _____



4. Contabiliza cada categoria e calcula a proporção A/D. É superior ou inferior a 1? Como interpretas esse resultado?



Capítulo 3: Participar na Internet



Plano de aula: Learning Math 2.0 *-**



Autora: Irina Vasilescu, Roménia



Uma palavra-passe forte deve:

- Ter no mínimo 8 caracteres
- Não incluir o seu nome verdadeiro
- Não conter uma palavra completa
- Ser bastante diferente das tuas outras palavras-passe
- Incluir no mínimo uma letra maiúscula, uma minúscula, um número e um símbolo.



Atividade: Escolhe uma palavra e substitui algumas das letras por números ou símbolos, como em “p1n@pp!E” (“pineapple”)



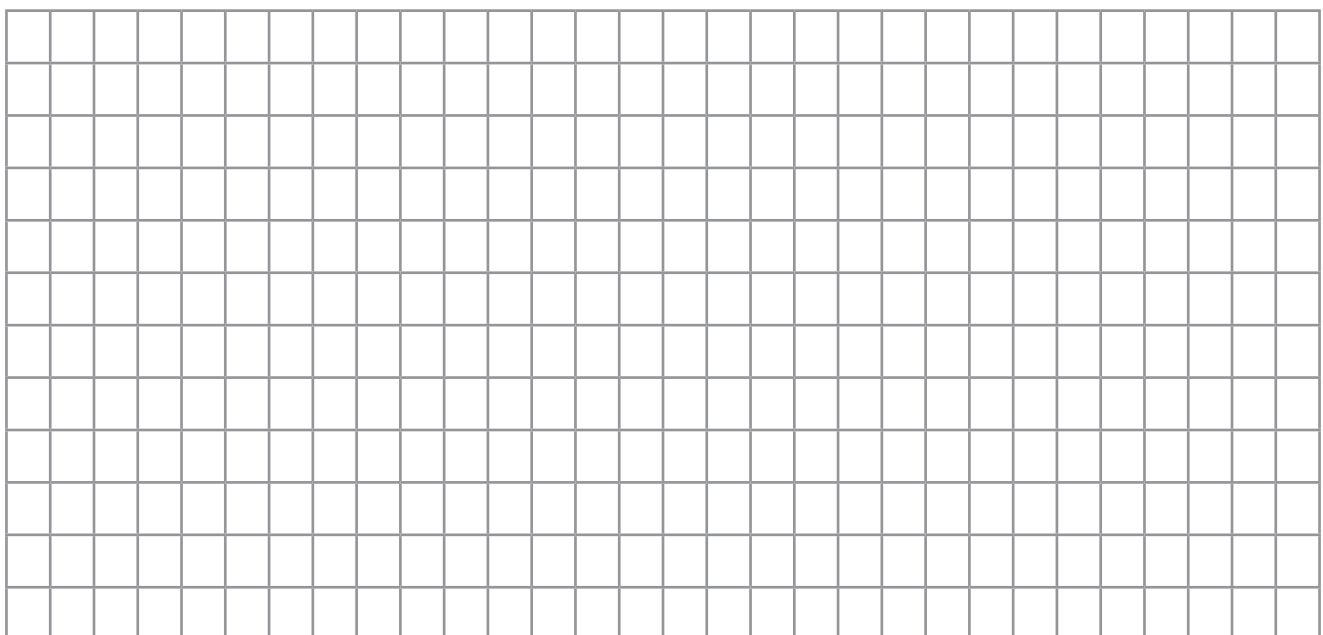
Perguntas:

Quantas palavras-passe diferentes consegues criar com os mesmos 8 caracteres?



Passo 2: Jogos com matemática

Cria um gráfico de barras a partir do seguinte parágrafo: “Os alunos lembram-se apenas de 10% do que leem e de 20% do que ouvem. Se houver imagens a acompanhar uma apresentação oral, o valor aumenta para 30%, e se observarem alguém a realizar a ação ao mesmo tempo que a explicam, 50%. Contudo, se forem eles próprios a efetuar a tarefa, mesmo que seja apenas uma simulação, os alunos conseguem lembrar-se de 90%”





Consideras que os jogos *online* com vários jogadores (jogos MMO ou MO) também acarretam riscos? Se sim, dá exemplos.



Qual foi a tua pior experiência devido a comportamentos inseguros em jogos *online*?
O que poderias ter feito para evitar essa experiência?



Se um jogador *online* te pedisse para se encontrarem na vida real ou te pedisse informações pessoais, o que farias?



Capítulo 3: Participar na Internet



Plano de aula: Learning Math 2.0 *-**



Autora: Irina Vasilescu, Roménia



1) Atividade: Classifica as seguintes utilizações de um blogue em atividades de matemática, de 1 (inútil) a 10 (a mais útil):

- Explicação/glossário de conceitos
- Publicar apontamentos da aula
- Disponibilizar diapositivos e outros recursos da aula
- Avisos
- Resolução de problemas
- Trabalhos de projeto/colaborativos com colegas de turma ou com outras escolas
- Estudos de caso
- Matemática do mundo real
- “Problema da semana”
- Revisão



Algumas regras para a utilização de blogues:

- Nunca publiques dados pessoais e fotos no próprio blogue, nem mesmo no próprio perfil.
- Nunca te esqueças das regras sobre direitos de autor.
- Lembra-te de que as publicações são públicas, visíveis para professores e pais, e que podem ser republicadas.
- Selecciona as definições de comentários que exigem a tua autorização antes de os mesmos serem publicados.
- Pensa antes de publicar, seja no próprio blogue ou um simples comentário!
- Denuncia e bloqueia utilizadores não desejados.
- Nunca partilhes os teus dados de acesso.
- Quando convidares mais participantes para o teu blogue, atribui-lhes os direitos adequados.
- Sê tão educado como na aula sempre que for necessário fornecer informações. O feedback deve conter informação útil e justa.
- Caso esteja algo no ecrã que não devesse lá estar, alerta de imediato o teu professor ou os teus pais.



2) Atividade: Trabalha em pares para elaborar mais regras e escreve-as na tabela. Em seguida, selecciona as 10 regras mais úteis e cria o Decálogo do Blogger.



Capítulo 3: Participar na Internet



Plano de aula: Learning Math 2.0 *-**



Autor: Irina Vasilescu, Roménia



Atividade 1: Assume que, de acordo com as estatísticas, a distribuição etária dos utilizadores do Facebook é a seguinte. Cria um gráfico que o illustre!

Faixa etária	Percentagem
13-17	14.8%
18-24	32.3%
25-34	26.6%
35-44	13.2%
44-54	7.2%
55-64	3.5%
64+	2.4%



Atividade 2: Responde às seguintes questões:

Com que frequência verificas o feed de notícias do Facebook?





Para que usas a tua conta de Facebook? Sugestões: chat, publicar fotos, manter contacto com os amigos, publicar os eventos mais importantes da minha vida, publicar fotos, jogar, etc.



Indica 5 informações sobre ti que não deverias publicar no teu perfil.

 Alguma vez utilizaste o Facebook para atividades escolares?

 Consideras que poderá ser utilizado para esse fim? Como?

 Selecciona, a partir da lista seguinte, as 3 melhores ideias para utilizar o Facebook em atividades de matemáticas:

- Um grupo para a turma onde seja possível partilhar informação e distribuir exercícios
- Combinar atividades
- Trabalhar em grupo
- Publicar apontamentos para os alunos que faltaram à aula
- Partilhar recursos multimédia
- Incluir os alunos mais tímidos e reservados
- Lembretes, avisos, prazos
- Utilizar aplicações com fins educativos
- Ajudar os alunos a comunicarem melhor
- Colaborar com outras escolas
- Criar inquéritos de opinião


 Conheces alguma página de Facebook dedicada à matemática?

Em grupos de quatro, cria 5 regras de segurança e netiqueta para um grupo de Facebook dedicado à matemática.

 **Capítulo 4: Molda a tua identidade**

 **Plano de aula: A minha (verdadeira) identidade****

 **Autor:** *Martina Kupilíková, República Checa*

 Para entender melhor a tua própria identidade, trabalha individualmente e preenche as seguintes tabelas.

Quem sou eu (offline)?		Quem sou eu (offline)?		Quem sou eu (offline)?	
Simpático		Simpático		Simpático	
Gentil		Gentil		Gentil	
Honesto		Honesto		Honesto	
Corajoso		Corajoso		Corajoso	
Maldoso		Maldoso		Maldoso	
Vingativo		Vingativo		Vingativo	
Consciencioso		Consciencioso		Consciencioso	

 Na tabela seguinte, escreve cinco características tua.

Quem sou eu (offline)?		Quem sou eu (offline)?		Quem sou eu (offline)?	

Agora, trabalha com um ou dois alunos a fim de discutirem as respostas. Conhecem-se tão bem como pensavam? És mais parecido com a pessoa que queres ser quando estás *online* ou *offline*?



Capítulo 5: Privacidade, um bem muito precioso



Plano de aula: “Privacy” (Privacidade) de Michael Jackson



Autora: Miguela Fernandes, Portugal



Qual é a mensagem da canção?



Explica como a mensagem da canção se aplica à internet?



Dá alguns exemplos reais de situações como a descrita na canção.

“Now she get no second chance, she just ridiculed and harassed

Please tell me why

No there’s a lesson to learn, respect’s not given, it’s earned

Stop maliciously attacking my integrity”

“Agora não há segundas oportunidades, ela gozou e humilhou

Digam-me porquê

Aprende – o respeito conquista-se, não é dado

Para de atacar a minha integridade”



Capítulo 6: O artista que há em ti



Plano de aula: RAP-IT-UP**



Autora: Angela Capezzuto, Itália



Dica: Os alunos deverão trabalhar em grupos, mas cada um deverá concluir a tarefa desta ficha para poder ser avaliado pelo professor!

<p>Parte 1: És um pirata? <i>Infração/ Violação de direitos de autor.</i></p>	<p>Nem sempre é fácil perceber quando é que uma informação está protegida por direitos de autor e quando é que essas mesmas informações podem ser utilizadas de forma legal.</p> <p>Testa os seus conhecimentos - as seguintes afirmações constituem violações a direitos de autor?</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Descarregar música de serviços online que tenham acordos com os proprietários dos direitos de autor (p. ex., Spotify).</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar uma imagem icónica com direitos de autor (com ou sem indicar o proprietário).</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Descarregar ficheiros do iTunes.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar um vídeo que gravou num concerto cujo bilhete indicava não serem permitidas gravações de vídeo.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar um excerto de um publicação de outra pessoa no seu blogue e incluir a ligação para o blogue dessa pessoa, mas não pedir permissão.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Ver um vídeo gravado durante um concerto em que não eram permitidas gravações de vídeo.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar uma foto que tirou num concerto cujo bilhete indicava não serem permitidas gravações de vídeo.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar um letra/pauta de uma canção conhecida num site pessoal ou numa rede social.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar fotos de celebridades tiradas por si em locais públicos.</p>
<p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p>	<p>Publicar um artigo por inteiro, sem mencionar o autor mas incluindo a ligação (sem autorização).</p>
	<p>Depois de terminar, verifica as tuas respostas em www.webwewant.eu (pág. ref. 43). Partilha os resultados com o resto da turma.</p> <p>O que é que o resultado significa para ti?</p> <hr/> <hr/>

Parte 2:

Podem outras pessoas fazer o que quiserem com as tuas criações?

Publicar o teu material.

Que tipo de material costumás publicar na internet e qual é a tua opinião sobre o facto de os outros poderem publicar esse material?

Material publicado:

O que não gostas:

Parte 3:

Como e em que medida podes proteger o material que criaste?

O site Creative Commons

Visita o site *Creative Commons* em <http://creativecommons.org/licences> e responde às questões sobre o significado dos símbolos, relativamente ao que é permitido fazer com este material.

O que é que é permitido fazer com material publicado com os seguintes símbolos (utiliza as tuas próprias palavras - não faças copiar/colar!)?



Que sites não protegidos por direitos de autor com material livre a utilizar são disponibilizados no site *Creative Commons*?

Parte 4:
Tarefa (p.1)

Ouve a explicação do professor sobre a situação para a qual é necessário procurar material. (Ele/Ela irá explicar a situação que vais ter de resolver).

Juntamente com um colega, decidam:

a. O vosso país adotivo (escolham a partir de uma lista fornecida pelo professor).

b. Agora, começando pela primeira letra até à última letra do nome do vosso país adotivo, escrevam os substantivos ou verbos que melhor descrevem o país e que comecem com cada letra:

1ª letra	2ª letra	3ª letra	4ª letra	5ª letra	6ª letra

A vossa fonte poderá ser o www.wordreference.com se tiverem acesso à internet ou qualquer outro dicionário em papel. Não são necessárias palavras difíceis ou incompreensíveis!

c. Para rap cantado por um ou mais alunos OU uma apresentação com rap em locução. Indicar a opção escolhida:

d. Escrevam o poema que criaram juntos a partir da tabela em b. e decidam quem canta e quem grava.

OU


Escrevam o poema que vão cantar ao mesmo tempo que apresentam os diapositivos (locução) e decidam quem os vai criar e apresentar.

Indiquem qual a fonte das imagens/música/outros recursos digitais que utilizaram:


e. Escolham a licença C.C. que melhor se encaixa no vosso vídeo promocional. Indiquem as razões que vos levaram a fazer essa escolha.

 **Capítulo 6: O artista que há em ti**

 **Plano de aula: O artista que há em ti! ****

 **Autor:** Frans Nieuwenhuyzen, Países Baixos

Na semana passada, estava a ver uns vídeos no Youtube e encontrei um músico espetacular. Tocava bateria como se fosse profissional, muito bom. Tens de ver. Chama-se: Avery Molek. É o melhor artista que já vi!

 Isto é uma conversa que podia ter acontecido em qualquer dia. Se calhar até consultaste o teu telemóvel ou computador para ver se foi mesmo real (vai ver!). Costumas falar de artistas? Conheces algum artista? Escreve os nomes de vários artistas que conheças e indica que tipo de artistas são.

Nome:


Tipo de artista:


Se calhar os artistas que mencionaste são conhecidos em todo o mundo. Conheces alguns artistas locais? Indica quais. Que tipo de artistas são?

Nome:

Tipo de artista:

 É sempre bom admirar os artistas. Mas porquê?

 A maioria dos artistas que conheces têm algo especial. Têm um talento ou um dom especial. E têm muita sorte em tê-lo. Costumas sonhar com também ter um dom? Que tipo de artista gostarias de ser?

 Na internet é possível encontrar muita informação sobre o teu artista favorito. Em pares, façam uma colagem sobre o vosso artista favorito. Podem utilizar o smartphone ou criar uma apresentação no computador.

Se o utilizarem o smartphone, podem recorrer à aplicação

Pic Collage. (<http://pic-collage.com/>)



Se utilizarem o computador, poderão recorrer ao PowerPoint, Google Presentation, Prezi ou Animoto. Pesquisa estas aplicações na internet.

Quando terminarem as colagens, apresentem-nas a outra equipa.

Pensa na palavra “artista” durante um momento. Escreves várias coisas sobre os artistas. Aqui vais encontrar muitas palavras relacionadas com “artista”. Escreve uma ou duas frases com as seguintes palavras.

criar técnica tocar sorte interpretar
trabalhar aprender talento aptidões passatempo



Apresenta a tua frase a um grupo de quatro alunos!

Pesquisa na internet ‘como tornar-se um artista’. Escreve pelo menos duas coisas que aprendeste sobre ‘como se tornar numa artista’.



Informação:

Quando utilizares fotos, vídeos ou áudio, certifica-te de que a fonte onde encontraste esse conteúdo é legal e que o podes utilizar na tua colagem. Quando procurares imagens no Google, utiliza as ferramentas de pesquisa e retira a seleção da opção “ferramentas de utilização”. Selecciona a descrição adequada na barra de menu! Agora sabes que a informação que utilizaste é legal.



O que é um artista?

Um artista é também alguém que cria. Não é preciso saber tocar piano para se ser um artista. Como é que um padeiro pode ser um artista? E um jardineiro? E um programador de jogos?

Padeiro: _____


Jardineiro: _____

Programador de jogos: _____




Talvez consigas pensar em algumas profissões que gostarias de ter em que também poderias ser um artista. Dá algumas ideias!

Quando se gosta de criar música, vídeos ou fotos, é muito fácil partilhar as nossas criações. Quando criamos coisas, tornamo-nos proprietários dessas mesmas criações. É muito fácil partilhar na internet conteúdo que não foi criado por ti. É importante parar um momento para pensar. Visita o site **Web We Want** e descarrega o manual. Consulta o capítulo 6, lê os textos e faz os exercícios.

 Agora que já tens bastantes conhecimentos sobre direitos de autor e propriedade, já consegues responder às questões seguintes:

1. Quais das seguintes situações são ilegais?

- a. Descarregar canções de serviços *online* com acordos com os proprietários dos direitos de autor.
- b. Descarregar ficheiros do iTunes.
- c. Ver um vídeo que alguém gravou num espetáculo em que era expressamente proibido fazer gravações de vídeo.
- d. *Streaming* ou fazer *download* de músicas a partir de serviços que não têm acordos com o titular dos direitos de autor.

 2. É legal voltar a publicar um artigo inteiro se mencionarmos o autor e incluirmos a ligação para o original, sem permissão do autor?

Também é um artista?

Em que consiste o artista que há em ti? Aqui aprendeste várias coisas sobre artistas. Agora terás de decidir que tipo de artista és. És um músico, bailarino, ator, ou gostas de tirar fotos, pintar ou esculpir? És especialista em andar a cavalo, a cozinhar ou em programação?

Indica alguns dos teus talentos. Não tens de ser o melhor! Tem apenas a ver contigo:

Cria um filme sobre ti mesmo ou uma apresentação sobre os teus talentos.

Para criar o filme utiliza o telemóvel (se tiveres um) ou uma câmara de vídeo. Faz um pequeno vídeo de ti próprio enquanto artista. Lembra-te: não precisas de ser o melhor! Se fores um artista no desporto, ótimo. Filma-te em ação!

Carrega o teu filme no YouTube com o tag 'artistinme'. Utiliza uma das bandas sonoras do YouTube para adicionar música ao teu filme.

Para a apresentação, utiliza um dos programas indicados acima.

Lista de imagens e de urls:

https://openclipart.org/image/300px/svg_to_png/3989/JPortugall_JPicon_microphone.png (Registo não necessário)

<https://openclipart.org/detail/25595/Brush-by-Andy> (Registo não necessário)

<http://pixabay.com/nl/youtube-multimedia-media-buis-344105/> (Registo não necessário)

Estás à procura de informações ou conselhos? Contacta a Insafe no teu país.

Áustria www.saferinternet.at

Bélgica www.clicksafe.be

Bulgária www.safenet.bg

Chipre www.cyberethics.info

República Checa www.saferinternet.cz

Estónia www.targaltinternetis.ee

Dinamarca www.medieraadet.dk

Finlândia www.meku.fi/fisic

França www.internetsanscrainte.fr

Alemanha www.klicksafe.de

Grécia www.saferinternet.gr

Hungria www.saferinternet.hu

Islândia www.saft.is

Irlanda www.webwise.ie

Itália www.saferinternet.it

Letónia www.drossinternets.lv

Lituânia www.draugiskasinternetas.lt

Luxemburgo www.bee-secure.lu

Malta www.besmartonline.org.mt

Países Baixos www.veiliginternetten.nl

Noruega www.medietilsynet.no

Polónia www.saferinternet.pl

Portugal www.internetsegura.pt

Roménia www.sigur.info

Rússia www.nedopusti.ru

Eslováquia www.zodpovedne.sk

Eslovénia www.safe.si

Suécia www.medieradet.se

Reino Unido www.saferinternet.org.uk

Autores

Elaborado por:

Publicação da European Schoolnet

Em colaboração com a rede Insafe e com o apoio da Google e do Liberty Global

Elaborado em 2015

Design: Iddifix

Direitos de autor

Título: *Web We Want – A Rede que queremos* – Manual para educadores

NÚMERO ISBN : 9789491440878

EAN : 9789491440878

Direitos de autor: Direitos de autor: este trabalho está licenciado com uma Licença *Creative Commons* - Atribuição 4.0 International (CC BY 4.0)

Works 3.0 Unported License. Para consultar uma cópia desta licença, visite:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



SeguraNet



LIBERTY GLOBAL