

Título da Atividade	Aceder, Criar e Partilhar Prudentemente
Autor	Fernando Rui Campos, Portugal
Tópico	Informação não é conhecimento
Competência/ Conhecimento/Capacidade	Comunicação em línguas estrangeiras / Comunicação na língua materna / Competência digital
Nível de dificuldade	<input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Intermédio <input checked="" type="checkbox"/> Difícil
Faixa Etária	13-15 anos
Duração	Uma série de 3-4 aulas, cada uma com 45 minutos aproximadamente
Objetivos 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). 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	<p>Team Up - http://teamup.aalto.fi/ (é necessário registo)</p> <p>Audacity - http://audacity.sourceforge.net/</p> <p>Google Hangout - http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/ (é necessário registo)</p> <p>Mind Maps - http://popplet.com/ (é necessário registo)</p> <p>Feedback, voz, colaboração - http://voicethread.com/products/k12/ (é necessário registo)</p> <p>Google docs - https://docs.google.com/ ou titanPad - https://titanpad.com/ (é necessário registo)</p>

Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro - <http://fcl.eun.org/toolkit>

Ambiente de Desenvolvimento de Cenários

<http://www.itec-sde.net/pt/home>

São indicadas outras ferramentas úteis no anexo.

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.

Explorar – 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://lreforschools.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.

Passo 3 – (30 minutos)

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.

Reflexão

O professor dará feedback a todos os grupos sobre os seus produtos (sítios web, áudio, etc.).

Passo 4 – (30 minutos)

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.

Reflexão

O professor dará feedback a todos os grupos sobre os seus produtos (sítios web, áudio, etc.).

Opções de continuidade

Como posso encontrar recursos para o meu trabalho de casa que possa partilhar na web?

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

Onde posso encontrar critérios para compreender melhor o que são conteúdos positivos na web?

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.

<http://www.positivecontent.eu/>

Quais são as regras básicas que devo seguir quando comunico através da Internet?

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:

http://www.seguranet.pt/sites/default/files/planos_alertas_2010_2011.pdf

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/>).