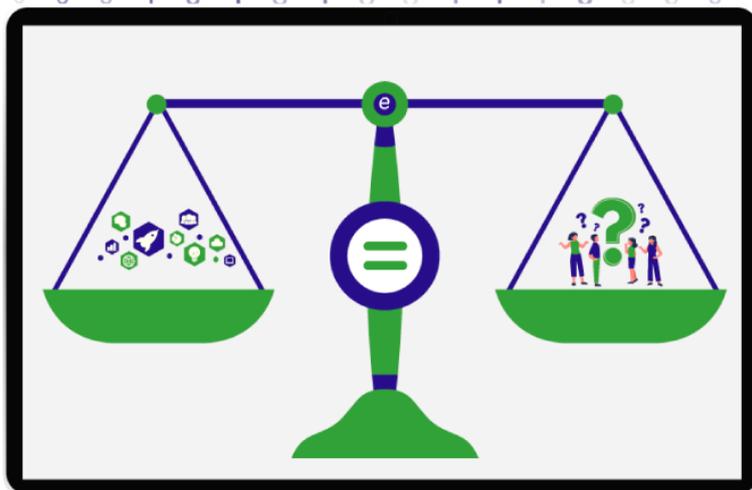




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Aproximação ao e- governo

Densenvolvido pela Polygonal





Pensamento Ecológico!

Pense antes de imprimir qualquer material de divulgação, se for necessário. Se for necessário imprimir algo, vale a pena pensar onde imprimi-lo (por exemplo, numa tipografia local, numa tipografia online amiga do ambiente, etc.), em que tipo de papel (por exemplo, papel reciclado, outras alternativas ao papel branco habitual) e com que tipo de cores.

Let's protect our environment!



Atividade 1

Domínio	E-literacia
Tópico Abrangido	cenários e estratégias de utilização do e-governo
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● aprender sobre dispositivos digitais ● compreender e respeitar algumas regras básicas de etiqueta online ● compreender os benefícios do e-governo
Duração	90 minutos (mais de acordo com o nível)
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● educação não formal ● debate interativo ● mapa mental
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● projetor/computador ● post-its ● canetas ● Quadro branco
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<p>1. Os formadores introduzem o tema do e-governo fazendo um conjunto de perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - como pagar as suas faturas? - como verificar as suas faturas? - como reservar o seu bilhete? <p>O formador introduz o tópico offline vs online em termos de vantagens/desvantagens e possíveis estratégias de mudança (ver Unidade 1 do curso DigEqual).</p> <p>2. (slide 1) O formador pede então ao grupo que contribua para três colunas (que podem ser desenhadas num quadro branco ou num papel branco grande) onde os participantes podem colocar post-its ou simplesmente partilhar as suas opiniões, caso sejam mais faladores. O formador pede aos participantes que partilhem as suas opiniões sobre as 3 áreas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - principais dificuldades no acesso às tecnologias - cenários do quotidiano em que gostariam de aprender - os seus principais receios em termos de utilização das tecnologias

	dificuldades	cenários	ameaças
	Lugar dos post-its	Lugar dos post-its	Lugar dos post-its
	<p>3. (slides 32-45) Se o nível dos destinatários for baixo, o formador introduz algumas das funções básicas dos smartphones que são úteis para a utilização do e-governo (wifi, NFC, Bluetooth, PIN, autenticação tátil, etc.). No caso de o grupo ser constituído por adultos com baixo nível de instrução/baixo nível de literacia, é aconselhável dedicar esta aula apenas à revisão dos conceitos básicos e manter os pontos 4. e 5. noutra aula (ver diapositivos da aula 5).</p> <p>4. (slides 2-4) Caso o nível seja sólido, o formador introduz o e-governo: o que é, para que serve, porque a utilizamos, quais são os benefícios e os riscos. Sendo adultos, é aconselhável fazer referência a plataformas existentes, de modo a enquadrar o discurso de forma concreta.</p> <p>5. (verificar o anexo) Como atividade final, o formador pede aos participantes que dediquem alguns minutos ao preenchimento de um questionário de autoavaliação onde analisam os seus conhecimentos/hábitos atuais. Será uma boa base para construir da melhor forma as aulas seguintes.</p>		
Avaliação/ Reflexão da Atividade	<ul style="list-style-type: none"> ● Acha que está um pouco mais confiante em relação ao e-governo? ● Recomendaria a alguém que assistisse à aula e porquê? ● Recomendaria a alguém que assistisse à aula e porquê? ● Acha que o e-governo ainda é algo sem valor? Porque sim? Porque não? 		
Materiais de apoio	<p>Apresentação: https://docs.google.com/presentation/d/1EzfsXsvbMdiZ04d1r74Q77_pEgWYXGgF/edit?usp=share_link&ouid=101357574743737863151&rtpof=true&sd=true</p> <p>para elementos básicos, aula 5: https://docs.google.com/presentation/d/1EzfsXsvbMdiZ04d1r74Q77_pEgWYXGgF/edit?usp=share_link&ouid=101357574743737863151&rtpof=true&sd=true</p>		



	auto-avaliação: DigEqual InclassActivity E-literacy Selfassessment.docx
--	--

Atividade 2

Domínio	E-literacia
Tópico Abrangido	Cibersegurança
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● compreender os riscos associados ao fornecimento de informações pessoais ● reconhecer a nossa pegada digital e a sua permanência ● reconhecer e-mails de spam e links não seguros
Duração	90 minutos
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● educação não formal ● debate interativo ● abordagem indutiva
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● telemóvel ou computador ● projetor ● post-its ● canetas ● quadro branco
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slides 1-4) O formador introduz o tópico mostrando diferentes slides com potenciais e-mails normais e de 'phishing', ou comportamentos errados (por exemplo, uma pessoa que escolhe a palavra-passe mais fácil de memorizar). Para cada situação, os alunos têm de dizer se é uma situação correta ou não, e porquê. O formador não tem de fazer comentários sobre estas situações. Depois de terminado o exercício, o formador revê os elementos principais de cada diapositivo e resume os aspetos que devem ser considerados como situações negativas. 2. (slides 5-9) O formador revê as diferentes definições de phishing, scam, cookies, palavras-passe fracas. 3. (slide 10) O formador introduz finalmente o conceito de identidade digital como a soma dos nossos comportamentos, dados e diferentes interações.

Avaliação/ Reflexão da Atividade	<ul style="list-style-type: none">● Já alguma vez refletiram sobre a vossa identidade digital?● Já pensou/refletiu sobre os diferentes aspetos de estar online?● Mudaria as suas atividades atuais? Sim/não?
Materiais de apoio	Apresentação: https://docs.google.com/presentation/d/1EzfsXsvbMdiZ04d1r74Q77_pEgWYXGgF/edit?usp=share_link&oid=101357574743737863151&rtpof=true&sd=true

Atividade 3

Domínio	E-literacia
Tópico Abrangido	utilização do e-governo em cenários quotidianos
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> • Enumerar uma série de cenários do quotidiano em que existe uma interação entre o utilizador e o e-governo • Listar um conjunto de cenários do quotidiano que o utilizador tem de enfrentar e as plataformas correspondentes • Refletir sobre as interações offline vs online, as vantagens e desvantagens
Duração	60 minutos
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> • educação não formal • debate interativo
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> • projetor/computador • quadro branco
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slide 1) O formador pergunta aos participantes sobre os diferentes cenários com que normalmente têm de lidar em termos do e-governo e cidadãos (como sugestão, pode recordar os tópicos discutidos na lição 1). Assim, por exemplo, o formador escolhe um tópico da lição 1 e pede aos participantes para darem mais exemplos. 2. (slides 2-3) Para cada cenário detectado, o formador escreve-o no quadro branco e cria uma coluna dupla, com os prós e os contras de cada ação - por exemplo, "ir pagar uma conta aos correios": prós => conhecer pessoas, ter feedback imediato, apoio dos funcionários; contras=> perda de tempo, longas filas de espera, por vezes a fila está bloqueada/engarrafada, etc. 3. (slides 2-3) Para cada cenário detectado, o formador orienta os participantes para compreenderem as diferentes opções digitais que garantem a execução da mesma ação e reflete da mesma forma sobre os prós e os contras. Por exemplo, "pagar uma conta numa

	<p>aplicação do e-governo": prós=> rapidez no pagamento, transparência, etc.; contras=> necessidade de ter uma identidade digital, cartão de crédito, contas e palavras-passe, evitar ataques de phishing, etc.</p>
Avaliação/ Reflexão da Atividade	<ul style="list-style-type: none">• Como acha que podemos melhorar as situações quotidianas do e-governo?• Diria que há mais prós e contras no mundo offline ou no mundo digital?
Materiais de apoio	<p>Apresentação: https://docs.google.com/presentation/d/1EzfsXsvbMdiZ04d1r74Q77_pEgWYXGgF/edit?usp=share_link&oid=101357574743737863151&rtpof=true&sd=true</p>

Atividade 4

Domínio	E-literacia
Tópico Abrangido	Utilização do e-governo – a nossa identidade digital
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprender sobre os principais elementos de uma identidade digital ● Como manter o controlo dos seus dados ● Reconhecer o processo de criação da identidade digital ● Ultrapassar as barreiras na compreensão do processo de criação de uma identidade digital
Duração	90 minutos
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● educação não formal ● debate interativo
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● projetor/computador ● Quadro branco
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slides 1-3) O formador pergunta aos participantes se já ouviram falar de identidade digital e se a utilizam, ou se conhecem alguém na família que a utilize, e para quê. É sempre muito importante começar com algo tangível, prático, diretamente relacionado com a vida quotidiana dos adultos. 2. O formador faz uma introdução sobre o tema da identidade digital, as principais opções e os principais exemplos 3. O formador explica como obter a identidade digital no país dos participantes, mostrando-lhes na prática o processo, explorando as plataformas.
Avaliação/ Reflexão da Atividade	<ul style="list-style-type: none"> ● Acham que a identidade digital pode melhorar a vida quotidiana? Porquê/porque não?

Materiais de apoio	Apresentação: https://docs.google.com/presentation/d/1EzfsXsvbMdiZ04d1r74Q77_pEgWYXGgF/edit?usp=share_link&oid=101357574743737863151&rtpof=true&sd=true
---------------------------	--



Co-funded by
the European Union



Thank You !