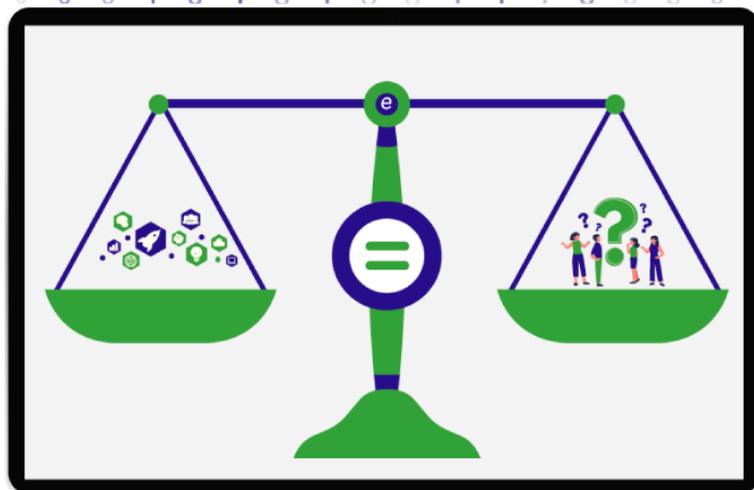




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Atividade 3

utilização do e-governo em cenários quotidianos





Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, eco friendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!



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 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.

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	Apresentação: https://drive.google.com/file/d/15DFBu3pbXELFs2PQ9kM4JEmwUpN676t/view?usp=drive_link





Co-funded by
the European Union



Thank You !