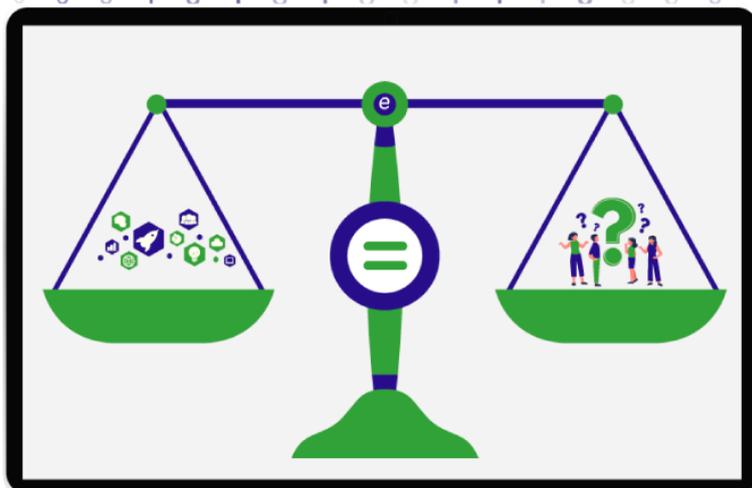




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

# Atividade 3

## e-participação





---

### **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

<b>Domínio</b>	<b>e-participação</b>
<b>Tópico abrangido</b>	e-participação
<b>Resultados da aprendizagem e competências</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Familiarizar e envolver os alunos no tema da e-participação.</li> <li>● Distinguir a e-participação de outros serviços do e-governo.</li> <li>● Iniciar uma discussão sobre e-participação (o que é, porque é importante, quando e como nasceu, etc.).</li> </ul>
<b>Duração</b>	45 minutos (exercício - 15 minutos, discussão - 30 minutos)
<b>Tipo de Método</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Educação não-formal</li> <li>● Debate interativo</li> <li>● Trabalho de equipa</li> </ul>
<b>Materiais necessários</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● adereços</li> <li>● caderno-caneta</li> </ul>
<b>Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade (SLIDES 2-5)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Os formandos são separados em equipas; o número de equipas depende do número de alunos. O educador distribui um certo número de adereços a cada equipa. Cada adereço tem uma palavra relacionada com os serviços do e-governo. Os alunos têm de agrupar os adereços relacionados apenas com a e-participação. A primeira equipa a fazê-lo, ganha.</li> <li>2. Depois de terminado o jogo, segue-se o debate. O educador faz perguntas abertas sobre a e-participação, os seus serviços, formas e práticas, ou seja "<i>O que é a e-Participação?</i>", "<i>Quando e porque é que acha que a participação se tornou digital?</i>", "<i>Porque é que é importante?</i>" <ul style="list-style-type: none"> <li>- O jogo não é competitivo na sua essência. O seu objetivo é envolver os alunos no conceito de e-Participação e construir uma compreensão sólida do seu ecossistema.</li> <li>- As palavras definidas nos adereços não têm de ser diretas (como <i>votar</i>, <i>pagar</i>, <i>administrar</i>, etc.), mas podem também ser mais amplas e abertas, para que o jogo seja mais estimulante e aumente o nível de dificuldade.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Avaliação/ Reflexão da Atividade</b>	Através do jogo e do debate que se segue, os alunos constroem uma percepção concreta do mundo da e-Participação. Além disso, o trabalho em equipa, especialmente sobre este conceito, reforça a percepção da importância da participação e conduz os alunos a uma forma diferente de pensar os assuntos públicos.
<b>Materiais de apoio</b>	<a href="https://drive.google.com/file/d/13pGYL_NBegvfs5O0bugjvUF3U_B1eQnr/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/13pGYL_NBegvfs5O0bugjvUF3U_B1eQnr/view?usp=drive_link</a>





Co-funded by  
the European Union



**Thank You !**