



Co-funded by
the European Union

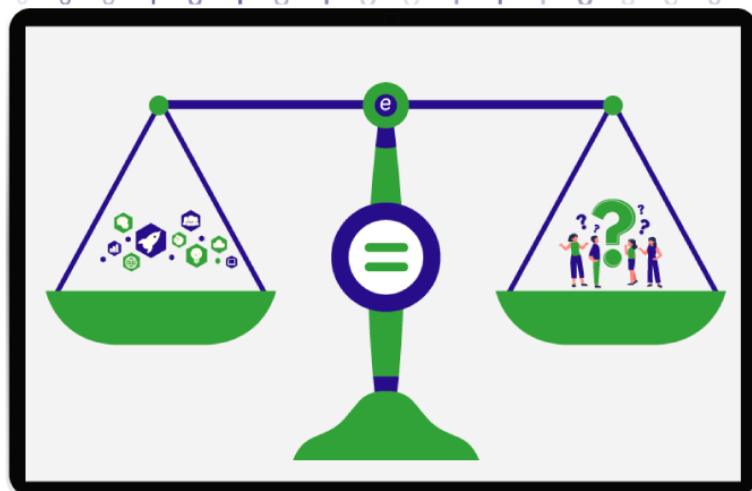
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held



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

Atividades do e- governo

Desenvolvido pela p-consulting.gr





Pensamento Ecológico!

Antes de imprimir qualquer material de divulgação, pense se é necessário. Se for necessário imprimir algo, vale a pena pensar onde imprimi-lo (por exemplo, numa tipografia local, numa tipografia em linha 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.

Vamos proteger o nosso ambiente!



Atividade 1

Domínio	e-participação
Tópico abrangido	e-votação
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizar-se com o conceito e as práticas da e-votação ● Compreender os benefícios da e-votação ● Prática de competências digitais
Duração	45 minutos
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma digital ● Debate interativo ● Educação não-formal
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● projetor/monitor ● computadores/smartphones ● caderno-caneta (<i>para apontamentos</i>)
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<p>Na atividade em curso, o educador introduz o tema, com um debate geral e interativo, antes de passar aos elementos mais práticos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (PPT Slide #1): Início de um debate sobre a votação tradicional, acompanhada por um conjunto de questões. <ul style="list-style-type: none"> ● A distância é um fator desmotivador quando se trata de votar? ● Quanto tempo costumam esperar nas filas de espera? ● Existem problemas de confiança? 2. Num segundo nível, o formador compara a prática tradicional de votação (presença física) com a e-votação. Diferenças, prós e contras, aplicação. Realiza-se um debate sobre o assunto. 3. A terceira e última parte é a atividade prática. O educador utiliza uma das muitas plataformas de e-votação disponíveis. No nosso caso, optámos por utilizar o electrobox.com como exemplo para desenvolver um cenário de votação com uma história de fundo, participantes e votantes. Através dos passos fornecidos, os alunos utilizam os seus dispositivos para votar e familiarizam-se com o conceito de e-votação e os seus procedimentos.



Avaliação/ Reflexão da Atividade	Os educandos entram em contacto com o conceito e as práticas da e-votação, bem como com a estrutura das plataformas.
Materiais de apoio	Atividade 1 - apresentação electobox.com eballot.com zeus digital voting



Atividade 2

Domínio	e-participação
Tópico abrangido	Elaboração de políticas
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizar-se com o conceito de elaboração de políticas e a prática da sua vertente digital ● Abraçar o conceito de fórum e de comunidade digital ● Prática de competências digitais
Duração	45 minutos
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma digital ● Debate interativo ● Educação não-formal
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● projetor/monitor ● computadores/smartphones ● caderno-caneta (<i>para apontamentos</i>)
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade	<p>Mais uma vez, o educador introduz o tema, com um debate sobre a comunidade, os fóruns digitais, mas também sobre a importância de os cidadãos participarem e expressarem as suas opiniões em assuntos públicos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Início de um debate sobre a elaboração de políticas e expressão de pensamentos sobre assuntos públicos. Segue-se um conjunto de perguntas: <ul style="list-style-type: none"> ● Porque é que a elaboração de políticas é importante? ● Já alguma vez a praticou? ● De que forma pode ser praticada digitalmente? etc. 2. Após a conclusão do debate, o formador utiliza a plataforma fornecida, Kialo Edu, para desenvolver um fórum de debate-participação, que representa uma plataforma de e-governo concebida para a elaboração de políticas eletrónicas, uma ferramenta única para o ensino do pensamento crítico. O Kialo Edu é uma versão personalizada do Kialo (kialo.com), o maior website de mapeamento de argumentos e debates do mundo, especificamente concebido para utilização na sala de aula. O seu formato claro e visualmente atraente facilita o





	<p>seguimento da estrutura lógica de um debate e facilita a colaboração ponderada. A missão do Kialo é promover debates online bem fundamentados e, para esse efeito, o Kialo é de utilização gratuita para os educadores. Os alunos entram na plataforma e registam-se como utilizadores. O educador fornece um tema de interesse público, como uma nova lei, uma portaria ou um apelo a um debate de ideias (brainstorming) para a definição desta última.</p> <p>Os utilizadores-cidadãos dedicam algum tempo a ler e a compreender a passagem fornecida e, eventualmente, são convidados a dar uma resposta positiva/negativa e a elaborar uma alternativa/por que razão consideram que se trata de uma boa proposta.</p>
Avaliação/ Reflexão da Atividade	<p>Os formandos não só refletem sobre a importância de participar nos assuntos públicos, como também entram em contacto com uma plataforma que lhes permite fazê-lo digitalmente. Além disso, a atividade em curso requer a prática de competências digitais básicas superiores, permitindo-lhes praticar também esse aspeto.</p>
Materiais de apoio	<p>Atividade 2 - apresentação</p> <p>Kialo edu platform</p> <p>My bb platform</p> <p>PROFI-VNFIL</p>



Atividade 3

Domínio	e-participação
Tópico abrangido	e-participação
Resultados da aprendizagem e competências	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizar e envolver os alunos no tema da e-participação. ● Distinguir a e-participação de outros serviços do e-governo. ● Iniciar uma discussão sobre e-participação (o que é, porque é importante, quando e como nasceu, etc.).
Duração	45 minutos (exercício - 15 minutos, discussão - 30 minutos)
Tipo de Método	<ul style="list-style-type: none"> ● Educação não-formal ● Debate interativo ● Trabalho de equipa
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> ● adereços ● caderno-caneta
Ambiente de aprendizagem e descrição da atividade (SLIDES 2-5)	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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"> - 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. - As palavras definidas nos adereços não têm de ser diretas (como <i>votar, pagar, administrar, etc.</i>), mas podem também ser mais amplas e abertas, para que o jogo seja mais estimulante e aumente o nível de dificuldade.



Avaliação/ Reflexão da Atividade	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.
Materiais de apoio	Atividade 3 - apresentação





Co-funded by
the European Union



Thank You !

