

# Cidadãos digitais



Desenvolvendo uma Cidadania  
ativa através do eTwinning

2016



O eTwinning é uma comunidade vibrante que, ao longo dos seus 11 anos de existência, envolveu quase 400.000 professores, a lecionar em 162,589\* escolas. Foram desenvolvidos mais de 50.000 projetos\*, envolvendo mais de 2.000.000 de alunos em todo o continente (\* julho de 2016)

O eTwinning – A Comunidade de escolas da Europa – é uma ação para escolas, financiada pela Comissão Europeia, no âmbito do programa Erasmus+.

O eTwinning garante um elevado nível de apoio aos seus utilizadores. Em cada um dos países participantes (atualmente 38), um Serviço Nacional de Apoio (NSS) promove a ação, disponibiliza aconselhamento e orientação para os utilizadores finais e organiza, a nível nacional, uma série de atividades e de oportunidades de desenvolvimento profissional. A nível Europeu, o eTwinning é coordenado pelo Serviço Central de Apoio (CSS), gerido pela European Schoolnet, um consórcio de 30 Ministérios da Educação. Esta entidade faz a ligação com os NSS, sendo responsável pelo desenvolvimento da plataforma. É também da sua competência a oferta de várias oportunidades de desenvolvimento profissional e de outras atividades, tais como uma Conferência Europeia Anual e um evento de atribuição de Prémios que distingue professores e alunos pelo seu envolvimento em projetos considerados excecionais.

O eTwinning incorpora uma sofisticada plataforma digital que dispõe de áreas públicas e privadas e encontra-se disponível em 28 idiomas. A área pública [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net) oferece aos visitantes diversas informações sobre como se envolver no eTwinning, explicando os benefícios que a ação oferece e proporciona inspiração para trabalho de projeto colaborativo. A área restrita, designada eTwinning Live, é a interface do professor individual com a comunidade: permite aos utilizadores que se encontrem uns aos outros, que interajam, que colaborem em projetos e que participem em atividades de desenvolvimento profissional, organizadas a nível nacional e a nível Europeu. Por último, sempre que os professores trabalham juntos num projeto, têm acesso a uma área restrita e exclusiva, designada de TwinSpace.

### **Edição**

Serviços Centrais de Apoio eTwinning  
[www.etwinning.net](http://www.etwinning.net)  
European Schoolnet (EUN Partnership AISBL)  
Rue de Trèves 61 - 1040 Bruxelas - Bélgica  
[www.europeanschoolnet.org](http://www.europeanschoolnet.org)

### **Editores**

Dorothy Cassells  
Anne Gilleran  
Claire Morvan  
Santi Scimeca

### **Coordenação da conceção gráfica**

Claire Morvan

### **Coordenação linguística**

Danosh Nasrollahi

### **Conceção gráfica original**

DIGITAL iNK

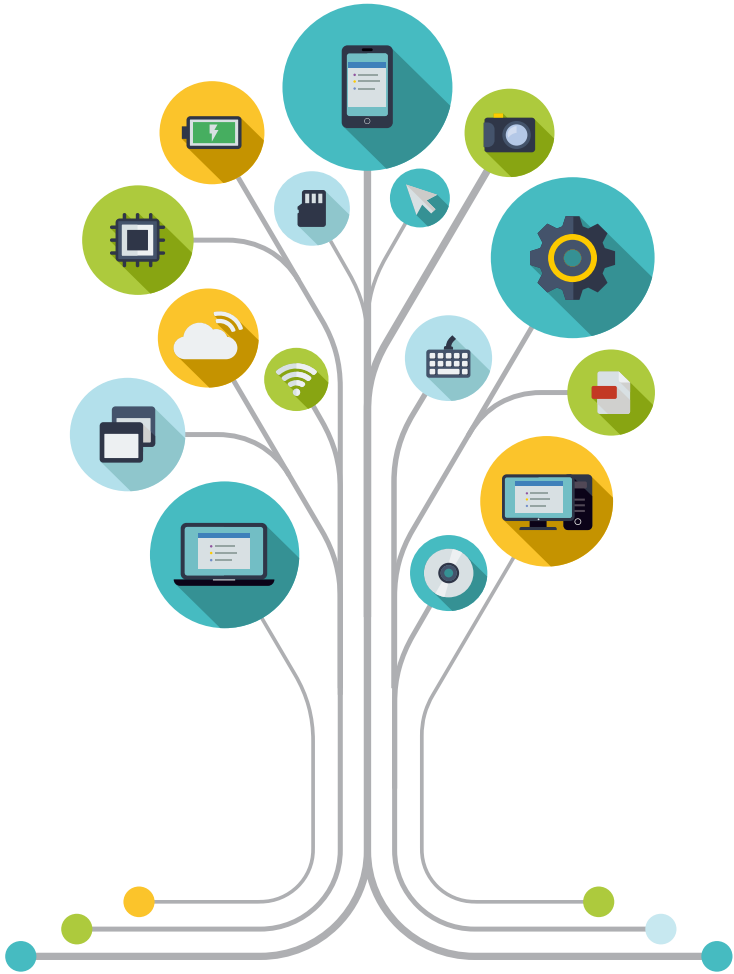
### **DTP e impressão**

Hofi Studio

### **ISBN number**

9789492414649

Publicado em dezembro de 2016. As opiniões expressas nesta publicação são as dos seus autores e não necessariamente as da European Schoolnet ou do Serviço Central de Apoio eTwinning. Este livro é publicado ao abrigo dos termos e condições da licença Creative Commons Unported 3.0, Atribuição - Uso Não-Comercial - Partilha nos Termos da Mesma Licença (CC BY-NC-SA 3.0) ([http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pt\\_PT](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pt_PT)). Esta publicação foi criada com o apoio financeiro do programa Erasmus+ da União Europeia. Esta publicação reflete exclusivamente as opiniões dos seus autores e a Comissão Europeia não poderá ser responsabilizada por qualquer utilização que possa vir a ser feita da informação nela contida.





# Preâmbulo



*A mudança digital está a transformar quase todos os aspetos das nossas vidas, tendo as alterações lugar a um ritmo que é difícil de acompanhar. Todos - trabalhadores, estudantes, cidadãos - têm de adquirir as novas competências e capacidades necessárias para fazer pleno uso das possibilidades e oportunidades que se abrem agora para todos nós. Torna-se necessário estar equipado com competências digitais para quase todos os trabalhos. Todos necessitam de dispor, no mínimo, de algumas competências digitais básicas, para poderem viver, aprender, comunicar e participar na sociedade.*

*A educação tem aqui um papel crucial a desempenhar. Precisamos que os jovens europeus tenham as competências certas para entrar e permanecer no mercado de trabalho, mas também precisamos que sejam cidadãos empenhados e independentes. Tal significa proporcionar-lhes, a par da literacia digital, uma bússola moral que os guie sempre que naveguem no mundo online. Ensinar-lhes valores fundamentais como a liberdade, a democracia, a dignidade humana e o respeito pelos outros vai ajudar a prepará-los para uma vida pautada por um comportamento seguro, adequado e responsável. Ajudará a garantir que se poderão envolver online com o governo, o mundo empresarial e a comunidade em geral, de forma produtiva e mutuamente benéfica.*

*Se estiver suportada nestas sólidas fundações, a tecnologia digital tem o poder de transformar a nossa democracia. Numa era com crescentes lacunas de legitimidade, a todos os níveis, e com os cidadãos cada vez mais afastados dos processos democráticos tradicionais, uma utilização crítica da tecnologia digital tem a possibilidade de reinventar as relações dos cidadãos com os seus vizinhos e governos. Desenvolver a cidadania digital é, portanto, vital para garantir que os jovens possam participar online na sociedade, utilizando meios digitais para cumprir o seu dever cívico, retirando o máximo partido do poder potencial da tecnologia.*

*Isto conduz-me ao eTwinning e ao importante papel que este desempenha não só no que respeita a ajudar os jovens a desenvolver competências digitais, como também na promoção de valores fundamentais e da cidadania na sala de aula. Na agenda anti radicalização que a Comissão Europeia apresentou no início deste ano, identificámos o eTwinning como uma das principais ferramentas para ajudar a promover a educação inclusiva e os valores comuns. Os contactos diretos entre as pessoas são fundamentais para o desenvolvimento do respeito mútuo e da compreensão intercultural. E os professores estão bem colocados para detetar sinais precoces de radicalização nos alunos e para ajudar a lidar com os mesmos. Os projetos eTwinning permitem que professores e alunos, confrontados com desafios semelhantes, partilhem experiências e aprendam uns com os outros.*

*O eTwinning proporciona uma poderosa experiência de aprendizagem, oferecendo aos alunos a oportunidade de participar em projetos colaborativos de aprendizagem. É com grande prazer que apresento o Livro eTwinning 2016, que inclui uma coleção de mais de 30 projetos eTwinning sobre o tema deste ano, "Cidadãos Digitais".*

*Quero expressar o meu agradecimento especial a todos os professores e alunos que estiveram envolvidos nestes projetos, e quero também agradecer à comunidade eTwinning, em geral. Deu, uma vez mais, um contributo tangível e valioso para ajudar os jovens a encontrarem o seu lugar na sociedade e a assumirem o controlo das suas vidas.*

**Tibor Navracsics**

Comissário para a Educação, Cultura, Juventude e Desporto

# Índice



|    |  |
|----|--|
| 5  | <b>Preâmbulo</b>   |
| 6  | <b>Índice</b>  |
| 7  | <b>1. Panorâmica geral sobre Cidadania Digital</b>   |
| 10 | <b>O digital e o cidadão</b>   |
| 11 | <i>Pertenço aqui</i>   |
| 11 | <i>Estou envolvido</i>   |
| 12 | <i>Estou protegido - e protejo</i>   |
| 13 | <i>Tenho competências digitais</i>   |
| 16 | <b>2. Cidadania ativa através do eTwinning</b>   |
| 18 | <b>2.1 Competências e capacidades dos cidadãos digitais</b>  |
| 23 | <i>Projetos para fomentar a abertura e a colaboração</i>   |
| 30 | <b>2.2 Envolvimento e Participação ativos</b>  |
| 32 | <i>Projetos que exploram - os Valores</i>  |
| 33 | <i>Projetos que exploram - a Paz</i>   |
| 37 | <i>Exploração do projeto - Democracy and Civic Engagement<br/>(Democracia e Envolvimento Cívico)</i> |
| 40 | <i>Projetos que exploram - as Migrações</i>  |
| 42 | <i>Projetos que exploram - o Meio Ambiente</i>   |
| 47 | <b>2.3 Utilização segura e responsável</b>   |
| 49 | <i>Projetos que exploram - a Segurança Digital</i>   |
| 53 | <b>3. Conclusão</b>  |

# Panorâmica geral sobre Cidadania Digital









# 1. Panorâmica geral sobre Cidadania Digital

*“Uma vez que a tecnologia digital é um facto que dita, hoje em dia, o fluxo da vida humana, apenas a consciência e a sensibilidade das gerações jovens poderão ter um papel fundamental no reconhecimento dos seus aspetos positivos, úteis e bons.”*

Maja Abramič, NSS Eslovénia

## O digital e o cidadão

Considera-se um/a cidadão/ã digital? A resposta imediata para alguns é “não”. No entanto, se pensarmos um pouco mais e se refletirmos sobre a nossa participação diária no mundo digital, traduzida no facto de despendermos diariamente tempo online, de estarmos ligados simultaneamente através de um ou mais dispositivos e de estarmos em contacto com os nossos pares, com a família, colegas ou amigos, principalmente através de meios digitais, muitos provavelmente reconsiderarão e perceberão que são, de facto, cidadãos digitais.

E que dizer, então, sobre os alunos? Todos sabemos que as crianças e os jovens de hoje crescem cercados por tecnologia. Estamos também, provavelmente, familiarizados com o controverso conceito de “nativos digitais”, criado por Marc Prensky<sup>1</sup>, para designar a fluência natural que as novas gerações têm na utilização das tecnologias, ao contrário das gerações mais velhas, a que chama “imigrantes digitais”, designando aqueles que adotaram as tecnologias num momento mais tardio da sua vida e que manterão sempre um certo “sotaque” na sua utilização. Muito se tem escrito sobre esta metáfora e sobre a forma como ela distorce a realidade. O inquérito EU Kids online, que envolveu crianças europeias com idades entre os 9 e os 16 anos, chama a atenção para o facto de que toda a “conversa em torno dos nativos digitais lança uma cortina sobre a necessidade de apoiar as crianças no desenvolvimento de competências digitais”.<sup>2</sup> Enquanto isso, as crianças estão online: 93% de todas as crianças do Reino Unido, com idades entre os 5 e os 15 anos, utilizaram a Internet em 2013, com quatro em cada cinco crianças, entre os 5 e os 7 anos (82%) a fazê-lo. Independentemente do seu grau de competências digitais. Independentemente da sua fluência (ou falta dela) na utilização da tecnologia digital.

Não obstante, a metáfora de Prensky é poderosa: considera o digital como um território e os utilizadores dos meios digitais como os seus cidadãos. No entanto, subestima um dos aspetos mais relevantes deste “novo mundo”: o facto de nenhuma, ou poucas fronteiras estarem previstas, de não ser necessário qualquer passaporte, e de, portanto, os conceitos de “imigrante” e de “nativo” não se poderem aplicar. O que sobra então de uma terra que não tem fronteiras?

1 Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5)

2 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011) *EU Kids Online II final report*. p. 42.

São três os pilares fundamentais de que nos lembramos quando se tenta definir cidadania digital: pertença, envolvimento e proteção. Os cidadãos digitais pertencem à sociedade digital. Utilizam a tecnologia para se envolverem ativamente na sociedade e com a sociedade. A cidadania digital habilita as pessoas para que possam recolher os benefícios da tecnologia digital de forma segura e eficaz.

## *Pertenço aqui*

A sociedade digital oferece oportunidades para interagir, aprender, trabalhar, ser. Os cidadãos “trabalham para” e “beneficiam” do facto de pertencerem à sociedade, sendo que os mesmos aspetos se aplicam aos cidadãos digitais. Grande parte das nossas interações acontece online,<sup>3</sup> como tal, somos tanto parte de uma sociedade digital, quanto o somos da sociedade (tangível) em que vivemos. Todos temos um sentimento de pertença, já que todos precisamos de sentir que pertencemos a algum lugar. Isto é especialmente verdadeiro para os jovens que estão a moldar os traços das suas personalidades, ajustando-os ao grupo (e à sociedade) a que pertencem. Na negociação de direitos e deveres que está inevitavelmente associada ao conceito de cidadania, um ponto que não deve ser esquecido é o do prazer da fruição que é central ao sentimento de pertença. Gostamos de fazer parte de uma sociedade digital, no entanto as nossas obrigações para com essa sociedade não devem prejudicar esta alegria de pertença.

A plena participação numa sociedade digital exige acesso. O acesso foi o primeiro critério para explicar o fosso digital. Este conceito entrou em uso na década de 90 para referir as diferenças na inclusão digital.<sup>4</sup> A inclusão digital melhorou dramaticamente na última década, com o acesso às tecnologias praticamente a alcançar a saturação, na Europa. No entanto, existem ainda barreiras, quer no que respeita ao acesso para os mais desfavorecidos, quer ainda para o uso das tecnologias em ambiente doméstico. Por exemplo, as mulheres, e as mães em particular, são muitas vezes as últimas pessoas, nas famílias, a terem acesso e a usarem um dispositivo digital de utilização partilhada. Poderíamos argumentar que, se há um século, Virginia Wolf reivindicava, para cada mulher, “Uma sala que seja só sua” para estudar e ter acesso à educação, hoje desejamos para, cada uma delas, uma sala e um dispositivo digital que sejam só seus.

A forma como os indivíduos se comportam enquanto membros de uma sociedade digital irá moldar o ambiente digital a que todos pertencemos.

## *Estou envolvido*

Na Europa, 77% dos cidadãos<sup>5</sup> e 75% das crianças<sup>6</sup> envolvem-se em atividades online. A participação no domínio digital deixou de ser uma questão de “ter” ou “não ter”, como vimos antes, para passar a ser uma questão de “poder” ou “não poder”. Se é verdade que a participação digital depende do acesso e da utilização, ela depende ainda mais das atitudes. A participação tem diferentes gradientes que vão desde o simples “espreitar” à “promoção” ativa. Podemos participar apenas navegando pela rede, ou podemos ter uma voz ativa (e bem forte).

3 <https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=242>

4 Irving, L., et al. (1999). *Falling through the Net*. Washington, DC, US Deps of Commerce.

5 Eurostat Data for 2013.

6 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2009) *EU Kids Online final report*.

Durante muito tempo, os cidadãos digitais foram considerados como utilizadores de tecnologias (meros recetores, consumidores). Vemos agora que os cidadãos digitais também se podem tornar participantes ativos. O seu envolvimento não se traduz apenas no consumo de bens e de conteúdos digitais, manifestando-se também na criação de conteúdos digitais, de ferramentas, de aplicações, de códigos e de práticas.

Os jovens são produtores prolíficos de conteúdos digitais: eles tiram e partilham fotos, vídeos, multimédia, textos e opiniões. O facto de serem produtores em vez de consumidores permite aos cidadãos digitais contribuir para a configuração da sociedade digital e para melhor a compreenderem. Quando falamos de programação, por exemplo, e dos seus benefícios para a educação, apresentamos sempre o argumento de que a programação permite que os alunos criem e não apenas utilizem. O que é verdade. No entanto, ao envolverem-se na programação os alunos irão também aprender a compreender a forma como a sociedade digital em que mergulham todos os dias, funciona. Poderão compreender melhor a lógica dos algoritmos por trás do motor de busca e de outras ferramentas online que utilizam.

Podemos encarar a participação digital como um processo em escada, de quatro níveis. Existem aqueles que espreitam, que observam, que estão atentos, que utilizam o mundo digital enquanto consumidores e telespectadores. Existem depois aqueles que participam, partilhando informações e conteúdos, estabelecendo ligações entre pessoas e partilhando ideias que merecem ser difundidas. No terceiro degrau estão aqueles que criam novos conteúdos, novas práticas, novas ferramentas, dando corpo a uma nova forma de se envolverem com outros cidadãos digitais e de serem parte de uma sociedade digital. E, no degrau superior, estão aqueles que exploram o potencial da tecnologia para a construção de uma sociedade melhor. Este quarto degrau inclui aqueles que se querem empenhar na definição do futuro da web, bem como aqueles que moldam o futuro da sociedade como um todo, através de meios digitais. Deveríamos reconhecer a importância da participação dos jovens nas discussões sobre o modelo de governo da Internet, numa base mais consistente e regular,<sup>7</sup> adquirindo nós próprios as capacidades e os conhecimentos adequados para facilitar a compreensão e a construção de opiniões pessoais sobre questões relacionadas com a forma como o ecossistema da Internet funciona. Os jovens podem ser qualificados para construir uma Internet melhor ou, se não desejarem alcançar o degrau superior da escada, poderão ainda assim influenciar a criação de um ambiente digital melhor, promovendo valores e comportamentos positivos. Em paralelo, deveríamos reconhecer o papel dos jovens no envolvimento com e na sociedade, enquanto cidadãos digitais. Processos, como as petições online, por exemplo, estão agora a reivindicar espaço para o envolvimento cívico. As ferramentas e os meios digitais são também utilizados para promover a "transparência" na elaboração de políticas, ao permitir novas formas para os cidadãos se aproximarem uns dos outros.

### *Estou protegido - e protejo*

Os cidadãos estão, por definição, protegidos pelo país a que pertencem. A proteção faz também parte dos direitos que as pessoas têm quando se encontram online. As tecnologias oferecem oportunidades - e riscos. Ainda que os riscos não impliquem inevitavelmente a emergência de danos, estes podem ser prejudiciais para a fruição de uma cidadania digital.

O acesso digital não só expõe os jovens a possíveis riscos, como também melhora as suas competências de literacia e de segurança digitais. Isto significa que os utilizadores ativos são mais suscetíveis de se tornarem utilizadores resilientes da tecnologia. Como tal, os decisores políticos, os educadores, os pais e outros responsáveis devem implementar estratégias

<sup>7</sup> <https://webwewant.org/>

específicas para garantir os direitos das crianças à proteção, sem cercear os seus direitos de participação.<sup>8</sup>

Muitos jovens são especialistas em dizer aos adultos o que precisam de fazer para se manterem seguros online. Saber se isso se traduz em alterações no seu comportamento já não é, no entanto, tão certo. Uma estratégia sensata e eficaz é incentivar as crianças e os jovens a tornarem-se utilizadores responsáveis, não só no que respeita às suas próprias ações online, mas também na forma como prestam apoio a outros. Pergunte a um grupo de pessoas (não apenas a jovens) quantas delas já viram algo inapropriado online e muitas responderão que isso já lhes terá acontecido. Pergunte ao mesmo grupo quantas pessoas denunciaram esse conteúdo, seja ao prestador de serviços, seja a um adulto, e obterá um número muito inferior. Poderia também perguntar-se se as escolas e os pais estão devidamente preparados para tomarem medidas preventivas ou corretivas quando as coisas correm mal.

As crianças e os jovens têm necessidades específicas e merecem proteção e salvaguarda. Tal como no mundo real, torna-se necessário estabelecer algumas medidas de proteção.<sup>9</sup> As crianças e os jovens devem também ter espaço para experimentar e aprender com os seus erros, sem que qualquer clique ou “like” seja seguido ou investigado. Devem ser encorajados a respeitar e a salvaguardar os direitos dos outros. Esta é uma enorme responsabilidade, que todos partilhamos.

### *Tenho competências digitais*

No ponto de viragem para a cidadania digital, as competências digitais proporcionam a porta de entrada para esta terra virtual. Numa sociedade cada vez mais digital, podemos considerar a cidadania digital como um direito. As competências digitais permitem-nos exercer este direito. No entanto, não deveremos considerar as competências digitais como sinónimo da mera capacidade para operar dispositivos. Consideramos que a consciência e a tolerância, os valores e as responsabilidades democráticos fazem, todos eles, parte das competências necessárias para que sejamos, ou nos tornemos, cidadãos digitais. Dentro deste contexto, a educação tem um papel crucial a desempenhar, uma vez que está bem colocada para construir, desde tenra idade, o futuro de uma geração ligada. Precisamos de desenvolver competências digitais em cada aluno, habilitando-os para pertencerem à sociedade digital, com um sentimento de envolvimento seguro, responsável e criativo.

**Anusca Ferrari e Hans Martens**

**Equipa do Programa de Cidadania Digital, European Schoolnet**

<sup>8</sup> <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=687352>

<sup>9</sup> <http://www.enacso.eu/wp-content/uploads/2015/12/free-isnt.pdf>





# Cidadania ativa através do eTwinning

---



2



*“Os projetos eTwinning combinam todos os elementos importantes da cidadania digital: respeitar e aprender com os outros, através da cooperação e da resolução de problemas; aprender com os nossos pares num ambiente online seguro e flexível e aprender acerca da utilização de ferramentas online, de forma segura e responsável”*

Tea Rezek, NSS Croácia

O livro do ano passado centrou-se sobre a geração eTwinning, colocando em destaque o impacto que a experiência eTwinning teve nos alunos 10 anos após os seus primeiros projetos. Eles partilharam o valor que o eTwinning tinha trazido para as suas vidas quotidianas, as competências e capacidades que tinham desenvolvido através dos projetos eTwinning e o contributo que o eTwinning dera para as suas vidas na universidade, no trabalho e no intercâmbio social. A Geração eTwinning dá corpo ao “Cidadão Digital”, ativamente comprometido e equipado com as competências e as capacidades necessárias, estando consciente e compreendendo as responsabilidades que também lhe são inerentes e, de um modo geral, desfrutando da vida enquanto cidadão global.

Os projetos apresentados no livro deste ano foram propostos pelos Serviços Nacionais de Apoio, em linha com o tema deste ano para o eTwinning - “Cidadãos Digitais”. Os projetos são apresentados com o intuito de proporcionarem ideias e inspiração para projetos futuros. São incluídos links para os projetos, para possibilitar um conhecimento mais detalhado sobre os parceiros, as atividades e os resultados. Muitos dos projetos tiveram o seu trabalho reconhecido a nível nacional e internacional, através da atribuição do Selo Europeu de Qualidade eTwinning<sup>10</sup> (concedido a 1.634 escolas segundo dados de outubro de 2015).

Os projetos encontram-se divididos em três secções:

Competências e capacidades dos cidadãos digitais, com ênfase na abertura, na colaboração e na natureza inclusiva dos projetos eTwinning, envolvendo jovens e menos jovens, de todos os setores da sociedade, em todos os países. Em resumo, ajudando a fomentar e a desenvolver as competências digitais para que todos se possam envolver enquanto cidadãos digitais.

Envolvimento ativo enquanto cidadãos digitais, apresentando projetos onde os alunos são incentivados a resolver alguns dos problemas que nos afetam a todos - democracia, participação cívica, migrações e meio ambiente.

Utilização segura e responsável, com projetos que se desenvolvem no âmbito da segurança digital (eSafety), sobre as políticas e práticas necessárias para apoiar o envolvimento de escolas/professores/alunos “de uma forma segura e responsável”.

Uma vez mais, é enfatizada a importância do eTwinning ao oferecer a experiência de intercâmbio intercultural a alunos e professores, com recurso a uma plataforma online segura. Através de projetos, professores e alunos mostram como desenvolveram novas competências e capacidades digitais, bem como capacidades de aprendizagem do século XXI. Através da troca de ideias, revelam como aprenderam a aplicá-las no seio de um ambiente que estimula a compreensão, a abertura e a colaboração entre todos os diferentes países e culturas que compõem o eTwinning. Os próprios projetos proporcionam uma forma de professores e alunos se envolverem ativamente e de participarem em questões complexas que nos afetam a todos - ambiente, migrações, democracia e inclusão no mundo digital.

<sup>10</sup> <https://www.etwinning.net/en/pub/projects/awards.htm#i62330>

“O eTwinning é, para os professores, uma porta de entrada no mundo das práticas de ensino e aprendizagem digitais e inovadoras. Ao permitir-lhes desenvolver as suas próprias competências digitais, os professores tornam-se cidadãos digitais mais sofisticados e podem fazer refletir esse facto nas suas salas de aula, com os seus alunos. Como resultado da partilha de boas práticas, da formação e dos projetos eTwinning, os professores eTwinning e, através deles, os seus alunos, estão a desenvolver competências de cidadania digital que os acompanharão ao longo das suas vidas”.

Elizabeth Sauser-Monniq, NSS França

## 2.1 Competências e capacidades dos cidadãos digitais

Os projetos que se seguem ilustram a forma como o eTwinning desenvolve as competências e as capacidades dos alunos enquanto “Cidadãos Digitais”. A secção contém resumos breves dos projetos e inclui três exemplos que ilustram a criatividade e o alcance característicos de muitos projetos eTwinning. Em Interactive European Pathway (Percurso Europeu Interativo), 33 escolas parceiras de toda a Europa criam um cartaz e um vídeo sobre a sua terra natal. Os cartazes e os vídeos são, depois, interligados através da app de Realidade Aumentada Aurasma e de códigos QR, para apoiar quizzes entre as escolas. Em Wizards at Language Learning (WALL) (Feiticeiros da Aprendizagem das Línguas), 7 escolas trabalham em conjunto na criação de uma nova sociedade, utilizando várias ferramentas da Internet para partilhar tarefas, discutir online, tomar decisões e votar, criando o seu novo mundo em harmonia, através de comunicação digital eficaz. No terceiro exemplo, Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (IRES) (Escolas Inclusivas com alunos portadores de deficiência respeitam o diálogo social Europeu), alunos com necessidades especiais são incentivados a participar e a trabalhar em conjunto sobre temas diferentes: inclusão, deficiência, Europa, respeito. Há inclusão no trabalho não discriminatório (de grupo e colaborativo) entre alunos portadores e não portadores de deficiência.

### Percurso Europeu Interativo



**Escolas parceiras:** 33 escolas parceiras (RS, SK, LT, HR, SE, IE, NO, IT, MT, MD, AL, HU, BA, MK, CY, GR, PL, ES, EE, UA, LV, FI, LU, CZ, BG, UK, AT, RO)



**Nível etário dos alunos:** dos 10 aos 16 anos



#### TwinSpace e links:

<https://TwinSpace.etwinning.net/17878/home>

<https://www.youtube.com/channel/UCPCvSibPr4IdiG35-UYPNag>

*“Desenvolver a cidadania digital ativa é o processo subtil de fomentar a consciência, a tolerância e a responsabilidade nas crianças de hoje e de lhes mostrar que esses valores são o ponto em que as suas identidades reais e virtuais se encontram.”*  
Slavka Stoycheva, Escola Secundária São Cirilo e São Metodão, Asenovgrad, BG

#### Como promove a pertença à sociedade digital:

Os alunos de hoje são os cidadãos digitais e globais de amanhã. Este projeto apresentou a dimensão europeia às escolas participantes e às comunidades locais através da criação de percursos europeus interativos. Os alunos criaram e colaboraram numa sociedade digital ao longo de todo o projeto, o que resultou no desenvolvimento de competências dos aprendentes, envolvendo-os na criação de vídeos, os quais, por sua vez, envolveram planeamento, criatividade, trabalho de equipa, resolução de problemas, apresentação e avaliação dos resultados, bem como a utilização de tecnologias modernas.

#### Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

O objetivo do projeto era a criação de percursos europeus interativos. Escolas de diferentes

Estados europeus criaram um cartaz e um vídeo sobre a sua terra natal. Os cartazes e vídeos foram interligados através da app de Realidade Aumentada Aurasma e de códigos QR. Informação detalhada do canal Aurasma, vídeos e cartazes criados foram partilhados online por todas as escolas participantes. Cada escola imprimiu e expôs os cartazes nas escolas e noutros locais (idealmente com Wi-Fi). Os alunos de toda a escola, incluindo visitantes, podiam utilizar os códigos QR ou a Aurasma para visualizar os vídeos, utilizando os seus smartphones ou tablets.

### Como consegue fazê-lo de forma segura e eficaz:

Os alunos participaram em várias atividades para aprenderem a trabalhar com códigos QR - como gerá-los e lê-los, para que mais tarde pudessem ser utilizados no processo de aprendizagem. A segurança digital foi também debatida. Todos eles desfrutaram da aplicação de Realidade Aumentada Aurasma.



Os alunos utilizaram os códigos QR para responder a quizzes sobre cada país

## Feiticeiros da Aprendizagem das Línguas (WALL)



**Escolas parceiras:** 15 escolas parceiras (PL, LV, RO, HR, GR, ES)



**Nível etário dos alunos:** dos 9 aos 11 anos



**TwinSpace:**  
<https://TwinSpace.etwinning.net/124/home>

*"Pensar criticamente, agir responsavelmente, partilhando, comunicando e vivendo "com segurança" no mundo digital é o caminho que leva a um mundo novo e melhor. O eTwinning é a bússola que mostra este caminho. Utilize-a e nunca se irá perder!"*

**Rania Bekiri, embaixadora eTwinning (32 escolas primárias de Patra)**



Os alunos trabalharam em conjunto na concepção do logótipo do projeto, votando depois para eleger o vencedor

Como promove a pertença à sociedade digital:

Os alunos (“os feiticeiros”) trabalharam em conjunto no TwinSpace, onde se envolveram ativamente em tarefas, utilizando várias ferramentas da web, que levaram à criação colaborativa de produtos finais, tais como um mapa interativo do seu novo planeta; desenhos interativos dos seus novos bairros; um ebook com as suas aventuras no Boomwriter (em que todos os grupos escreveram um parágrafo e votaram, de seguida, para seleccionar o melhor de entre todos, antes de passarem para o parágrafo seguinte); vídeos com o contributo de todos; votação nas suas

mascotes, logótipo, mapa do planeta, centro da cidade e melhor truque de magia, gravando as suas opiniões, apresentando as suas aventuras, participando em jogos de línguas online e completando muitas outras tarefas. Participaram também em reuniões online, desenharam online e falaram sobre o seu projeto num ambiente muito amigável e criativo.

Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

Os feiticeiros criaram e organizaram para si próprios uma nova sociedade (num novo planeta), partilhando tarefas, discutindo online, tomando decisões e votando, criando o seu novo mundo com harmonia, através de uma comunicação digital eficaz. A sua nova sociedade lidou com aventuras, tornou-se forte e próspera, mantendo as tradições das 7 culturas e criando também, ao mesmo tempo, algumas tradições novas e partilhadas.

Como consegue fazê-lo, de forma segura e eficaz:

Trabalhar em tarefas comuns e utilizar ferramentas online pressupõe algumas instruções para garantir uma comunicação segura, constante e eficiente entre os professores e os alunos que, lentamente, se unem e formam uma sociedade nova e muito bela!

Os alunos e a sua professora, Barbara Głuszcz, receberam o Selo Nacional de Qualidade para o seu projeto WALL Szkoła Podstawowa nr 4 w Zambrowie, Polónia,



# Escolas Inclusivas com alunos portadores de deficiência respeitam o diálogo social Europeu (IRES)



**Escolas parceiras (países):** 12 escolas parceiras (TR, IT, IE, DE, FR)



**Nível etário dos alunos:** dos 7 aos 16 anos



**TwinSpace e links:**

<https://TwinSpace.etwinning.net/16234/home>

<https://www.smore.com/18gwx-dires-newsletter-erasmus>

*"Permitir que todos tenham voz através de projetos colaborativos."*

Glenda McKeown, Escola Especial  
Our Lady of Fatima, IE

## Como promove a pertença à sociedade digital:

Este projeto tem as suas raízes num outro projeto eTwinning (Being Disabled in Europe), que foi originalmente iniciado por Tansel Sakaci (parceiro turco). A parceria europeia centra-se na inclusão de alunos com deficiência. O projeto visa reduzir as disparidades, não só na aprendizagem na escola, mas também incentivando os alunos com necessidades especiais a participar ativamente nas atividades e mobilidades (Erasmus +) oferecidas pelo projeto.

## Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

Há inclusão no trabalho não discriminatório (de grupo e colaborativo) entre alunos portadores e não portadores de deficiência. Utilizando um blogue, o TwinSpace, o site e newsletters, os professores e os alunos envolvem-se ativamente uns com os outros e com o mundo exterior! O projeto baseia-se em vários temas com apoio de atividades de aprendizagem, ensino e formação (LTT) (ver tabela abaixo).

| IRES: Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (Escolas Inclusivas com alunos portadores de deficiência respeitam o diálogo social Europeu) |  |
|--|--|
| Irlanda<br>Tema - Inclusão   | Cada parceiro escolheu 3 receitas, elaborou uma breve história e apresentou-a num Padlet especial no eTwinning. Os resultados serão publicados num "Livro de Receitas Multicultural Acessível". (What's Cooking in Europe). Este produto será lançado em cada um dos países. Será também "promovido"/ "publicitado" no eTwinning.  |
| Itália<br>Tema - Deficiência   | Os alunos foram convidados a pesquisar e a fazer apresentações sobre 3 pessoas do seu país que, apesar de serem portadoras de uma deficiência, se destacaram no campo que escolheram. Estas apresentações foram transferidas para o portal eTwinning e, durante as atividades LTT do projeto, foram apresentadas pelos alunos de todos os países parceiros aos seus pares (sessão de P & R).   |
| França<br>Tema - Europa  | Os alunos prepararam mapas (França / Paris, o nosso país, distrito) bem como uma aula de geografia que seria dada às turmas, em França. No âmbito do Dia da Europa e do dia do eTwinning (09 de maio), foram criadas ligações em tempo real (oovoo) para todos os parceiros presentes no LTT francês, tendo este dia sido comemorado por todos na escola (Homem Europeu, Bolo, Eurovisão em playback).                                   |
| Alemanha<br>Tema - Respeito  | Foram feitas apresentações sobre cada país com recurso a elementos visuais e a suportes táteis. Na nossa escola, vamos levar a efeito uma campanha anti-bullying, baseada no tema "Respeito". Iremos também preparar um workshop musical baseado neste tema. E quando chegarmos à Alemanha vamos trabalhar colaborativamente no workshop musical. A música será então cantada pelo nosso coro "Inclusivo". (Todas as escolas parceiras). |

*Exemplos de Temas e de Atividades de Aprendizagem, Ensino e Formação (LTT)*

Antes e no decurso de cada LTT, os alunos preparam e fazem o upload do seu trabalho e, em seguida, apresentam-no (presencialmente). Parecem confiantes e à vontade quando o estão a fazer. Sentem que já conhecem o seu público e por isso sentem-se confortáveis. Após cada LTT, procedemos à avaliação (funcionários, alunos - com e sem necessidades especiais - e pais). Os resultados destas avaliações mostraram o quanto os alunos se surpreenderam com o quão semelhantes são (ou seja, alunos com e sem necessidades educativas especiais). Os alunos ficaram surpreendidos, porque, embora a língua possa, por vezes, ser uma barreira, encontraram outras formas de comunicar e fizeram amigos para a vida (o contacto entre todos é garantido pelas redes sociais).

**Como consegue fazê-lo de forma segura e eficaz:**

O projeto ilustra o trabalho inovador realizado pelos alunos - proporcionando-lhes uma plataforma segura para se envolverem e colaborarem!



*Alunos e professores da escola Our Lady of Fatima a celebrar o dia da Europa e o dia do eTwinning*  
<https://vimeo.com/166211534>



*"Os alunos durante o projeto comemoraram o "Dia da Terra". Nós também o comemoramos na escola, lembrando que é necessário RESPEITAR o nosso planeta. "RESPEITO" é uma palavra-chave do nosso projeto DARES. Lemos muitas citações e escolhemos uma, de Lady Bird Johnson, para partilhar com todos vós - "o ambiente é onde todos nós nos encontramos uns com os outros; onde todos têm um interesse mútuo; é a única coisa que todos nós partilhamos".*

**Anna Filomena Mungiello, ICS**  
22.04.2016 "J. Stella" di Muro Lucano IT

## Projetos para fomentar a abertura e a colaboração

O eTwinning tem, literalmente, milhares de projetos para o inspirar a si e aos seus alunos. Os projetos abaixo foram nomeados pelos respectivos Serviços Nacionais de Apoio como exemplos de excelência no desenvolvimento dos futuros cidadãos digitais da Europa. São disponibilizados um resumo e um link para o ajudar a explorar mais pormenorizadamente cada projeto.

### Está preparado(a) para viver no séc. XXI?



**Professor eTwinning, Escola:** Maite Elejalde, CEP Virgen de la Guía, ES



**Escolas parceiras (países):** 6 escolas parceiras (ES, IT, PL, PT)



**Nível etário dos alunos:** dos 8 aos 12 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home>

**Resumo:** O projeto pretende desenvolver as competências dos alunos, dando-lhes um papel central e ativo na sua aprendizagem, através de um leque alargado de atividades, na execução das quais os alunos tinham que refletir, partilhar, votar e debater com os seus pares em equipas internacionais e de retirar as suas próprias conclusões, a fim de desenvolverem uma consciência sobre as competências necessárias para poderem enfrentar os desafios do século XXI. Os alunos (e também as suas famílias) utilizaram as TIC para uma aprendizagem colaborativa. O projeto inclui uma atividade específica, designada "Missão 2 - Seja um cidadão digital", que tem por objetivo levar os alunos a "refletir sobre o seu comportamento com as ferramentas digitais e a tornarem-se cidadãos digitais responsáveis, criando um manual, a partir de todos os contributos: "Como ser um Cidadão Digital responsável".

### Cidadania Digital para todos



**Professor eTwinning, Escola:** Rabia Hurrem Ozdurak Singin, Coordenador TIC, Direção de Ankara, TR



**Escolas parceiras:** 53 escolas parceiras (BG, IT, TR)



**Nível etário dos alunos:** dos 3 aos 20 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/>

**Resumo:** O projeto visa melhorar a cidadania digital nos países de toda a Europa, bem como as competências para o século XXI, com ela relacionadas, de professores, alunos e pais. A Cidadania Digital (para europeus) é um conceito que ajuda os professores, os líderes tecnológicos e os pais a entender o que os alunos / crianças / utilizadores da tecnologia devem saber sobre como usar a tecnologia de forma adequada. A Cidadania Digital é mais do que apenas uma ferramenta de ensino; é uma forma de preparar os alunos / utilizadores da tecnologia para uma sociedade plena de tecnologia.



**Professor e Twinning, Escola:** Justyna Babiarez-Furmanek, Szkoła Podstawowa Nr 8 im. Orłąt Lwowskich



**Escolas parceiras (países):** 4 escolas parceiras (IT, PL, GR)



**Nível etário dos alunos:** dos 10 aos 11 anos



**Twinspace:** <https://Twinspace.etwinning.net/2509/home>

**Resumo:** Aprendizagem e aquisição de competências através de um conjunto de atividades disponibilizadas pelo British Council, Atenas, Grécia ("Life skills. Developing Active Citizens" por Cliff Parry e Maria Nomikou). No projeto, os alunos exploram tópicos relacionados com a tolerância, o preconceito e os direitos humanos, através da leitura e da discussão entre parceiros. Depois de terminarem as atividades, os parceiros do projeto trabalharam juntos na produção de 3 programas de rádio. Isto proporcionou-lhes pontos de vista diferentes e um contexto histórico / jurídico para construir as suas próprias opiniões e materiais sobre a matéria. Os resultados são publicados no Twinspace do projeto sob a forma de um documento comum denominado "Contrato Social na Sociedade Moderna", que contém uma lista de direitos humanos e de responsabilidades. Os alunos foram muito consensuais sobre o seu conteúdo e todos os participantes concordaram em respeitá-lo. Um dos resultados mais interessantes é o filme resumo da tarefa "Com quem gostaria de viver?" que descreve o preconceito e a polarização que podem afetar a nossa capacidade para julgar os outros.

<https://Twinspace.etwinning.net/2509/pages/page/29282>

*Os alunos trabalharam em conjunto para produzir uma série de programas de rádio*





**Professor eTwinning, Escola:** Carmen Pavón Vázquez, Embaixadora eTwinning, IES SÁCILIS, ES



**Escolas parceiras (países):** 34 escolas parceiras (NO, RO, PL, ES, HU, BG)



**Nível etário dos alunos:** dos 12 aos 18 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/896/home>  
<https://TwinSpace.etwinning.net/files/collabspacel6/96/896/896/files/b19d8f50.pdf>

**Resumo:** O projeto visa responder aos desafios da atual Escola Europeia: literacia digital, educação para a democracia e aprendizagem de línguas. Os alunos realizam pequenos filmes para expressar as suas opiniões e as de outros jovens Europeus sobre diferentes questões, que são comuns a todos. O eTwinning oferece uma abordagem baseada em projeto que torna possível responder às necessidades individuais dos alunos numa turma com competências mistas.



Os juízes outorgaram ao projeto o Selo de Qualidade eTwinning, em 2016, com a seguinte recomendação: “Cara Carmen Vázquez Pavón (IES SÁCILIS), Parabéns! Foi-lhe atribuído o Selo de Qualidade pelo trabalho realizado no eTwinning. ...,se há um aspeto em que o projeto é excepcional é no alcance e no impacto fora da comunidade escolar. O projeto é transmitido em meios de difusão locais, existe colaboração com outras organizações e participação em pequenos concursos”.

Félix Delgado, NSS

## O que está a acontecer na Europa?



**Professor eTwinning, Escola:** Georgia Wilhelmsson, Uddevalla Gymnasieskola Agneberg, SE



**Escolas parceiras (países):** 8 escolas parceiras (RO, NO, GR, TR, SE, DE, BE, IT)



**Nível etário dos alunos:** dos 16 aos 17 anos

*Os alunos de hoje são os cidadãos da Europa de amanhã. Se queremos que estes cidadãos vivam numa sociedade caracterizada pela democracia, inclusão e tolerância, não existe melhor ocasião do que agora. Ao utilizarem o eTwinning, os professores de toda a Europa desfrutam de um recurso digital onde podem encontrar inspiração, partilhar ideias e criar projetos colaborativos abordando estes e muitos outros temas".  
Jenny Nordqvist, NSS Suécia*



**Resumo:** O objetivo do projeto era desenvolver as competências linguísticas e culturais dos alunos. Isto foi conseguido através da leitura e da escrita de artigos sobre os seus países de origem, sobre cultura e temas/eventos Europeus atuais. O resultado final consistiu na publicação de 12 revistas online.

*Revista online produzida pelos alunos para partilhar nos seus países*

<https://www.joomag.com/magazine/whats-up-in-europe/0959067001383051848?short>

## Interacteen T.E.A.M



**Professor eTwinning, Escola:** Carmen Mellado Alvarez, I.E.S. Albert Einstein, ES



**Escolas parceiras (países):** 12 escolas parceiras (ES, FR, GR, TR, IT, DE)



**Nível etário dos alunos:** dos 14 aos 18 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/10393/home>

**Resumo:** Os alunos de vários países europeus tornam-se jornalistas, e partilham a sua perceção acerca de notícias internacionais sobre temas atuais, interagem e colaboram para publicar uma revista eletrónica em inglês: The European Alternative Magazine. Trabalham colaborativamente em grupos nacionais e em equipas internacionais. Aprendem o processo de escrita de textos informativos e depois negociam e partilham tarefas com os seus companheiros de equipa (recolha de informação, escrita, edição, revisão de provas). Os alunos tornam-se jornalistas responsáveis, assumindo a responsabilidade pelas atribuições do conteúdo, precisão e direitos de autor. Partilham e refletem sobre questões atuais, desenvolvendo raciocínio crítico. O projeto foi premiado com o Selo de Qualidade eTwinning em 2016.

## Diversidade cultural - um só coração



**Professor eTwinning, Escola:** Nino Chkhetia, Escola Pública Físico-matemática nº 41 LEPL Kutaisi Andria Razmadze, GE



**Escolas parceiras (países):** 2 escolas parceiras (GE, LT)



**Nível etário dos alunos:** dos 13 aos 14 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/10192/home>

**Resumo:** Dedicado à comemoração do 550.º aniversário das relações oficiais entre a Lituânia e a Geórgia. O objetivo do nosso projeto não é apenas o de comemorar a importante data histórica, mas também o de incentivar os nossos alunos a interessarem-se pela língua e cultura de outro país. Votar, decidir, desafiar são sinónimos de participação ativa numa sociedade digital. A participação num projeto eTwinning significa que já pertencíamos à sociedade digital.

## Que podemos encontrar debaixo dos nossos pés?



**Professor eTwinning, Escola:** Karin Ceder, Böle förskola, SE



**Escolas parceiras (países):** 5 escolas parceiras (SE, IS)



**Nível etário dos alunos:** dos 3 aos 5 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/477/home> (protegido)

**Resumo:** As crianças suecas têm trabalhado em conjunto com uma instituição da Educação Pré-Escolar da Islândia, explorando o que têm sob os pés. Os professores planearam e desenvolveram o projeto, com base na curiosidade e nos interesses das crianças. Foram utilizadas ferramentas digitais para comunicar, para criar uma pequena “comunidade” sueco-islandesa e para aprender muitas coisas sobre os vulcões e sobre a natureza. Este projeto mostra que o eTwinning, bem como os projetos colaborativos e digitais, pode ser utilizado com crianças pequenas para alargar os seus horizontes e mostrar que as suas vozes contam, fazendo-o de forma segura e eficaz. Selo Europeu de Qualidade.

## Viajar alarga horizontes: vem daí - desenvolve um projeto de solidariedade social C.O.M.P.A.S.S.



**Professor eTwinning, Escola:**

Eng<sup>o</sup>. Gabriela Krížovská, Základná škola s materskou školou Jarná, SK



**Escolas parceiras (países):** 12 escolas parceiras (GR, TR, DE, ES, SK, IT, PL, FR, SE)



**Nível etário dos alunos:** dos 12 aos 15 anos



**TwinSpace:** <http://new-TwinSpace.etwinning.net/web/p97352/welcome>

**Resumo:** O C.O.M.P.A.S.S. dá seguimento ao projeto eTwinning Colorful Horizons (Horizontes Coloridos) que foi iniciado no final de 2011. O projeto levou os alunos numa excursão virtual a países onde nunca tinham estado. Os alunos aprenderam imenso, fazendo apresentações digitais sobre a cultura, região, país, escola, religião e todos os aspetos da vida quotidiana. O projeto utilizou muitos meios digitais de apresentação eletrónica e proporcionou uma imagem concetual de diferentes sociedades. As ferramentas digitais permitiram que tomássemos consciência do desenvolvimento da cidadania digital ativa, através da plataforma eTwinning, e que obtivéssemos experiência na construção da democracia digital em dez países tão diferentes.



Realizou-se um encontro de professores de 10 países, no âmbito de um intercâmbio de alunos



### Professor eTwining, Escola:

Nataša Majstrovic, Osnovna škola "Zmaj Jova Jovanovic", RS



### Escolas parceiras (países):

51 escolas parceiras (RS, RO, ES, AL, TR, CY, BG, HR, MK, LV, EE, FR, UK, IT, IS, BA)



### Nível etário dos alunos:

dos 10 aos 19 anos



### TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/7967/home>  
<http://girlsinict-project.weebly.com/>

*Resumo:* A inspiração para este projeto foi o Dia Internacional das Jovens Mulheres nas TIC (23 de abril) O projeto centra-se na promoção da igualdade de género. Apoia o movimento global "Jovens Mulheres nas TIC" que capacita raparigas e jovens mulheres e lhes dá a confiança necessária para prosseguirem estudos e carreiras na área das TIC. Desenvolve a consciência e as capacidades dos alunos para avaliar criticamente e expressar os seus pontos de vista sobre a igualdade de género, através da utilização da tecnologia. O projeto está incluído no currículo - cursos disponibilizados no Moodle e adaptados para o ensino da informática (programação, gráficos, web design). Apoia também a utilização das TIC no ensino. Prémio do Selo Europeu de Qualidade.

## Achtung, jetzt kommen wir!



### Professor eTwining, Escola:

Steffi Feldhaus, Berufskolleg Kohlstraße, DE



### Escolas parceiras (países):

2 escolas parceiras (PL, DE)



### Nível etário dos alunos:

dos 16 aos 19 anos



### TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/6149/home>

*Resumo:* O principal objetivo deste projeto foi reduzir a taxa de abandono deste curso (Preparação para Formação Vocacional) numa escola vocacional alemã e fomentar, entre os alunos, a motivação para a escola. Juntamente com a sua turma parceira da Polónia (Gimnazjum w Jazowsku), os alunos produziram e adicionaram som a vídeos sobre as suas cidades de origem e desenvolveram a sua competência digital, resolvendo algumas tarefas de programação com o Makey Makey. O projeto ajudou os jovens com idades entre os 16 e os 23 anos a obterem experiência na utilização de meios digitais e a desenvolverem a capacidade de trabalhar em equipa. Os alunos alemães e polacos estavam a aprender uns com os outros, enquanto parceiros. Por exemplo, os alunos alemães apoiaram os seus parceiros polacos, enquanto "especialistas" da língua alemã, o que lhes deu uma maior autoestima. Todos os alunos receberam o papel de alunos administradores, podendo trabalhar em completa autonomia.

*“Para nós, o desenvolvimento da cidadania digital ativa através do eTwinning é construído sobre o currículo nuclear: Os alunos são orientados para que se coloquem no lugar da outra pessoa e analisem as questões e situações a partir de diferentes pontos de vista, promovendo o reconhecimento e a valorização dos direitos humanos. A participação numa atividade cívica é um pré-requisito fundamental para uma democracia efetiva. As competências de participação e envolvimento, bem como uma atitude responsável para com o futuro apenas podem ser aprendidas através da prática. O ambiente escolar oferece um ambiente seguro para isso. Assim, os alunos reúnem experiências de utilização das TIC na comunicação internacional. Aprendem a perceber o seu significado, potencial e riscos num mundo global.”*  
Hyötyniemi Yrjö, NSS Finlândia

## 2.2 Envolvimento e Participação ativos

Através de projetos eTwinning, os alunos aprendem a participar em debates sobre questões que nos afetam a todos, aprendem a expressar as suas opiniões, a ouvir os outros, a votar e a influenciar outros. Começamos com o exemplo My World My Classroom (O meu Mundo, a minha Sala de Aula), em que os problemas são tornados perceptíveis para os alunos através da aplicação de rácios, como, por exemplo: pessoas sem acesso a água potável, ao número de pessoas da turma. A isto seguem-se resumos de projetos que incluem alunos envolvidos na exploração da democracia e do envolvimento cívico, debatendo as migrações e, finalmente, aqueles que lidam com as questões do meio ambiente.

### *O Meu Mundo, a minha Sala de Aula*

*“Que alegria! Têm tanto orgulho em mostrar a alunos mais jovens o que aprenderam!”*

Anica Tričković, Osnovna škola  
“Toplički heroji” (RS)



**Professor eTwinning, Escola:** Ian Kell  
(The Academy at Shotton Hall, Peterlee, UK)



**Escolas parceiras (países):** 46 escolas parceiras  
(IT, PL, MT, EE, RS, ES, NO, RO, LT, FR, UK, TR, LV, FI,  
UA, GE, PL, SL, AM, HR, NL, BE)



**Nível etário dos alunos:** dos 11 aos 14 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/7377/home>  
<http://myworldmyclassroomsite.weebly.com/>

### Como promove a pertença à sociedade digital:

O projeto é baseado no livro “If the World Were a Village” (de David J. Smith), em que cada parceiro representa o seu próprio país, condado ou cidade de forma semelhante: “Se o meu país fosse uma turma de trinta alunos...” em seguida, usando as relações proporcionais existentes no mundo, os alunos exploram quantos elementos da turma teriam fome, quais as línguas que seriam faladas na turma, quantos estariam em situação de pobreza, quantos seriam capazes de ler, quantos teriam acesso a água limpa e quantos seriam ricos. O projeto pretende incluir o maior número possível de segmentos da comunidade escolar, em geral. Os docentes são responsáveis por identificar conteúdos para o projeto que estimulem a aprendizagem matemática, um sentimento de partilha do património, a melhoria das oportunidades económicas a longo prazo para os alunos e a promoção de um sentido de identidade Europeia.

## Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

Os alunos selecionam os agrupamentos e analisam as estatísticas para os diferentes conjuntos de dados. Após obterem as estatísticas de cada país, os alunos trabalham para identificar o melhor método para as divulgar (folhetos, cartazes, monitores, imagens TIC, apresentações). O projeto é acompanhado pela criação de um trilho da matemática nas nossas aldeias / cidades / escolas e também de um portefólio de fotos de matemática.

## Como consegue fazê-lo de forma segura e eficaz:

Os professores, em colaboração com os alunos, gerem, em conjunto, os intercâmbios, coordenando e facilitando as atividades de forma a que os alunos se sintam livres para investigarem por si próprios os conteúdos do projeto. Gerem a publicidade, promovem o programa Comenius noutras escolas da área, asseguram a ligação com entidades externas e garantem a existência de comunicação eficaz entre os parceiros, quer ao nível do pessoal escolar, quer ao nível dos alunos. Para alcançar este objetivo, foi acordada, durante a reunião preparatória, a possibilidade de criação de um grupo de foco Comenius. O grupo de foco ou comité de direção seria composto por representantes dos docentes, do pessoal de apoio e de todas as camadas da população estudantil. Este comité de direção seria responsável pelo acompanhamento e avaliação do projeto, pela edição de recursos e produtos que poderiam ser incluídos no pacote final, criando as agendas para as reuniões de projeto e alterando os planos, sempre que necessário. A inclusão de alunos iria promover a democracia e a cidadania dentro das nossas escolas, bem como incentivar os aprendentes criativos a assumirem responsabilidade pelo planeamento e avaliação do projeto, dando, assim, aos alunos poder para influenciarem o conteúdo do mesmo. Isto seria alcançado através do relatório dos alunos ao grupo de foco ou comité de direção, da avaliação ativa por eles feita de cada fase do projeto, bem como pelos seus contributos sobre qualquer modificação que pudesse ser desejável.



*O júri distingue o projeto como vencedor da categoria "Outlook global", com a seguinte recomendação: "Um projeto eTwinning olhando para fora, para o mundo, e envolvendo no eTwinning muitos países novos. O projeto permitiu aos jovens envolverem-se nas questões ambientais e de cidadania com que nos confrontamos em toda a Europa, através de um contexto matemático... Foram partilhadas muitas ferramentas novas. O desenvolvimento pedagógico foi uma característica fundamental deste projeto matemático que floresceu para incluir resultados transdisciplinares, incluindo as artes, a educação para os valores PSHE e a história." Júri de atribuição do Reino Unido, 11.ª conferência anual eTwinning do Reino Unido, realizada na Escola Nacional de Ensino e Liderança, em Nottingham (2016).*

Karin Ceder, Böle förskola, SE

## Projetos que exploram - os Valores

### Preparar, a postos, crescer devagar - investir tempo e competências na cidadania Europeia sustentável



**Professor eTwinning, Escola:** Beate Vollmer, Albert-Schweitzer-Geschwister-Scholl-Gymnasium (DE)



**Escolas parceiras (países):** 14 escolas parceiras (IT, DE, PL, ES, FR)



**Nível etário dos alunos:** dos 12 aos 19 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/345/home>

**Resumo:** A intenção do projeto foi preparar os alunos para se tornarem cidadãos europeus esclarecidos que refletem criticamente sobre os seus próprios valores e que fazem o seu potencial florir para benefício da sociedade, em geral. Os alunos, de cinco países, trocaram, no TwinSpace, os seus pontos de vista sobre diferentes aspetos do tempo. Por exemplo: perspetiva pessoal - a minha relação com as pessoas que não têm a minha idade (gerações mais velhas ou mais jovens); perspetiva social - políticas intergeracionais, mais residências, voluntariado; perspetiva cultural - uma Europa envelhecida, a Europa no futuro, discussão sobre a diretiva do tempo de trabalho.

## Valores em Ação



**Professor eTwinning, Escola:** Marilyn Tinkler, Escola Primária Appleby (Reino Unido)



**Escolas parceiras (países):** 18 escolas parceiras (UK, GR, RS, RO, PT, AM, UA, IT, ES, RO, BG)



**Nível etário dos alunos:** dos 4 aos 12 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/18692/pages/page/108322>

**Resumo:** Este projeto discute valores e constrói a consciência e as capacidades de que os alunos necessitam para responder e analisar os seus valores. O que valorizamos nas nossas escolas e comunidades, a forma como sabemos que isso é valorizado e a maneira como celebramos e partilhamos os nossos valores. Preocuparmo-nos uns com os outros é uma parte importante da aprendizagem da valorização do outro. Praticamos Valores na nossa vida diária escolar. Fizemos este vídeo para ilustrar e para partilhar com todos.

<https://youtu.be/0bAXqgGk57U>



## Projetos que exploram - Paz

### Wir sind Europa – gemeinsam in Frieden leben/ Somos Europa - viver juntos em paz



**Professor eTwinning, Escola:** Kamila Bažíková,  
Obchodná Akadémia, Račianska 107 (SK)



**Escolas parceiras (países):**  
5 escolas parceiras (PL, DE, BE, HU, SK)



**Nível etário dos alunos:** dos 16 aos 18 anos



**TwinSpace:**  
<https://twinspace.etwinning.net/12818/home>

*Para mim, o que significa ser europeu*

*...*

*"poder viajar e estudar sem fronteiras"*  
(Karoline)

*"viver num ambiente seguro, ser livre e poder deslocar-me livremente"*  
(Hamid)

*"viver em segurança num país sem guerra"* (Dennis)

*"Para mim, a paz é... quando nos ajudamos uns aos outros; nos apoiamos uns aos outros e nos divertimos em vez de discutir"* (Jimmy)

**Conjunto de citações de alunos participantes no projeto.**



#### Como promove a pertença à sociedade digital:

Os jovens - alunos - identificam-se como cidadãos do seu próprio país (eslovacos, alemães, polacos) e, ao mesmo tempo, apercebem-se da sua identidade Europeia. Por exemplo, em relação à questão: "O que significa ser Europeu?" Em primeiro lugar, e ao mesmo tempo, grupos de alunos levaram a cabo, nas suas turmas, debates nos quais desenvolveram uma ideia conjunta do que é um Europeu. Apresentaram as suas próprias ideias no TwinSpace em momentos diferentes, utilizando, alguns deles, uma descrição verbal num mural Padlet conjunto, enquanto outros recorreram a cartazes web, a postais e a um fórum. Em comunicação com jovens da mesma idade, desenvolvem as suas atitudes para com a sociedade multicultural, procurando as semelhanças e diferenças e apresentam a sua esperança numa vida numa Europa pacífica.

#### Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

As tecnologias vieram possibilitar que apresentássemos de forma transparente e independente opiniões e atitudes pessoais. Quando trabalhámos sobre a temática das atividades de lazer e

da sociedade multicultural, utilizámos o piZap - postais e fotografias de grupo, capturando as discussões na sala de aula com os professores, sobre o tema da sociedade multicultural. A ferramenta colaborativa utilizada em todos os temas foi o Padlet, que utilizámos para publicar opiniões individuais, expressar ideias e receber feedback, o que foi sempre positivo, fazendo assim com que os alunos se encarassem uns aos outros como pessoas bem-sucedidas. As publicações finais, nelas se incluindo e-books, - Issuu - que engloba outras ferramentas utilizadas: Speeschable, - Comics, Canva - cartazes para criar um dicionário de frases usadas pelos jovens, foram feitas por equipas internacionais.

### Como consegue fazê-lo de forma segura e eficaz:

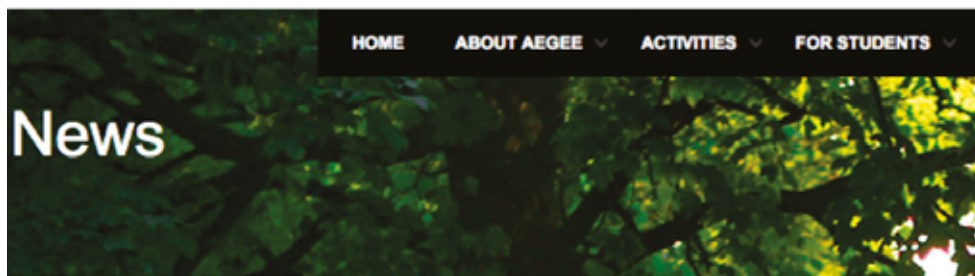
Os alunos e os professores apresentaram as suas próprias ideias de forma adequada, seguindo os princípios éticos, respeitando os direitos de autor, no caso das fotografias, empregando imagens disponíveis de utilização livre e utilizando as ferramentas TIC de forma clara e concisa.

### O que significa para si "desenvolver a cidadania digital ativa através do eTwinning":

No âmbito do projeto eTwinning, algumas das atividades foram primeiro realizadas como trabalho de equipa a nível nacional (por exemplo, O meu país na Europa - Eu sou um Europeu, Sociedade Multicultural). Alunos e professores obtiveram informações e aprenderam com aqueles que viviam em países específicos. De seguida, foram criadas três equipas internacionais, trabalhando em três temas diferentes, mas relacionados entre si: A Nossa Cozinha Nacional, Os Nossos Costumes / Tradições e As Nossas Línguas. Surpreendentemente interessante foi o tema "As Nossas Línguas". Os jovens enriqueceram o seu alemão e o seu inglês com frases que não podem ser encontradas nos manuais escolares e que aprenderam com os seus pares. Utilizaram o fórum do TwinSpace para comentar aquilo de que gostaram e o que acharam divertido. Ao partilhar as tradições relacionadas com a primavera, foi surpreendente verificar que, embora o grupo alemão fosse 50% multicultural, apresentou tradições que se assemelhavam às da Eslováquia e às da Polónia. As tradições e os costumes são uma parte integrante da vida de todos os jovens.



EUROPEAN STUDENTS' FORUM



## Experiência dos alunos

Os alunos descobriram que todos partilhamos muitos desses costumes, e aprenderam a compreender as diferenças, bem como a expressar as suas opiniões e gostos. Aprenderam a ser mais pacientes e respeitadores quando os nossos parceiros tinham problemas técnicos. O projeto ajudou a desenvolver a autorrealização dos alunos, a sua competência social através do intercâmbio cultural e melhorou imenso a competência digital dos alunos. Passaram a dominar uma vasta gama de ferramentas web, ajudaram-se uns aos outros e ensinaram uns aos outros como as utilizar. Duas alunas começaram a usar estas ferramentas nas suas vidas pessoais, pelo que o projeto fortaleceu a sua motivação para serem ativas na vida real. Filip, um aluno da Eslováquia é um membro ativo da AEGEE, o fórum Europeu para Estudantes, sediado em Bratislava. Este fórum liga jovens da Europa, através de cursos educativos e de reuniões organizadas sempre numa cidade Europeia diferente, onde os jovens apresentam o seu país. Com base na sua própria experiência e em ligação com os temas do nosso projeto eTwinning (partilhando a gastronomia, os costumes e as nossas línguas maternas), Filip convidou os seus amigos do projeto com idade superior a 18 anos para se juntarem ao AEGEE.

<http://www.aegEE.org/history-is-part-of-the-story-bratislava/>

## A cultura de paz na cidadania Europeia



### Professor eTwinning, Escola:

Tine Jespersen, Thyborøn School, DK



### Escolas parceiras (países):

15 escolas parceiras (DK, TR, IT, IE, FI)



**Nível etário dos alunos:** dos 6 aos 16 anos

*“As competências do séc. XXI, tais como a resolução de problemas complexos, o raciocínio crítico e a criatividade são bens fundamentais do eTwinning, onde uma aprendizagem colaborativa divertida, com recurso às TIC, para aprendentes de qualquer idade, contribui para a participação na cidadania digital ativa.”*

Claus Berg, NSS Dinamarca

**Resumo:** Este projeto centra-se nos testemunhos e experiências intergeracionais que são a base e o suporte da UE; exige a valorização da diversidade e do pluralismo, especificamente em termos de identidade, tradições, culturas, expressões de vida e relacionamentos. O envolvimento ativo com a sociedade local, tais como os cidadãos mais velhos, os arquivos históricos e os museus e o trabalho com outras escolas motiva imenso a aprendizagem dos alunos. Eles são encorajados a criarem produtos melhores e mais envolventes, porque as audiências importam, uma vez que cada parceiro é conhecido, interessado e útil. A tecnologia deu a possibilidade de partilhar o trabalho dos alunos com os parceiros envolvidos, quer numa escala pan-europeia, no âmbito do próprio projeto em si, quer localmente. Os parceiros estavam muito interessados em envolver os alunos e em ver o resultado do seu trabalho, obtendo permissões de parceiros locais, pais, avós, museus, cidadãos entrevistados e arquivos locais para partilharem o trabalho desses alunos na Internet.



### Professor eTwinning, Escola:

Zuzana Christozova,  
Spojená škola Martin, SK



### Escolas parceiras (países):

10 partners schools  
(SK, PL, IT, CZ, TR, PT)



### Nível etário dos alunos:

dos 15 aos 19 anos



### TwinSpace:

<https://twinspace.etwinning.net/1161/home>

*“É uma tentativa de trazer as tecnologias digitais para explorar as principais características da cidadania Europeia - diversidade na unidade. O nosso projeto No enemies - violence - equal rights (Sem inimigos, nem violência - direitos iguais) lida com os problemas candentes da União Europeia: crise de emigração, coexistência de gerações, manifestações de intolerância, o genocídio da Segunda Guerra Mundial. Ensina os meus alunos a explorar, a questionar, a encontrar respostas e a aceitar opiniões diferentes.”*

Zuzana Christozova, Spojená škola Martin, SK

**Resumo:** As tecnologias digitais são uma parte integrante da realidade diária da vida dos jovens. É natural que estejamos à procura do lugar que possam ocupar no processo educativo e ligamos a ideia de cidadania europeia e de sociedade digital. A literacia digital é uma competência dos jovens, importante para o futuro e é um pré-requisito para a sua aplicação bem-sucedida na vida. As redes sociais, o TwinSpace e as tecnologias baseadas na nuvem apoiam a apresentação dos objetivos e dos resultados do projeto. As soluções e os resultados do nosso projeto podem ser partilhados, através do eTwinning, por todos os alunos das escolas parceiras e do eTwinning, em geral. Eles podem-se juntar a nós e inspirar-se com os nossos projetos.

*As equipas aproveitam uma mobilidade Erasmus+ para se conhecerem e para trabalharem em conjunto na Polónia.*



## Democracia e Envolvimento Cívico

### Caminhos diferentes, mas valores democráticos comuns?

*Os projetos eTwinning combinam todos os elementos importantes da cidadania digital: respeitar os outros e aprender sobre eles, através da cooperação e da resolução de problemas; aprender com os nossos pares num ambiente online seguro e flexível e aprender acerca da utilização de ferramentas online de forma segura e responsável.” Jasna Šojer, Škola za primalje, HR*

*“A democracia para mim é a liberdade de falar, de me expressar e de pensar. A democracia é também uma das coisas mais preciosas, porque existe igualdade entre todos. Por outro lado, também temos o secularismo, o que significa que qualquer um de nós pode acreditar na divindade que quiser.” Pavlos/High School of Chryssoupolis, GR*

*“A democracia é quando podemos dizer o que pensamos, de forma livre, desde que sejamos respeitadores.” Anne-Laure, Lycée Jean Jaurès, FR*



**Professor eTwinning, Escola:** Jasna Šojer, Škola za primalje, HR



**Escolas parceiras (países):** 5 escolas parceiras (GR, IT, HR, RO, FR)



**Nível etário dos alunos:** dos 15 aos 18 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/11096/pages/page/110789>

**Resumo:** Utilizando ferramentas TIC, os alunos das escolas parceiras investigam o grau de democracia nos países parceiros no que respeita a eventos contemporâneos na Europa, da crise da imigração, aos direitos humanos, ao estatuto da mulher, à consciência ambiental ou ao direito à educação. As escolas Europeias parceiras trabalham em conjunto, promovendo, todos os meses, um intercâmbio sobre diferentes temas sociais para encontrar respostas para a questão levantada. Durante as atividades online, tais como as videoconferências, os alunos debatem sobre vários temas, trocam opiniões e desenvolvem o raciocínio crítico, tornando-se assim cidadãos europeus ativos e informados.

### Solidariedade sem Fronteiras



**Professor eTwinning, Escola:**  
Jolana Strýčková, Gymnázium Olgy Havlové, Ostrava, CZ



**Escolas parceiras (países):** 22 escolas parceiras (ES, CZ, IT, DE, SK, TR)



**Nível etário dos alunos:** dos 15 aos 19 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/1492/home>

**Resumo:** Os alunos envolvidos neste projeto trabalham como voluntários e partilham, numa sala de aula virtual do TwinSpace, a sua experiência e todo o trabalho feito. Atualmente, os alunos estão a trabalhar em produtos finais: uma brochura que é uma coleção de memórias de idosos de todos os países participantes e um documentário em vídeo. Em cada país, os alunos irão ajudar as organizações de apoio social, quer financeiramente, quer trabalhando para elas. Os alunos irão compreender o que significa a ajuda real, não apenas de forma teórica mas também na prática -organizar eventos, fazer vídeos, escrever e publicar artigos nos sítios web da escola ou na imprensa local.

A equipa checa está também a elaborar um vídeo sobre a vida de jovens portadores de deficiência. Por exemplo, uma das equipas checas decidiu ajudar crianças e jovens adultos com deficiência, particularmente pessoas em cadeiras de rodas. Contactaram uma associação local, a "Sociedade para a família e para os serviços sociais" que, entre outras atividades, gere um clube de integração, designado "GATE", para pessoas em cadeiras de rodas.



*A equipa checa a receber formação sobre a movimentação segura de utilizadores de cadeiras de rodas.*

## *Miteinander statt nebeneinander/Juntos e não lado a lado*



**Professor e Twinning, Escola:** Božena Cudak, Dorota Szafraniec



**Escolas parceiras (países):** 24 escolas parceiras (PL, DE, SE, BG, IT, TR)



**Nível etário dos alunos:** dos 16 aos 19 anos



**TwinSpace:** <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97573/welcome>

**Resumo:** O projeto produziu a revista "Miteinander" para apresentar o trabalho colaborativo dos alunos sobre questões como a exclusão social, a integração das minorias e a compreensão

da situação dos refugiados. O projeto foi dividido em cinco partes, sendo cada uma delas dedicada a um problema social específico: “compreensão, em vez de pena”; “ajuda, em vez de exclusão social”; “colaboração, em vez de competição”; “integração, e não assimilação”. Os alunos trabalharam de forma colaborativa nestes temas, utilizando vários métodos diferentes: debates, reuniões online, inquéritos, cartazes e artigos para a revista. Devido às tecnologias modernas e ao constante desenvolvimento da digitalização, a maneira como as pessoas participam ativamente na vida cívica tem vindo a mudar. É mais fácil, mais acessível e transparente, no entanto, ainda requer certas competências e ideias que podem ser aperfeiçoadas através do eTwinning. O eTwinning, entre outros valores, consiste em aprender a comunicar-colaborar usando tecnologias modernas - algo indispensável na cidadania digital.

### **Experiência dos alunos**

#### **- como me envolvi pessoalmente e a experiência que daí retirei**

“O meu projeto começou quando uma mulher contactou a escola pedindo ajuda a propósito da tutoria de um jovem rapaz. Uma semana depois, comecei a ajudar o rapaz com os seus trabalhos de casa. O Mehmet tem 10 anos e está no 4.º ano do ensino básico. Encontrávamo-nos todas as segundas-feiras, durante uma hora, entre as 16 e as 17 horas, em Fabiz, o novo centro de família, em Buxtehude. Ajudei-o com os trabalhos de casa, principalmente nas disciplinas de matemática e alemão. Duas semanas depois, ele trouxe o seu colega e melhor amigo, Sehrat, pelo que passei a ajudar os dois rapazes. Se tivéssemos os trabalhos de casa feitos e ainda sobrasse tempo, sugerimos ao coordenador que eu praticasse, com o Sehrat e o Mehmet, leitura em voz alta, especialmente a leitura expressiva e o reconhecimento das pausas, uma vez que para eles isto nem sempre era fácil. Então, numa segunda-feira, os dois rapazes chegaram e atrás deles estavam duas meninas mais pequenas que me perguntaram se também se poderiam juntar a nós! Uma vez que me perguntaram tão docemente e que pediram tão convictamente para serem autorizadas a sentarem-se e a assistir, eu não podia dizer não. Descobri que uma das meninas era a irmã mais nova de um dos rapazes. Para o fim do ano escolar, os alunos tinham poucos trabalhos de casa, pelo que tive eu própria de pensar o que poderíamos fazer. Tive a ideia de que poderíamos fazer um mapa mental sobre um determinado tema. Esta ideia foi muito divertida para eles, uma vez que não conheciam este método. Em seguida, brincámos com os conceitos que tinham escrito no seu mapa mental, criando uma pantomina”

**Julia, Halepaghen Gymnasium Schule (DE)**

### Os nossos alunos são MAD - fazem a diferença



**Professor e Twinning, Escola:**  
Begoña Rey,  
Colegio de la Inmaculada Concepción (ES)



**Escolas parceiras (países):**  
10 escolas parceiras (CZ, ES, TR, PT, NO, IT, NL)



**Nível etário dos alunos:** dos 14 aos 18 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/11715/home>

*“A cidadania digital ativa pode fazer a diferença: pode fazer com que alunos de diferentes países reflitam sobre as questões europeias atuais, tentando encontrar soluções.”*  
Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada Concepción (ES)

**Resumo:** O título do projeto é WE ARE MAD (Making A Difference) (Nós somos MAD - fazemos a diferença). Os alunos refletem sobre temas atuais na Europa e tentam encontrar uma solução. Questões atuais, como a dos refugiados, são trazidas à discussão sob o título “A face da Europa em mutação”. Trabalham em grupos e discutem, pedindo a colaboração de diferentes organizações envolvidas nas questões que debatem. Foram utilizadas diversas ferramentas da web 2.0 para partilhar, comunicar e apresentar resultados. No final, assinam as propostas que acordaram entre si. O processo e os resultados são partilhados num blogue.

#### Experiência dos alunos

#### - debater e, em seguida, alcançar um acordo sobre uma proposta sobre refugiados

Nós, enquanto alunos da Jacob van Liesveldt (NL) e da Escola Inmaculada (ES) debatemos e acordámos na seguinte proposta:

“Em primeiro lugar, não devemos considerar os refugiados como números; como tal, não utilizaremos palavras como “distribuir”. Estes refugiados são pessoas como nós. A única diferença é que essas pessoas estão a fugir de uma zona de guerra, necessitam da nossa ajuda e merecem os mesmos direitos humanos que os habitantes da União Europeia.

De um modo geral, não aspiramos a fechar as fronteiras e, como tal, cumprimos o estabelecido no Acordo de Schengen. No início, a proposta que mereceu o nosso acordo afirmava que devemos “administrar” a quantidade de refugiados nos países, fazendo-a depender da riqueza do país. Percebemos que não devemos considerar estes estrangeiros como números, mas eles estão a chegar em grande número e é difícil debater sobre se devemos dar a todos os refugiados a oportunidade de escolherem o país em que querem permanecer.

Os países que têm as piores condições económicas receberão dinheiro de países mais ricos, com uma economia mais ou menos estável. Se a guerra terminar, queremos dar a todos os refugiados a oportunidade de regressar ao seu país de origem.

Esta proposta é uma conclusão geral e os detalhes precisam de ser discutidos em maior profundidade. Como tal, pode ser encarada como um acordo de princípio.”

**Ignacio Alonso Vigil (ES) e Jaimy (NL)**  
<http://thechangingfaceurope.blogspot.com.es/>





Alunos do Colegio de la Inmaculada Concepción (ES) a debater as questões com os seus colegas

## O Novo Quem Pensa Que é? - Venha descobrir connosco as suas raízes



**Professor eTwinning, Escola:** Birgitta Flodén, Hässelbygårdsskolan, SE



**Escolas parceiras (países):** 5 escolas parceiras (SE, DE, UK)



**Nível etário dos alunos:** dos 11 aos 16 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/244/home>

**Resumo:** Este é um projeto transdisciplinar centrado nas migrações e na tolerância. O envolvimento dos alunos é impressionante, bem como a vasta gama de ferramentas TIC utilizadas. Os alunos colaboraram e comentaram o trabalho uns dos outros, bem como o produto final e a avaliação. O impressionante trabalho de colaboração estende-se aos professores do projeto que visitaram o Coordenador de Educação do projeto do Museu das Migrações, em Londres, o que realmente enriquece as atividades de aprendizagem e de projeto realizadas pelos alunos.



Emily Miller, Diretora Educativa, Museu das Migrações (Londres) fala com os alunos

### Cuido mi entorno/Cuido do meu Ambiente



**Professor eTwinning, Escola:**  
Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, ES



**Escolas parceiras (países):**  
5 escolas parceiras (ES, PL, FR, IT, UK)



**Nível etário dos alunos:** dos 8 aos 13 anos



**TwinSpace:** <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p96559/welcome>

*"Seja ativo na sua comunidade, através de um projeto eTwinning."*

Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, ES

**Resumo:** O objetivo do projeto era consciencializar e refletir sobre as medidas que todos podemos tomar para melhorar o ambiente em que vivemos. Os resultados foram partilhados com a comunidade escolar. Através do projeto, os alunos utilizaram recursos digitais para dar a conhecer o seu trabalho e para pesquisar informações e trabalharam com os seus parceiros de forma criativa e atrativa. Os jovens alunos trabalharam cooperativamente em equipas internacionais no TwinSpace, em atividades como: "A Tua Voz é a Tua Força", na qual os alunos gravaram e transmitiram uma série de mensagens sobre aquilo que os preocupava relativamente ao ambiente.



Cartaz do projeto "Take Care of My Environment" (Cuido do Meu Ambiente).



**Professor eTwinning, Escola:**

José Ramón Jiménez, Lucas Rey-Matias Landaburu, ES



**Escolas parceiras (países):** 7 escolas parceiras (ES, IT, PL, GR)



**Nível etário dos alunos:** dos 9 aos 11 anos



**TwinSpace:** <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97722/welcome>

*Resumo:* O projeto foca-se no estudo do consumo de água, na reciclagem de materiais e no estudo das energias renováveis, integrando alunos do ensino primário de quatro países europeus. Através do projeto, os alunos tornaram-se conscientes da necessidade de utilizar a energia de forma responsável e aprenderam os benefícios da reciclagem. Os alunos transferiram o que aprenderam para as suas famílias e para a comunidade e autoridades locais. Colaboraram também com uma organização local, ajudando a plantar árvores. As escolas foram capazes de trabalhar colaborativamente através da utilização de uma vasta gama de atividades colaborativas. Em resultado das ações e da divulgação do projeto, as questões relacionadas com a reciclagem foram melhoradas, já que as autoridades locais disponibilizaram à escola contentores para reciclagem.

## *Aqua - Experiência global com hidrogéis*



**Professor eTwinning, Escola:** Balazs Kecskemeti, Ballysillan Primary School, UK



**Escolas parceiras (países):** 133 escolas parceiras



**Nível etário dos alunos:** dos 5 aos 18 anos



**TwinSpace and links:**

<https://twinspace.etwinning.net/14907/pages/page/81592>

<http://www.rsc.org/learn-chemistry/collections/experimentation/collaborative-chemistry/water-global-experiment-with-hydrogels>



*O projeto eTwinning participa na experiência global da Real Sociedade de Química*

**Resumo:** Alunos de escolas eTwinning juntaram-se a milhares de alunos de todo o mundo para colaborar, participando na experiência global 2015 com hidrogéis, da Real Sociedade de Química (RSC). Os alunos foram convidados a explorar os efeitos que os hidrogéis (um produto feito pelo homem) têm sobre o ciclo da água, antes de partilhar os seus resultados com outras turmas em todo o mundo. Cada experiência incluiu instruções fáceis de seguir: o que o aluno irá aprender, os recursos necessários, notas para os professores e método. Os dados recolhidos a partir de 3 experiências foram depois carregados no sítio web da experiência global. Este projeto eTwinning foi aberto a todos os professores, sem que fosse requerido qualquer tipo especial de experiência.

## Água - Mantem-te Fresco - Não Arrefeças



**Professor eTwinning, Escola:** Diana Linford, Steeton Primary School (UK)



**Escolas parceiras (países):** 21 escolas parceiras (UK, TR, UA, GE, SL, GR)



**Nível etário dos alunos:** dos 10 aos 12 anos



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/1703/home>

**Resumo:** Este projeto centra-se na poupança de energia através de boas práticas. Leva os alunos a raciocinarem criticamente, comparando diferentes práticas e visões de um mundo melhor. O projeto centrou-se na partilha de boas práticas de poupança de energia em casa e na escola, para promover soluções de eficiência energética entre os alunos, os seus pais, administradores escolares e comunidades locais. As atividades incluíram concursos nas escolas para criação de logótipos e de slogans, e debates, na escola e numa reunião virtual com as escolas parceiras, sobre as questões das alterações climáticas e da eficiência energética, tendo o evento final sido realizado no “Dia da Terra” com outros alunos, pais e representantes. Os vencedores ex-aequo do concurso do slogan foram:

*Wasting money is pretty bad, but losing the Earth is even worse. (Desperdiçar dinheiro é muito mau, mas perder a Terra é ainda pior). Natasha K e Izza A, Steeton School (UK)*

*Stop it flowing, keep it going! (Poupa energia para a poderes continuar a utilizar!) Escola Primária Addington (UK)*



*O logótipo vencedor, desenvolvido por Erin J, Escola Primária Burley Oaks, Inglaterra*

*"O eTwinning promove a comunicação aberta entre parceiros e o raciocínio crítico."*

Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES



### Professor eTwinning, Escola:

Dagmara Konopkova,  
Col.legi Internacional SEK  
Catalunya, ES



**Escolas parceiras (países):** 6 escolas parceiras (ES, PL, GR, TR, SL)



**Nível etário dos alunos:** dos 5 aos 11 anos



**Prêmios:** Selos Europeu e Nacional de Qualidade



**TwinSpace:** <https://twinspace.etwinning.net/2831/home>

**Resumo:** O projeto junta ciência, literatura, artes e TIC, com o intuito de obter uma visão sobre as questões ambientais e de consciencializar os alunos para a importância de preservar o meio ambiente. Os membros do projeto trabalharam em questões ambientais, partindo de uma perspetiva multidisciplinar eficaz e divertida, que fomentou o trabalho em equipa, a comunicação aberta com os parceiros e o raciocínio crítico. Após a investigação de questões ambientais nas suas comunidades escolares, os alunos colaboraram na preparação de peças de teatro, vídeos, apresentações e de uma história escrita em torno da personagem fictícia, o "Inspetor Verde". A história foi escrita colaborativamente por: alunos turcos, que desenvolveram as personagens e o cenário; alunos espanhóis, que iniciaram a história; alunos polacos que desenvolveram a história, antes de a entregar a alunos da Eslovénia para que elaborassem o seu final.



Alunos espanhóis a colocar o seu vídeo, Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES



Alunos da Szkoła Podstawowa (Polónia) a pensar sobre o que irá acontecer a seguir, na história



Alunos espanhóis a visitar a sua estação de rádio local para falar sobre o projeto

## 2.3 Utilização segura e responsável

A Cidadania Digital capacita as pessoas para que colham os benefícios da tecnologia digital, de forma segura e eficaz. Todos os anos, um número crescente de escolas de todo o mundo participa no Dia da Internet Mais Segura.<sup>11</sup> A comemoração deste ano teve lugar no dia 9 de fevereiro de 2016, terça-feira, sendo subordinada ao tema “Faz a tua parte por uma Internet melhor!”. O Dia da Internet Mais Segura foi assinalado em mais de 120 países em todo o mundo, com pelo menos **21.000 escolas** e mais de **19,5 milhões de pessoas** envolvidas em ações relacionadas com o SID em toda a Europa.

Os projetos eTwinning apresentados nesta secção foram distinguidos com o Selo de Segurança Digital. Este facto ajuda as escolas a avaliar se se encontram no caminho certo em relação à segurança digital. Abrange a infraestrutura, as políticas e as práticas e produz um plano de ação personalizado para a escola.



Mapa com a participação global no Dia da Internet mais Segura 2016 (inserir imagem de qualidade)

<sup>11</sup> <https://www.saferinternetday.org/web/sid/home>

What is the eSafety label? <http://www.esafetylabel.eu>

Free tool to help keep up with ICT integration in the classroom  
European-wide eSafety accreditation and support service  
Equipping schools with resources to develop eSafety confidence

What is Safer Internet Day? <http://www.saferinternetday.org>

Safer Internet Day (SID) is organised as part of the European Commission's Better Internet for Kids<sup>12</sup> strategy in February of each year to promote safer and more responsible use of online technology and mobile phones, especially among children and young people across the world.

Começamos com o exemplo, **Better e-Safe than Sorry** (Melhor eSeguro que arrependido), para demonstrar como os professores eTwinning transformaram uma atividade relacionada com a obtenção do Selo de Segurança Digital para a escola num projeto de colaboração altamente bem-sucedido com as escolas e alunos parceiros. Seguem-se, depois, dois curtos resumos de projetos que incluem as ligações para os explorar em maior profundidade: **Medienkoffer**, que incide sobre a questão do cyber-mobbing, seguido de, **Net is the Key (A Net é a Chave)**, que se desenvolve a partir no Dia da Internet Mais Segura.

<sup>12</sup> <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/home>



## Projetos que exploram - Segurança Digital

### Melhor e Seguro que Arrependido



#### Escolas parceiras (países):

8 escolas parceiras  
(NL, DG, DK, ES, UK, FR)



#### Nível etário dos alunos:

dos 12 aos 15 anos



#### TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home>

*"O eTwinning é, para os professores, uma porta de entrada no mundo das práticas de ensino e aprendizagem digitais inovadoras. Ao permitir-lhes desenvolver as suas próprias competências digitais, tornam-se cidadãos digitais mais sofisticados, podendo fazer refletir este facto nas salas de aula com os seus alunos. Como resultado da partilha de boas práticas, da formação e dos projetos eTwinning, os professores eTwinning e, através deles, os seus alunos, estão a desenvolver competências de cidadania digital que os acompanharão ao longo do resto das suas vidas".*

Maxime Drouet, Collège Paul Gauguin, FR

*"A investigação e os produtos de um projeto eTwinning podem ser alargados para benefício de toda a comunidade escolar."*

Miguel Garcia, IES San José, ES

### Como promove a pertença à sociedade digital:

Os projetos eTwinning, em geral, melhoram as competências TIC de alunos e professores, mas este projeto visa equipá-los com as ferramentas para melhor compreenderem e navegarem no mundo digital. Este projeto centra-se na implementação de boas práticas TIC nas escolas e no reforço da consciência dos alunos e das escolas em relação às questões da segurança digital. O objetivo do projeto consiste na implementação de boas práticas TIC e na sensibilização na escola com vista a fomentar a consciência da segurança digital, através do desenvolvimento de um plano de ação para a segurança da escola, a partir da reflexão e da troca de experiências e de ideias com escolas parceiras.

### Como promove a utilização da tecnologia com vista a um envolvimento ativo na sociedade e com a sociedade:

Entre outras coisas, os alunos utilizam as TIC para pesquisar, compreender e apresentar assuntos importantes, tais como as redes sociais, o uso de smartphones, sexting e grooming, videojogos, cyberbullying e plágio. Ao longo do projeto, desenvolvem e implementam boas práticas de TIC na escola, criando ou melhorando a Política de Utilização Aceitável (PUA). Concebem atividades de sensibilização para a Segurança Digital; melhoram as competências em inglês dos nossos alunos; ajudam os alunos a trabalhar/pesquisar de forma colaborativa. Os professores, alunos e famílias, beneficiarão posteriormente do plano de ação de Segurança Digital concebido no âmbito do projeto.

### Como consegue fazê-lo de forma segura e eficaz:

O projeto visa implementar práticas de Segurança Digital, utilizando o TwinSpace para intercâmbio de alunos e para o desenvolvimento de planos de ação de segurança digital (Selo de Segurança Digital). O trabalho no projeto resultará num plano de ação de Segurança Digital eficaz que irá beneficiar toda a comunidade escolar (ver tabela abaixo).

| Melhor eSeguro que arrependido: plano de atividades do projeto |   |
|--|---|
| Julho-agosto   | Obter o plano de ação de segurança digital - <a href="http://www.esafetylabel.eu">http://www.esafetylabel.eu</a>  |
| Setembro-outubro   | Conhecerem-se uns aos outros - Apresentação vídeo dos nossos alunos - Inquérito online sobre segurança digital - Apresentação de vídeo sobre os planos de ação de segurança digital |
| Novembro-dezembro  | Pesquisas - Infografia resumindo os problemas que encontramos nas nossas escolas - Inquérito e infografia sobre as práticas   |
| Janeiro-fevereiro  | Apresentação dos resultados - Prezi + vídeo   |
| Março-abril  | Encontrar soluções - Criar uma Política de Utilização Aceitável (PUA)   |
| Maio-junho   | Sensibilização para a segurança digital (eSafety) - Cartaz de sensibilização para a segurança digital - Novo inquérito online   |

*Exemplo do plano da escola para obtenção do Selo de Segurança Digital (eSafety Label)*



*Alunos holandeses a trabalhar no seu cartaz sobre segurança digital, com dicas / recomendações para pares / colegas / conselho escolar. Dennis Jurhill, Sint Michael College, NL*



*Alunos espanhóis a preencher os inquéritos de avaliação.  
"Estamos quase a terminar!" diz Miguel Garcia, ISE San José (ES)*

## Medienkoffer



**Escolas parceiras (países):**  
6 escolas parceiras (DE, SL, GR, PL)



**Nível etário dos alunos:** dos 11 aos 16 anos



**TwinSpace:**  
<https://twinspace.etwinning.net/9547/home>

*"Com a ajuda do eTwinning, os alunos podem experimentar ser cidadãos europeus e, por outro lado, desenvolver uma forte consciência para um uso responsável dos meios de comunicação e das TIC."*

**Elke Tertocha, Sonderpädagogisches Förderzentrum Pestalozzi, DE**

**Resumo:** Neste projeto, seis escolas parceiras exploraram a questão do "cyber-mobbing" com diferentes produtos multimédia, tais como músicas, histórias fotográficas, vídeos e fotografias. Os alunos perceberam a diferença entre espaço público e privado e entre direitos de autor e privacidade, e documentaram-no no seu kit de média digital. Um dos resultados foi um manifesto internacional conjunto contra o "cyber-mobbing", que foi assinado e enviado entre as escolas.



### Professor e Twinning, Escola:

Buğra İnal, Halit Ziya Usaklıgil Ortaokulu, TR; e, Annalisa TERRUZZI, Scuola primaria E.CANZIANI, IT



**Partner Schools:** 9 escolas parceiras (IT, TR, RO, BG, UK, PL)



**Nível etário dos alunos:** dos 6 aos 14 anos



**TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/2578/pages/page/22824>

*Resumo:* O principal objetivo do projeto é permitir que os alunos compreendam como a tecnologia pode ajudar na colaboração e na partilha de ideias online, na utilização adequada e segura da Internet e na integridade digital da web. Em poucas palavras, isto significa aprender a ser “cidadão digital”. Os professores e os pais ajudam durante o processo de aprendizagem de competências digitais novas e eficazes. São organizados eventos e campanhas para promover o uso eficaz da Internet (p. ex. Dia ou Semana da Internet Mais Segura.) Em relação aos alunos, o projeto conduz à melhoria das suas competências de comunicação, criatividade, capacidade de gestão, compreensão da segurança, segurança e bem-estar na utilização das TIC, desenvolvendo a “cidadania digital”. Em cada atividade, o projeto foca-se em como nos devemos comportar com os outros na Internet, indicando também sugestões de segurança a observar na utilização das redes sociais e na partilha de informações pessoais.

# Conclusão

---



3





# 3. Conclusão

*“Cidadania digital - alargar as fronteiras: não há melhor forma de apreciar o nosso próprio país do que através do conhecimento de outros países.”*

Violeta Čiuplytė, NSS Lituânia

No início deste livro, na panorâmica geral sobre o que é ser um cidadão digital, o mundo das pessoas envolvidas na atividade digital é descrito como uma terra onde não há fronteiras, nem limites, um lugar onde esse mesmo sentimento de liberdade representa um desafio para os que lá entram. Argumenta-se que, para serem verdadeiros cidadãos desta terra, os habitantes têm de desenvolver um sentimento real sobre quem são e onde estão, em quatro áreas bem definidas. Precisam de ter:

- Um sentimento de pertença;
- Um sentimento de envolvimento;
- Um sentimento de segurança e responsabilidade;
- Um sentimento de confiança e capacitação.

Os cidadãos digitais ativos são descritos como participativos, ativos e usando o poder deste mundo digital para serem provocadores, ponderados e criativos na resposta aos desafios com que se deparam nas suas situações físicas. Ser um cidadão digital ativo, provocador e produtivo pode ter, e tem, um efeito não apenas sobre o mundo digital, mas também sobre o mundo físico à nossa volta; a nossa sociedade pode ser, e é, modificada e influenciada pelo que acontece no mundo digital. Mas os cidadãos digitais ativos não aparecem por geração espontânea, da mesma forma que os cidadãos, em qualquer país, não alcançam o estado de cidadania ativa espontaneamente. Cada um de nós tem que passar por um processo de socialização e de desenvolvimento.

Os exemplos dos projetos referidos no corpo principal deste livro exemplificam muito claramente, como, através do envolvimento no eTwinning, os participantes, sejam eles professores ou alunos, desenvolvem este sentimento de quem são e de onde estão neste mundo digital; não há nenhuma dúvida sobre o sentimento de pertença ao mundo digital que estes jovens têm.

O que também transparece através da leitura dos exemplos de projetos é o sentimento de verdadeiro envolvimento dos jovens nas questões apresentadas nestes projetos, questões como a inclusão, as migrações, a proteção ambiental e a atividade política. No mundo, uma vez mais, seja no físico ou no digital, há sempre aqueles que se sentam em cima do muro e observam aqueles que tentam fazer a diferença nas situações à sua



volta, aqueles que se sentem e aqueles que não se sentem envolvidos. Os projetos aqui colocados em destaque demonstram que, através do eTwinning, esse sentimento de envolvimento pode ser desenvolvido, prosseguindo ao longo de um percurso motivador de reflexão em direção às situações que podem constituir desafios para os jovens participantes, o que, seguramente, neles irá fazer despontar um real sentimento do que significa tentar e conseguir fazer a mudança, fazer a diferença no mundo à sua volta.

É também claro que podem desenvolver, e que, efetivamente, desenvolvem, um sentimento de responsabilidade, tanto no que respeita às suas próprias ações no mundo digital, como também no que respeita à segurança dos outros. Começam a compreender como, na paisagem digital, as mensagens podem ser manipuladas, a informação falseada e a sua identidade e a identidade de outras pessoas expostas de formas não necessariamente desejadas.

O famoso filósofo Wittgenstein disse uma vez que “os limites da minha linguagem significam os limites do meu mundo”. No mundo do século XXI, a literacia da era digital não pode ser negligenciada. Com o domínio desta literacia vem a confiança e a capacitação, essa quarta área descrita no início - Tenho competências digitais. Mais uma vez, podemos dizer que, nos projetos descritos neste livro, os jovens estão a ser educados na literacia do século XXI, obtendo o domínio não só de uma ampla gama de ferramentas digitais, mas também a compreensão de como essas ferramentas funcionam e são criadas; de como poderão, no futuro, desenvolver novas ferramentas para promover uma maior compreensão, comunicação e criatividade entre as pessoas que habitam o mundo digital. Como disse anteriormente, não podemos continuar a dividir os acontecimentos dos mundos digital e físico. Eles estão entrelaçados a todos os níveis e o que acontece num deles tem um impacto enorme no que acontece no outro.

Os professores que contribuíram para este livro demonstram amplamente que o seu trabalho no eTwinning aborda ativamente os desafios do que significa ser um cidadão ativo, tanto no mundo digital como no mundo físico, isto é, no processo de socialização e desenvolvimento mencionado anteriormente. Qual deles é o mundo real? Para mim a resposta é: ambos. O digital não pode ser separado do físico e tentar fazê-lo é criar uma falsa divisão entre os dois.

Por último, lembremos que este livro só nos mostra a ponta do iceberg em termos do trabalho de milhares professores e alunos no eTwinning!

Anne Gilleran, Gestora Pedagógica  
Serviço Central de Apoio eTwinning, European Schoolnet

# Notes:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

