



2025

Kits eTwinning

DIGITable

Descrição do kit de projeto:

O kit oferece uma proposta prática e colaborativa para explorar temas fundamentais da cidadania digital. Estruturado em torno de três áreas-chave - Estar online, Bem-estar online e Direitos online. O projeto convida os alunos a refletir sobre a sua presença digital, segurança, ética e comportamento responsável no meio virtual. As atividades propostas incluem a realização de inquéritos sobre hábitos online, a criação de apresentações colaborativas sobre saúde e bem-estar digital e a construção conjunta de histórias que abordam temas como os direitos digitais, a privacidade e as notícias falsas. Todo o processo valoriza o trabalho em equipa e a utilização de ferramentas colaborativas digitais, estimulando a participação ativa dos alunos. O projeto, dinamizado em articulação com as escolas parceiras, promove a produção de conteúdos em ambientes virtuais partilhados como fóruns, documentos colaborativos e plataformas educativas. Ideal para integrar nos domínios da cidadania, TIC e educação para os media, este kit oferece um percurso claro e estruturado para educar alunos mais conscientes e responsáveis no mundo digital.

Grau de dificuldade

Fácil

Competências-chave

Digital/Cidadania ativa/Literacia/Consciência e expressão cultural

Disciplinas

Informática/TIC/Cidadania e Desenvolvimento

Nível

14 - 18 anos

Inspiração



Projeto



Comunicação & Colaboração



Avaliação



Continuação



Inspiração

Agrupamento de Escolas Figueira Mar

Escola Secundária Dr. Bernardino Machado

Figueira da Foz

Sandra Manuela Andrade Gil Cascão

Prémio Nacional 2024 - Categoria Ensino Profissional



Projeto

Objetivos

- Compreender o conceito de Cidadania Digital.
- Aprender sobre a segurança online.
- Aprender a lidar com o *bullying* online e a proteger-se, caso sejam expostos a ele.
- Desenvolver competências de investigação, análise e pensamento crítico.
- Produzir estudos e trabalhos online, utilizando diversas ferramentas Web.
- Promover a cooperação internacional e a reflexão crítica sobre os direitos digitais.

Apresentação dos parceiros

A apresentação formal dos participantes pode ser realizada por videoconferência, incluindo também jogos de quebra-gelo e formação de equipas. No TwinBoard do TwinSpace, tanto os professores como os alunos, fazem a sua apresentação individual. Os professores partilham fotografias, enquanto os alunos criam imagens geradas com recurso a aplicações de Inteligência Artificial (IA), como, por exemplo, [Microsoft CoPilot](#). Esta abordagem permite um primeiro contacto dinâmico e criativo entre os parceiros, promovendo o envolvimento ativo desde o início do projeto.

Orientação/Sugestão de atividades

Inquérito sobre Hábitos Online: Os alunos elaboram e respondem a um formulário digital sobre uso da Internet, redes sociais, segurança e experiências com bullying. O primeiro passo consiste na criação de um formulário online ([Google Forms](#), [Microsoft Forms](#) ou [Mentimeter](#)) - deve incluir perguntas sobre tempo de utilização, plataformas favoritas, cuidados de segurança e experiências com bullying online. Após recolher as respostas, analisam os resultados em conjunto discutindo boas práticas de segurança e bem-estar digital. A análise dos resultados e debate pode ser realizada na sala de aula ou no fórum do TwinSpace.

Quiz Interativo sobre Cidadania Digital: realização de um quiz online, em grupo ou individualmente, para reforçar conceitos sobre cidadania digital, segurança, direitos e ética online. Para criar o quiz, os alunos podem utilizar plataformas como [Kahoot](#) ou [Socrative](#). De seguida, criar perguntas relacionadas com boas práticas de segurança, identificação de notícias falsas e direitos digitais e, por fim, debater as respostas na sala ou no fórum online, fomentando a literacia digital.

Comunicação & Colaboração

História Colaborativa Digital: os alunos trabalham em grupo para criar uma história colaborativa online, utilizando ferramentas de partilha como o [Google Docs](#) ou o [Padlet](#). A narrativa foca-se num caso fictício de *ciberbullying* ou disseminação de *fake news*, explorando de que forma a comunidade escolar atuou para resolver o problema. A atividade inicia-se com a definição dos personagens e do enredo introdutório, comum a todos os grupos. Em seguida, cada grupo é responsável por adicionar um capítulo à história, respeitando a sequência narrativa e mantendo a coerência com os contributos anteriores. No final, a versão completa da história é publicada na plataforma eTwinning, através do Fórum no TwinSpace, promovendo a reflexão crítica, o trabalho colaborativo e a cidadania digital.

Apresentação Colaborativa sobre Bem-estar Digital: os alunos desenvolvem, em grupo, uma apresentação digital colaborativa sobre estratégias para promover o equilíbrio emocional e físico no uso das tecnologias. Utilizando ferramentas como o [Google Slides](#) ou o [Canva](#), a turma divide-se por tópicos - ergonomia, tempo de ecrã, redes sociais e saúde mental - sendo cada grupo responsável por explorar um desses temas e elaborar um slide informativo e visualmente apelativo. A apresentação final, que reúne os contributos de todos os grupos, é partilhada numa sessão online ou presencial, fomentando a reflexão crítica, a literacia digital e a consciência sobre hábitos saudáveis no mundo digital.

Avaliação

A avaliação pode ser realizada em diferentes momentos e através de várias ferramentas. No início e no final do projeto, os alunos podem responder a um questionário diagnóstico e final ([Google Forms](#)), permitindo aferir a evolução das suas percepções e aprendizagens. No encerramento do projeto, pode ser organizada uma reunião especificamente dedicada à avaliação global, envolvendo os docentes e, eventualmente, outros parceiros. Para avaliar os conhecimentos adquiridos de forma lúdica, pode ser criado um questionário interativo na plataforma [Kahoot](#). Adicionalmente, pode ser gerada uma nuvem de palavras com recurso ao [Mentimeter](#), refletindo as ideias-chave retidas pelos alunos. Por fim, num mural digital partilhado ([Padlet](#)), os professores podem deixar uma reflexão final sobre a experiência e os impactos do projeto.

Alunos

- *Have you taken part in any eTwinning project before?*
- *How would you rate yourself in using web tools?*
- *Do you think you have enough information about being online?*
- *Do you know the rules of online conduct?*
- *Do you know about copyrights?*
- *When you read information or news online, can you tell whether it is real or fake?*

Continuação

Disseminação - o trabalho realizado no projeto pode ser partilhado sob a forma de:

- notícias divulgadas na página eletrónica da escola;
- publicações nas redes sociais do agrupamento;
- página eletrónica do projeto.

Para esclarecimentos, contacte-nos através do email **helpdesketwinning@dge.mec.pt**

eTwinning PT

Website: <https://www.etwinning.pt>

As informações apresentadas nesta publicação são da responsabilidade dos seus autores e não da Organização Nacional de Apoio eTwinning.

Kits de Projetos eTwinning by Equipa eTwinning is licensed under Creative Commons

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

