

# Guia do Professor

## #EUandME

**Os seus alunos, entre os 17 e os 18, estão no centro da mudança: preparam-se para sair da escola e entrar na próxima fase das suas vidas. Conhecem as oportunidades, o apoio e os benefícios que a cidadania europeia traz às suas vidas e às suas perspetivas futuras?**

Para tornar estas oportunidades mais acessíveis aos jovens europeus, a Comissão Europeia lançou uma nova campanha de comunicação em vários meios, a #EUandME. Os recursos educativos #EUandME que fazem parte deste Kit de Ferramentas permitem que você e os seus alunos descubram e se envolvam nas oportunidades e iniciativas que a UE tem para oferecer. Os recursos educativos proporcionam atividades para envolver os seus alunos em trabalhos colaborativos e debates para os ajudar a entender o papel da UE nas suas vidas e a saber tudo a que têm direito enquanto cidadãos de um estado-membro da UE.

### OBJETIVO E ESTRUTURA DO KIT DE FERRAMENTAS DO PROFESSOR

Uma das mensagens principais da campanha #EUandME é sobre a forma como a UE capacita e permite aos cidadãos seguir as suas paixões e interesses, apoiados por direitos, assistência e oportunidades. O objetivo da #EUandME é envolver jovens europeus e ajudá-los a realizar o seu potencial como cidadãos europeus.

Estes recursos de aprendizagem pretendem encorajar o desenvolvimento de competências modernas pelos estudantes; para desenvolver alunos confiantes que possam colocar questões e pensar de forma independente. São sugeridas algumas atividades multimédia, que deverão ser do agrado dos alunos e que deverão melhorar a sua motivação, bem como ajudar a desenvolver as suas competências de literacia digital.

A campanha foi iniciada com o lançamento de 5 curtas-metragens de realizadores premiados, cada uma sobre um tema específico – *Mobilidade, Sustentabilidade, Competências e Gestão, Digital, e Direitos*. A secção 1 de cada unidade abre com a visualização de um filme por toda a turma e resposta a este. As curtas-metragens funcionam como uma rampa de lançamento para envolver os alunos em debate e explorar a assistência e as oportunidades da UE na Secção 2. Os alunos terão de usar um computador para trabalhar em pares, para trabalhar em grupo e para a pesquisa autónoma desta Secção. O trabalho leva-os a discutir as reações, perspetivas e opiniões entre eles, enquanto turma.

Na Secção 3, os alunos são convidados a participar num projeto criativo sobre temas de interesse, para ajudar a sintetizar e comunicar o seu conhecimento e entendimento das oportunidades que a UE tem para lhes oferecer à medida que se preparam para a próxima fase das suas vidas. Estas atividades focadas nos alunos promovem um estilo de aprendizagem ativa e aprendizagem baseada em perguntas. Os alunos exploram um problema e desafio do mundo real, desenvolvendo competências transversais, ao mesmo tempo que trabalham em pequenos grupos e, depois, apresentam o projeto para demonstrar o seu entendimento e aprendizagem a um público real — a turma, a escola e o mundo. A apresentação do seu trabalho desafia os alunos a ter um pensamento crítico sobre as suas vidas e as várias vantagens de viver na UE.

### FAIXAS ETÁRIAS

Apesar de estes recursos #EUandME de aprendizagem e ensino serem direcionados para jovens de 17 e 18 anos, todas as unidades são adequadas para alunos mais novos e mais velhos. Os professores são livres de usar o seu discernimento profissional para decidir que faixa etária beneficiará de uma unidade particular. Pode ser encontrada uma observação sobre a utilização de redes sociais com alunos com 16 anos, ou menos, nas Diretrizes, abaixo.

### VISÃO GERAL DA UNIDADE

A abordagem temática significa que o professor é livre de escolher uma Unidade que se adequa aos seus alunos e que cumpra as necessidades do seu currículo. A natureza interdisciplinar dos temas assegura que possam ser incorporados em qualquer curso de nível secundário, seja académico ou vocacional. Muitas das unidades oferecem uma oportunidade de ensino em equipa ou uma abordagem transversal às disciplinas. Numa abordagem interdisciplinar, os professores podem tirar partido do trabalho de outras disciplinas, como por exemplo, Arte, Informática, Comunicação, História, Línguas, Ciências Sociais, História ou Geografia. As unidades lidam com uma vasta gama de oportunidades da UE e todos os cidadãos europeus têm direitos que podem ser usados no contexto de uma variedade de disciplinas. Abaixo encontram-se algumas sugestões.





Unidade	Filme Curto sobre a Unidade	Temas da Unidade	Amostra de ligações aos módulos da escola
<b>Mobilidade</b>	<b>“O Hostel com Vida”,</b> realizado por Matthias Hoene [8:40 min]	Oportunidades para viajar, estudar ou trabalhar na UE, para jovens europeus.	Orientação profissional, línguas, geografia, educação vocacional, política, estudos da cidadania, comunicação, história.
<b>Sustentabilidade</b>	<b>“Oona”,</b> realizado por Zaida Bergroth [8:40 min]	As medidas que a UE está a tomar em nosso nome relativamente às alterações climáticas, à alimentação saudável e ao fornecimento seguro de água, bem como a proteção e melhoria da paisagem natural da Europa.	Geografia, Biologia, Estudos Sociais, Estudos de Cidadania, Filosofia, Economia Doméstica.
<b>Competências e Gestão</b>	<b>“Party Animal”,</b> realizado por Yorgos Zois [7:52 min]	Formação e competências para o futuro, empregos na UE e assistência à carreira, direitos dos trabalhadores e apoio a jovens empreendedores.	Estudos de gestão, economia, orientação profissional, educação vocacional, estudos europeus, estudos sociais, línguas.
<b>Digital</b>	<b>“O Solitário”,</b> realizado por Tomasz Konecki [9:52 min]	Os vários direitos digitais que a UE traz aos nossos alunos “nativos do digital”, tais com o fim das taxas de roaming e o “Direito a ser Esquecido”.	Informática, Filosofia, Estudos Europeus, Comunicação, Línguas.
<b>Direitos</b>	<b>“Debut”,</b> realizado por Dalibor Matanić [4:04 min]	Como nacionais da UE, os alunos têm os mesmos direitos de voto nas eleições europeias que os nacionais dos seus próprios países. Também são explorados os direitos do consumidor e os direitos fundamentais.	Estudos Europeus, Educação Vocacional, Política, Filosofia, Estudos de Cidadania, Comunicação, História, Estudos Sociais.

## ORIENTAÇÕES PARA A SALA DE AULA OU OFICINA

Cada Unidade abre com a turma inteira a ver a curta-metragem criada com base nos temas da Unidade. Sugere-se que a curta-metragem seja visualizada por toda a turma para registar as respostas imediatas dos alunos à sua experiência partilhada. O poder e o impacto das curtas-metragens melhoram o entendimento que os alunos têm daquilo que vão debater, ler e descobrir sobre o website #EUandME. Como estratégia de visualização ativa, o professor irá colocar uma questão relacionada com o filme antes de o aluno o poder ver, para o ajudar a ver o filme de forma ativa. O objetivo é ajudar os alunos a ver o filme com um propósito e um foco.

Apesar de a abordagem de aula invertida ou virada ao contrário estar a tornar-se cada vez mais popular e de ser possível pedir aos alunos para verem um filme antes da aula, isto pode colocar em risco o poder e o imediatismo da resposta emocional do grupo a cada filme. Todos os filmes são curtos e o melhor será capitalizar sobre as respostas partilhadas dos alunos à medida que começam a descobrir as várias oportunidades e apoios que a UE tem para lhes oferecer.

Os alunos participam numa atividade criativa ou projeto em todas as Unidades. Isto vai permitir-lhes expressar a sua criatividade e melhorar as suas competências de comunicação e apresentação, ao mesmo tempo que demonstram a sua aprendizagem ao instrutor. Os métodos de apresentação do seu trabalho incluem apresentações ou exposições, incluindo apresentações orais a um público convidado. Todas as unidades são adequadas como projetos [eTwinning](#) e isto permite aos alunos juntarem-se à maior comunidade de aprendizagem online da Europa, bem como os ajuda a interagir com os seus pares em toda a Europa de uma forma que não possa ser replicada na sala de aula. Os alunos podem apresentar os seus projetos usando qualquer meio que escolham e qualquer combinação de imagens digitais, podcasts ou ferramentas interativas para os apresentar a um público mais alargado além da sala de aula. Os alunos também podem fazer a curadoria do seu trabalho para os seus portefólios digitais e, ao fazê-lo, podem controlar os seus percursos de aprendizagem e registar o seu desenvolvimento de competências, incluindo competências digitais e a recolha do seu trabalho como evidência da sua aprendizagem e do seu entendimento dos benefícios de viver na UE.



O objetivo da campanha #EUandME é ajudar os jovens a conectar-se à UE e ajudá-los a tirar partido dos direitos, apoios e oportunidades que lhes dá o facto de serem cidadãos europeus. Partilhar o seu trabalho através de ligações numa página de redes sociais da Unidade ajuda-os a conectar-se da mesma forma que se conectam na sua vida diária, ou seja, digitalmente. Os alunos de 17 ou 18 anos podem até já ter as suas próprias contas nas redes sociais e estar acostumados a partilhar o seu trabalho desta forma. No entanto, um professor de alunos mais novos pode preferir criar uma conta para a turma depois de os alunos terem salvaguardado a sua informação pessoal, para o professor poder gerir a conta da turma de acordo com o RGPD e a Política de Utilização Aceitável da escola.

## WEBLINKS E RECURSOS ADICIONAIS

**Concurso de Jovens Realizadores** [europa.eu/euandme/how\\_it\\_works\\_pt](https://europa.eu/euandme/how_it_works_pt) Descubra os 5 jovens realizadores vencedores em junho de 2019.

**UE** – [europa.eu/european-union/index\\_pt](https://europa.eu/european-union/index_pt) O website oficial da UE.

**eTwinning** – [www.etwinning.net](https://www.etwinning.net) O eTwinning é uma comunidade de escolas online que abrange toda a Europa e que oferece uma plataforma para os alunos e as escolas da Europa poderem comunicar, colaborar e desenvolver projetos. É uma plataforma fácil de utilizar pelos professores, que encoraja a cooperação entre alunos e escolas em toda a Europa. Uma colaboração no eTwinning encoraja a compreensão dos parceiros do projeto e dá ênfase à dimensão europeia dos projetos do Kit de Ferramentas.

**ePortfolio** – [eufolio-resources.eu/](https://eufolio-resources.eu/) O ePortfolio de um aluno é um espaço de trabalho digital dinâmico que serve para registar a aprendizagem e os trabalhos. O ePortfolio é o lugar onde os alunos podem refletir sobre o desenvolvimento de competências, colaborar com outras pessoas e armazenar, partilhar e exibir as evidências do seu trabalho e da sua aprendizagem a outras pessoas.

**Competências digitais e tecnologia na educação** – [ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan) O plano de ação da Comissão Europeia para ter uma melhor utilização da tecnologia digital para o ensino e a aprendizagem, para o desenvolvimento de competências digitais e para a melhoria da educação na era digital.

**Europeana** – [www.europeana.eu](https://www.europeana.eu) As coleções Europeana fornecem acesso a mais de 51 milhões de artigos digitalizados, como livros, música, vídeos, obras de arte e muito mais, com ferramentas de pesquisa e filtro bastante úteis. O material é fornecido à Europeana por várias instituições e a Europeana esforça-se para tornar todos os recursos do website disponíveis para reutilização. Alguns artigos estão protegidos por direitos de autor e os alunos devem sempre incluir informação sobre o autor e cumprir todos os direitos de propriedade intelectual relacionados.

# Unidade de Mobilidade #EUandME

## VISÃO GERAL

A *Unidade de Mobilidade* pretende mostrar aos alunos os vários benefícios de que podem tirar partido enquanto jovens europeus, enquanto estudam, trabalham ou viajam em qualquer país da UE. O filme *"O Hostel com Vida"*, breve mas educativo, envolve os alunos no tema. Depois, através de trabalhos de grupo, os alunos exploram as várias oportunidades que a UE tem para lhes oferecer. Na terceira secção, cada aluno é encorajado a criar um *Mapa EUandME* para apresentar o seu entendimento de todas as possibilidades e apoios disponíveis enquanto jovem cidadão europeu.

## SECÇÃO 1

Para demonstrar a facilidade das viagens e da mobilidade aos jovens europeus na sala de aula, peça-lhes para dizerem os países da UE que já visitaram. Faça, no quadro, uma lista de todos os países e peça sugestões sobre porque é que alguns países são mais populares que outros, qual é a mobilidade dos alunos da turma e sobre os países que ainda querem visitar e como podem lá chegar.

Antes de mostrar o filme #EUandME **"O Hostel com Vida"** [8:40 minutos], peça aos alunos para considerarem a pergunta "Como é que a Europa visita a Avó, a Moritz e a irmã Heike?" Depois de terem visualizado o vídeo, encoraje os alunos a debater as suas reações ao filme.

## SECÇÃO 2

Agora, a turma fará uma pesquisa online para planear e preparar uma viagem, de 2 semanas, de mochila às costas, para a Moritz e a sua irmã. Divida a turma em 5 grupos pequenos e peça-lhes para levarem uma das páginas listadas para ajudar a planear a sua aventura europeia. Como todas as viagens precisam de um plano sólido, começamos por tratar dos documentos de viagem, dos cuidados de saúde e, obviamente, de como ficar em contacto com a avó enquanto estão longe, muito antes de planear a deslocação e o alojamento!

1. Como nacionais da UE, que documentos é que o teu grupo aconselha Moritz e Heike a ter preparados antes da partida? Um **passaporte ou cartão de identificação da UE**?
2. Fica a saber mais sobre as vantagens de um cartão CESD em **A Minha Saúde. A minha vida**, e explora o acesso que os cidadãos da UE têm a cuidados de saúde públicos no estrangeiro. Lembra-te, **mais vale prevenir do que remediar!**
3. Descobre como podes ajudar a Moritz e a Heike a conseguir um passe gratuito **#DiscoverEU**.
4. **As minhas viagens. A minha vida**, explica o que fazer se algo correr mal durante uma viagem ao estrangeiro, seja com taxas cobradas ao cartão, condução, câmbio e muito mais. Que sugestões chave podes descobrir?
5. Descobre estas sugestões de **Planeamento Essencial de Viagens**. Quais serão úteis a Moritz e a Heike?

Depois de os alunos terem concluído a sua pesquisa, cada grupo tem 5 minutos para atualizar toda a turma durante uma *Mesa Redonda sobre Mobilidade e Viagens #EUandME*.

## SECÇÃO 3

Cada aluno explora as 2 páginas temáticas seguintes no website **#EUandME** para descobrir possíveis oportunidades futuras e considera as questões seguintes: "Vais estudar no estrangeiro nos próximos 5 anos?", "Vais trabalhar ou fazer um estágio noutro país europeu?", "Vais participar no Corpo Europeu de Solidariedade?" e "Que apoios, benefícios e oportunidades é que a UE tem para te oferecer na próxima fase da tua vida?"

1. A página sobre estudar no estrangeiro, **Os meus estudos. A minha vida**, apresenta programas sobre estudar no estrangeiro (especificamente, Erasmus+ e Erasmus Mundus), estágios/oportunidades de voluntariado (Corpo Europeu de Solidariedade) e formação em línguas.
2. A página sobre estudar e viver no estrangeiro, **A minha carreira. A minha vida**, explica os direitos que tens quando trabalhas ou vives num país estrangeiro, como conseguir emprego, voluntariado ou formação.

Agora, todos os alunos criam um plano de 5 anos sobre futuras possibilidades, chamado *O meu mapa EUandME* usando uma versão paga ou gratuita de uma ferramenta interativa como o **Book Creator** ou **Sway** para mostrar:

- ▶ O que o aluno quer concretizar
- ▶ Os passos que o aluno deve seguir para concretizar os seus objetivos

Depois de concluído este trabalho, os alunos podem acrescentar o *Mapa* ao portefólio no seu CV. A turma pode fazer uma apresentação dos seus *Mapas EUandME* para um público convidado de outras turmas, mostrar os seus projetos numa Feira de Emprego ou no Dia da Europa. Alguns poderão querer partilhar os projetos online, depois de salvaguardarem a sua informação online, usando o #EUandME nos seus canais de redes sociais.

# Unidade de sustentabilidade #EUandME

## VISÃO GERAL

A *Unidade de Sustentabilidade* começa com uma discussão de toda a turma sobre a relação entre o ser humano e a natureza, como resultado da visualização, pelos alunos, de um breve filme, *Oona*. Depois, os alunos exploram a necessidade de sustentabilidade e descobrem as iniciativas e ações #EUandME para preservar o meio-ambiente e gerir os recursos finitos do nosso planeta. Na secção final, os alunos envolvem-se num projeto criativo para os ajudar a compreender que ação cada um de nós deve tomar para atingir a sustentabilidade; todos temos um papel a desempenhar para vivermos vidas sustentáveis.

## SECÇÃO 1

Peça aos alunos para considerarem o seguinte enquanto vêem [Oona](#) [8.40 minutos]: “Quando o vídeo começa, Oona parece desligada do pai. O relacionamento deles é tenso. Como resultado, Oona não está conectada ao mundo à sua volta, mesmo com a beleza do mundo natural da floresta. Esta desconexão pode ser uma metáfora para nós e para a forma como hoje em dia estamos desligados do nosso mundo e como o tomamos por garantido?”

Encoraje os alunos a discutir as suas reações ao vídeo, as suas opiniões sobre a relação entre Oona e o pai e se o filme poderá ser uma metáfora para a nossa desconexão da natureza ou para a falta de cuidado da natureza. A realizadora Zaida Bergroth criou o filme em resposta à sua crença no trabalho da UE na preservação da natureza, dos animais selvagens e do habitat natural. Como é que o tema é desenvolvido no seu filme?

A proteção do ambiente natural e a conservação dos recursos finitos da Terra para a nossa geração e para os filhos dos nossos filhos são princípios fundamentais da vida sustentável e, na secção 2, tentaremos responder à pergunta: “O que é a sustentabilidade?”

## SECÇÃO 2

O que é a sustentabilidade? Divida a turma em grupos de 5 alunos. Distribua uma folha A3 a cada grupo e peça-lhes para desenhar um V muito grande, que encha toda a página. À esquerda do V, devem escrever “Problemas da Terra”. Dê cinco minutos para que cada grupo enumere o máximo de problemas e pense nas causas da má gestão dos recursos da Terra. Deixe o centro do V em branco e escreva na direita do V, “A Terra dos Meus Filhos”. Mais uma vez, dê 5 minutos para o grupo enumerar como acha que a Terra será no futuro, em relação à proteção e preservação dos seus recursos.

Cada membro de cada grupo irá agora explorar possíveis soluções para mitigar os danos ambientais causados pelos seres humanos. Cada aluno pega numa das seguintes páginas temáticas #EUandME sobre *Sustentabilidade* para descobrir o trabalho e as ações de mitigação da UE relativamente à sustentabilidade:

1. [O meu exterior. A minha vida.](#) mostra a forma como a UE está a lidar com a proteção da vida selvagem e a natureza e a melhorar a paisagem natural da Europa, bem como o assegurar que toda a água potável é limpa e segura.
2. [O meu planeta. A minha vida.](#) detalha as iniciativas sobre alterações climáticas da UE para reduzir a nossa pegada de carbono. Também mostra o que cada um de nós pode fazer para reduzir o impacto das alterações climáticas.
3. [O meu ambiente. A minha vida.](#) explora as medidas que a UE está a tomar para reduzir, reutilizar e gerir resíduos e o seu trabalho para evitar mais plástico no mar.
4. [A minha comida. A minha vida.](#) examina as políticas da UE para assegurar que a comida que temos na mesa tem um custo acessível e foi produzida de forma justa e com segurança.
5. [A minha tecnologia. A minha vida.](#) explora os investimentos que a UE está a fazer em investigação e projetos direcionados para soluções sustentáveis para os desafios atuais.

Quando os alunos encontram exemplos de soluções da UE e ações para a sustentabilidade, enumeram-nos no centro do diagrama em V sob o título “Soluções da UE”. Depois de todos os grupos terem concluído a sua pesquisa e os seus diagramas, estes são publicados num quadro. Cada grupo é então convidado a apresentar o seu diagrama e a discutir os problemas e as soluções.

## SECÇÃO 3

Usando qualquer meio de que goste, cada aluno desenha, cria e mostra uma peça para demonstrar como estão a adotar o pensamento e as práticas sustentáveis, enquanto indivíduos, nas suas vidas diárias. Pode, por exemplo, criar um vídeo curto ou instalação artística; escrever um artigo para a newsletter da escola ou desenhar um poster digital para registar o tema. Devem registar a forma como são proativos na proteção dos recursos finitos da Terra e na redução do seu consumo. Podem montar uma exposição do seu trabalho para o Dia da Terra na escola ou partilhá-lo através dos canais das redes sociais #EUandME *Sustentabilidade*.

# Unidade de Competências e Gestão #EUandME

## VISÃO GERAL

Alex no vídeo *Party Animal* tem uma iluminação e descobre, seguindo a sua paixão, como pode fazer um mapa do seu plano de vida. Na *Unidade de Competências e Gestão* os alunos exploram as várias iniciativas e apoios que a UE tem para oferecer à medida que começam a planear a próxima fase das suas vidas.

## SECÇÃO 1

À medida que os alunos visualizam [The Party Animal](#) [7:52] consideram o seguinte: “Alex é um animal de festa. Ironicamente, como é que seguir o seu sonho o vai ajudar a continuar a fazer a festa?”

Encoraje os alunos a discutir as suas reações ao vídeo; as suas opiniões sobre a relação entre Alex e os seus pais, a sua atitude perante a vida no início do filme e a sua atitude perante o seu trabalho. Alex parece estar sem rumo quando o filme começa; os alunos sempre souberam qual seria a próxima fase da sua vida? O que os ajudou a encontrar seu rumo? Que conselho dariam a Alex relativamente aos próximos passos a seguir para tornar realidade o seu negócio? O que sabem do apoio e das iniciativas da UE disponíveis nesta fase das suas vidas?

## SECÇÃO 2

Os conselheiros profissionais e comerciais recomendam um bom plano, quer seja para a aquisição de competências e qualificações, quer seja um plano de negócio, que inclua os passos seguintes:

- Passo 1: Faz a tua pesquisa
- Passo 2: Faz um plano
- Passo 3: Simplifica

Peça a cada aluno para pesquisar as quatro páginas temáticas de *Competências e Gestão* no website [#EUandME](#) para encontrar o apoio e os recursos que a UE tem para oferecer, de forma a poder criar um plano de estudo, competências e carreira para ele próprio:

1. [As minhas competências. A minha vida.](#) mostra o que a UE está a fazer para melhorar atualmente a qualidade da formação e ajudar a compreender que competências serão importantes no futuro.
2. Encontrar um bom trabalho e receber formação são explorados em [A minha ambição. A minha vida.](#) Descobre os vários programas que a UE oferece para apoiar jovens na sua procura de um emprego de qualidade.
3. [O meu negócio. A minha vida.](#) explica como a UE pode fornecer o que é preciso para tirar o máximo partido de uma ideia de negócio; desde o financiamento à formação e às redes comerciais, até aos programas de intercâmbio. Explora como abrir um negócio.
4. [Os meus direitos laborais. A minha vida.](#) mostra o direitos de que beneficiam os trabalhadores e a proteção que lhes é garantida quando trabalham na UE.

Depois de elaborarem o plano (com referência a programas e suportes da UE que irão ajudá-los na aquisição de competências ou nos planos de negócio), cada aluno prepara-se para enfrentar o *Painel de Competências e Negócios*. A premissa será ter os alunos a apresentar as suas ideias de negócio a um painel de quatro membros de um júri que irá avaliar individualmente a apresentação e decidir se deve “investir” ou não na ideia. Os alunos terão de imprimir o plano e entregar uma cópia ao júri antes da entrevista.

## SECÇÃO 3

Ao entrar no *Painel de Competências e Negócio*, quatro alunos irão formar o painel do júri. Será um painel rotativo, dando a oportunidade à maioria dos alunos de fazerem parte do júri.

Cada membro do júri especializa-se numa das quatro páginas temáticas de *Competências e Negócios* do [#EUandME](#). Depois de terem lido o plano de um aluno, o júri, sentado na parte da frente da sala, entrevista cada “candidato”, que se senta à frente deles.

A função do júri é apoiar e oferecer sugestões adicionais a cada candidato. Fazem perguntas ao candidato sobre a direção dos seus estudos e da sua carreira e sobre os seus objetivos. Pedem também exemplos de programas da UE que o candidato possa usar para seguir o seu percurso académico ou profissional. Adicionalmente, divulgam o plano ao público (ou seja, ao resto da turma) para recolher mais sugestões e ideias.



# Unidade Digital #EUandME

## VISÃO GERAL

Felizmente Jan, o ranger tímido e inadequado, é um cidadão da UE e não só tem acesso à Internet, mas também tem acesso a vários direitos e liberdades digitais. Através da comédia romântica, "O Solitário", vemos como é importante estar ligado e vemos também como a UE funciona para nos ligar ao mundo digital.

## SECÇÃO 1

À medida que os alunos visualizam o filme "["O Solitário"](#) [9:52 minutos], peça-lhes para considerarem a pergunta: "Como é que Jan usa a tecnologia digital para o ajudar neste lugar selvagem lindíssimo, mas tão remoto?"

Encoraje os alunos a debater o humor do filme. Qual foi o momento mais divertido? Como é que o ator que representa Jan mostra a estranheza e a timidez?

## SECÇÃO 2

Os alunos já sabem que a UE está a investir 2 mil milhões de euros em acesso a banda larga de alta velocidade em zonas rurais como a retratada neste filme?

O filme regista a forma como alguém tímido como Jan beneficia do facto de estar conectado digitalmente. Num momento, Jan decide devolver uma compra online indesejada usando o período de reflexão de 14 dias para compradores online, estabelecido pela UE, para compradores que usem websites na UE. Descubra mais [aqui](#).

Encoraje cada aluno, ou grupo de alunos, a trabalhar em grupos pequenos, para criar uma infografia intitulada *Os Nossos Direitos Digitais*. Os alunos exploram os seus direitos e liberdades digitais através das ligações #EUandME abaixo e, depois, desenham e criam uma infografia atrativa para apelar a alunos mais jovens da escola. Os alunos podem usar uma ferramenta interativa como [Canva](#), [Ease.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#), ou qualquer outra que preferirem. O objetivo é criar uma infografia visualmente atrativa para apresentar as mensagens #EUandME aos alunos mais novos.

1. [O meu telefone. A minha vida.](#) mostra as regulamentações da UE que acabaram com as taxas de roaming.
2. [A minha ligação. A minha vida.](#) explica como as leis da UE garantem o acesso à melhor ligação à Internet possível a um preço razoável, independentemente de a zona ser muito rural ou remota.
3. [A minha segurança online. A minha vida.](#) explica como a legislação da UE exige que a proteção dos meus dados pessoais seja vista como um direito fundamental, a qual é, por isso, tratada com cuidado e responsabilidade.
4. Como Jan, enquanto comprador online que usa websites na UE, pode devolver uma compra online indesejada usando o "Período de reflexão de 14 dias da UE". Descubra mais informação [aqui](#).
5. Procura [conselhos para passageiros](#) em movimento? Há uma app da UE para isso!
6. [Linhas de ajuda sobre segurança na Internet](#) estão disponíveis em todos os estados-membros para ajudar e apoiar as vidas digitais dos jovens europeus. [Dia da Internet Mais Segura](#) é a iniciativa da UE para celebrar a campanha para uma melhor Internet para todos, especialmente para jovens.
7. Mostre aos alunos esta pequena lista de verificação para os ajudar a verificar se conseguiram, nas suas infografias, informar claramente o seu público jovem sobre algumas das iniciativas digitais da UE que se seguem:
  - Sair – e Ficar
  - O fim das taxas de roaming
  - O direito a ser esquecido
  - Acabar com o bloqueio geográfico
  - RGPD

## SECÇÃO 3

Depois de todas as infografias terem sido publicadas, convide os alunos a selecionar as 5 melhores infografias avaliando-as em termos de: apresentar dados de forma divertida; tornar dados complexos mais fáceis de perceber; fornecer conteúdo e informação de forma clara e relevante; impacto visual; utilizar cor, gráficos e diagramas; adequar ao público alvo; reconhecer a origem da informação.

Cada uma das 5 melhores infografias poderá ser apresentada no website da escola durante uma semana e partilhada nas páginas da escola nas redes sociais ou nas páginas dos alunos através do #EUandME.

Usando uma das 5 melhores infografias como modelo, a turma também pode preparar e fazer uma breve oficina de competências digitais intitulada "Criar uma infografia" para alunos mais jovens da escola. Durante a oficina, 1-2 alunos mais velhos demonstram como criaram e desenharam a sua infografia, enquanto os restantes fornecem apoio individual aos alunos mais novos quando estes criam a sua primeira infografia.

# Unidade de direitos #EUandME

## VISÃO GERAL

Ivan no vídeo *Debut* é o filho de um agricultor e um talentoso futebolista. Como Ivan, enquanto cidadãos de um estado-membro da UE e de acordo com as leis da UE, todos temos o direito de ser tratados com igualdade e respeito.

## SECÇÃO 1

O Realizador, Dalibor Matonić,, descreve [Debut](#) [4:04 minutos] como uma história subtil. Enquanto os alunos vêem o filme, pergunte-lhes o que acham que é o tema do filme. Como é que o realizador cria tensão e suspense em torno da compreensão de Ivan do seu direito a ser quem quiser?

Como cidadãos da UE, os nossos direitos e liberdades encontram-se estabelecidos na Carta Europeia de Direitos Fundamentais. Na Carta, a UE deixa bem claro que todos nascem livres e iguais no que toca ao respeito e aos direitos que merecem. A UE também garante outros direitos e apoios nas vidas diárias dos cidadãos; como consumidores, passageiros e membros de uma democracia. Na secção 2, os alunos irão explorar estes direitos antes de voltarem para os direitos e as liberdades da EU da [Carta Europeia dos Direitos Fundamentais](#) na secção 3.

## SECÇÃO 2

No filme "*Debut*" vemos o Ivan a descobrir que, enquanto cidadão da UE, tem o direito de ser quem quiser. Em toda a UE, os nossos direitos são protegidos por lei. A Carta dos Direitos Fundamentais junta todos os direitos pessoais, cívicos, políticos, económicos e sociais das pessoas que vivem na UE num só texto. A Carta contém direitos e liberdades sob 6 títulos:

- ▶ Dignidade
- ▶ Direitos dos cidadãos
- ▶ Solidariedade
- ▶ Igualdade
- ▶ Liberdades
- ▶ Justiça

Peça a todos os alunos para descobrirem e aprenderem sobre os direitos e liberdades que os cidadãos da UE têm para assegurar que pessoas de diferentes idades, géneros, raças, orientações sexuais, religiões e opiniões possam viver juntos em paz e harmonia em [Os Meus Direitos. A minha vida.](#)

A UE protege os direitos dos cidadãos LGBTQI. Em turma, discute se a tua escola é um lugar seguro para alunos da comunidade LGBTQI. Na escola todos têm a oportunidade de participar na íntegra na sua educação e vida social? O que pode ser feito para melhorar a aceitação e tolerância na escola? A turma forma grupos de trabalho para pesquisar o que as outras escolas fizeram; trabalhar com o conselheiro da escola para convidar oradores a organizar workshops e debater os assuntos. Podem ir buscar, para a escola, literatura de consciencialização, cartazes e informação sobre serviços de assistência para alunos LGBTQI. Depois, a turma cria um Plano de Ação para levar à administração da escola e ao conselho administrativo chamado "A Safe Place to Learn" (Um Lugar Seguro para Aprender), sugerindo alterações que possam ser feitas na escola para a tornar um lugar mais inclusivo para aprender.

## SECÇÃO 3

Para esta atividade, os alunos trabalham todos na *The Famous Marketing Company*. Participam num concurso interno para criar uma campanha forte nas redes sociais para a *Unidade de Direitos* da UE. Foram divididos em 3 equipas e cada uma criou e desenhou uma campanha para as redes sociais para uma das páginas temáticas de *Direitos* abaixo:

1. [As minhas compras. A minha vida.](#) inclui informação sobre as regras da UE para tornar as compras mais claras, simples e justas e informar os consumidores dos seus direitos.
2. [O meu percurso. A minha vida.](#) explora as regras da UE implementadas para proteger os passageiros e os seus direitos no caso de atrasos ou cancelamentos em viagens.
3. [A minha voz. A minha vida.](#) explica o direito de votar nas eleições europeias e municipais quando se vive na UE.

*The Famous Marketing Company* vai usar a campanha da equipa vencedora para lançar uma campanha nas redes sociais em toda a Europa para a *Unidade de Direitos* #EUandME. Cada equipa cria uma campanha nas redes sociais, adequada para o público-alvo, os jovens da Europa. As equipas criam um slogan para a campanha, desenham as imagens, fazem 2 amostras de publicações, bem como notas explicativas sobre os canais de redes sociais que escolheram para a campanha. Cada equipa apresenta os seus planos de campanha a toda a turma, que irá votar na campanha mais forte e eficaz para as redes sociais.