CENÁRIO DE APRENDIZAGEM EUROPEANA - DIVERTIMENTO COM BANDEIRAS

Título

🏳 Divertimento com Bandeiras 🏳

Autor(es):

Maravelaki Sofronia

Resumo

"Divertimento com Bandeiras" (🏳FwF🏳) é um cenário de aprendizagem transcurricular destinado a alunos do 7.º ano (2.º ciclo do ensino básico, alunos dos 13 aos 14 anos de idade). O cenário de aprendizagem inspirou-se na minha série de televisão favorita "A Teoria do Big Bang", em que Sheldon Cooper, um físico teórico do Instituto de Tecnologia da Califórnia (Caltech), lança um vodcast no YouTube intitulado "Fun with flags" (Divertimento com bandeiras). A série compreende vários episódios durante os quais o Dr. Cooper nos leva numa viagem através do mundo maravilhoso da vexilologia, o estudo científico da história, simbolismo e uso de bandeiras, ou qualquer interesse geral por bandeiras. O objetivo geral do cenário é apresentar aos alunos a vexilologia, o estudo das bandeiras. Pretende ainda promover a educação para a cidadania europeia, incentivando os jovens a interagir de forma eficaz, a pensar criticamente e a agir de forma socialmente responsável e democrática. Destina-se a ajudar os alunos a compreender a importância das bandeiras para uma comunidade, bem como o simbolismo de uma bandeira. O tema do cenário de aprendizagem engloba diferentes áreas curriculares (Geografia, TIC, Arte, Educação para a Cidadania) integradas com a disciplina de Artes em Língua Inglesa (falar, escrever, ouvir e ler). A competência dos alunos em inglês deve variar entre os níveis A2 - B1 de acordo com o QECR. Os alunos comunicam e colaboram uns com os outros, estão envolvidos em trabalho de grupo, investigam o tópico, comparam e contrastam opiniões e pontos de vista, chegam a conclusões, criam produtos digitais, autoavaliam-se e são avaliados pelos pares e publicam o seu trabalho em linha.

Quadro de resumo	
Disciplina	Inglês (EFL), Geografia, TIC, Arte, Educação para a Cidadania
Tópico	**"Divertimento com Bandeiras"** é um cenário de aprendizagem transcurricular para aplicação numa sala de aula de EFL. O tópico engloba diferentes áreas curriculares integradas com a disciplina de Artes em Língua Inglesa (falar, escrever, ouvir e ler).
Idade dos alunos	Alunos do 7.º ano (12 a 13 anos de idade) 1.º nível do ensino secundário inferior
Tempo de preparação	1 aula (45 minutos). Os alunos formam grupos e estabelecem regras de trabalho em grupos. O(a) professor(a) apresenta a plataforma da Europeana aos alunos e transmite instruções sobre a utilização correta dos recursos. O(a) professor(a) e os alunos discutem o património cultural e a sua importância.

Quadro de resumo	
	O(a) professor(a) dá aos alunos instruções sobre as ferramentas da Web 2.0 para utilizar neste cenário de aprendizagem: Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage. As atividades têm lugar no laboratório de informática, onde também há um quadro interativo. **Objetivos:** • Familiarizar-se com a plataforma da Europeana • Discutir e explorar a Europeana como um repositório de conteúdos do património cultural digital • Transmitir instruções sobre a utilização de ferramentas específicas da Web 2.0
Tempo letivo	4 aulas: 1.ª e 2.ª de 90 minutos cada e 3.ª e 4.ª de 45 minutos cada
Material didático em linha	**Vídeos** • *See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes* • *Episodes of Fun with Flags* **Sítios web** • *European Union* • *EU member countries in brief* • *Interesting Facts for Kids about the Flags of the World* • *North American Vexillological Association* • *NAVA-Good flag, bad flag* • *Europa EU Learning Corner* **Ferramentas da Web 2.0** • *Padlet* • *GeoPuzzle* • *Scrontch's Flag Designer* • *Canva* • *Giphy* • *Powtoon* • *Photo Collage*
Material didático fora de linha	Fichas de trabalho imprimíveis
Recursos da Europeana utilizados	• *Europeana (Free to use images)* • *National flags* • *Ceremonial artifact: flag, national* • *National Flag of USA (1912-1959)*

Licenças

Atribuição não comercial - Share Alike CC BY-NC-SA.

Integração no currículo

A educação para a cidadania faz parte dos currículos nacionais em todos os países. É ministrada nas escolas através de três abordagens principais: como uma disciplina autónoma, como parte de outra disciplina ou área de aprendizagem, como uma dimensão transcurricular, ou é lecionada usando uma combinação destas abordagens (Eurydice, 2017). Na Grécia, é uma disciplina autónoma no 9.º ano. Nos 7.º e 8.º anos é geralmente ministrada em moldes transcurriculares ou como parte de outras disciplinas (grego moderno, línguas estrangeiras, história, geografia, economia doméstica, etc.).
O Currículo Nacional de Línguas Estrangeiras (FL) na Grécia é o Currículo Unificado de Línguas Estrangeiras (EPS-XG) e segue o planeamento sistemático dos níveis/critérios de FL definidos pelo Conselho da Europa (QECR, 2001). O objetivo do EPS-XG é promover literacias múltiplas no sentido de um desenvolvimento holístico dos alunos, melhorando os seus conhecimentos linguísticos, pragmáticos, socioculturais e sociolinguísticos. O uso da tecnologia é incentivado por meio de uma abordagem multimodal à aprendizagem de línguas estrangeiras, utilizando ferramentas tecnológicas que podem aumentar a motivação e a realização dos objetivos de aprendizagem. Adota uma perspetiva do ensino de línguas estrangeiras centrada no aluno/na aprendizagem e visa a aprendizagem diferenciada de línguas estrangeiras, levando em consideração as origens, necessidades, preferências, antecedentes e estilos de aprendizagem diferentes dos alunos e aliando a realidade fora da sala de aula à pedagogia das línguas dentro da sala de aula.
O livro Think Teen 1st Grade of Junior High School (Beginners) é o manual escolar oficial utilizado para o ensino de Inglês no 7.º ano. O módulo 1, aula 1 visa incentivar os alunos a falar sobre si mesmos (nome, país, nacionalidade, língua) e a forjar amizades em todo o mundo (amigos importantes ou amigos digitais). Como resultado, este cenário de aprendizagem enquadra-se perfeitamente no currículo de EPS-XG, pois ensina a educação para a cidadania como parte de uma aula de EFL e incorpora as tendências da aprendizagem baseada em projetos, da aprendizagem colaborativa, da aprendizagem centrada no aluno, recursos da web e ferramentas tecnológicas, a avaliação da consecução dos objetivos e resultados de aprendizagem.

Objetivo da aula

Objetivo geral

O objetivo geral da aula é promover a educação para a cidadania europeia entre os alunos através da vexilologia. A educação para a cidadania é uma área disciplinar que visa promover uma convivência harmoniosa e fomentar o desenvolvimento mutuamente benéfico das pessoas e das comunidades em que vivem. Nas sociedades democráticas, a educação para a cidadania ajuda os alunos a tornarem-se cidadãos ativos, informados e responsáveis, disponíveis e capazes de assumir responsabilidade por si próprios e pelas suas comunidades a nível nacional, europeu e internacional. Tendo em conta o contexto atual da política acima descrito e os resultados dos estudos mais recentes, o quadro conceptual da educação para a cidadania centra-se em quatro áreas de competência (ou seja, conhecimento, competências e atitudes) (Eurydice Brief, 2017).
Área 1: Interagir de forma eficaz e construtiva com os outros, incluindo o desenvolvimento pessoal (autoconfiança, responsabilidade pessoal e empatia); comunicar e ouvir; e cooperar com os outros.
Área 2: Pensar criticamente, incluindo o raciocínio e a análise, a literacia mediática, o conhecimento e a descoberta e o recurso a fontes.
Área 3: Atuar de forma socialmente responsável, incluindo o respeito pelo princípio da justiça e pelos direitos humanos; o respeito por outros seres humanos, outras culturas e outras

religiões; desenvolver um sentimento de pertença; e compreender as questões relacionadas com o meio ambiente e a sustentabilidade.
Área 4: Atuar democraticamente, incluindo o respeito pelos princípios democráticos; o conhecimento e a compreensão dos processos políticos, das instituições e das organizações; e o conhecimento e compreensão de conceitos sociais e políticos fundamentais.

Objetivos do cenário de aprendizagem:

No final da aula, os alunos serão capazes de:

- Falar sobre países e nacionalidades em inglês
- Identificar os países da União Europeia e as suas capitais
- Localizar e indicar os países europeus num mapa em linha
- Identificar as bandeiras de países da União Europeia
- Identificar e descrever os principais elementos (símbolos, formas e cores) das bandeiras dos países da União Europeia
- Incorporar o padrão, o simbolismo, a conceção do logotipo e a configuração numa obra de arte representativa (uma bandeira)
- Criar uma bandeira que represente os próprios alunos como indivíduos e como uma comunidade unificada de pessoas
- Aceitar-se a si mesmo e aos outros na sua comunidade

Tendências

Aprendizagem baseada em projetos; aprendizagem colaborativa; aprendizagem centrada no aluno; gamificação; materiais de aprendizagem: transição dos livros para recursos da web; avaliação: "O que podes fazer?"

Competências do século XXI

Uma forma de apoiar o desenvolvimento das competências do século XXI nos alunos é através do uso da tecnologia integrada nas disciplinas de base, de princípios sólidos de aprendizagem e de normas de avaliação orientadas para as necessidades e interesses dos alunos. A P21 desenvolveu o Quadro para a aprendizagem no século XXI que compreende três grupos de competências, cada uma das quais inclui várias subcompetências: 1. Competências de aprendizagem e inovação: a) pensamento crítico e resolução de problemas, b) criatividade e inovação, c) comunicação e colaboração; 2. Competências de informação, mediáticas e tecnológicas: a) literacia da informação, b) literacia mediática e c) literacia tecnológica; 3. Competências de vida e carreira: a) flexibilidade e adaptabilidade, b) iniciativa e autodireção, c) competências sociais e interculturais, d) produtividade e responsabilização, e) liderança e responsabilidade.
Este cenário de aprendizagem corresponde a várias das competências e aptidões do século XXI acima mencionadas, pois promove a comunicação [os alunos comunicam ideias e mensagens numa língua estrangeira] e a colaboração [os alunos colaboram em grupos para atingir um objetivo comum], competências de informação e de literacia tecnológica [os alunos pesquisam recursos em linha, descarregam conteúdos digitais, guardam conteúdos digitais para utilização posterior], criatividade [reutilizam conteúdos digitais e criam produtos originais], iniciativa e autodireção [os alunos motivam-se a si próprios e tomam a iniciativa da sua própria aprendizagem], produtividade [os alunos realizam trabalho colaborativo que resulta num produto], prestação de contas e responsabilidade [os alunos prestam contas aos colegas de equipa e são responsáveis enquanto equipa pelo resultado do projeto] e competências sociais e cívicas [aceitam-se mutuamente na comunidade da sala de aula, organização ou nação que partilha crenças, objetivos, regras e regulamentos comuns, criam uma bandeira comunitária

que os representa enquanto indivíduos, bem como enquanto comunidade unificada que trabalha em conjunto].

Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 1	**DSI-4 – 🏳 Divertimento com Bandeiras 🏳**	90’
Atividade 1: **Introdução ao tópico**	Os alunos visionam o seguinte vídeo a fim de antever o tópico da aula: See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes **Discussão plenária – Turma inteira** Sobre o que vamos falar nesta aula? Reconhecem algumas bandeiras nacionais? Quais? Porque é que existem tantas bandeiras diferentes no mundo? **Objetivos:** Visionar e compreender um vídeo; Apreender a substância e a ideia central do que é visionado. **Competências do século XXI:** Pensamento crítico, competências sociais e interculturais	5’
Atividade 2: 	Os alunos assistem ao primeiro episódio de “Fun with Flags” para conhecerem o tópico e se divertirem. Qual é o tema do vodcast?	5’
Atividade 3: **Debate de ideias**	**Discussão plenária – Turma inteira** Os alunos respondem individualmente às seguintes perguntas com base nos vídeos que visionaram e nas suas experiências pessoais e acrescentam as suas próprias ideias (*o(a) professor(a) anota as respostas no quadro branco*). • És capaz de indicar alguns símbolos nas bandeiras? • És capaz de indicar algumas formas nas bandeiras? • És capaz de indicar algumas cores nas bandeiras? • És capaz de indicar alguns animais nas bandeiras? • És capaz de indicar as partes de uma bandeira? • Sabes como se chama o estudo das bandeiras? • Sabes como se chama uma pessoa que estuda bandeiras? • Sabes como se chama uma pessoa que desenha bandeiras? • Sabes como se chama uma pessoa que coleciona bandeiras? • Sabes como se chama uma pessoa que se dedica à promoção de uma agenda específica e/ou de um ponto de vista em relação às bandeiras? **Objetivos:** • Familiarizar os alunos com as cores, formas e símbolos utilizados na criação de bandeiras; • Para apresentar aos alunos as noções de: Vexilologia: O estudo das bandeiras Vexilologista: Uma pessoa que estuda bandeiras	10’

<table>
<tr><th>Nome da atividade</th><th>Procedimento</th><th>Duração</th></tr>
<tr><td></td><td>Vexilógrafo: Uma pessoa que concebe bandeiras em regime profissional ou semiprofissional
Vexilófilo: Uma pessoa que coleciona e exibe bandeiras
Vexilonário: Uma pessoa ativa na conceção ou utilização de bandeiras ou envolvida na promoção de uma agenda específica e/ou ponto de vista em relação às bandeiras
• Para responder às perguntas e ordenar as ideias pela sequência correta;
Competências do século XXI:
Comunicação, pensamento crítico, competências sociais e interculturais</td><td></td></tr>
<tr><td>Atividade 4:

Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador</td><td>A turma é dividida em grupos de quatro e, uma vez estabelecidos os grupos de trabalho, cada grupo senta-se diante de um computador. Cada grupo acede aos seguintes sítios para ler as informações sobre os símbolos, formas e cores utilizados nas bandeiras:
Universal Symbols in World Flags
Symbols, Shapes and Colours World Flags
Colours in Flags
Os alunos trabalham colaborativamente, tiram apontamentos na ficha de trabalho 1 e preenchem a tabela com as seguintes informações:
<table><tr><th>CORES NAS BANDEIRAS</th><th>SÍMBOLOS NAS BANDEIRAS</th><th>FORMAS E COMPONENTES DAS BANDEIRAS</th></tr><tr><td>VERMELHO>simboliza...</td><td>O SOL>simboliza...</td><td>O TRIÂNGULO>simboliza...</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Uma vez concluída a atividade, guardam os seus documentos com o nome do grupo no ambiente de trabalho do computador.
Objetivos:
• Desenvolver competências de tomada de apontamentos.
• Identificar e descrever os principais elementos (símbolos, formas e cores) das bandeiras;
• Processar a informação de forma crítica;
• Pensar criticamente sobre o que incluir no documento;
• Processar e guardar um documento Word.
Competências do século XXI:
Colaboração, pensamento crítico, literacia tecnológica</td><td>25’</td></tr>
<tr><td>Atividade 5
 </td><td>Desenhar a bandeira do seu grupo
Os alunos visitam Scrontch’s Flag Designer e desenham uma bandeira. Escolhem a divisão, a sobreposição, as cores e o símbolo da bandeira do seu grupo. Têm de justificar a seleção dos atributos</td><td>30’</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Nome da atividade</th><th>Procedimento</th><th>Duração</th></tr>
<tr><td>Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador</td><td>anteriores da bandeira. Podem consultar a tabela no documento que guardaram no ambiente de trabalho do seu computador.
A sua bandeira deve respeitar os cinco princípios básicos de um bom desenho, descritos pela NAVA, a North American Vexillological Association.
Manter a simplicidade: A bandeira deve ser tão simples que uma criança seja capaz de desenhá-la de memória.
Utilizar simbolismo relevante: As imagens, cores ou padrões da bandeira devem estar relacionados com o que simboliza.
Usar 2 ou 3 cores básicas: Limitar o número de cores na bandeira a três, que contrastem bem e pertençam ao conjunto básico de cores.
Não usar letras ou selos: Não usar palavras escritas de tipo nenhum ou o selo de uma organização.
Ser distintivo ou ser relacionado: Evitar duplicar outras bandeiras, mas utilizar semelhanças para mostrar as relações.</td><td></td></tr>
<tr><td>Atividade 6:

Apresentação</td><td>Os alunos apresentam a bandeira do seu grupo à turma.
Todos os grupos votam na melhor bandeira no Padlet e adicionam comentários!</td><td>15’</td></tr>
<tr><td>Sessão 2</td><td>DSI-4 – 🏳 Divertimento com Bandeiras 🏳</td><td>90’</td></tr>
<tr><td>Atividade 1:

Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador</td><td>Os alunos acedem ao sítio EU member countries in brief, para descobrir quais os países que pertencem à União Europeia e quais são as respetivas capitais. Os alunos trabalham colaborativamente, tiram apontamentos na ficha de trabalho 2 e preenchem a tabela com as seguintes informações:
<table><tr><td>PAÍS</td><td>CAPITAL</td><td>BANDEIRA</td></tr><tr><td>Grécia</td><td>Atenas</td><td> </td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Se houver tempo, os alunos podem também fazer corresponder as bandeiras de acordo com as formas e padrões (por exemplo, riscas verticais, riscas horizontais, cruzes, outros elementos). Quando terminarem, guardam o documento processado em Word com o nome do grupo no ambiente de trabalho do computador.</td><td>25’</td></tr>
<tr><td>Atividade 2:</td><td>O(a) professor(a) anuncia aos alunos que irão criar um mapa dos países da União Europeia em GeoPuzzle. O GeoPuzzle é uma ferramenta digital em que é necessário arrastar a forma do</td><td>20’</td></tr>
</table>

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador	território para encaixar no sítio certo do mapa. Deste modo, sob a forma de um jogo, os alunos podem aprender os nomes e as localizações de cada país e divertir-se a fazê-lo. Se acabarem cedo, podem também fazer outro puzzle no Europa EU Learning Corner. Cada grupo senta-se diante de um computador. Os alunos fazem o puzzle e divertem-se. Depois de terminar o puzzle, cada grupo recolhe uma captura de ecrã e introduz o puzzle concluído no Padlet da aula. **Objetivos:** • Aprender a navegar num mapa; • Desenvolver competências cartográficas; • Processar a informação de forma crítica; • Conhecer os países da UE; • Conhecer as capitais da UE; • Publicar um produto na Internet; • Guardar o trabalho no ambiente de trabalho do computador. **Competências do século XXI:** Comunicação, colaboração, pensamento crítico	
Atividade 3: **Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador**	Depois de os alunos terminarem o puzzle, o(a) professor(a) pede-lhes que acedam à plataforma da Europeana para pesquisar, localizar e descarregar imagens de bandeiras autênticas (e não um esboço ou um desenho) de cada país da UE. Os alunos criam uma pasta no ambiente de trabalho do computador com o nome do seu grupo e guardam aí todas as imagens. *Para descarregar e guardar as imagens das bandeiras, pedimos autorização aos Museus Reais de Greenwich - Museu Marítimo Nacional, que foi concedida (para mais informações, consultar as observações do(a) professor(a))*. Os alunos acedem aos seguintes endereços: Europeana Free to use images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national **Objetivos:** • Pesquisar informação na plataforma da Europeana; • Pesquisar material em linha aplicando critérios específicos; • Descarregar e guardar imagens num ficheiro no computador. **Competências do século XXI:** Comunicação, colaboração, pensamento crítico, literacia tecnológica, literacia da informação	45’
Sessão 3	**DSI-4 – Divertimento com Bandeiras**	45’

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	Trabalho de grupo colaborativo assistido por computador: **Os alunos trabalham em grupos de quatro diante de um computador** **Cada grupo assume um papel**	
	Grupo 1: Os vexilógrafos A maioria das escolas e universidades exibe bandeiras e faixas nas suas instalações. Como resultado, o diretor da escola e a associação de professores da sua escola estão a considerar a criação de uma bandeira escolar personalizada que exiba um selo ou mascote e as cores da escola. Para tal, a sua equipa foi designada para desenhar uma bandeira para a sua escola, como um emblema oficial, a fim de ser publicada no sítio web da escola e hasteada fora das instalações da escola, juntamente com a bandeira nacional. O que tens de fazer: Visita Scrontch's Flag Designer e desenha uma bandeira. Escolhe a divisão, a sobreposição e o símbolo da bandeira. Tens de justificar a seleção dos atributos anteriores da bandeira na fase de apresentação, pelo que deves ter em conta a cultura, o programa, o currículo e as atividades da escola, bem como o documento que carregaste no Padlet da aula. A tua bandeira deve também respeitar os cinco princípios básicos de um bom desenho, descritos pela NAVA **Manter a simplicidade:** A bandeira deve ser tão simples que uma criança seja capaz de desenhá-la de memória. **Utilizar simbolismo relevante:** As imagens, cores ou padrões da bandeira devem estar relacionados com o que simboliza. **Usar 2 ou 3 cores básicas:** Limitar o número de cores na bandeira a três, que contrastem bem e pertençam ao conjunto de cores básicas. **Não usar letras ou selos:** Não usar palavras escritas de tipo nenhum ou o selo de uma organização. **Ser distintivo ou ser relacionado:** Evitar duplicar outras bandeiras, mas utilizar semelhanças para mostrar as relações. Depois de terminar, descarregar a bandeira e partilhá-la no Padlet da aula.	45'
	Grupo 2: Os vexilologistas A tua equipa está a considerar a criação de um clube escolar extracurricular que se dedicará ao estudo de bandeiras. Os sócios deste clube devem adorar bandeiras e estar interessados no seu desenho, significado e eficácia, bem como na forma como as bandeiras comunicam ideias complicadas através da utilização de	

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	cores e linhas, sem o uso de palavras. Além disso, vais representar a escola em competições vexilológicas, em cooperação com a equipa de vexilógrafos. Como resultado, vais criar um **cartaz** para **anunciar o teu clube e angariar sócios**. Podes usar as imagens que encontraste na plataforma da Europeana desde que seja permitido. Se não for, usa a tua imaginação. Tens de dar ao teu clube um nome e um objetivo, assim como uma razão para qualquer pessoa interessada se inscrever. Para desenhares o teu cartaz, acede ao Canva, escolhe "Criar um desenho" e seleciona a opção "Cartaz". Desenha o teu cartaz. Quando terminares, partilha o cartaz no Padlet da aula.	
	Grupo 3: Os vexilófilos Como vexilófilos, a tua equipa recolhe e exibe bandeiras. Consulta o documento com as bandeiras dos países da UE distinguidas por padrão no Padlet da aula. Além disso, utiliza as imagens que encontraste na plataforma da Europeana, desde que seja permitido. Se não for, usa a tua imaginação. Faz alguns giphs para exibir a coleção de bandeiras que o teu clube escolar possui. Entra no Giphy. Inicia sessão e cria os teus giphs. Podes também criar uma colagem de fotografias com as imagens no Photo Collage. Quando terminares, partilha os giphs e as colagens no Padlet da aula.	
	Grupo 4: Os vexilonários Um vexilonário é uma pessoa ativa na conceção ou utilização de bandeiras ou envolvida na promoção de uma agenda específica e/ou ponto de vista em relação às bandeiras A equipa de vexilonários irá estudar a bandeira da UE e preparar uma apresentação que deve incluir os pontos seguintes: European Union Bandeira, simbolismo, hino nacional, valores, moeda, línguas EU member countries in brief Para a tua apresentação, recorre à ferramenta da Web 2.0, Powtoon. Utiliza o modelo 5 DICAS. Quando terminares, partilha a tua apresentação no Padlet da aula.	
	Objetivos da 3.ª sessão: • Pesquisar informação na plataforma da Europeana; • Pesquisar material em linha aplicando critérios específicos; • Descarregar e guardar imagens num ficheiro no computador. • Utilizar algumas ferramentas da Web 2.0 **Competências do século XXI:** Comunicação, colaboração, pensamento crítico, literacia tecnológica, literacia da informação	

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 4	**DSI-4 – Divertimento com Bandeiras**	45’
Atividade 1: **Apresentação**	**Apresentações dos grupos** Cada grupo apresenta o seu trabalho à turma. Enquanto cada grupo fala sobre o seu trabalho, pode mostrá-lo utilizando o projetor ou o quadro interativo. Pedir a cada grupo que eleja um porta-voz e estabeleça um limite de tempo para esse porta-voz falar (máximo de 5 minutos). Pedir ao porta-voz que resuma os conceitos principais do seu trabalho. Depois de todos os grupos terem a oportunidade de falar, o(a) professor(a) resume os resultados e produtos da aula. **Objetivos:** Efetuar uma apresentação oral Melhorar as competências de comunicação **Competências do século XXI:** Colaboração, comunicação, iniciativa, produtividade e responsabilização	25’
Atividade 2: **Balanço**	O(a) professor(a) obtém feedback dos alunos sobre a aula, fazendo as perguntas seguintes: Gostaram da aula? O que mais lhes agradou? O que menos lhes agradou? O que aprenderam? **Objetivos:** Receber feedback dos alunos Avaliar a aula **Competências do século XXI:** Colaboração, comunicação, pensamento crítico e responsabilização	10’
Atividade 3: **Avaliação**	Os alunos avaliam os produtos votando no Padlet da aula (avaliação pelos pares). O(a) professor(a) avalia o cenário de aprendizagem usando a grelha de critérios de avaliação da Europeana DSI-4 (autoavaliação) **Objetivos:** Desenvolver competências de avaliação **Competências do século XXI:** Colaboração, comunicação e responsabilização	10’

Avaliação

Avaliação pelos pares: A avaliação pelos pares é uma técnica de aprendizagem colaborativa, em que os alunos avaliam o trabalho dos colegas e estes avaliam o seu. Transmite aos alunos feedback sobre a qualidade do seu trabalho, geralmente com ideias e estratégias de melhoria. Neste cenário, cada equipa avaliou os produtos das outras equipas votando no portefólio de aprendizagem digital do cenário de aprendizagem, ou seja, o Padlet da aula.

Autoavaliação: As grelhas permitem aos professores e aos alunos avaliar uma aula com base em critérios complexos e objetivos e proporcionam um quadro para a autoavaliação, a reflexão e a análise pelos pares. Neste cenário, o(a) professor(a) autoavaliou o cenário de aprendizagem utilizando a grelha facultada pelo curso em linha Europeana da European Schoolnet Academy (anexo). Os alunos utilizaram a grelha criada pelo(a) professor(a) para a avaliação do cumprimento dos objetivos da aula (anexo).

**********APÓS A IMPLEMENTAÇÃO **********

Observações do(a) professor(a)

Os alunos apreciaram a aula e ficaram muito satisfeitos com o seu trabalho. Embora alguns deles não possuíssem competências básicas em TIC, conseguiram terminar as suas tarefas com sucesso com a ajuda dos colegas no seu grupo e da professora. Não conseguiram encontrar todas as bandeiras dos países que pertencem à UE no portal da Europeana, pelo que sugeriram que a Europeana adicionasse o tema das bandeiras a uma coleção! Além disso, todas as imagens das bandeiras que encontraram tinham problemas de direitos de autor e, como tal, enviámos um e-mail aos Museus Reais de Greenwich - Museu Marítimo Nacional a solicitar autorização para usar as imagens na aula. Fomos autorizados a usá-las e a descarregá-las a título gratuito, diretamente a partir das ligações, ao abrigo dos termos da sua licença Creative Commons, atribuição não comercial, proibição de obras derivadas (CC BY-NC-ND). Os alunos também se divertiram imenso durante a aula e disseram que aprenderam muitas coisas sobre as bandeiras da UE e a vexilologia!

E-mail sobre a autorização para utilizar imagens de bandeiras:

Agradecemos a sua consulta e o seu interesse em bandeiras da nossa coleção.

Poderá encontrar as imagens digitais destes elementos no nosso sítio web da Biblioteca de Imagens e no nosso sítio web das Coleções Digitais. O primeiro é um sítio web comercial sujeito a licenciamento, do qual poderá descarregar imagens de baixa resolução a título gratuito ou comprar ficheiros de alta resolução. A segunda, Coleções Digitais, é uma plataforma puramente de consulta e, como poderá ver, algumas imagens não são da melhor qualidade.

Siga as ligações abaixo para consultar as imagens que pretende:

- AAA0514: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Se não se importar de utilizar ficheiros de imagem 72dpi de baixa resolução, pode descarregá-los a título gratuito, diretamente a partir das ligações indicadas, ao abrigo dos termos da nossa licença Creative Commons, atribuição não comercial, proibição de obras derivadas (CC BY-NC-ND).

A nossa licença Creative Commons permite as seguintes utilizações, sem qualquer custo e sem qualquer autorização adicional necessária –

- Publicações académicas/de estudo e livros de história familiares sem fins lucrativos e publicados pelos respetivos autores com **tiragens inferiores a 1000 exemplares** (excluindo a utilização da capa)
- Teses académicas e ensaios de alunos, que não se destinam a publicação
- Palestras ou apresentações educativas gratuitas
- Sítios web e blogues pessoais e não comerciais para fins prioritariamente informativos

Leia os nossos termos e condições sobre a utilização gratuita de imagens aqui (note que só estão sujeitos aos termos da nossa licença Creative Commons os objetos das coleções assinaladas com "Direitos de autor caducados"): http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Se, pelo contrário, necessitar de um JPG de alta resolução, pode sempre usar o nosso nosso sítio web da Biblioteca de Imagens para comprar uma licença e uma alta resolução da imagem. Se começar por criar uma conta e procurar, em seguida, cada referência de objeto (os códigos AAA), poderá selecionar a opção de utilização pretendida no seu cesto de compras e prosseguir com o pagamento.

Se necessitar de imagens de bandeiras de alta resolução que não façam atualmente parte do nosso sítio web da Biblioteca de Imagens, queira informar-me e eu comunicar-lhe-ei o valor das nossas taxas para novas fotografias.

Caso tenha mais dúvidas, não hesite em contactar-me.

Os meus cumprimentos,

Francesca Gallo
Coordenadora de Venda de Imagens
Linha direta +44 (0)208 312 6558
Royal Museums Greenwich
National Maritime Museum | *Cutty Sark*
Royal Observatory | The Queen's House
+44 (0)208 858 4422

Sugestões de utilização noutras disciplinas num contexto diferente

E.F. > Jogos Olímpicos, bandeiras mundiais, hinos nacionais, medalhas, desportos, etc.) (Tóquio 2020)
E.R. > Religião (símbolos religiosos em bandeiras, bandeiras religiosas)
EDUCAÇÃO CÍVICA> Governo, bandeiras de direitos civis
MÚSICA> Hinos nacionais
TIC> Codificação> Alfabeto e números das bandeiras
QUÍMICA> Uma tabela periódica de bandeiras
ECONOMIA> Euro face à moeda anterior
HERÁLDICA> Conceção, exibição e estudo de brasões
FILATELIA> estudo de selos e da história postal, coleção, apreciação de selos e outros produtos filatélicos
CARTOGRAFIA> Estudo e prática de elaboração de mapas

Acerca do projeto Europeana DSI-4

A Europeana é a plataforma digital da Europa sobre património cultural, que disponibiliza acesso livre em linha a mais de 53 milhões de peças digitalizadas provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias europeus. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores DSI da Europeana. Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos cinco mercados-alvo seguintes: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A European Schoolnet (EUN) é uma rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização sem fins lucrativos, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem