



SOCIAL CONNECTIONS: TRAINERS FOR E-SOCIAL WORK

Currículo de Formação para a Prática Digital de Serviço Social

Número do Projeto: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um aval do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que venha a ser feita da informação nela contida

7. FACILITAR AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS/AS ALUNOS/AS

7.1. Literacia digital

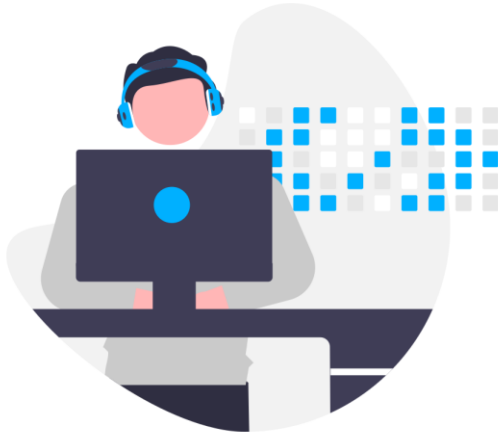
7.2. Comunicação Digital e colaboração

7.3. Criação de conteúdo digital

7.4. Utilização responsável

7.5. Resolução de problemas digitais

7.1. Literacia digital



- O DigComp 2.1, isto é, o **Quadro Europeu de Referência para a Competência Digital**, apresenta um vasto conjunto de competências de literacia digital, organizadas em oito níveis de proficiência, assim com exemplos de cada uma delas.
- o DigCompEdu's foca-se, não só nas competências técnicas, mas também na maneira como as novas tecnologias digitais podem ser usadas, visando inovar a educação e a formação.
- 22 competências organizadas em 6 áreas: **Envolvimento profissional, Recursos Digitais, Ensino e Aprendizagem, Avaliação, Capacitação dos aprendentes e Promoção das competências digitais dos aprendentes.**

7.1. Literacia digital

Ao recorrer a este quadro de referência, os/as educadores/as conseguem detectar, eficazmente, lacunas presentes na literacia digital dos/as alunos/as e incorporar atividades de aprendizagem digital para apoiar e melhorar a literacia dos/as utilizadores/as:

- **Currículo Digital:** conteúdo digital rico, multimedia e recursos digitais gratuitos, para a criação de programas de Ensino personalizados; utilização de vídeos, gravações, jogos interativos;
- **Modelos de salas de aula online:** adicionar o ensino online nas salas de aula; modelo de sala de aula invertida;
- **Oferecer aos alunos/as mais opções** para além dos métodos tradicionais, e permitir que preparem uma apresentação de PowerPoint, ou uma banda-desenhada, etc.



Plataformas digitais gratuitas



7.2. Comunicação Digital e colaboração

Utilizar tecnologias digitais para a comunicação e participação cívica



A internet e os aparelhos eletrónicos e digitais desempenham um papel preponderante na superação de desafios e no envolvimento das pessoas em práticas sociais, pois, mesmo que os movimentos sociais surjam online, estes podem conectar as pessoas com outros participantes e entidades locais, levando assim a uma possível interação cara-a-cara, ou seja, fora do mundo virtual.

7.3. Criação de conteúdo digital

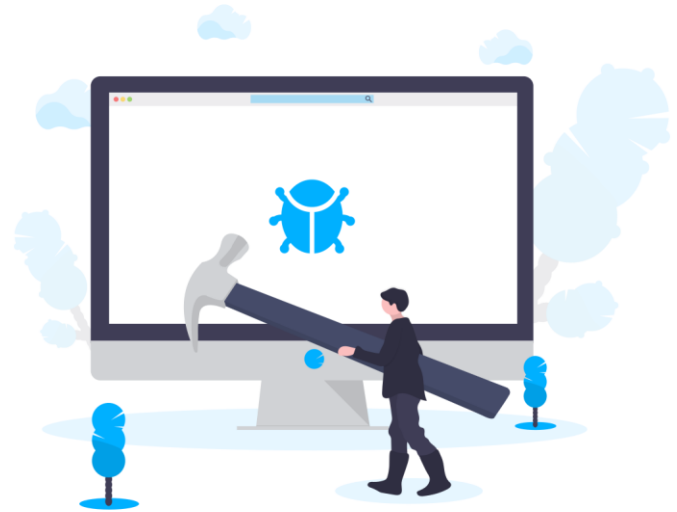
Ferramentas de criação de conteúdo digital, gratuitas, que podem ser utilizadas como método de ensino e de avaliação:



7.4. Utilização responsável

Conceitos-chave:

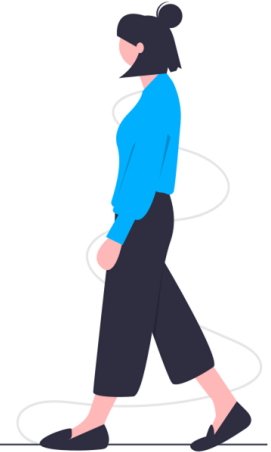
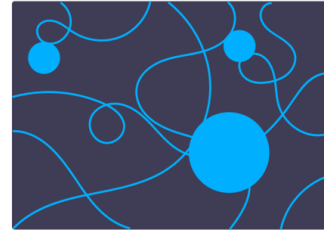
- RGPD;
- Identidade da internet/online;
- Identity theft;
- Cyberbullying;
- Notícias falsas e desinformação



7.5. Resolução de problemas digitais

Metodologias ativas e centradas no/a aluno/a:

- Resolução de problemas;
- Aprendizagem experimental;
- Aprendizagem com base na ação;
- Aprendizagem ágil;
- Design thinking;
- Aprendizagem baseada em investigação.





Parceria do projeto:



Número do Projeto: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um aval do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que venha a ser feita da informação nela contida