



IO2: Programa de Formação em Serviço

Manual do Tutor

Conteúdos

Introdução ao Programa de Formação em Serviço DATE.....	7
Visão geral e orientações de utilização	7
Workshop 1: Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas	8
Resultados da aprendizagem	8
Materiais necessários para este Programa de Formação:	9
Oficina de Plano de Aula 1	10
Workshop de Folheto de Atividades 1.....	16
A1.1	16
A1.2	17
A1.3	20
A1.4	22
A1.5	24
Recursos de Aprendizagem Auto-direcionados - Workshop 1	26
S1.1.....	26
S1.2.....	27
S1.3.....	28
S1.4.....	29
S1.5.....	30
S1.6.....	31
S1.7.....	32

S1.8.....	33
S1.9.....	35
Workshop 2: O Trabalho dos Jovens na Era Digital	36
Resultados da aprendizagem	36
Materiais necessários para este Programa de Formação:	37
Oficina de Plano de Aula 2	38
Workshop de Folheto de Actividades 2	45
A2.1	45
A2.2	47
A2.3	49
A2.4	51
A2.5	53
A2.6	55
A2.7	57
A2.8	60
Recursos de Aprendizagem Auto-direcionados - Workshop 2.....	61
S2.1.....	62
S2.2.....	63
S2.3.....	64
S2.4.....	65
S2.5.....	66
S2.6.....	67
S2.7.....	69

S2.8.....	70
S2.9.....	71
S2.10.....	72
Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas	74
Resultados da aprendizagem	75
Materiais necessários para este Programa de Formação:	75
Oficina de Plano de Aula 3	76
Workshop de Folheto de Actividades 3	83
A3.1	83
A3.2	85
A3.3	87
A3.4	89
A3.5	91
A3.6	94
Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados - Workshop 3	97
S3.1.....	97
S3.2.....	98
S3.3.....	99
S3.4.....	100
S3.5.....	101
S3.6.....	102
S3.7.....	103
S3.8.....	104

S3.9.....	105
Workshop 4: Introdução ao Software de Código Aberto para Criar Conteúdo de Aprendizagem Online para Jovens	107
Resultados da aprendizagem.....	107
Materiais necessários para este Programa de Formação:.....	108
Workshop Plano de Aula 4.....	109
Workshop de Folheto de Actividades 4	114
A4.1	114
A4.2	116
A4.3	118
A4.4	120
Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados - Workshop 4	123
S4.1.....	123
S4.2.....	124
S4.3.....	125
S4.4.....	126
S4.5.....	127
S4.6.....	129
Workshop 5: Criando recursos educacionais ricos em novas mídias	130
Resultados da aprendizagem	130
Materiais necessários para este Programa de Formação:.....	131
Oficina de Plano de Aula 5	1
Workshop de Folheto de Actividades 5	6
A5.1	6

A5.2	8
A5.3	9
A5.4	11
A5.5	13
Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados: Workshop 5	15
S5.1.....	15
S5.2.....	17
S5.3.....	17
S5.4.....	19
S5.5.....	20
S5.6.....	21

Introdução ao Programa de Formação em Serviço

Visão geral e orientações de utilização

A formação em serviço compreende 60 horas de aprendizagem, divididas em 30 horas de formação baseada em workshops, centrada no desenvolvimento de competências em meios digitais e 30 horas de aprendizagem online autodirigida, centrada nas áreas temáticas selecionadas e trabalhando em ambientes online.

O programa de formação em serviço compreende 3 áreas distintas como se segue:

- 1.** Formação para abordar as 3 áreas temáticas selecionadas - Definição do problema; Ações de resposta adequadas; Problemas prevalentes nos dias de hoje.
- 2.** Apoiar os jovens trabalhadores a desenvolver suas habilidades de meios digitais para que possam produzir vídeos, áudios, quizzes, quebra-cabeças, quebra-cabeças digitais, WebQuests, etc. usando programas de software como PowToon, VideoScribe, StoryBoardthat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps, etc.
- 3.** Construir a competência e confiança dos trabalhadores da linha de frente para trabalhar em ambientes de aprendizagem on-line onde a relação entre tutor e aprendiz é completamente diferente dos cenários de aprendizagem presencial. Este elemento irá explorar os diferentes papéis dos trabalhadores juvenis nestes ambientes dinâmicos para garantir que eles estejam: confortáveis a trabalhar com os novos recursos nestes ambientes de aprendizagem não tradicionais; plenamente empenhados nos benefícios que a aprendizagem on-line pode trazer especialmente para o grupo-alvo específico em questão; plenamente conscientes dos riscos que existem nos ambientes on-line; capazes de salvaguardar contra possíveis fatores on-line negativos.

Através deste Manual abrangente, os jovens trabalhadores são apoiados na continuação da aplicação do Programa de Formação em Serviço a nível local ou transnacional através das seguintes ferramentas:

- Planos de Aula, com informações detalhadas sobre o planejamento de tempo e a proposta de conteúdo para orientar o trabalhador jovem através de cada módulo.
- Folhetos de atividades para os participantes e fornecer informações úteis sobre as atividades de aprendizagem.
- Folhas de aprendizagem para atividades e recursos autodirigidos para integrar os materiais de treinamento.

As Apresentações em PowerPoint completam este Manual, que pode ser descarregado a partir do site.

Workshop 1: Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas

Resultados da aprendizagem

Workshop 1: Introdução à DATE e educação para a conscientização sobre drogas

- Introdução ao projeto DATE e identificação das competências do grupo de aprendentes relativamente ao tema do projeto e avaliação de competências digitais.
- Explicar e discutir a abordagem DATE Formação e Educação de Conscientização sobre Drogas e porque estamos usando a Infografia Interativa para ensinar as principais áreas de definição de Problemas; Ações de resposta adequadas; e Problemas Prevalentes hoje.

O plano de aula deste manual orientará a realização do Programa de Formação em Serviço para jovens trabalhadores e apoiá-los-á:

- Maximizar o potencial dos recursos do projeto DATE dentro das suas práticas juvenis
- Promover o seu desenvolvimento profissional contínuo
- Expandir o seu ensino e práticas para novos ambientes de aprendizagem on-line

Cada Workshop consiste em;

- Um Plano de Lições
- Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados
- Uma Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Apresentação PPT

Materiais necessários para este Programa de Formação:

Os materiais que você precisará para este Workshop incluem

Materiais necessários:

- Sala de treinamento com espaço para as sessões de breakout
- Canetas
- Papel
- Flipchart
- Marcadores
- Canetas coloridas e marcadores para atividades de pequenos grupos
- Acesso ao PC ou Laptop (para aprendizagem autodirigida)
- Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Smartphone

Workshop de Plano de Aula 1

Título do módulo: Introdução ao DATE e educação para a conscientização sobre drogas			
Descrição das Actividades de Aprendizagem	Tempo (minutos)	Materiais/equipamentos necessários	Avaliação
<p><u>Abertura do Workshop:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador da oficina apresentará brevemente a sessão e explicará que os jovens trabalhadores podem utilizar esses recursos para oferecer treinamento de conscientização sobre drogas aos jovens de seus próprios grupos de jovens. • O facilitador irá então utilizar os slides 1 a 4 para introduzir o programa de formação em serviço, delineando os objectivos e o conteúdo dos 5 workshops. O facilitador irá então proceder ao slide 5 onde serão delineados os resultados da aprendizagem do módulo 1. 	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de actividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	Os participantes participarão de todas as actividades de grupo
<p><u>Atividade: Atividade de quebra-gelo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará para o slide 6 e conduzirá uma atividade de quebra-gelo. Isso ajudará o grupo de trabalhadores jovens a se estabelecer e começar a interagir uns com os outros. 	<u>25</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização 	Os participantes participarão de todas as actividades de grupo

		<p>sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	
<p><u>Introdução ao Projeto DATE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá passar para os slides 7-12. Estes slides fornecem informações gerais sobre o projeto DATE, como o projeto DATE é inovador na área da educação sobre as drogas e porque é que os jovens precisam de educação sobre as drogas. Estes slides fornecem estatísticas importantes e informações factuais sobre o uso de drogas nos jovens, e porque o seu estágio de desenvolvimento cerebral indica um risco maior de dependência do que o dos adultos. 	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	Os participantes participarão de todas as atividades de grupo
<p><u>Atividade 1.1: Papel da Educação na Prevenção e Tratamento do Abuso de Substâncias</u></p>	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à 	

<p>O facilitador passará para o slide 13 e dividirá os participantes em grupos de 3-4 alunos. Os alunos são então convidados a aceder a um documento online usando o seguinte link: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=/</p> <p>Nesta atividade, delineada nas fichas de atividades da Oficina 1, os alunos são convidados a anotar as suas ideias sobre as razões pelas quais a educação pode abordar e prevenir o uso de substâncias nos jovens, de modo a compreender o valor dos recursos da DATE para os jovens em ambientes de prática de trabalho juvenil.</p>		<p>DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 1.2 Diga que não?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Após os alunos terem completado a atividade 1.1, o facilitador passará para o slide 14, e os alunos são convidados a completar outra atividade prática em pequenos grupos, durante a qual lhes serão fornecidas informações sobre como abordar a educação de conscientização sobre drogas com adolescentes, e do que eles devem estar cansados quando lidam com tópicos sensíveis, tais como o uso de drogas e álcool. • Eles conseguirão isso assistindo 2 vídeos retratando 2 abordagens diferentes à conscientização sobre drogas. O primeiro vídeo apresenta a campanha "Basta dizer não", e os 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>alunos são encorajados a pensar nas razões pelas quais esta campanha falhou, e porque não funciona com os jovens, e o segundo vídeo apresenta uma abordagem mais aberta e factual da conscientização sobre drogas para adolescentes e alunos são encorajados a comparar os dois métodos e discutir o que funcionaria melhor para os jovens em sua prática de trabalho juvenil.</p>			
<p><u>Actividade 1.3 Abordagem orientada pela saúde e pela justiça criminal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará ao slide 15, e apresentará as duas abordagens diferentes para a conscientização sobre as drogas: Uma abordagem liderada pela saúde e pela justiça criminal, e explicará que a DATE fomenta uma abordagem liderada pela saúde. • No slide 16, os alunos são convidados a fazer uma tempestade de ideias sobre o que se entende por uma abordagem ao uso de drogas conduzida pela justiça criminal e orientada pela saúde. • No slide 17, o facilitador apresentará a Atividade 1.3, onde os alunos devem estudar dois estudos de caso de diferentes países que mostram estas duas abordagens opostas à educação para a conscientização sobre drogas, e discutir as conseqüências de cada método nas comunidades e na sociedade em geral. Estes 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>dois vídeos de estudo de caso estão presentes nos slides 18 e 19.</p>			
<p><u>Atividade 1.4 Como é que o seu país aborda o consumo de drogas?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará ao slide 20, e introduzirá outra atividade prática durante a qual os jovens trabalhadores realizarão estudos sobre as atitudes e leis que envolvem o uso de drogas em seus próprios países, e como essas informações podem ajudá-los a abordar a educação para a conscientização sobre drogas com os jovens em um ambiente de trabalho juvenil. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Infográficos interativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá consultar os slides 21-26 para introduzir o conceito de Infografia Interativa, que recursos estão incluídos no DATE Interactive Infographics, e as áreas temáticas que está a abordar (Definição de Problemas, Problemas Prevalentes Hoje, e Ação de Resposta Apropriada). • O facilitador irá então apresentar a apresentação completa no slide 27 para dar aos jovens trabalhadores uma ideia de como um Infográfico Interativo está acabado. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará então ao slide 28, e convidará os alunos a discutir os possíveis benefícios do uso de infográficos para abordar tópicos como a conscientização sobre drogas em um ambiente jovem. • Após os jovens trabalhadores terem reunido seus pensamentos, o facilitador passará a slide 29, e apresentará algumas das vantagens de usar o Infográfico Interativo com os jovens. 		<p>aprendizagem do SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 1.5 Questionário</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador terminará a sessão passando para o slide 30 e introduzindo a atividade final. Esta atividade é um teste para testar os alunos sobre os conhecimentos que aprenderam durante o workshop, e pode ser acedida através do seguinte link: https://kahoot.it/challenge/003128618 • Após a atividade final, o facilitador agradecerá aos participantes por ouvirem e, se não houver mais perguntas, o facilitador terminará o Workshop 1 e fornecerá aos alunos as atividades de aprendizagem autodirigidas para o Workshop 1, a completar no seu próprio tempo. 	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Introdução à DATE e Educação para a Conscientização sobre Drogas • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem do SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
Duração total do módulo	6 horas		

Workshop de Folheto de Atividades 1

A1.1

Título do módulo	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas		
Título da atividade	Papel da Educação na Prevenção e Alerta sobre o Uso de Substâncias	Código de atividade	A1.1
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	20 minutos	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilização para o papel da educação na prevenção e alerta para o abuso de substâncias em adolescentes
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é iniciar uma sessão de brainstorming entre os jovens trabalhadores e recolher ideias sobre a importância da educação na prevenção e alerta para o uso de substâncias. Isto é extremamente importante, pois encoraja os jovens trabalhadores a pensar realmente sobre por que a educação é tão importante, e o que os jovens podem aprender que os ajudará a tomar decisões informadas sobre o uso de drogas e álcool.		

Materiais Necessários para a Atividade	<ul style="list-style-type: none"> • ligação à Internet • Portátil ou PC
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 O facilitador convidará os alunos a acessar um quadro de avisos online usando o seguinte link: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=/</p> <p>Passo 2 O facilitador instruirá os participantes a pensar por que a educação é importante para prevenir e alertar sobre o abuso de substâncias e acrescentar seus comentários ao quadro.</p> <p>Passo 3 O facilitador irá então analisar cada um dos comentários e solicitará aos participantes que discutam os comentários que eles acrescentaram.</p>

A1.2

Título do módulo	Introdução ao DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas		
Título da atividade	Conversando com adolescentes sobre drogas	Código de atividade	A1.2

Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	1 hora	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência de métodos na abordagem da conscientização dos adolescentes sobre as drogas
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é fornecer aos jovens trabalhadores informações sobre como abordar a conscientização sobre drogas com adolescentes, que eles podem implementar em suas práticas de trabalho juvenil.		
Materiais Necessários para a Atividade	<ul style="list-style-type: none"> • ligação à Internet • Papel e caneta 		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 O facilitador abrirá a discussão em torno da conscientização sobre drogas para adolescentes, e começará perguntando aos jovens trabalhadores sobre o que eles devem estar cansados quando ensinam a conscientização sobre drogas em um ambiente jovem.</p> <p>Passo 2 O facilitador irá reproduzir o seguinte vídeo sobre a campanha de Nancy Reagan "Basta dizer não" que começou em 1986: https://youtu.be/IQXgVM30mIY</p> <p>Passo 3</p>		

O facilitador vai pedir aos jovens trabalhadores que respondam às seguintes perguntas:

- Por que acha que esta campanha falhou?
- Por que você acha que essa abordagem falha em dissuadir os jovens de consumir drogas e álcool?
- Como esta abordagem pode ser prejudicial para as pessoas que sofrem de dependência e necessitam de tratamento?
- Você acha que esta campanha alimenta o estigma em torno do abuso de drogas e álcool? Como?

Passo 4

O facilitador irá reproduzir o seguinte vídeo sobre como falar com os adolescentes sobre drogas: <https://youtu.be/jDkkk6vMPdw>

Passo 3

Depois de apresentar o vídeo, o facilitador pedirá aos jovens trabalhadores que pensem nas informações do vídeo, e pedirá aos alunos que formem pequenos grupos de 2-3 trabalhadores jovens.

Passo 4

O facilitador instruirá então os jovens trabalhadores a escreverem respostas às seguintes perguntas em seus pequenos grupos:

- De acordo com Jibran Khokhar, que abordagem é necessária para reduzir o uso de substâncias em adolescentes?
- Quais são as consequências negativas de dizer aos adolescentes para não consumirem drogas, em vez de lhes ensinar "porquê"?
- Quais são os possíveis benefícios de discutir o uso de drogas e seus efeitos de forma mais aberta em ambientes que não sejam de julgamento?

	<ul style="list-style-type: none"> Imagine que uma pessoa jovem se aproxima de você e tem curiosidade em experimentar drogas. Escreva algumas maneiras de abordar a situação, e como você os informaria em um ambiente sem julgamento.
--	---

A1.3

Título do módulo	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas		
Título da atividade	Abordagem da Justiça Criminal vs. Abordagem da Saúde	Código de atividade	A1.3
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	1 hora	Resultado da aprendizagem	Os alunos estarão mais familiarizados com as duas principais abordagens ao uso de drogas (abordagem liderada pela Saúde versus abordagem liderada pela Justiça Criminal) e os efeitos que estas diferentes abordagens têm nas comunidades e na sociedade em geral

Objectivo da actividade	<p>O objetivo desta atividade é fornecer aos jovens trabalhadores estudos de caso de dois países diferentes (EUA e Portugal) que traçam duas abordagens opostas à sensibilização para as drogas, e abrir a discussão em torno do futuro da educação para a sensibilização para as drogas e do que poderíamos fazer de forma diferente para acabar com o sofrimento relacionado com as drogas e o álcool.</p>
Materiais Necessários para a Atividade	<ul style="list-style-type: none"> ● ligação à Internet ● Caneta e papel ● Portátil ou PC
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 O facilitador irá reproduzir o vídeo do estudo de caso sobre a abordagem dos EUA ao uso de drogas: https://youtu.be/LXmtsIYsYjY</p> <p>Passo 2 O facilitador instruirá os jovens trabalhadores a responder as seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O que é a "Guerra às Drogas"? ● Quais são as consequências negativas da criminalização da posse de drogas? ● Colocar pessoas com transtornos relacionados ao uso de substâncias na prisão ajuda a tratar o uso de drogas e álcool? ● Como é que prender pessoas por posse de drogas pode afetar negativamente as suas vidas depois de cumprirem a sua pena? ● Até agora, bilhões foram gastos nesta "Guerra às Drogas", encarcerando milhões de pessoas todos os dias pelo uso e posse de drogas. Você pode pensar em outras formas de gastar esse dinheiro que poderiam ajudar a reduzir o sofrimento dos transtornos relacionados ao uso de drogas? ● Qual é a mensagem que esta justiça criminal leva a abordagem ao uso de drogas a pessoas com distúrbios relacionados ao uso de substâncias?

Passo 3

O facilitador vai interpretar o estudo de caso sobre a abordagem de Portugal ao uso de drogas:
<https://youtu.be/lba9nkK-DDY>

Passo 4

O facilitador vai fazer as seguintes perguntas aos jovens trabalhadores:

- Qual é a diferença entre legalizar e descriminalizar as drogas?
- Quais são os benefícios de se adotar uma abordagem de saúde primeiro ao uso de drogas?
- Portugal gasta 90% do seu dinheiro utilizado no combate à toxicod dependência em cuidados de saúde e 10% na aplicação da lei. Como é que ise compara com os EUA?
- Porque é que as pessoas com distúrbios relacionados com o uso de substâncias são mais suscetíveis de encontrar ajuda em Portugal do que nos EUA?
- Depois de assistir aos dois estudos de caso, qual abordagem tem sido mais eficaz para acabar com o sofrimento causado pelo abuso de drogas e álcool?

A1.4

Título do módulo

Introdução ao DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas

Título da atividade	Como é que o SEU país aborda o consumo de drogas?	Código de atividade	A1.4
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	45 minutos	Resultado da aprendizagem	Os jovens trabalhadores estarão mais conscientes de como os seus países abordam as desordens de uso de substâncias e como podem usar esse conhecimento para aplicar no seu trabalho com os jovens.
Objectivo da actividade	Sabe como o seu país aborda os distúrbios de uso de substâncias? A maioria das pessoas tem uma ideia básica de como seus países encaram o uso de substâncias e muitas vezes enviam uma mensagem negativa aos jovens de hoje. O objetivo desta atividade é realizar um estudo sobre as atitudes e leis que envolvem o uso de drogas em seu país, e discutir como isso pode ajudá-lo em um ambiente de trabalho juvenil ao informar os jovens sobre o uso de drogas.		
Materiais Necessários para a Atividade	<ul style="list-style-type: none"> ● Portátil ou PC ● ligação à Internet ● Caneta e papel 		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1</p> <p>O facilitador instruirá os alunos a usar a internet para saber mais sobre a abordagem ao uso de drogas e a conscientização em seus países de origem. Para um guia, os alunos devem considerar as seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A posse de drogas é criminalizada no seu país? 		

- Há algum serviço de redução de danos implementado no seu país? (Por exemplo: centros de injeção supervisionados)
- O vício em drogas é visto como um problema de saúde pública no seu país?
- Quais são as atitudes do público em relação aos distúrbios relacionados ao uso de substâncias?
- Quantas mortes relacionadas com drogas ocorrem no seu país todos os anos?
- As leis sobre drogas mudaram nos últimos 50 anos? Como é que elas mudaram?
- Que tipo de educação de conscientização sobre drogas você recebeu na escola?
- Quais são algumas maneiras que você acha que seu país poderia melhorar suas políticas de drogas?

Passo 2

Depois de realizar suas pesquisas, cada um dos jovens trabalhadores fará uma breve apresentação abordando a situação em cada um de seus países.

Passo 3

O facilitador encerrará a sessão convidando os jovens trabalhadores a responder as seguintes perguntas:

- Que país do grupo tem as leis mais indulgentes sobre drogas? Qual país tem as leis de drogas mais rígidas?
- Como é que estas leis brandas / rígidas sobre drogas têm afetado as atitudes públicas?
- Em países onde as leis sobre drogas são extremamente rigorosas, e a atitude de "Diga Não" ainda prevalece entre a sociedade, como você, como trabalhadores jovens, pode ajudar os jovens a abrir a discussão sobre drogas enquanto crescem em um país onde o uso de drogas é fortemente estigmatizado?

Título do módulo	Introdução ao DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas		
Título da atividade	Questionário	Código de atividade	A1.5
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	15 minutos	Resultado da aprendizagem	Após a conclusão deste questionário, os alunos serão mais informados sobre o projeto DATE e as áreas temáticas abordadas no Infográfico.
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é avaliar até que ponto os jovens trabalhadores retiveram as informações apresentadas na oficina 1.		
Materiais Necessários para a Atividade	<ul style="list-style-type: none"> ● Portátil ou PC ● ligação à Internet 		
Instruções passo a passo	Passo 1 O facilitador convidará os jovens trabalhadores a acessar um quiz sobre Kahoot: https://kahoot.it/challenge/003128618		

	<p>Passo 2 Os jovens trabalhadores vão completar o questionário e o facilitador vai terminar o workshop fazendo as seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que aprendeu hoje sobre diferentes abordagens de educação para a conscientização sobre drogas? • Gostaria de implementar o Infográfico Interativo no seu ensino? • Se fosse desenhar um infográfico interativo sobre o tema da conscientização e educação sobre drogas em um ambiente jovem, como gostaria de ficar?
--	---

Recursos de Aprendizagem Auto-direcionados - Workshop 1

S1.1

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	As melhores práticas de alerta e prevenção do uso de substâncias
Tempo:	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este recurso é um portal oficial do Observatório Europeu da Droga e da Toxicodependência, e foi concebido para ajudar a fornecer às pessoas informações confiáveis e de apoio sobre o que funciona e o que não funciona nas áreas de prevenção de drogas, tratamento, redução de danos e reintegração social.

O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Terá um conhecimento estatístico e profundo sobre métodos que funcionam na prevenção e gestão do abuso de substâncias, a fim de poder aplicar isso à sua própria prática de trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/best-practice_en

S1.2

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Covid-19 e Drogas
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este recurso inclui informações valiosas sobre como a pandemia de Covid-19 afetou as pessoas que usam drogas, e o impacto no mercado de drogas.
O que vai conseguir com a utilização	Ganhará informações úteis sobre mudanças nos padrões relacionados a drogas devido à pandemia de Covid-19, que o educador pode aplicar ao seu ambiente de trabalho juvenil.

deste recurso?	
Link para recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/topics/covid-19_en

S1.3

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Podcast: Vício e Abuso de Drogas
Hora	70 minutos
Porquê usar este recurso?	<p>Este é um podcast extremamente informativo com um psiquiatra qualificado chamado Dr. Kieran Kennedy, onde ele cobre informações detalhadas sobre o abuso de drogas e álcool. Aqui estão alguns dos pontos que são abordados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quais são as diferenças entre o vício e o abuso de drogas? • O vício em drogas é semelhante ao vício comportamental? • O que determina se alguém se torna viciado em drogas? • Que drogas são comumente abusadas? • Quais são os tratamentos do vício em drogas?

	<ul style="list-style-type: none"> • Que conselho daria aos ouvintes, se eles tivessem um amigo ou família de quem suspeitassem ter um vício em drogas? • O que é a retirada?
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Conseguirá informações sobre dependência e abuso de drogas que pode aproveitar se um jovem o abordar em seu trabalho juvenil com perguntas ou preocupações sobre drogas.
Link para recurso:	https://youtu.be/0t7pTKLxelw

S1.4

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Vamos deixar de abusar dos consumidores de drogas.
Hora	20 minutos

Porquê usar este recurso?	Este recurso oferece uma revisão baseada em evidências da dependência e explica como isso deve ter impacto sobre a política de drogas
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Carl Hart mostra uma mentalidade alternativa em relação às drogas e aos usuários de drogas, e incentiva a adoção da ciência, em vez de dispensá-la.
Link para recurso:	https://youtu.be/C9HMifCoSko

S1.5

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Respostas Sociais e de Saúde a Problemas de Drogas: Um Guia Europeu 2021
Hora	Uma hora

Porquê usar este recurso?	Esta é uma publicação do OEDT que delinea as opções de tratamento mais eficazes para os problemas da maconha, e fornece conselhos sobre como responder às novas tendências no uso da cocaína, e delinea formas de prevenir o uso indevido de drogas medicinais.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Ao acessar este recurso, você, como trabalhador jovem, será apoiado a lidar e enfrentar as consequências negativas associadas ao uso de drogas.
Link para recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/publications/health-and-social-responses-a-european-guide_en

S1.6

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Tudo o que sabe sobre o vício está errado.

Hora	15 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso é um discurso perspicaz durante o qual Johann Hari revela algumas formas surpreendentes, inovadoras e esperançosas de pensar sobre o problema da velhice da dependência, e como podemos mudar nossa abordagem e atitude em relação às pessoas com distúrbios relacionados ao uso de substâncias.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso irá pressioná-lo a reavaliar como pensa sobre o vício, e como o vício em si não é a causa do problema, ele é apenas a consequência dele. Isto será útil na sua prática de trabalho juvenil, se for abordado por um jovem que sofre de um distúrbio do uso de substâncias, ou que esteja pensando em tomar drogas ou álcool.
Link para recurso:	https://youtu.be/PY9DcIMGxMs

S1.7

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
----------------	--

Título:	Porque precisamos de acabar com a guerra contra as drogas
Hora	20 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso oferece uma palestra informativa de um reformador da política de drogas chamado Ethan Nadelmann, que faz um apelo apaixonado para acabar com o movimento para acabar com o comércio de drogas e, em vez disso, concentra-se na abordagem mais aberta da regulamentação.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso apoia e orienta-o a abraçar novas políticas de drogas apoiadas pela ciência, compaixão, saúde e direitos humanos.
Link para recurso:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Um Estudo Qualitativo do Contexto da Iniciação do Uso de Substâncias Infantis e Adolescentes e Padrões de Uso no Primeiro Ano para Iniciadores Primitivos e Posteriores
Hora	30 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso consiste em entrevistas focalizadas nas circunstâncias em torno do primeiro consumo de substâncias pelos jovens e seus padrões de uso no ano seguinte.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso fornece-lhe estudos qualitativos apoiados por pesquisas sobre as semelhanças e diferenças entre iniciadores precoces e posteriores, para que possa reconhecer padrões de risco nos jovens na sua prática de trabalho juvenil, e orientá-los intervindo de uma forma que funcione a seu favor e os ajude a fazer escolhas de vida mais saudáveis.
Link para recurso:	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0170794#sec001

S1.9

Tópico:	Introdução à DATE e à Educação para a Conscientização sobre Drogas
Título:	Conexão entre pais e filhos e comunicação em relação ao consumo de álcool, tabaco e drogas na adolescência.
Hora	30 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso consiste em estudos que examinam que tipo de comunicação entre pais e filhos é eficaz para abordar o álcool adolescente, o tabaco e o uso de drogas.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso fornece informações úteis para que possa aplicar à sua prática de trabalho juvenil, pois descreve o que a comunicação entre pais e filhos é melhor na prevenção do uso de substâncias. Os trabalhadores jovens podem usar esta informação na sua prática de trabalho juvenil quando falam com os pais dos jovens sobre discutir a consciência sobre drogas com os seus filhos.
Link para recurso:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09687637.2016.1221060

Workshop 2: O Trabalho dos Jovens na Era Digital

Resultados da aprendizagem

Workshop 2: O trabalho dos jovens na era digital

- Discutir o conceito de trabalho digital juvenil e destacar as principais mudanças ocorridas desde o início da pandemia - exemplos de boas práticas e inovações na abordagem
- Refletir sobre a manutenção de interações online seguras com os jovens
- Identificar as competências-chave necessárias para o trabalho e as actividades digitais dos jovens para criar a confiança dos aprendentes no trabalho online
- Conhecimento da ligação entre a alfabetização digital e o trabalho digital juvenil;
- Como utilizar as tecnologias digitais para aumentar a inclusão social dos jovens

O plano de aula deste manual orientará a realização do Programa de Formação em Serviço para jovens trabalhadores e apoiá-los-á:

- Maximizar o potencial dos recursos do projeto DATE dentro das suas práticas juvenis
- Promover o seu desenvolvimento profissional contínuo
- Expandir o seu ensino e práticas para novos ambientes de aprendizagem on-line

Cada Workshop consiste em;

- Um Plano de Lições
- Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados
- Uma Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Apresentação PPT

Materiais necessários para este Programa de Formação:

Os materiais que precisará para este Workshop incluem

Materiais necessários:

- Sala de treinamento com espaço para as sessões de breakout
- Canetas
- Papel
- Flipchart
- Marcadores
- Canetas coloridas e marcadores para atividades de pequenos grupos
- Acesso ao PC ou Laptop (para aprendizagem autodirigida)
- Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Smartphone

Workshop Plano de Aula 2

Título do módulo: O Trabalho dos Jovens na Era Digital			
Descrição das Actividades de Aprendizagem	Tempo (minutos)	Materiais/equipamentos necessários	Avaliação
<p><u>Abertura do Workshop:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• O facilitador dará as boas-vindas aos alunos no segundo dia do programa de formação em serviço e começará a sessão perguntando se o grupo tem alguma dúvida sobre as informações e atividades do dia anterior.• O facilitador irá então consultar os slides 2 e 3 na apresentação do PPT para introduzir o tópico do dia 2: Trabalho dos Jovens numa Era Digital, e introduzir os resultados da aprendizagem para o workshop.	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none">• Workshop 2: Trabalho Jovem numa Era Digital• Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem• SDL• Projector• ligação à Internet• Portátil ou PC	Os participantes participarão de todas as atividades de grupo
<p><u>Atividade 2.1: Questionário de Pré-Avaliação</u></p> <ul style="list-style-type: none">• O facilitador passará ao slide 4 e convidará os alunos a preencherem um "Questionário de Pré-Avaliação" que visa avaliar os conhecimentos que os jovens trabalhadores já possuem sobre o tópico do Trabalho Jovem Digital, e também fornecerá aos alunos uma visão geral dos	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none">• Workshop 2: Trabalho Jovem numa Era Digital• Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de	Os participantes participarão de todas as atividades de grupo

<p>conhecimentos que eles irão adquirir ao longo da oficina. As instruções detalhadas desta atividade estão delineadas nas fichas de atividade do workshop 2.</p>		<p>aprendizagem SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 2.2: Porque é necessário o Trabalho Digital Juvenil</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador passará ao slide 5 para apresentar aos alunos uma definição de "Trabalho Jovem Digital". ● Em seguida, o facilitador introduzirá a atividade 2.2 no slide 6, que requer que os alunos acessem um quadro de avisos online usando o seguinte link: https://padlet.com/emma1602/n7aklqgrwvdtfur8 ● Após os alunos terem acesso ao quadro de avisos on-line, eles são convidados a adicionar mensagens ao quadro descrevendo suas ideias sobre a necessidade do trabalho digital juvenil na nossa era tecnológica em rápida evolução. ● O facilitador passará então ao slide 7, onde os alunos receberão um trecho de uma revista de uma instituição da União Europeia, descrevendo porque o trabalho digital juvenil é necessário. ● Para finalizar esta seção, o facilitador apresentará aos alunos um vídeo no slide 8, que mostra o avanço da tecnologia ao longo dos anos, e como isso tem afetado a estrutura das práticas de aprendizagem e ensino. 	<p><u>50</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital ● Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p><u>Atividade 2.3: Vantagens e desafios do uso da tecnologia na prática do trabalho juvenil</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará para o slide 9 e dividirá os participantes em grupos de 3-4 alunos. Os alunos são então convidados a aceder a um documento online usando o seguinte link: https://docs.google.com/document/d/1YFrCgb5Q9nP3oj-zuRhOdjwJ0BpOxJTEICPgNSEqzU/edit?usp=sharing • Nesta atividade, delineada nas fichas de atividade da oficina 2, os alunos são convidados a debater as vantagens e desafios da integração da tecnologia na prática do trabalho dos jovens, e como ultrapassar esses desafios quando confrontados com eles. 	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 2.4 Mudanças na Educação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Após os alunos terem completado a atividade 2.3, o facilitador passará para o slide 10 que descreve as mudanças que ocorreram na educação devido ao início da pandemia de Covid19 . • O facilitador passará então ao slide 11, que introduz a atividade 2.4. Esta atividade, descrita 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>em detalhes no manual de atividades da oficina 2, requer que os trabalhadores jovens iniciem uma discussão sobre as mudanças ocorridas em suas práticas de trabalho juvenil, como eles superaram ou enfrentaram os desafios que enfrentaram, e se eles acreditam que essas mudanças permanecerão após o fim da pandemia.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 2.5 Exemplos de Boas Práticas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Após a conclusão da atividade anterior, o facilitador passará ao slide 12, onde serão fornecidos aos alunos exemplos de boas práticas de respostas educativas à pandemia de Covid19 , incluindo exemplos de dois países: Lituânia, e Nova Zelândia. ● O facilitador passará então ao slide 14 onde a próxima atividade prática é introduzida. Nesta atividade (Atividade 2.5) descrita em detalhe no manual de atividades da oficina 2, os alunos são convidados a explorar alguns exemplos de boas práticas de trabalho digital para jovens que poderiam aplicar à sua própria prática de trabalho juvenil, e ser-lhes-á pedido que apresentem os seus resultados ao resto dos participantes. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital ● Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Teoria: Tecnologia na Educação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Após a conclusão da atividade anterior, o facilitador continuará, referindo-se aos slides 15- 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>20. Nestes slides, são apresentados aos alunos conhecimentos teóricos sobre os desafios da aprendizagem à distância, como a pandemia mudou o futuro da educação, os benefícios do uso da tecnologia na educação, o tratamento dos receios do uso da tecnologia no trabalho com jovens e a construção da auto-eficácia para o ensino digital.</p>		<p>Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	
<p><u>Teoria: Como a tecnologia pode ser usada no trabalho dos jovens?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador irá se referir aos slides 21-24 para fornecer aos jovens trabalhadores 3 maneiras diferentes de usar a tecnologia em seu trabalho juvenil: como uma ferramenta, como uma atividade ou como conteúdo. O facilitador irá detalhar o que cada abordagem implica e como alcançá-lo em sua prática de trabalho juvenil. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL ● Projector ● ligação à Internet ● Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 2.6 Ferramentas Digitais</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador irá proceder ao slide 25 onde os alunos serão convidados a participar de outra atividade prática em pequenos grupos. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Trabalho Jovem na Era Digital Apresentação do PPT, fichas de 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Esta atividade (Atividade 2.6) é descrita em detalhes no manual de atividades da oficina 2, e envolve a introdução de possíveis ferramentas digitais aos jovens trabalhadores e os convida a discutir como eles utilizariam essas ferramentas em sua prática de trabalho juvenil. 		<p>atividades e recursos de aprendizagem SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 2.7 Bingo da Alfabetização Digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Após a conclusão da atividade 2.6, o facilitador passará ao slide 26, onde o conceito de "Alfabetização Digital" é introduzido aos alunos. O facilitador irá reproduzir o pequeno vídeo que introduziu a alfabetização digital, e então passará para o slide 27 para perguntar aos jovens trabalhadores por que eles acham que a alfabetização digital é importante para o trabalho digital juvenil. • O facilitador passará ao slide 28 para introduzir a próxima atividade prática "Bingo da Alfabetização Digital" (Atividade 2.7). Esta atividade está descrita em detalhe no manual de atividades da oficina 2, e os alunos são convidados a avaliar a sua proficiência em literacia digital jogando este jogo divertido e educativo durante o qual devem identificar as áreas da tecnologia com as quais se sentem confortáveis, e as áreas em que precisam de melhorar. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Trabalho Jovem numa Era Digital • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p><u>Teoria: Alfabetização Digital e Segurança Online</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Após os alunos terem completado a atividade 2.7, o facilitador irá proceder ao slide 29 para introduzir as competências para a literacia digital. • O facilitador irá então consultar os slides 30-33 para fornecer algumas dicas práticas para os trabalhadores jovens sobre como manter os jovens seguros quando usam a tecnologia em casa e nos centros de trabalho juvenil. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Trabalho Jovem numa Era Digital Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Actividade 2.8 Questionário de Pós-avaliação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador terminará a sessão passando para o slide 35 e introduzindo a atividade final. Esta atividade é um questionário de pós-avaliação, constituído pelas mesmas questões do questionário de pré-avaliação, e pode ser acedido através do seguinte link: https://forms.gle/mCUbCwRmEqkGJzJ16 <p>O objetivo desta atividade (descrito em detalhe no manual da atividade) é avaliar os conhecimentos dos participantes sobre os materiais de formação após o workshop, e</p>	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Trabalho Jovem numa Era Digital Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>comparar estes resultados com os resultados do questionário de pré-avaliação.</p> <ul style="list-style-type: none"> Após a atividade final, o facilitador agradecerá aos participantes por ouvirem e, se não houver mais perguntas, o facilitador terminará o Workshop 2 e fornecerá aos alunos as atividades de aprendizagem autodirigidas para o Workshop 2, a completar no seu próprio tempo. 			
Duração total do módulo	6 horas		

Workshop de Folheto de Atividades 2

A2.1

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Questionário de Pré-Avaliação	Código de atividade	A2.1
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara

Duração da Atividade (em minutos)	15 minutos	Resultado da aprendizagem	Os alunos estarão cientes de seus conhecimentos sobre o tema antes do início da oficina, para que tenham uma indicação do que podem aprender com esta oficina, para que possam construir suas habilidades como educadores.
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é avaliar o conhecimento que os jovens trabalhadores já possuem sobre o tema antes do início da oficina, para que eles tenham mais uma ideia do que podem aprender com a oficina, e como este novo conhecimento adquirido irá beneficiá-los.		
Materiais Necessários para a Atividade	ligação à Internet Portátil ou <i>PC</i>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 O formador iniciará a atividade mencionando o tópico de aprendizagem do dia - "Trabalho Jovem na Era Digital", e perguntará aos participantes o que pensam que isso significa, e porque é um tópico importante a abordar numa sociedade tecnológica em rápida evolução.</p> <p>Passo 2</p>		

	<p>O instrutor fornecerá aos participantes o seguinte link: https://forms.gle/r2SH6KAAJHNvTif38 ao qual todos os participantes devem responder honestamente para avaliar seus conhecimentos sobre a área temática do workshop antes de serem apresentados com o conteúdo.</p> <p>Passo 3 Depois de preencher o questionário de pré-avaliação, o formador iniciará uma discussão perguntando que áreas de conhecimento podem melhorar hoje, e como isso irá beneficiar o seu trabalho juvenil.</p>
--	--

A2.2

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Avaliar a necessidade de trabalho digital para jovens	Código de atividade	Exemplo: A2.2

Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	30	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da demanda por tecnologia nas salas de aula
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é reunir pensamentos de jovens trabalhadores e iniciar uma discussão sobre a necessidade da digitalização do trabalho juvenil, e discutir seus sentimentos sobre como poderia ser o futuro da tecnologia na educação, e como eles lidariam com essas mudanças.		
Materiais Necessários para a Atividade	ligação à Internet Portátil ou <i>PC</i>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador iniciará uma discussão sobre o tema da digitalização da educação e pedirá aos alunos que acessem o seguinte quadro de avisos online e dêem suas opiniões sobre por que a introdução da tecnologia na prática do trabalho juvenil é relevante para o século 21st.</p> <p>Passo 2: O facilitador irá então reproduzir o seguinte vídeo mostrando como poderia ser o futuro da educação: https://youtu.be/uZ73ZsBkcus</p>		

	<p>Passo 3: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acha que o futuro da educação poderia ser assim? • O que você acha da evolução tecnológica tão rápida? Você acha que consegue acompanhá-la? • O que você acha que os benefícios desta digitalização da educação podem ter para os jovens? Acha que eles estariam mais engajados na educação? • Quais são os limites da educação quando não se inclui a tecnologia no ensino?
--	---

A2.3

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Vantagens e desafios do uso da Tecnologia no Trabalho Jovem	Código de atividade	A2.3
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara

Duração da Atividade (em minutos)	20	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento das vantagens e desafios da integração da tecnologia na prática do trabalho juvenil e discussão em grupo sobre como superar esses desafios
Objectivo da actividade	Discutir as vantagens e os desafios da integração da tecnologia na prática do trabalho dos jovens e como superar esses desafios quando confrontados com eles.		
Materiais Necessários para a Atividade	Portátil Ligação à Internet Projetor		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador instruirá os jovens trabalhadores a formar pequenos grupos de 3-4 pessoas e lhes pedirá que tenham acesso ao seguinte documento: Clique aqui</p> <p>Passo 2: Os participantes serão então instruídos a fazer um brainstorming nos seus grupos e dar exemplos de possíveis vantagens e desafios que possam surgir ao integrar a tecnologia na sua prática de trabalho juvenil.</p> <p>Passo 3:</p>		

	<p>O facilitador irá pedir a cada grupo que apresente as vantagens e os desafios em que pensou.</p> <p>Passo 4: O facilitador passará então por todos os possíveis desafios que os grupos pensaram e perguntará aos participantes como esses desafios poderiam ser enfrentados. Eles responderão perguntas como, por exemplo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Este desafio em particular pode ser superado? Como? ● Você está confiante na sua capacidade de enfrentar esses desafios? ● Você acredita que os desafios superam as vantagens?
--	--

A2.4

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Mudança na educação face à pandemia de Covid 19	Código de atividade	A2.4

Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	20	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento de como a pandemia de Covid-19 tem afetado a prática do trabalho juvenil e a troca de experiências no grupo
Objectivo da actividade	Iniciar uma discussão sobre as mudanças ocorridas na prática do trabalho juvenil, e troca de experiências.		
Materiais Necessários para a Atividade	Caneta Papel/		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador instruirá os trabalhadores jovens a formar pequenos grupos de 3-4 pessoas e lhes pedirá que comparem seus métodos na prática do trabalho juvenil antes e durante/depois da pandemia.</p> <p>Passo 2: Após a coleta de todas as informações, uma pessoa de cada grupo apresentará suas descobertas ao grupo, e os jovens trabalhadores trocarão suas experiências sobre o quanto seu trabalho juvenil mudou em um curto período de tempo.</p>		

	<p>Passo 3: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como você se sentiu enquanto todas essas mudanças repentinas estavam ocorrendo? • Você foi capaz de lidar com a mudança para a aprendizagem e o ensino online? • Que desafios enfrentou? • Esta experiência trouxe-lhe alguma experiência de aprendizagem benéfica? Quais foram elas? • Você acha que essas mudanças na sua prática de trabalho juvenil vão continuar, mesmo que a pandemia termine?
--	--

A2.5

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Boas práticas	Código de atividade	A2.5

Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	30	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento de exemplos de boas práticas de trabalho digital juvenil
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é fornecer aos jovens trabalhadores alguns exemplos de boas práticas de trabalho digital para jovens que possam aplicar na sua própria prática de trabalho juvenil.		
Materiais Necessários para a Atividade	<i>Laptop ou Pc</i> <i>ligação à Internet</i> <i>Caneta</i> <i>Papel</i>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador pedirá aos participantes para se dirigirem ao seguinte site: https://www.digitalyouthwork.eu/good-practices/</p> <p>Passo 2: O facilitador irá então pedir aos jovens trabalhadores que formem grupos de 2-3 pessoas e pesquisar diferentes exemplos de boas práticas de trabalho digital de jovens ao longo dos anos que eles acharem interessantes.</p> <p>Passo 3: O facilitador pedirá a cada grupo que apresente seus resultados à turma, discutindo que exemplos de boas práticas acharam interessantes e por quê.</p>		

	<p>Passo 4: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qual foi o seu exemplo de boas práticas favorito, e porquê? • Todos estes exemplos de boas práticas ocorreram antes da pandemia. Você acha que isso beneficiou esses jovens trabalhadores quando a pandemia foi atingida? • Consegue pensar em algum dos seus próprios exemplos de boas práticas da sua prática profissional juvenil ao longo dos anos? • Há alguma destas boas práticas que você gostaria de aplicar na sua própria prática de trabalho juvenil? Porquê?
--	--

A2.6

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Ferramentas Digitais	Código de atividade	A2.6
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	30 minutos	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Os alunos serão apresentados a novas ferramentas digitais que podem

			utilizar na sua prática de trabalho juvenil.
Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é introduzir os jovens trabalhadores a ferramentas digitais inovadoras que possam utilizar com os jovens para aumentar o seu envolvimento com os materiais educativos.		
Materiais Necessários para a Atividade	ligação à Internet Portátil ou <i>PC</i>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 Peça aos participantes para formar grupos de 3-4 pessoas, e forneça-lhes o seguinte link: ferramentas digitais</p> <p>Passo 2 Peça aos participantes de seus grupos que explorem as diferentes ferramentas digitais e escrevam as ferramentas que acharem mais interessantes.</p> <p>Passo 3 O facilitador fará as seguintes perguntas de reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quantas destas ferramentas digitais já conhecia? ● Cite cinco ferramentas digitais que achou interessantes 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Como você implementaria essas ferramentas em sua prática de trabalho juvenil? • As ferramentas parecem fáceis de usar? Ou você acha que precisaria de treinamento? • Quais poderiam ser os benefícios para os jovens se você usasse ferramentas digitais como estas em sua prática de trabalho juvenil?
--	---

A2.7

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Bingo da Alfabetização Digital	Código de atividade	A2.7
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	15 minutos	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento de elementos da alfabetização digital e sua proficiência nessas áreas

Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é avaliar a proficiência dos participantes em literacia digital, jogando um jogo divertido e educativo chamado "Digital Literacy Bingo", durante o qual têm de identificar as áreas da tecnologia com as quais se sentem confortáveis e as áreas em que precisam de melhorar
Materiais Necessários para a Atividade	PC ou Laptop <i>Ligação à Internet</i>
Instruções passo a passo	Passo 1 O facilitador fornecerá aos participantes o seguinte link que os levará a um jogo de "Digital Literacy Bingo": https://bingobaker.com/#e63da3cc7c7323e9 Aqui, eles vão gerar seu próprio cartão de bingo individual, assim cada participante terá um cartão de bingo que é estruturado de forma diferente. Aqui está o aspeto do cartão de bingo:

Digital Literacy Bingo

B I N G O

I know how to use web browsers	I know how to use video conferencing platforms	I know how to post on social media	I know how to use a VPN	I can comfortably use Microsoft Office
I know how to use photoshop	I am aware of who I can trust online	I know how to clear cookies on my computer	I know how to search for factual information on the web	I can move files from my computer to an external hard drive
I am aware of methods I can take to stay safe online	I am aware of open-source educational resources available	I know how to find images online free of copyright	I am aware of copyright rules	I can create a presentation online
I know how to check my emails	I know how to generate a QR code	I can communicate with colleagues online	I am aware of my digital rights	I can create online educational content
I can adapt to new technology	I am able to think critically	I know how to protect my computer from viruses	I know how to protect my data	I know how to spot "Fake News"

Passo 2

O facilitador chamará os itens do cartão de bingo em uma ordem aleatória, um a um, acessando o seguinte link: <https://bingobaker.com/view/4964888> e acessando a "Call List", e os participantes marcarão cada quadrícula à medida que a ouvirem sendo chamada, se concordarem com as afirmações

Passo 3

O primeiro participante/participante a marcar uma fila inteira (vertical ou horizontal) tem de gritar "BINGO".

Passo 4

O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:

- Quantas dessas atividades digitais pode fazer com confiança?
- Há alguma das tarefas que você precisa melhorar?
- Acha que os jovens estão confiantes em muitas dessas áreas?
- Em qual destas tarefas gostaria de se tornar mais proficiente?

A2.8

Título do módulo	O trabalho dos jovens na era digital		
Título da atividade	Questionário de Pós-avaliação	Código de atividade	A2.8
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	15 minutos	Resultado da aprendizagem	Os alunos estarão cientes dos novos conhecimentos que aprenderam e serão motivados a aplicá-los ao seu trabalho digital juvenil.

Objectivo da actividade	O objetivo desta atividade é avaliar os conhecimentos dos participantes sobre os materiais de formação após a realização do workshop e comparar estes resultados com os resultados do questionário de pré-avaliação. Isto será motivador para os participantes e dar-lhes-á uma sensação de realização, uma vez que verão quanto novos conhecimentos adquiriram e quão valiosa foi a sessão de formação.
Materiais Necessários para a Atividade	ligação à Internet Portátil ou <i>PC</i>
Instruções passo a passo	<p>Passo 1 Forneça aos participantes o seguinte link: https://forms.gle/1ZwpmJ4XKYQC2jXZ8 e instrua-os a preencher o questionário.</p> <p>Passo 2 Após os participantes terem preenchido o Questionário de Pós-Avaliação, instruí-los a comparar os resultados do Questionário de Pré-Avaliação, com os resultados do Questionário de Pós-Avaliação, e perguntar-lhes como este conhecimento recém-adquirido pode ser útil para eles nos ambientes de trabalho dos jovens.</p>

S2.1

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na <i>Era</i> Digital
Título:	Avaliação de Competências do Trabalho Jovem Digital
Tempo:	30 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso avaliará as três competências relevantes para os trabalhadores jovens que planeiam integrar o trabalho digital juvenil na sua prática, informando-os, em última análise, das áreas em que se devem concentrar para trabalhar eficazmente com os jovens, utilizando tecnologias relevantes. Também lhes serão fornecidas recomendações para apoiar o desenvolvimento do seu trabalho com jovens.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você terá uma visão das áreas do seu trabalho juvenil que podem ser desenvolvidas e avançadas, a fim de aproveitar todas as capacidades da tecnologia e dos meios digitais na sua prática de trabalho juvenil, e receberá recomendações detalhadas para o ajudar no desenvolvimento do seu trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://digipathways.io/self-assessment-tool-competence/

--	--

S2.2

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Resposta à Pandemia da Covid-19 na Irlanda no Setor do Trabalho Juvenil
Hora	30 minutos
Porquê usar este recurso?	<p>Este recurso apresenta a você os dados e informações coletados sobre a resposta do Setor de Trabalho Jovem na Irlanda à pandemia de Covid-19. Ele lhe fornecerá uma visão infográfica da pesquisa realizada e examinará:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desafios que surgiram face à pandemia global- Metodologias utilizadas para apoiar os jovens- As limitações do método de trabalho atual

O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Compreenderá as dificuldades e desafios que o seu trabalho juvenil sofreu devido ao impacto da pandemia de Covid-19, e será aconselhado sobre como pode oferecer orientação e apoio aos jovens na sua prática de trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/09/Review-of-the-youth-work-sector-response-to-the-COVID-19-pandemic.pdf

S2.3

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Usando ferramentas digitais para o bem
Hora	30 minutos

Porquê usar este recurso?	Os jovens trabalhadores irão obter novas informações sobre como podem aproveitar as capacidades da tecnologia e usá-la para o bem na sua prática de trabalho juvenil
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Será aconselhado e orientado sobre como a tecnologia digital pode ser benéfica na sua prática de trabalho juvenil, e as vantagens que isso pode ter para os jovens.
Link para recurso:	https://digitalyouthwork.scot/digital-will-continue-to-grow-as-youth-workers-can-we-use-it-for-good/

S2.4

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Aprendizagem Combinada
Hora	30 minutos

Porquê usar este recurso?	Os trabalhadores jovens aprenderão o que é a aprendizagem combinada e exemplos de boas práticas que podem incluir na sua prática de trabalho juvenil.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Terá boas práticas na área da aprendizagem combinada, orientando-o sobre como integrar uma mistura de educação baseada em tecnologia e presencial na sua prática de trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://youtu.be/auzwh1mK2TY

S2.5

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Re-inventando a Educação para a Era Digital
Hora	15 minutos

Porquê usar este recurso?	Este recurso destaca a importância da alfabetização digital. O orador, David Middelbeck, explica como a educação está atrasada em relação à tecnologia e defende a alfabetização digital para todos, a fim de acompanhar a rápida evolução da era digital.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Aprenderá sobre a importância de introduzir a tecnologia na educação e será apoiado para visualizar um futuro de educação digital enquanto aprende sobre empresas e plataformas educacionais que podem ajudá-lo em sua jornada de navegação em novas tecnologias.
Link para recurso:	https://youtu.be/Ar16albrkuY

S2.6

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Trabalho digital juvenil: uma revisão sistemática com uma proposta

Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este artigo em profundidade identifica as relações entre as práticas de participação digital dos jovens com o objetivo de desenvolver a cidadania digital, as habilidades e conhecimentos necessários para a alfabetização digital crítica e o papel da tecnologia de média digital na prática da educação para o trabalho social na promoção da inclusão social.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Aprenderá informações valiosas sobre por que o conceito de trabalho digital juvenil é pertinente à nossa era tecnológica em rápida evolução, e como orientar os jovens a participar digitalmente com impacto social.
Link para recurso:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02615479.2021.1971187?scroll=top&needAccess=true

S2.7

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	DigCompEDU - Quadro de Competência Digital para Educadores
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	O Quadro Europeu para a Competência Digital dos Educadores (DigCompEdu) descreve aos educadores o significado por detrás da competência digital, e como eles podem desenvolver as suas competências digitais.

O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Será apoiado para desenvolver as suas competências digitais, uma vez que este quadro lhe oferece um conjunto de critérios com lógica e linguagem universal.
Link para recurso:	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf

S2.8

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	E-learning e Mídia Digital
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Esta revista investiga as diferentes abordagens e disciplinas relacionadas com a educação digitalizada.

O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você ganhará uma compreensão abrangente de como a economia política e a ecologia informacional influenciam onde a educação digitalizada é possível.
Link para recurso:	https://journals.sagepub.com/description/ldm

S2.9

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Literacias Digitais
Hora	45 minutos

Porquê usar este recurso?	Este recurso é um discurso da autora Nicky Hockly no Churchill College, Cambridge, e o seu discurso centra-se na teoria que sustenta as literacias digitais, e nas implicações que isso teve para os gestores educacionais.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você aprenderá como as instituições educacionais podem adotar uma abordagem eficaz para desenvolver a alfabetização digital e integrar isso nos currículos.
Link para recurso:	https://youtu.be/qRN6HdbzPPU

S2.10

Tópico:	O Trabalho dos Jovens na Era Digital
Título:	Desenvolvendo o trabalho digital juvenil

Hora	30 minutos
Porquê usar este recurso?	Esta é uma publicação da UE que fornece recomendações políticas, necessidades de formação e exemplos de boas práticas no desenvolvimento do trabalho digital juvenil em toda a UE.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	<p>Você ganhará conhecimento da teoria por trás do desenvolvimento de competências digitais de um grupo de especialistas que foi criado no âmbito do Plano de Trabalho da União Europeia para a Juventude para 2016-2018, e aqui estão alguns elementos que estão incluídos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uma definição funcional de "trabalho digital juvenil".• Exemplos de práticas inovadoras de desenvolvimento do trabalho digital juvenil e de requalificação das competências digitais dos jovens trabalhadores• Recomendações políticas para o desenvolvimento do trabalho digital juvenil• Reconhecimento das necessidades de formação dos jovens trabalhadores para a prática do trabalho digital juvenil• Recolha de material de formação

**Link para
recurso:**

[https://op.europa.eu/en/publication-detail/-
/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1](https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1)

Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas

Resultados da aprendizagem

Workshop 3: Introdução ao compêndio de Infográficos Interativas

- Apresentação e teste do Compêndio de Infografia Interativa (IO1) para construir o conhecimento do aluno e familiarizá-lo com os conceitos-chave
- Introduzir o conceito e a importância de um recurso de micro-aprendizagem para a formação e educação sobre as drogas
- Recomendações práticas para a implementação e utilização da Infografia Interativa na prática diária do trabalho juvenil

O plano de aula deste manual orientará a realização do Programa de Formação em Serviço para jovens trabalhadores e apoiá-los-á:

- Maximizar o potencial dos recursos do projeto DATE dentro das suas práticas juvenis
- Promover o seu desenvolvimento profissional contínuo
- Expandir o seu ensino e práticas para novos ambientes de aprendizagem on-line

Cada Workshop consiste em;

- Um Plano de Lições
- Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados
- Uma Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Apresentação PPT

Materiais necessários para este Programa de Formação:

Os materiais que você precisará para este Workshop incluem

Materiais necessários:

- Sala de treinamento com espaço para as sessões de breakout
- Canetas
- Papel
- Flipchart
- Marcadores
- Canetas coloridas e marcadores para atividades de pequenos grupos
- Acesso ao PC ou Laptop (para aprendizagem autodirigida)
- Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Smartphone

Título do módulo: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas

Descrição das Actividades de Aprendizagem	Tempo (minutos)	Materiais/equipamentos necessários	Avaliação
<p><u>Abertura do Workshop:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• O facilitador do workshop apresentará brevemente a sessão e perguntará se há alguma dúvida sobre o workshop anterior ou sobre a aprendizagem autodirigida.• O facilitador irá então usar os slides 1 a 2 para introduzir a área temática do dia (Introdução ao Compêndio de Infograficos Interativos), e depois irá proceder ao slide 3 para apresentar os resultados da aprendizagem do workshop.	<p><u>15</u></p>	<ul style="list-style-type: none">• Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infográficos Interativos• Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL• Projector• ligação à Internet• Portátil ou PC	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 3.1 - Teste de Infográficos:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• O facilitador irá então consultar os slides 4-7 para a primeira atividade do workshop 3: Teste dos Infográficos Interativos. Esta atividade, explicada com mais detalhes no Manual de Atividades da Oficina 3, introduz os trabalhadores jovens aos recursos incluídos nos infográficos interativos da DATE, testando-os usando os códigos QR.	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none">• Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas• Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • O facilitador fará então as perguntas de autorreflexão fornecidas no Manual de Atividades. 		aprendizagem SDL <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 3.2: Exploração do problema Definição do problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá consultar os slides 8,9 e 10 para a Atividade 3.2: Explorando a Definição do Problema Infográfico. O objetivo desta atividade, descrita em detalhe no Manual de Atividades, é explorar esta área temática no DATE Infográfico e determinar a sua importância e relevância na prática do trabalho juvenil ao ensinar os jovens sobre a consciencialização para as drogas. • O facilitador iniciará a atividade usando o slide 9 para apresentar a repartição de cada um dos 4 infográficos em "Definição do Problema" e quais os problemas que cada um deles aborda. • Depois disso, o facilitador apresentará um cartaz infográfico interativo completo na área temática de Definição de Problemas e instruirá os participantes a discutir sua relevância na educação sobre drogas com os jovens. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 3.3 Explorando Problemas Prevalentes Hoje</u></p>	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao 	

<ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá consultar os slides 11 e 12 para a Atividade 3.3: Explorando os Problemas Prevalentes Hoje Infográficos. O objetivo desta atividade, descrita em detalhe no Manual de Atividades, é explorar esta área temática no DATE Infográfico e determinar a sua importância e relevância na prática do trabalho juvenil quando se ensina aos jovens sobre a sensibilização para as drogas. • O facilitador iniciará a atividade usando o slide 11 para apresentar a repartição de cada um dos 4 infográficos em "Problemas Prevalentes Hoje" e quais os problemas que cada um deles aborda. • Depois disso, o facilitador apresentará um cartaz infográfico interativo completo na área temática dos Problemas Prevalentes Hoje no slide 12, e instruirá os participantes a discutir com os jovens sobre sua relevância na educação sobre drogas. 		<p>Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 3.4 Explorando a Ação de Resposta Adequada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá referir-se aos slides 13 e 14 para a Atividade 3.4: Explorando a Ação de Resposta Adequada Infográficos. O objetivo desta atividade, descrita em detalhe no Manual de Atividades, é explorar esta área temática no DATE Infográfico e determinar a sua importância e relevância na prática do trabalho dos jovens ao 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p>ensinar os jovens sobre a consciencialização para as drogas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador iniciará a atividade usando o slide 13 para apresentar a repartição de cada um dos 4 infográficos em "Ação de Resposta Apropriada" e quais as questões que cada um deles aborda. • Depois disso, o facilitador apresentará um cartaz infográfico interativo completo na área temática da Ação de Resposta Apropriada no slide 14, e instruirá os participantes a discutir sua relevância na educação sobre drogas com os jovens. 		<p>aprendizagem SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	
<p><u>Atividade 3.5 Brainstorming Infográfico</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará para o slide 15, e introduzirá outra atividade prática durante a qual os jovens trabalhadores serão encorajados a fazer uma tempestade de ideias sobre seus primeiros infográficos. Na atividade 3.5, detalhada no Manual de Atividades, o facilitador instruirá os participantes a pensar em um fato ou declaração a incluir em um cartaz infográfico interativo abordando as áreas temáticas Definição de Problemas, Problemas Prevalentes Hoje e Ação de Resposta Apropriada, para apoiá-los na eventual criação de seus próprios infográficos no futuro. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p><u>Micro-Aprendizagem</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador irá consultar os slides 16-24 para introduzir o conceito de microaprendizagem. Os slides abordarão o que é o micro-aprendizagem, exemplos de micro-aprendizagem e a estrutura de um recurso de formato de mini-curso. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Atividade 3.6 Crie seu próprio roteiro de vídeo!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará ao slide 25 para introduzir a Atividade 3.6: crie seu próprio roteiro de vídeo, delineado em detalhes no Manual de Atividades para o Workshop 3. • O facilitador apresentará a estrutura de um roteiro de vídeo, fornecido no Manual de Atividades, e instruirá os participantes a criarem um roteiro de vídeo sobre o tópico da Redução de Danos em pequenos grupos. • Após os participantes terem concluído esta atividade, cada grupo apresentará o seu guião de vídeo e responderá às perguntas de auto-reflexão. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas • Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

<p><u>Implementação de Infografias Interactivas na Prática do Trabalho Jovem</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador passará aos slides 26-32 que cobrirão as seguintes áreas: <ul style="list-style-type: none"> - Códigos QR como Micro-Learning for Drug Awareness - Por que usar o Micro-Aprendizagem no Trabalho Jovem? - Dicas ao usar os recursos da DATE no Grupo Jovem - Estatísticas de microaprendizagem - Como usar o Infográfico Interativo no ambiente de trabalho dos jovens - Porquê usar os infográficos interativos do DATE? 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet • Portátil ou PC 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>
<p><u>Encerramento do Workshop 3</u></p> <p>O facilitador terminará o workshop agradecendo aos participantes por ouvirem e, se não houver mais perguntas, o facilitador terminará o Workshop 3 e fornecerá aos alunos as atividades de aprendizagem autodirigidas para o Workshop 3, a serem concluídas no seu próprio tempo.</p>	<p><u>10</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas Apresentação do PPT, fichas de atividades e recursos de aprendizagem SDL • Projector • ligação à Internet 	<p>Os participantes participarão de todas as atividades de grupo</p>

		• Portátil ou PC	
Duração total do módulo	6 horas		

Workshop de Folheto de Atividades 3

A3.1

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Teste Infográficos	Código de atividade	A3.1
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	30	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento dos recursos usados nas infografias que os jovens trabalhadores podem implementar em sua própria

			prática de trabalho juvenil
Objectivo da actividade	<i>O objetivo desta atividade é introduzir os jovens trabalhadores aos recursos incluídos nos infográficos interativos da DATE, testando-os utilizando os códigos QR</i>		
Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphone que pode digitalizar códigos QR ligação à Internet</i>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador apresentará aos participantes quatro códigos QR diferentes que conduzem a um quiz, a um breakout digital, a um webquest e a um vídeo.</p> <p>Passo 2: O facilitador convida os participantes a digitalizar estes códigos QR e completar o quiz, a quebra digital e o webquest, e assistir ao vídeo.</p> <p>Passo 3: O facilitador irá fazer ao grupo as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gostou dos recursos? 		

	<ul style="list-style-type: none"> • De que recurso você mais gostou, e por quê? • Você acha que os jovens gostariam de usar esses recursos? • Você acha que esses recursos poderiam ser eficazes para ensinar os jovens sobre conscientização sobre drogas? Porquê?
--	---

A3.2

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Explorando a Definição do Problema Infográfico Interativo	Código de atividade	A3.2
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	20 minutos	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da área temática "definição do problema" e sua relevância na educação dos jovens sobre drogas

Objectivo da actividade	<i>O objetivo da atividade é explorar o tema "Definição do Problema" na DATE infográficos e sua importância e relevância na prática do trabalho juvenil ao ensinar os jovens sobre a conscientização sobre drogas</i>
Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphone ligação à Internet</i>
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador apresentará um poster infográfico abordando a "Definição do Problema", e convidará os alunos a explorar a área temática assistindo ao vídeo introdutório, e explorando o conteúdo dos diferentes recursos. Os alunos não serão obrigados a completar os questionários, as breakouts digitais ou as WebQuests.</p> <p>Passo 2: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none">● Que tipo de questões são abordadas na área temática "Definição do Problema"?● Você acha que há informação relevante para os jovens na infografia?● Você acha que a informação no infográfico é tratada de forma não crítica?● Tendo em conta a sua experiência de trabalho com jovens, acha que eles se beneficiariam desta infografia na sua prática de trabalho juvenil?

A3.3

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Explorando os Problemas Prevalentes Hoje Infográficos Interativos	Código de atividade	Exemplo: A3.3
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	20	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da área temática "Problemas Prevalentes Hoje" e como é abordada no DATE infográficos interativos
Objectivo da actividade	<i>O objetivo desta atividade é proporcionar aos alunos uma exploração mais profunda da área temática "Problemas Prevalentes Hoje", abordada na DATE infográficos interativos, e iniciar uma discussão sobre como eles podem implementar isso em sua própria prática de trabalho juvenil.</i>		

Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphone</i> <i>ligação à Internet</i>
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador apresentará aos alunos um cartaz infográfico interativo abordando "Problemas Prevalentes Hoje".</p> <p>Passo 2: O facilitador permitirá que os alunos explorem as informações dadas no infográfico, digitalizando os diferentes códigos de QR, e os instruirá a pensar sobre a relevância dessas informações para os jovens.</p> <p>Passo 3: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none">• Como os infográficos DATE aborda a área temática "Problemas Prevalentes Hoje"?• Que informações úteis para os jovens foram fornecidas nesta infografia?• Você acha importante fornecer aos jovens informações sobre novas drogas psicoativas e sintéticas? Porquê?• Quais são algumas consequências de reter informações sobre as tendências das drogas?• Problemas Prevalentes Hoje em dia, aborda o mau uso de medicamentos. Você acha que os jovens estão conscientes das implicações de tomar medicamentos que não lhes são prescritos, apesar de serem considerados legais?

A3.4

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Explorando a Ação de Resposta Adequada Infografia Interativa	Código de atividade	A3.4
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	20	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da área temática "Ação de Resposta Adequada" e como ela é abordada nos infográficos do DATE
Objectivo da atividade	<p><i>O objetivo desta atividade é apresentar aos alunos uma infografia focalizada na área temática "Ação de Resposta Adequada", permitindo-lhes aprofundar os seus conhecimentos sobre o tema, e discutir como podem implementar isto na sua prática de trabalho juvenil.</i></p>		

Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphone</i> <i>ligação à Internet</i>
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador apresentará aos alunos um infográfico sobre o tópico "Ação de Resposta Apropriada".</p> <p>Passo 2: Em seguida, o facilitador irá convidá-los a olhar para o cartaz, e digitalizar os códigos QR para identificar o foco do conteúdo incluído nesta área temática.</p> <p>Passo 3: O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none">● Que informações estão incluídas neste infográfico?● Depois de dar uma olhada em alguns dos conteúdos, por que você acha que a "Ação de Resposta Apropriada" é uma importante área temática a ser focada na conscientização sobre drogas?● Quais são as atitudes do público em relação às pessoas com transtornos relacionados ao uso de substâncias no seu país?● Acha que os infográficos focados em ações de resposta apropriadas podem ajudar a aliviar o estigma associado ao uso de substâncias?● Você acha que há informações úteis incluídas no infográfico para os jovens?

	<ul style="list-style-type: none"> • Como você poderia usar esse infográfico na sua prática de trabalho juvenil?
--	---

A3.5

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Brainstorming o seu primeiro infográfico interativo	Código de atividade	A3.5
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	30	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de pensar num Infográfico Interactivo que chamasse a atenção de um jovem num centro de trabalho juvenil da sala de aula

Objectivo da actividade	<p><i>O objetivo desta atividade é encorajar o pensamento criativo entre os jovens trabalhadores enquanto fazem um brainstorming sobre um facto ou declaração a incluir num poster infográfico interativo que aborde as áreas temáticas Definição de Problemas, Problemas Prevalentes Hoje e Ação de Resposta Apropriada, para os apoiar na eventual criação dos seus próprios infográficos no futuro.</i></p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Caneta Lápis de colorir Papel</i></p>		
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador pedirá aos participantes que formem 3 grupos, e a cada grupo será atribuída uma área temática diferente, como se segue:</p> <p>Grupo 1 - Definição do problema Grupo 2 - Problemas Prevalentes Hoje Grupo 3 - Ação de Resposta Apropriada</p> <p>Passo 2: Em seguida, o facilitador fornecerá a cada grupo alguns cartazes dessa área temática específica, e pedirá a cada grupo que faça um brainstorming de uma ideia de cartaz infográfico para sua própria prática de trabalho juvenil que chamará a atenção dos jovens. Os trabalhadores jovens serão instruídos a pensar:</p>		

1. Um facto, citação, declaração ou slogan a incluir no cartaz relacionado com a área temática atribuída
2. Como seria o design (os participantes podem usar uma folha de papel e lápis de colorir para transmitir a sua ideia de design gráfico de forma aproximada)

Passo 3:

O facilitador pedirá a cada grupo que apresente suas ideias para o cartaz e fará as seguintes perguntas:

- Considerando que cada área temática é muito ampla, por que você escolheu esse fato em particular, citação, declaração ou slogan para engajar os jovens?
- Por que acha que o seu projeto proposto vai chamar a atenção dos jovens?
- Gostaria de criar seus próprios Infográficos Interativos para sua própria prática de trabalho juvenil?

A3.6

Título do módulo	Introdução ao compêndio de Infográficos Interativos		
Título da atividade	Crie o seu próprio script de vídeo usando as fases do MLFR	Código de atividade	A3.6
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Cara a cara
Duração da Atividade (em minutos)	60 minutos	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> Os trabalhadores jovens estarão mais familiarizados com a forma como um recurso de formato de mini-aprendizagem é construído, para que possam criar as suas próprias lições de microaprendizagem na sua prática de trabalho juvenil

Objectivo da actividade	<p><i>O objetivo desta actividade é ajudar os jovens trabalhadores a construir as suas competências pedagógicas, apoiando-os na prática das fases de construção de um recurso de formato de mini-aprendizagem através da criação de um guião de vídeo (os participantes não terão de criar um vídeo, apenas o guião de vídeo), para que possam continuar a construir os seus próprios recursos de formato de mini-aprendizagem para a sua prática de trabalho juvenil.</i></p>
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Portátil ligação à Internet</i></p>
Instruções passo a passo	<p>Passo 1: O facilitador explicará as fases de um recurso de mini-learning (MLFR) usando os slides do PowerPoint (21-24) e depois apresentará a estrutura do roteiro de vídeo do projeto DATE usado para criar os vídeos do projeto:</p> <p>Introdução (50 a 70 palavras)</p> <p>Conteúdo chave de aprendizagem 1 (75 a 100 palavras)</p> <p>Conteúdo chave de aprendizagem 2 (75 a 100 palavras)</p> <p>Conteúdo chave de aprendizagem 3 (75 a 100 palavras)</p>

Resumo e Recomendações

(35 a 50 palavras)

Congratular e Concluir

(30 palavras)

Passo 2:

Os participantes farão pesquisas em pequenos grupos de 3-4 pessoas sobre o tema da Redução de Danos, e criarão um roteiro de vídeo sobre o tema seguindo a estrutura de um recurso em formato de mini-learning (Objetivo, Conteúdo Chave de Aprendizagem, Reflexão e Transferência).

Passo 3:

Depois de criar seus roteiros de vídeo, um participante de cada pequeno grupo apresentará seu roteiro de vídeo.

Passo 4:

O facilitador irá fazer as seguintes perguntas de auto-reflexão:

- Está mais familiarizado com a estrutura de um recurso de formato de mini-aprendizagem?
- Você acha que os jovens poderiam se beneficiar deste roteiro de vídeo sobre Redução de Danos?
- Você pode pensar em algum benefício de usar esses recursos do tamanho de uma mordida com os jovens?
- Gostaria de implementar os seus próprios recursos em formato de mini-aprendizagem no seu trabalho com os jovens?

Recursos de Aprendizagem Auto-direcionados - Workshop 3

S3.1

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Dicas para a criação de Infografias Interativas
Tempo:	20 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso fornece dicas sobre como produzir infografias interativas que são altamente envolventes e animadas.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Ao utilizar este recurso, você receberá dicas úteis para criar infografias interativas que você pode usar em seu centro de trabalho/ sala de aula com jovens.
Link para recurso:	https://www.infographicdesignteam.com/blog/pro-tips-creating-interactive-infographics/

S3.2

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Métodos de Ensino para Inspirar os Estudantes do Futuro
Hora	20 minutos
Porquê usar este recurso?	Joe Ruhl é professor de ciências na Jefferson High School em Lafayette, Indiana, que recebeu vários prêmios por sua excelência no ensino de ciências. Neste vídeo, ele defende uma sala de aula centrada no aluno e explica seu raciocínio em torno da razão pela qual as aulas devem ser todas sobre as crianças, não necessariamente centradas no professor.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Obterá informações valiosas sobre quais métodos de ensino inspiram os jovens, e como você pode implementá-los em sua prática de trabalho juvenil, seguindo os exemplos de boas práticas delineados por Joe Ruhl.
Link para recurso:	https://youtu.be/UCFg9bcW7Bk

S3.3

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Uma revisão da tendência do microaprendizado
Hora	30 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso é uma publicação sobre o tema da microaprendizagem e serve como referência para os sectores educativos e académicos para integrar a microaprendizagem nas práticas de ensino.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Esta publicação informativa irá ajudá-lo na sua jornada de implementação de recursos de microaprendizagem na sua prática de trabalho juvenil, fornecendo-lhe uma pesquisa fundamentada sobre o tema.
Link para recurso:	https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JWAM-10-2020-0044/full/html

S3.4

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Integração de conteúdos de microaprendizagem em plataformas tradicionais de e-learning
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este recurso oferece uma extensa pesquisa sobre o tema da microaprendizagem e incentiva o aproveitamento de diferentes filosofias de aprendizagem.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Obterá informação perspicaz sobre o novo paradigma de microaprendizagem, e também lhe serão fornecidos conselhos e orientação sobre como integrar o microaprendizagem em plataformas de e-learning mais tradicionais.
Link para recurso:	https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-020-09523-z

S3.5

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Pedagogias Inovadoras do Futuro: Uma Seleção Baseada em Evidências
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este artigo de pesquisa aborda e propõe um novo conjunto de avanços pedagógicos para uma palavra interativa, a fim de transformar a aprendizagem.
O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você será informado de novas abordagens pedagógicas a partir deste quadro que detalha as possíveis competências necessárias para os cidadãos do futuro.
Link para recurso:	https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2019.00113/full

S3.6

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Desenvolvimento da Aprendizagem com Infográficos Interativos
Hora	Uma hora
Porquê usar este recurso?	Este estudo testa e delinea a viabilidade e a qualidade do desenvolvimento de um infográfico multimídia interativo para aprendizagem, e delinea por que a multimídia interativa pode se adequar à capacidade de atenção dos alunos e incentivar mais participação do que a aprendizagem mais passiva, como a visualização de vídeos.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você aprenderá informações valiosas sobre a metodologia por trás da implementação de infográficos e como eles podem ajudar os alunos a entender conceitos e fatos a partir do que eles veem, em última análise, incentivando a ativação de sua memória visual e resultando em um recall de memória mais eficaz.

Link para recurso:	https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/4447/1.%20J2018Sudarman-JPP-Development%20of%20Interactive%20Infographic%20Learning%20Multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=n
---------------------------	---

S3.7

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Webinar: Melhores práticas de microaprendizagem
Hora	45 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso descreve as melhores práticas para criar recursos de microaprendizagem de boa qualidade, e como implementá-los na plataforma Ed.

O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este Webinar fornece informações detalhadas sobre microaprendizagem e como você pode fazer uma microaprendizagem de sucesso que você pode usar com os jovens na sua prática de trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S3.8

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Pedagogia Pandêmica
Hora	40 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso é um webinar gratuito que se concentra em como adaptar estratégias de ensino e aprendizagem em tempos difíceis, como o início repentino da pandemia de Covid 19.

O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Você receberá informações sobre aprendizagem interativa para cursos híbridos e on-line, e obterá informações de instrutores premiados.
Link para recurso:	https://youtu.be/2FF3Lr5w7hg

S3.9

Tópico:	Introdução ao Compêndio de Infografias Interativas
Título:	Criando uma sala de aula interativa
Hora	60 minutos
Porquê usar este recurso?	Este recurso encoraja-o, como trabalhador e educador de jovens, a integrar as suas próprias apresentações interativas na sua prática de trabalho juvenil para fomentar a interação dos alunos nas salas de aula ou centros de juventude.

O que vai conseguir com a utilização deste recurso?	Será apoiado a promover mais interatividade entre os alunos na prática do trabalho juvenil, aprendendo como criar uma sala de aula interativa, seguindo as diretrizes do anfitrião do Webinar.
Link para recurso:	https://youtu.be/rso4ZrAkubY

Workshop 4: Introdução ao Software de Código Aberto para Criar Conteúdo de Aprendizagem Online para Jovens

Resultados de Aprendizagem

Conhecimento

- ◆ Explore a linguagem e as 'regras' sociais dos jovens online com uma visão geral das diferentes plataformas de média social e das principais características com as quais os jovens estão mais envolvidos (por exemplo, Instagram, Snapchat, TikTok, etc.)
- ◆ Conhecimento dos melhores canais e plataformas digitais para comunicar e educar os jovens online.
- ◆ Identificar e determinar que software pedagógico de média digital é o mais eficaz para cada grupo alvo e prever cada programa de software de código aberto (destacou como foi utilizado na criação do Infográfico Interativo, se apropriado).

O plano de aula deste manual orientará a realização do Programa de Formação em Serviço para jovens trabalhadores e apoiá-los-á:

- Maximizar o potencial dos recursos do projeto DATE dentro das suas práticas juvenis
- Promover o seu desenvolvimento profissional contínuo
- Expandir o seu ensino e práticas para novos ambientes de aprendizagem on-line

Cada Workshop consiste em;

- Um Plano de Lições
- Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados
- Uma Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Apresentação PPT

Materiais necessários para este Programa de Formação:

Os materiais que você precisará para este Workshop incluem

Materiais necessários:

- Sala de treinamento com espaço para as sessões de breakout
- Canetas
- Papel
- Flipchart
- Marcadores
- Canetas coloridas e marcadores para atividades de pequenos grupos
- Acesso ao PC ou Laptop (para aprendizagem autodirigida)
- Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Smartphone

Workshop Plano de Aula 4

Título do módulo: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdo de aprendizagem online para jovens			
Descrição das Atividades de Aprendizagem	Tempo (minutos)	Materiais/equipamentos necessários	Avaliação
<p>Compreender as Regras Sociais da Juventude</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução do Workshop 4: O facilitador apresenta a sessão com uma breve introdução. • Em seguida, o facilitador inicia a sessão dando uma breve visão geral dos resultados de aprendizagem do Workshop, que são apresentados no Slide 3 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4. 	180	<p>Workshop 4: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem online para jovens Apresentação PPT; Projector;</p>	N/A
<ul style="list-style-type: none"> • Após a visão geral dos resultados da aprendizagem, o facilitador começará com a apresentação da Unidade 1: Compreender a linguagem e as regras sociais dos jovens, enfatizando o conceito e as características das memes e explicando como as memes são usadas na internet como forma de comunicação online entre os jovens. A visão geral do conceito e das características das memes está disponível entre os slides 6-10 da apresentação em PowerPoint do Módulo 3. Durante a discussão, é importante mostrar o vídeo que está 		<p>Workshop 4: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem online para jovens Apresentação PPT; Projector;</p>	N/A

<p>disponível no Slide 6: (Casualmente Explicado - Memes): https://www.youtube.com/watch?v=bJTSxRBbCQA&t=343s</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● Na atividade "4.1. Construa seu próprio memorando educacional", os participantes serão solicitados a desenvolver seu próprio memorando para fins de conscientização e sensibilização sobre drogas. Antes que o facilitador proponha a atividade, é importante dar uma visão prévia dos slides 11-14 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4. Após completar a atividade, o facilitador pede a todos os participantes que mostrem suas memes e expliquem como elas podem se correlacionar com a educação e conscientização sobre drogas. O facilitador pode promover uma discussão em grupo sobre a atividade: <ul style="list-style-type: none"> - Que benefícios você vê na criação de memes para a facilitação da comunicação com os jovens? - Que benefícios você vê na criação de memes para criar uma conscientização on-line sobre o abuso de drogas com os jovens? - Quais são os principais desafios para incluir memes na sua intervenção com os jovens? ● Após a discussão, o facilitador termina a unidade 1 com a apresentação das considerações finais que são mostradas no slide 15 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4. 		<p>Workshop 4: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem online para jovens Apresentação PPT; Projector;</p>	<p>N/A</p>

<p><i>Escolhendo uma plataforma de média social: Por onde começar?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador inicia a sessão dando uma breve visão geral do Workshop 4 e realiza a atividade 4.2: Mídias Sociais e Jovens: o que a maioria das pessoas sente falta". O facilitador também pode encontrar informações mais detalhadas sobre a implementação desta atividade na Ficha de Atividade 4.2. ● Após a atividade, o facilitador explicará quais são as plataformas de social mais famosas que os jovens usam (slide 17) e como os alunos podem criar um envolvimento bem sucedido dos jovens em seus ambientes de trabalho com os jovens (Slide 18 e 19 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4). O slide 19 será apoiado com a Atividade 3.3: Como tornar TikTok uma parte de sua oferta de trabalho com jovens, na qual o facilitador apresentará uma oficina online fornecida por um trabalhador digital que mostra como TikTok pode ser uma grande ferramenta para engajar os jovens em ambientes de trabalho com jovens. ● Em seguida, o facilitador introduzirá a atividade 4.4: "Mídia Social e Trabalho Jovem": Estudos de Caso" e apresentará dois estudos de caso em vídeo sobre boas práticas de engajamento positivo nas mídias 	<p><u>180</u></p>	<p>Workshop 4: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem online para jovens Apresentação PPT; Projector;</p>	<p>N/A</p>

<p>sociais com os jovens. Os links para os estudos de caso em vídeo também estão disponíveis no slide 20 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4. O facilitador pode também encontrar informações mais detalhadas sobre a implementação desta atividade na Ficha de Atividade 4.4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para o final da unidade, o facilitador pode fazer a seguinte pergunta (disponível no slide 20), a fim de promover a discussão em grupo: Como podemos envolver os jovens com quem trabalhamos ou em nossa comunidade local usando os meios sociais como um bloco de construção? 			
<p><i>Principais estratégias de comunicação online com os jovens.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • O facilitador inicia a sessão dando uma breve visão geral do tópico seguinte, e dando uma breve visão geral das principais estratégias de comunicação online com os jovens (slide 21 da apresentação em Powerpoint do Workshop 4). • Depois de mencionar as principais estratégias de comunicação online, o facilitador pedirá ao grupo para fazer um brainstorming de ideias e responder a perguntas que estão disponíveis no slide 22 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>As pessoas com quem espera interagir nas redes sociais?</i> 	<p><u>180</u></p>	<p>Workshop 4: Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem online para jovens Apresentação PPT; Projeter;</p>	<p>N/A</p>

<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Tem as habilidades certas para gerenciar a plataforma?</i> ○ <i>Você tem tempo e recursos suficientes para tornar a plataforma de redes sociais escolhida um sucesso?</i> ● Após a discussão, o facilitador explica outras considerações importantes ao comunicar com os jovens online (slide 24) e a importância de estabelecer limites no relacionamento online entre jovens e trabalhadores jovens (slide 25), e como eles podem ser modelos online para os jovens (slide 26). Para o resumo e conclusão da sessão, o facilitador pergunta ao grupo o que aprendeu, para fomentar a discussão e para entender se existem termos ou conceitos mal entendidos. O facilitador também pode usar https://www.mentimeter.com/ para permitir que os alunos escrevam os key-ideas que aprenderam durante esta seção, para apresentar visualmente as ideias uns dos outros. 			
Duração total do módulo	6 horas		

Workshop de Folheto de Atividades 4

A4.1

Título do módulo	Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem on-line para jovens		
Título da atividade	Construa seu próprio memorando educacional	Código de atividade	Exemplo: A4.1
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	60min	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento da língua online e "regras" sociais da juventude;• Ser capaz de saber como os jovens se comunicam em ambientes digitais e nas redes sociais, a fim de ajustar adequadamente as

			<p>atividades de trabalho dos jovens digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o papel das redes sociais como espaço de socialização e auto-expressão dos jovens.
Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar suas próprias memes de educação e conscientização sobre drogas usando os modelos existentes ou criando os seus próprios modelos. No final da atividade, o facilitador pede a todos os alunos que mostrem as suas memes e expliquem a mensagem por detrás da imagem.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Smartphones e/ou portáteis de computador</i> <i>Modelos de notas em branco (online)</i></p>		
Instruções passo a passo	<p><i>Escolha um modelo de meme em branco e pense numa mensagem para transmitir por detrás da imagem.</i></p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4.</p>		

A4.2

Título do módulo	Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem on-line para jovens		
Título da atividade	Mídias Sociais e Jovens: o que a maioria das pessoas sente falta	Código de atividade	Exemplo: A4.2
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento dos melhores canais e plataformas digitais para comunicar com os jovens; • Ser capaz de motivar os jovens a participar de atividades de trabalho digital para jovens; • Compreender o impacto das plataformas de mídia social para alcançar efetivamente os jovens.
Duração da Atividade (em minutos)	30min	Resultado da aprendizagem	Qual é o resultado da aprendizagem que será alcançado através desta atividade?

Objectivo da actividade	<p>Nesta atividade, o facilitador apresentará o seguinte vídeo para o grupo: SOCIAL MEDIA FOR YOUTH MINISTRY - What Most People Miss: https://www.youtube.com/watch?v=FLG59-l1_8k</p> <p>Este vídeo fala sobre ministérios da juventude (ministérios religiosos), porém os tópicos mencionados são um valor acrescentado para refletir sobre como os trabalhadores da juventude podem usar as redes sociais para se envolverem com os jovens.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Smartphones e/ou computadores portáteis; videoprojector, canetas, lápis e papel</i></p>		
Instruções passo a passo	<p><i>Após a apresentação do vídeo, recomenda-se que o facilitador faça as seguintes perguntas, a fim de promover a discussão em grupo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -De acordo com Brady, quais são as plataformas de mídia social mais populares entre os adolescentes? -Que papéis e responsabilidades você tem nas mídias sociais como jovem trabalhador? -Como podemos criar conteúdos de mídia social envolventes para os jovens? -Como podemos conscientizar os jovens sobre os perigos das mídias sociais? 		

A4.3

Título do módulo	Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem on-line para jovens		
Título da atividade	Como fazer do TikTok uma parte da sua oferta de trabalho juvenil	Código de atividade	Exemplo: A4.3
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	30min	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento das principais estratégias de comunicação on-line com os jovens; • Conhecimento da língua apropriada para comunicar online com os jovens; • Ser capaz de saber como os jovens se comunicam em ambientes digitais e mídias sociais, a fim de ajustar adequadamente as

			<p>atividades de trabalho dos jovens digitais;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e aplicar a linguagem mais apropriada na comunicação online com os jovens.
Objectivo da atividade	<p>Nesta atividade, o facilitador apresentará uma oficina online fornecida por um trabalhador digital que mostra como o TikTok pode ser uma grande ferramenta para envolver os jovens em ambientes de trabalho juvenil: https://www.youtube.com/watch?v=clQg8nI9o90&t=92s</p> <p>Recomendação para o facilitador: o vídeo como duração total de 20 minutos. Se você acha que pode ser muito longo para apresentar em uma atividade de treinamento presencial ou combinado, você só pode mostrar o vídeo a partir das 13:00min. Depois, você pode pedir aos alunos para analisarem como eles podem criar uma conta TikTok assistindo o vídeo inteiro em casa.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Liste aqui todos os materiais e equipamentos necessários ao formador para entregar esta actividade aos jovens trabalhadores</i></p>		

Instruções passo a passo	<p>Após a apresentação dos vídeos, recomenda-se que o facilitador faça as seguintes perguntas, a fim de promover a discussão em grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Quais são os benefícios e desafios de usar Tiktok em ambientes de trabalho juvenil? -Você acha que plataformas de mídia social como TikTok trazem inovação e diversão para a prática do trabalho juvenil? -Você acha que o TikTok será útil para alcançar os jovens para a prática do trabalho juvenil?
---------------------------------	---

A4.4

Título do módulo	Introdução ao software de código aberto para criar conteúdos de aprendizagem on-line para jovens		
Título da atividade	Mídias Sociais e Trabalho Jovem: Estudos de caso	Código de atividade	Exemplo: A4.4
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade	45min	Resultado da	

(em minutos)		aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento das principais estratégias de comunicação on-line com os jovens; • Conhecimento da língua apropriada para comunicar online com os jovens; • Ser capaz de saber como os jovens se comunicam em ambientes digitais e mídias sociais, a fim de ajustar adequadamente as atividades de trabalho dos jovens digitais; • Compreender e aplicar a linguagem mais apropriada na comunicação online com os jovens.
Objectivo da actividade	<p>Nesta atividade, o facilitador apresentará dois estudos de caso sobre boas práticas de engajamento positivo nas mídias sociais com os jovens. Primeiro, o facilitador irá apresentar o primeiro estudo de caso, intitulado por Youtube Barcamp, (Nuremberga, Alemanha):</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=d1enoml_lqs</p>		

	<p>e depois, o facilitador apresentará o segundo estudo de caso, intitulado pela Instawalk (Viena, Áustria): https://www.youtube.com/watch?v=SZb1R2GJPq0</p>
<p>Materiais Necessários para a Atividade</p>	<p><i>Smartphones e/ou computadores portáteis; vídeo-projector, canetas, lápis e papel</i></p>
<p>Instruções passo a passo</p>	<p><i>Após a apresentação dos vídeos, recomenda-se que o facilitador faça as seguintes perguntas, a fim de promover a discussão em grupo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Quais são as principais semelhanças entre os dois estudos de caso?</i> <i>-Que impacto você acha que o trabalho juvenil teve em tais iniciativas?</i> <i>-Como a mídia social tem contribuído para o empoderamento desses jovens em suas comunidades?</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Você poderia desenvolver uma atividade similar (programa com os jovens da sua comunidade e/ou intervenção de trabalho? Como?</i> <p><i>Para informações mais detalhadas do "Estudo de Caso 1: Youtube Barcamp", por favor visite:</i> https://www.digitalyouthwork.eu/?material=youtube-barcamp-en</p> <p><i>Para informações mais detalhadas sobre o "Estudo de Caso 2: Instawalk", por favor, visite:</i> https://www.digitalyouthwork.eu/?material=instawalk-en</p>

Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados - Workshop 4

S4.1

Tópico:	Comunicação Online e <i>Jovens</i>
Título:	Mídias sociais: o básico para o trabalho juvenil
Tempo:	1H
Porquê usar este recurso?	<p>Este guia irá analisar o que você precisa saber quando se trata de plataformas de mídia social e usá-las em sua prática de trabalho juvenil. Ele irá:</p> <ul style="list-style-type: none">● Incentive-o a pensar em onde as redes sociais se encaixam no seu trabalho;● Veja alguns exemplos específicos e estudos de caso;● Fornecer-lhe um exercício para o ajudar a pensar sobre a sua política organizacional em matéria de redes sociais; <p>Fornecer-lhe perguntas a fazer se você encontrar uma nova plataforma.</p>

O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Há uma variedade de maneiras pelas quais os trabalhadores jovens podem usar as mídias sociais em sua prática. Com o passar do tempo, as coisas mudam e assim esta lista vai continuar a crescer. Neste artigo, você encontrará algumas maneiras que você poderia considerar ao usar as mídias sociais em ambientes de trabalho juvenil.
Link para recurso:	https://www.youthlinkscotland.org/media/3548/social-media-youth-worker-guide-branded.pdf

S4.2

Tópico:	<i>Comunicação Online e Jovens</i>
Título:	Sessões Digitais de Trabalho Jovem
Hora	1H

Porquê usar este recurso?	Neste podcast, Jane Melvin fala sobre suas pesquisas sobre o impacto da digitalização no trabalho juvenil, como convencer jovens trabalhadores hesitantes, como treinar temas digitais para jovens trabalhadores e ética profissional em ambientes digitais.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este é um podcast da Verke's Digital Youth Work Sessions com a Dra. Jane Melvin, da Universidade de Brighton. Ela fala sobre o impacto da digitalização no trabalho juvenil e alguns dos desafios para os trabalhadores juvenis.
Link para recurso:	https://digital-youth-work-sessions.zencast.website/episodes/5

S4.3

Tópico:	Comunicação Online e Jovens
Título:	Adolescentes, Tecnologia e Amizades

Hora	30min
Porquê usar este recurso?	Este relatório preenche os detalhes e quantifica a forma como os adolescentes utilizam as ferramentas digitais no contexto das amizades. Segue o arco das amizades e explora o papel das mídias sociais, videogames e telefones celulares em cada fase. Começa com a forma como os adolescentes usam a tecnologia digital para se encontrar e fazer novos amigos, abordando como e onde os adolescentes se encontram com outros adolescentes, e que modos de comunicação os adolescentes usam para se manterem em contato com novos amigos.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	A reportagem analisa como os adolescentes usam a mídia digital para manter suas amizades e aprofunda a forma como os adolescentes se comunicam com seus amigos mais próximos e onde eles se encontram digitalmente e pessoalmente.
Link para recurso:	https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/

S4.4

Tópico:	<i>Comunicação Online e Jovens</i>
----------------	------------------------------------

Título:	Os prós e contras dos efeitos das mídias sociais na adolescência
Hora	20min
Porquê usar este recurso?	Neste artigo, você aprenderá que o impacto das mídias sociais na juventude também pode ser significativamente prejudicial à saúde mental, e que as mídias sociais e a depressão adolescente estão intimamente ligadas.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Neste artigo, você vai aprender sobre: <ul style="list-style-type: none"> ● Pesquisa sobre Mídias Sociais e Depressão Adolescente; ● O Efeito das Mídias Sociais nos Adolescentes durante a Pandemia; ● O Impacto das Mídias Sociais na Comparação Social da Juventude; ● Efeitos das Mídias Sociais na Adolescência: Perigo para a Saúde ou Inspiração Saudável? ● A Qualidade Viciante das Mídias Sociais para Adolescentes.
Link para recurso:	https://www.newportacademy.com/resources/well-being/effect-of-social-media-on-teenagers/

Tópico:	Comunicação Online e Jovens
Título:	Mídias Sociais na Educação: Kit de ferramentas de recursos
Hora	2H30
Porquê usar este recurso?	Com este kit de ferramentas, você terá uma ampla gama de recursos nas seguintes áreas: -Engajamento dos Estudantes com as Mídias Sociais; -Selecionar Ferramentas de Mídia Social; -Casa, Escola e Ligações Comunitárias; -Digital Citizenship and Online Safety.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Esta coleção de blogs, artigos e vídeos visa ajudar os educadores a implantar ferramentas de mídia social para desenvolver profissionalmente, conectar-se com pais e comunidades, e envolver os alunos no aprendizado do século 21.
Link para recurso:	https://www.edutopia.org/social-media-education-resources

S4.6

Tópico:	Comunicação Online e Jovens
Título:	A inclusão social, a digitalização e os jovens
Hora	1H30
Porquê usar este recurso?	Ao longo do estudo, você será capaz de analisar a intersecção entre a inclusão social dos jovens e a digitalização a fim de entender como o desenvolvimento do mundo digital promove ou inibe a inclusão. Em toda a Europa, há um interesse crescente pelas oportunidades que a digitalização oferece e uma variedade de experiências e conhecimentos sobre a sua utilização para promover a inclusão social.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	O estudo apresenta uma coleção de plataformas digitais existentes, ferramentas online e oportunidades educacionais e de formação disponíveis para jovens e trabalhadores jovens ou professores. Baseia-se numa análise documental e num questionário online, que foi preenchido pelos correspondentes do Centro Europeu do Conhecimento para a Política de Juventude (EKCYC) e das organizações juvenis de toda a Europa.
Link para recurso:	https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Stu

[dy+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d](#)

Workshop 5: Criando Novos Recursos Educacionais Ricos em Mídia

Resultados de Aprendizagem

Conhecimento

- ◆ Explore a linguagem e as 'regras' sociais dos jovens online com uma visão geral das diferentes plataformas de mídia social e das principais características com as quais os jovens estão mais envolvidos (por exemplo, Instagram, Snapchat, TikTok, etc.)
- ◆ Conhecimento dos melhores canais e plataformas digitais para comunicar e educar os jovens online.
- ◆ Identificar e determinar que software pedagógico de mídia digital é o mais eficaz para cada grupo alvo e prever cada programa de software de código aberto (destacou como foi utilizado na criação do Infográfico Interativo, se apropriado).

O plano de aula deste manual orientará a realização do Programa de Formação em Serviço para jovens trabalhadores e apoiá-los-á:

- Maximizar o potencial dos recursos do projecto DATE dentro das suas práticas juvenis
- Promover o seu desenvolvimento profissional contínuo
- Expandir o seu ensino e práticas para novos ambientes de aprendizagem on-line

Cada Workshop consiste em;

- Um Plano de Lições

- Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados
- Uma Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores
- Apresentação PPT

Materiais necessários para este Programa de Formação:

Os materiais que você precisará para este Workshop incluem

Materiais necessários:
<ul style="list-style-type: none">● Sala de treinamento com espaço para as sessões de breakout● Canetas● Papel● Flipchart● Marcadores● Canetas coloridas e marcadores para actividades de pequenos grupos● Acesso ao PC ou Laptop (para aprendizagem autodirigida)● Folha de Apoio aos Jovens Trabalhadores● Smartphone

Workshop Plano de Aula 5

Título do módulo: Criando novos recursos educacionais ricos em mídia			
Descrição das Actividades de Aprendizagem	Tempo (minutos)	Materiais/equipamentos necessários	Avaliação
<p>Criando novos recursos educacionais ricos em mídia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução do Workshop 5: O facilitador apresenta a sessão com uma breve introdução. • Em seguida, o facilitador inicia a sessão dando uma breve visão geral dos resultados de aprendizagem do Workshop, que são apresentados no Slide 3 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5. 	180	<p>Workshop 5: Criação de novos recursos educativos ricos em meios de comunicação Apresentação do PPT; Projector;</p>	N/A
<ul style="list-style-type: none"> • Após a visão geral dos resultados da aprendizagem, o facilitador começará com a apresentação de Powtoon: uma plataforma online que permite criar vídeos animados para fins educativos. A apresentação está disponível entre os slides 4-8 da apresentação em PowerPoint do Workshop 4. Durante a discussão, mostrar o vídeo tutorial, e abordar as principais dificuldades dos participantes. 		<p>Workshop 5: Criação de novos recursos educativos ricos em meios de comunicação Apresentação do PPT; Projector;</p>	N/A

<ul style="list-style-type: none"> ● Na Atividade 5.1. Construa seu próprio vídeo educativo em Powtoon", os participantes serão solicitados a desenvolver seu próprio vídeo para fins educativos. Antes que o facilitador proponha a actividade, é importante fornecer uma visão prévia de como usar o Powtoon na sala de aula. Após completar a actividade, o facilitador pede a todos os participantes que mostrem seus vídeos e expliquem como estes podem se correlacionar com a educação e conscientização sobre drogas. O facilitador pode promover uma discussão em grupo sobre a actividade: <ol style="list-style-type: none"> 1. Que benefícios você vê na criação de vídeos para facilitar a comunicação com os jovens? 2. Que benefícios você vê na criação de vídeos para criar uma conscientização on-line sobre o abuso de drogas com os jovens? 3. Quais são os principais desafios para incluir vídeos na sua intervenção com os jovens? <ul style="list-style-type: none"> ● Discussão e endereçamento dos pontos dos participantes. 		<p>Workshop 5: Criação de novos recursos educativos ricos em meios de comunicação Apresentação do PPT; Projector;</p>	<p>N/A</p>
<p>Criando novos recursos educacionais ricos em mídia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador prossegue a sessão passando por VideoScribe, outra ferramenta para criar animação de vídeo. Suas características são apresentadas nos slides 9 a 11 da apresentação do Workshop 5 PTT. 	<p><u>180</u></p>	<p>Workshop 5: Criação de novos recursos educativos ricos em meios de comunicação Apresentação do PPT; Projector;</p>	<p>N/A</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Em seguida, o facilitador deve mostrar os vídeos propostos: Dê vida ao seu plano de aula com VideoScribe e VideoScribe for Education: Abra a porta para um conjunto de ferramentas interativas e visuais educacionais com VideoScribe ● O facilitador entrega a Atividade 5.2: Construa seu próprio vídeo educativo em VideoScribe. O facilitador também pode encontrar informações mais detalhadas sobre a implementação desta actividade na Ficha de Actividade 5.2. ● Após a actividade, o facilitador irá encorajar a discussão entre os participantes sobre os benefícios e desafios do uso do VideoScribe. 			
<ul style="list-style-type: none"> ● O facilitador deve prosseguir para o Canva, um software de edição de imagem de fácil utilização. Depois de explicar a definição proposta, o facilitador deve rever o vídeo e o tutorial com os participantes. Os links para o vídeo também estão disponíveis no slide 12 a 14 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5. ● Em seguida, deve propor a actividade 5.3: Construa a sua própria Infografia educativa sobre a consciência da droga. O facilitador também pode encontrar 	<p><u>180</u></p>	<p>Workshop 5: Criação de novos recursos educativos ricos em meios de comunicação Apresentação do PPT. Projector;</p>	<p>N/A</p>

<p>informações mais detalhadas sobre a implementação desta actividade na Ficha de Actividade 5.3.</p> <ul style="list-style-type: none">● O facilitador deve prosseguir para StoryboardQue é um software de edição de imagem de fácil utilização. Depois de explicar a definição proposta, o facilitador deve rever o vídeo e o tutorial com os participantes. Os links para o vídeo também estão disponíveis no slide 18 a 20 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5. O que é Storyboard That e como funciona? Start-to-Finish Storyboarding Storyboard Que para a Educação● O facilitador deve prosseguir para Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem baseada em questionários. Depois de explicar a definição proposta, o facilitador deve rever o vídeo e o tutorial com os participantes. Os links para o vídeo também estão disponíveis no slide 21 a 23 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5. Kahoot! Faça Aprender fantástico! Como criar um kahoot no seu computador Como criar um kahoot no aplicativo● Em seguida, deve propor a actividade 5.4: Construa o seu próprio QUIZ educativo. O facilitador também pode encontrar informações mais detalhadas sobre a			
--	--	--	--



<p>implementação desta actividade na Ficha de Actividade 5.4.</p> <ul style="list-style-type: none">● O facilitador deve prosseguir para o H5P é uma plataforma de aprendizagem baseada em questionários. Depois de explicar a definição proposta, o facilitador deve rever o vídeo e o tutorial com os participantes. Os links para o vídeo também estão disponíveis no slide 24 a 26 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5. <u>CRIAR, COMPARTILHAR E REUTILIZAR CONTEÚDO HTML5 INTERATIVO</u>● Depois de mencionar os aspectos chave de todas as plataformas para criar conteúdos educacionais ricos em mídia, o facilitador pedirá ao grupo para fazer um brainstorming de idéias e responder a perguntas que estão disponíveis no slide 27 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5:● Que benefícios você vê na criação de vídeos para facilitar a comunicação com os jovens?● Que benefícios você vê na criação de vídeos para criar uma conscientização online sobre o abuso de drogas com os jovens?● Quais são os principais desafios para incluir vídeos na sua intervenção com os jovens? <p>Para um resumo e conclusão da sessão, o facilitador pergunta ao grupo o que aprendeu, para fomentar a</p>			
--	--	--	--

discussão e para entender se existem termos ou conceitos mal entendidos. O facilitador também pode usar https://www.mentimeter.com/ para permitir que os alunos escrevam os key-ideas que aprenderam durante esta secção, para apresentar visualmente as ideias uns dos outros.			
Duração total do módulo	6 horas		

Workshop de Folheto de Actividades 5

A5.1

Título do módulo	Criando novos recursos educacionais ricos em mídia		
Título da atividade	Construa seu próprio vídeo educativo no PowToon	Código de atividade	Exemplo: A5.1
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	60min	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> Demonstração prática e uso do software de mídia digital e programas como PowToon,

DATE

			<p>VideoScribe, StoryBoardthat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos criarão 1 novo recurso educativo, trabalhando independentemente ou em pequenas equipes.
Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar seu próprio vídeo de educação e conscientização sobre drogas usando os modelos existentes ou criando o seu próprio vídeo. No final da atividade, o facilitador pede a todos os alunos que mostrem seu vídeo e expliquem a mensagem por trás dele.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Smartphones e/ou portáteis de computador</i> <i>PowToon: https://www.powtoon.com</i></p>		
Instruções passo a passo	<p><i>Escolha um modelo de vídeo em branco e pense numa mensagem para transmitir por trás dele.</i></p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		

A5.2

Título do módulo	Criando novos recursos educacionais ricos em mídia		
Título da atividade	Crie seu próprio vídeo educativo com VideoScribe	Código de atividade	Exemplo: A5.2
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Demonstração prática e uso do software de mídia digital e programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.• Os alunos criarão 1 novo recurso educativo, trabalhando independentemente ou em pequenas equipes.

DATE

Duração da Atividade (em minutos)	30min	Resultado da aprendizagem	Qual é o resultado da aprendizagem que será alcançado através desta actividade?
Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar seu próprio vídeo de educação e conscientização sobre drogas usando os modelos existentes ou criando o seu próprio vídeo. No final da atividade, o facilitador pede a todos os alunos que mostrem seu vídeo e expliquem a mensagem por trás dele.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphones e/ou computadores portáteis; vídeo-projector.</i>		
Instruções passo a passo	<p><i>Escolha um modelo de vídeo em branco e pense numa mensagem para transmitir por trás dele.</i></p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		

Título do módulo	Criando novos recursos educacionais ricos em mídia		
Título da atividade	Crie seu próprio infográfico de conscientização de drogas com Canva	Código de atividade	Exemplo: A5.3
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	30min	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstração prática e uso do software de mídia digital e programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardthat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. • Os alunos criarão 1 novo recurso educativo, trabalhando independentemente ou em pequenas equipes.

DATE

Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar sua própria educação e conscientização sobre drogas Infográfico ou cartaz, usando os modelos existentes ou criando os seus próprios. No final da actividade, o facilitador pede a todos os alunos que mostrem seu vídeo e expliquem a mensagem por trás dele.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>
Materiais Necessários para a Atividade	<p><i>Computador ou laptop, projetor de vídeo.</i></p>
Instruções passo a passo	<p><i>Escolha um modelo de vídeo em branco e pense numa mensagem para transmitir por trás dele.</i></p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>

A5.4

Título do módulo	Criando novos recursos educacionais ricos em mídia
-------------------------	---



DATE

Título da atividade	Crie seu próprio StoryBoard	Código de atividade	Exemplo: A5.4
Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	45min	Resultado da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstração prática e uso do software de mídia digital e programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. -Os formandos criarão 1 novo recurso educativo, trabalhando independentemente ou em pequenas equipas
Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar sua própria educação e conscientização sobre drogas Infográfico ou cartaz, usando os modelos existentes ou criando os seus próprios. No final da actividade, o facilitador pede a todos os alunos que mostrem seu vídeo e expliquem a mensagem por trás dele.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		

DATE

Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphones e/ou computadores portáteis; vídeo-projector.</i>
Instruções passo a passo	<i>Escolha um modelo de vídeo em branco e pense numa mensagem para transmitir por trás dele. A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</i>

A5.5

Título do módulo	Criando novos recursos educacionais ricos em mídia		
Título da atividade	Crie seu próprio Quiz interativo no KAHOOT!	Código de atividade	Exemplo: A5.5



DATE

Tipo de recurso	Fichas de atividades (AS)	Tipo de aprendizagem	Aprendizagem presencial ou autodirigida
Duração da Atividade (em minutos)	45min	Resultado da aprendizagem	- Demonstração prática e uso do software de mídia digital e programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. -Os formandos criarão 1 novo recurso educativo, trabalhando independentemente ou em pequenas equipas
Objectivo da actividade	<p>Os alunos são desafiados a criar seu próprio Quiz interativo no KAHOOT! No final da actividade, o facilitador pede a todos os alunos que joguem colectivamente os seus questionários sobre sensibilização para as drogas.</p> <p>A lista de plataformas online para fazer memes é apresentada no Slide 12 da apresentação em PowerPoint do Workshop 5.</p>		
Materiais Necessários para a Atividade	<i>Smartphones e/ou computadores portáteis; vídeo-projector.</i>		



**Instruções
passo a passo**

*Vá para KAHOOT! Website.
Pense em perguntas a fazer no seu questionário.
Constrói o teu questionário.*

Recursos de Aprendizagem Auto-direccionados: Workshop 5

S5.1

Tópico:

Criando recursos ricos em mídia educacional

Título:	Norma Europeia de Literacia mediática para Jovens Trabalhadores - Criação e comunicação mediática
Tempo:	2H
Porquê usar este recurso?	EMELS é uma ferramenta para que os jovens trabalhadores melhorem seus conhecimentos sobre a alfabetização midiática, e para ajudar a elevar a qualidade do trabalho e da formação dos jovens no campo da mídia e da educação.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este quadro de competências contribui para a discussão em curso sobre a compreensão e desenvolvimento das competências digitais. O padrão como tal pode ser utilizado pelos trabalhadores da área da juventude: Auto-avaliar o nível de competências digitais Avaliar as competências digitais dos outros Estabelecer objectivos de aprendizagem e identificar oportunidades de formação Organizar e planejar atividades (digitais) de trabalho juvenil
Link para recurso:	https://emels.eu/

S5.2

Tópico:	<i>Criando recursos ricos em mídia educacional</i>
Título:	Os Benefícios da Infografia para a Educação
Hora	1H
Porquê usar este recurso?	Este recurso permite compreender melhor o efeito da utilização de Recursos Interactivos, nomeadamente Infográficos, para fins educativos.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso lista e desenvolve os benefícios de criar e usar infográficos como ferramentas para a educação, proporcionando muitas oportunidades para interagir eficazmente. Existem diversos tipos de recursos de ensino-aprendizagem que são poderosos no processo de comunicação e transacção do conteúdo.
Link para recurso:	https://www.researchgate.net/publication/353972899_1_NFOGRAPHICS_AS_A_PROMISING_TOOL_FOR_TEACHING_AND_LEARNING

S5.3



Tópico:	<i>Criando recursos ricos em mídia educacional</i>
Título:	Conteúdo interativo de aprendizagem no eLearning: Quão Eficaz É?
Hora	1H
Porquê usar este recurso?	Este recurso informa sobre a importância e o potencial da criação e utilização de conteúdos educativos interactivos, e como pode ser benéfico para chegar aos alunos e mantê-los envolvidos e motivados ao longo das sessões, ao mesmo tempo que aumenta capacidades importantes como: pensamento crítico, resolução de problemas e memória a longo prazo.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Este recurso traz insights, conhecimentos e dicas para tornar um estilo de aprendizagem já eficaz, mais envolvente e acessível a um público heterogêneo.
Link para recurso:	https://elearningindustry.com/interactive-learning-content-elearning-how-effective-is-it

S5.4

Tópico:	<i>Criando recursos ricos em mídia educacional</i>
Título:	O QUE É A RICH MEDIA?
Hora	1H
Porquê usar este recurso?	Este recurso apresenta uma definição clara de recursos ricos em mídia, e uma abordagem prática para a instrução usando recursos ricos em mídia. Adicionalmente, apresenta uma classificação de rich media em recursos com exemplos práticos, tais como: meios sociais e presença cognitiva, multimídia e resolução perceptiva.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Essas subqualificações podem ser transferidas tanto para aplicações similares quanto para aplicações diferentes, o que é valioso quando surgem novas plataformas ou ferramentas que exigem proficiências semelhantes. A exposição e a prática, mesmo com algumas ferramentas web, podem construir uma coleção substancial de sub-competências.

Link para recurso:	https://granite.pressbooks.pub/rich-media/chapter/what-is-rich-media/
---------------------------	---

S5.5

Tópico:	<i>Criando recursos ricos em mídia educacional</i>
Título:	Tutoriais para Powtoon, VideoScribe, Storyboard
Hora	1H
Porquê usar este recurso?	Tutoriais para auxiliar na produção de recursos ricos em mídia com as ferramentas prosedidas pelo projeto DATE.
O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Estes tutoriais vão ajudá-lo a melhorar os seus conhecimentos e confiança na utilização das plataformas para criar vídeos educativos e banda desenhada para os jovens.



Link para recurso:	https://www.powtoon.com/tutorials/ Dê vida ao seu plano de aula com VideoScribe VideoScribe para a Educação: Abra a porta para um conjunto de ferramentas educacionais interativas e visuais com VideoScribe https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/
---------------------------	--

S5.6

Tópico:	<i>Criando recursos ricos em mídia educacional</i>
Título:	Tutoriais para a KAHOOT!, Canva, e H5P.
Hora	1H
Porquê usar este recurso?	Tutoriais para auxiliar na produção de recursos ricos em mídia com as ferramentas prosedidas pelo projeto DATE.



DATE

O que você vai conseguir com a utilização deste recurso?	Estes tutoriais irão ajudá-lo a melhorar os seus conhecimentos e confiança na utilização das plataformas para criar questionários educativos, infográficos e recursos incorporados para os jovens.
Link para recurso:	https://kahoot.com/library/video-tutorials/ https://www.canva.com/designschool/tutorials/ https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials





Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

DATE



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
Project Number: 2020-2-UK01-KA205-079320

