

Tema de âmbito disciplinar		
7ºano	8ºano	9ºano
Cyberbullying	The Media Revolution” (A revolução dos media)	Digital and social media./ Addictions (Os media digitais e sociais / Dependências )



### Objetivos:

- ✓ Ouvir e ver apresentações de pessoas nos media.
- ✓ Tomar consciência dos perigos da exposição de informações pessoais na Internet.
- ✓ Desenvolver a interação oral (Speaking )
- ✓ Emitir opinião sobre o tema.
- ✓ Ler, selecionar e identificar ideias chave.
- ✓ Desenvolver o espírito crítico.
- ✓ Criar um produto mediático para apresentar.

**Tempos letivos:** três blocos de 90 minutos

**Recursos:** Vídeos educativos; telemóvel (pesquisa de vídeos e seleção de informação em sites didáticos); plataforma Moodle projetor multimédia; escola virtual; biblioteca escolar;

**Preparação do trabalho a desenvolver:** 2º período

**Aplicação:** 3º período (abril /maio)

### Avaliação do projeto

#### Indicadores de desempenho

- Aplicação dos conhecimentos de Língua Estrangeira;
- Interesse e empenho na execução das tarefas.
- Espírito crítico no debate de ideias.
- Qualidade dos trabalhos apresentados.

## Planificação

### 1

Diálogo com os alunos sobre os objetivos do projeto.

Analisar e explicar o que é a “Literacia dos Media.”

Ouvir as sugestões dos alunos quanto à metodologia a usar.

### 2 / 3



Pesquisa e seleção de documentos audiovisuais temáticos e contextualizados, com vocabulário adequado ao nível de proficiência na língua.

Os alunos selecionaram o subtema e propuseram diferentes atividades: elaboração de power points; criação de um cartoon na ferramenta digital Scratch; criação de um quizzes interativos utilizando o Kahoot; criação de uma canção alusiva ao tema; simulação de pequenos sketches.

Os trabalhos foram elaborados em dinâmica de par / grupo e apresentados e avaliados nas respetivas turmas.

#### **Exemplos de alguns trabalhos**

»Power Point : “Fake News ( A Internet e as Notícias falsas.)

» Canção: “Enjoy Life.” Letra criada por um grupo de alunas de 8º ano

A mensagem é: “Outside we have activities / We have family and friends / Leave the Virtual World (Lá fora temos atividades, família e amigos / Deixa o Mundo Virtual...)

Outside we have activities / We have family and friends / Leave the Virtual World (...)

» Cartoon criado por duas alunas na ferramenta digital Scratch.

<https://scratch.mit.edu/projects/219276038/>

Este trabalho foi apresentado por 3 alunas de 8ºano numa turma de 6ºano, numa aula de Inglês. Após a visualização da animação, os alunos responderam a um questionário sobre o mesmo.

» Exercícios interativos na ferramenta Kahoot subordinado aos temas: “Gaming addiction”(Dependência dos jogos) e “Social networks” (Fornecer fotos / informações privadas.)

### **Avaliação da atividade**

Revisão dos trabalhos e apresentações orais nas turmas.

Autoavaliação e heteroavaliação.

Reflexão sobre as atividades desenvolvidas.

## Documentos de apoio

### Informative Texts

#### Be careful online!



- **Remember** that not everyone you meet online is trustworthy.
- No one that you **meet online** should ask you to keep secrets from your trusted adults.
- Ask a trusted adult before sharing **personal information** with an online friend.
- **Be suspicious** if an online “friend” tries to turn you against your friends and family.
- **Don't accept gifts** from people that you meet online.
- A **real friend**, whether you've met them in real life or online, won't pressure you into doing anything that makes you uncomfortable.
- **Report** anyone who sends you or asks you to send inappropriate messages and photos.
- **Think before posting** or sending photos – they could be used to hurt you.
- **Contact** the site administrator if someone creates a social networking page in your name

#### Hacking

Personal data and privacy can easily be hacked and shared on the Internet, which can make financial losses and loss to personal life. Similarly, identity theft is another issue that can give financial losses to anyone by hacking their personal accounts.

## Social networking addiction

The addictive part of the social media is very bad and can disturb personal lives as well. The teenagers are the most affected by the addiction of the social media. They get involved very extensively and are eventually cut off from the society. It can also waste individual time that could have been utilized by productive tasks and activities.

Technology Texting, watching TV, social networking and playing video games can all be considered hobbies for teens. They're ideal hobbies for those teens who always want to stay connected. Of course, too much technology isn't a good thing, especially when it interrupts family time or school work. Social teens prefer to spend time with their friends, at social events, just hanging out or even talking on the phone.

### Media, Internet and I

#### *A digital and media literate person should:*

- Critically evaluate and interpret information on media platforms, both online and offline.
- Make wise choices about the information they create, post and share online.
- Take responsibility for their actions and show good judgment in their online interactions.
- Recognize the online risks understand as "cyber wellness".



***Balanço final do projeto***  
**Impacto nas aprendizagens**

Os alunos sentiram-se motivados nas atividades e reconhecem que é importante desenvolver as competências a nível da pesquisa e seleção da informação, da interação oral (Speaking) e da utilização responsável da Internet como ferramenta de trabalho e lazer.

O balanço final do projeto é satisfatório e o feedback dos alunos positivo. Os conteúdos temáticos

Os alunos envolveram-se nas atividades, desenvolveram vocabulário, e tiveram a oportunidade de utilizar algumas ferramentas digitais e valorizar as apresentações orais em Inglês, que são um instrumento de avaliação.