

Cenário de Aprendizagem da Europeiaana

Título

A Guerra e as crianças

Autor

Rosa Branca Santos

Sumária

Tabela Sumária

Disciplina(s)	Cidadania e Desenvolvimento
Tópico	Educar para a não violência e para a paz Segurança, defesa e paz
Idade dos Alunos	11 anos
Tempo de Preparação	90 minutos
Duração Atividade	3 tempos de 45 minutos em dias diferentes
Material Online	https://historiana.eu/#/historical-content/key-moments/world-war-1 https://create.kahoot.it/details/world-war/23477864-2257-4b27-870b-08d0dd8e7a7c
Material Offilne	Livros de História
Recursos Europeiaana	https://www.europeana.eu/portal/pt/record/2020601/contributions_21509.html?q=children#dclid=1556052138589&p=1 https://www.europeana.eu/portal/pt/record/2020601/contributions_21295.html?q=children#dclid=1556052138589&p=1 https://www.europeana.eu/portal/pt/record/2020601/contributions_15860.html?q=children#dclid=1556052138589&p=2

Licenças



Attribution CC BY



Co-financed by the Connecting Europe
Facility of the European Union

Tema

Cidadania e Desenvolvimento

Integração no currículo

A disciplina de Formação Cívica Cidadania e Desenvolvimento tem como objetivo desenvolver as competências para uma cidadania ativa. Por isso é importante que os alunos conheçam a história e percebam as implicações que a Guerra tem nas crianças. A análise das imagens disponíveis na Historiana poderá dar uma perspetiva dos efeitos que qualquer Guerra provoca.

Tendo a possibilidade de aceder com facilidade aos recursos da Internet, este tópico para além de propiciar um maior conhecimento dos efeitos da Guerra, permite aos alunos a exploração da informação via internet e assim desenvolver as suas competências a nível da informática e dos conteúdos digitais.

Objetivo da aula

Conhecer factos relacionados com as duas grandes guerras na Europa

Perceber as implicações da Guerra na vida e desenvolvimento das crianças

Tendências

Sala de Aula invertida: os alunos dominam conceitos básicos do tema em casa. O tempo passado na sala de aula é utilizado para refletir, discutir e desenvolver o tema.

Aprendizagem móvel: temos acesso ao conhecimento através de smartphones e tablets. É aprender a qualquer hora, em qualquer lugar.

Competências para o século XXI

A análise das imagens, em conjunto com os jogos com perguntas usando os smartphones, permitem aos alunos o desenvolvimento do *pensamento crítico, da comunicação, da colaboração e da criatividade*. A possibilidade de os alunos explorarem as imagens referentes à guerra e a possibilidade de criação de um Kahoot com perguntas, propicia o desenvolvimento das *competências digitais* indispensáveis ao exercício de uma cidadania plena e ativa.

Atividades

Nome da Atividade	Procedimento	Duração
1 Planeamento	Apresentação do trabalho a realizar, procurando motivar os alunos.	5 min
2 Pesquisa e análise	Pesquisa na Internet das imagens. Sugere-se as imagens da plataforma Europeia (verificar os direitos de autor). Os alunos serão divididos em grupos de 4 e irão analisar as imagens existentes na Europeia, seguindo os links indicados na tabela sumária.	30 min
3 Discussão	Discussão em pequeno grupo das imagens visualizadas. Os alunos farão um debate em pequeno grupo sobre os efeitos que a Guerra tem nas crianças.	10 min

Nome da Atividade	Procedimento	Duração
4 Apresentação	Apresentação das conclusões ao grupo. Os resultados deverão ser apresentados ao grande grupo.	10 min
5 Preparação	Elaboração das perguntas para o Kahoot. Os alunos deverão criar um Khaoot com perguntas sobre o que analisaram e esse Khaoot será apresentado à turma numa aula seguinte.	35 min
6 Avaliação	Realização do Kahoot e discussão final	45 min

Avaliação

Para avaliar a atividade usar um formulário, que os alunos irão preencher e cujos parâmetros serão:

- participação na discussão
- interesse
- comportamento

PS: A avaliação a fazer tem um caráter formativo

Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que permite o acesso online gratuito a mais de 53 milhões de itens digitalizados provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias da Europa. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores Infraestruturas de Serviços Digitais da Europeana (DSIs). Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos seguintes cinco públicos-alvo: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) consiste numa rede de 30 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto DSI-4 da Europeana é a de dar continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana.