

Projeto Cidadania Digital



Marco Hipólito



**Agrupamento de Escolas
de Albufeira**

145385

FUNDAMENTAÇÃO

A educação para a cidadania digital é fundamental, especialmente para os jovens alunos. Ela visa capacitar os estudantes com as competências necessárias para navegar com segurança e responsabilidade no mundo digital.

Os jovens enfrentam diversos desafios na cidadania digital nos dias de hoje:

Cyberbullying e Assédio Online - a exposição a mensagens ofensivas, ameaças e intimidação online pode afetar negativamente o bem-estar emocional dos jovens;

Privacidade e Partilha de Dados Pessoais - muitos jovens não compreendem completamente as implicações da partilha de informações pessoais nas redes sociais e noutros sites;

Desinformação e Fake News - a disseminação de notícias falsas e informações inexatas é um desafio. Os jovens precisam aprender a verificar fontes e discernir informações confiáveis;

Vício em Tecnologia - o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode afetar o seu equilíbrio mental, social e familiar;

Comportamento Ético Online - é fundamental ensinar os jovens sobre respeito, empatia e responsabilidade ao interagir online;

Segurança Cibernética - alunos, professores e restante comunidade escolar, precisam aprender a proteger as suas contas, evitar golpes e a manter-se em segurança no espaço online.

É importante educar os jovens (e restante comunidade escolar) sobre estes desafios e capacitá-los a navegar no mundo cada vez mais digital, com responsabilidade, consciência e segurança.

OBJETIVOS

O Clube de Cidadania Digital terá os seguintes objetivos:

1. Desenvolvimento da Literacia e Cidadania Digital:

- A educação para a cidadania digital envolve a literacia mediática, que é a capacidade de analisar criticamente informações encontradas online. Esta capacidade implica saber avaliar fontes, identificar notícias falsas e compreender como os meios de comunicação funcionam.

2. Dinamização de um Comportamento Ético e Responsável:

- Os alunos precisam entender as implicações éticas das suas ações online, evitando o cyberbullying e outros comportamentos desadequados.

3. Incentivo de uma Participação Ativa e Crítica:

- Os jovens devem ser incentivados a participar ativamente na criação de conteúdo digital. Isso envolve não apenas consumir informações, mas também contribuir de forma construtiva, desenvolvendo a capacidade de questionar, analisar e debater questões online.

4. Desenvolvimento de Ambientes Digitais nas Escolas:

- As escolas desempenham um papel crucial na educação para a cidadania digital. Elas devem promover ambientes seguros e educativos, ensinando os alunos a usar a tecnologia de uma forma positiva.

5. Promoção da Segurança Online:

- A cidadania digital também abrange a segurança online, como proteger senhas e evitar compartilhar informações pessoais. Ela pode evitar riscos como o roubo de identidade ou a exploração sexual online.

CONCRETIZAÇÃO

O Clube de Cidadania Digital seria dinamizado por mim, utilizando para o efeito os quatro tempos de redução letiva a que terei direito já no início do ano letivo 2024-2025.

O público-alvo será toda a comunidade escolar.

Serão desenvolvidas ações no espaço físico do agrupamento e no espaço online, para atingir os objetivos propostos.

Em resumo, a educação para a cidadania digital prepara os jovens (e restante comunidade escolar) para serem cidadãos responsáveis, críticos e éticos no mundo digital, capacitando-os a enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades oferecidas pela tecnologia.