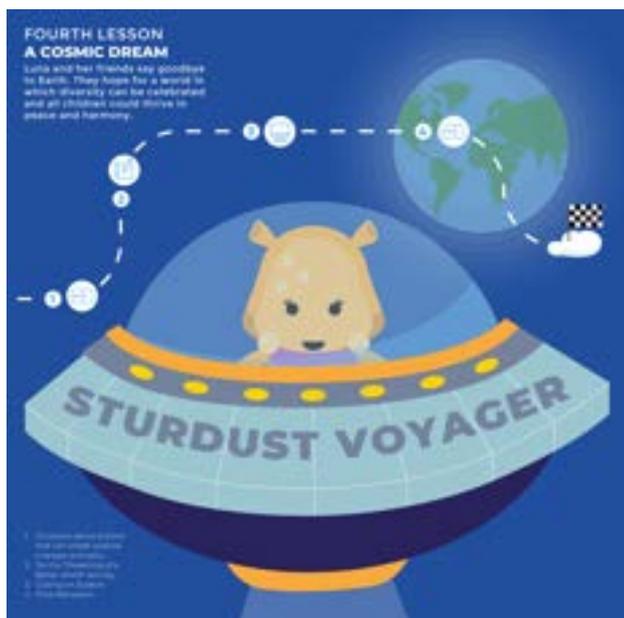
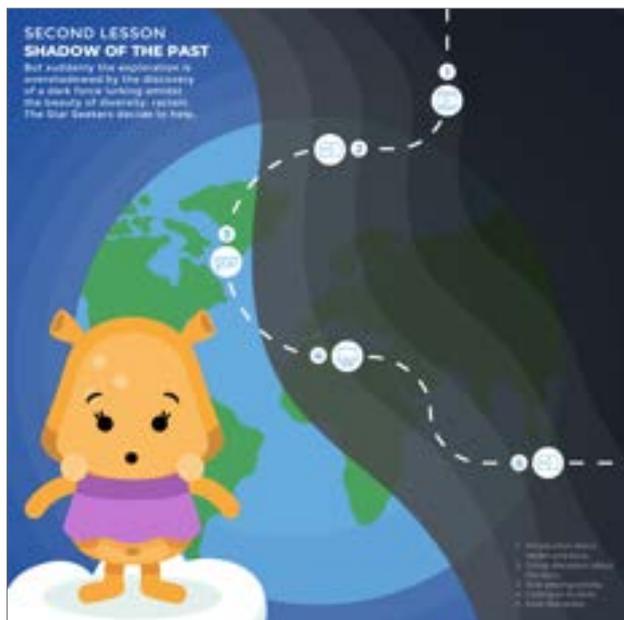


EQUIDADE ÉTNICA: A AVENTURA NO COSMOS DOS STARSEEKERS

Tapete Educativo Digital & Programação

INICIAR ●



● TERMINAR

Projeto Número:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International



START

ANÁLISE DE CONTEXTO



0



9/10 A



EQUIDADE ÉTNICA: A AVENTURA NO COSMOS DOS STARSEEKERS

Configuração do programa educativo

Guião

Este projeto é desenvolvido em 4 lições de cerca de uma hora cada, a realizar sequencialmente. Este kit ilustra as indicações práticas para cada atividade e o respetivo calendário.

Num mundo moldado pela diversidade humana, este projeto visa reduzir as desigualdades pela promoção da equidade étnica e do desmantelamento do racismo sistémico que divide as pessoas. Afirma-se que o verdadeiro progresso reside em reconhecer a beleza inerente às diversas culturas, perspetivas e identidades. Promovendo a entreaajuda e a cooperação através das fronteiras geográficas e étnicas, procura-se criar uma sociedade mais justa e inclusiva, onde todos tenham igual acesso a oportunidades e recursos.

Ao nutrir a compreensão e a solidariedade interculturais, através da educação e da ação, este projeto irá destruir as estruturas que perpetuam a desigualdade, abrindo caminho para uma sociedade enraizada na justiça, no respeito e na unidade.

Abordam-se estes temas recorrendo a uma estória passada numa galáxia distante. Um grupo de alienígenas forma o Esquadrão Starseekers, liderado por Luna, a líder destemida. Juntos, embarcam numa incrível viagem pelas estrelas a bordo da Stardust Voyager e encontram-se num minúsculo planeta azul chamado Terra.

No Episódio 1: **Mosaico Celestial**, os Star Seekers conhecem crianças de diversos grupos étnicos espalhados pelo mundo, celebrando a beleza das tradições únicas de cada cultura.

No Episódio 2: **Sombra do Passado**, encontram a força obscura do racismo, uma ameaça à unidade e à aceitação, e levantam-se para espalhar mensagens de empatia e compreensão.

Episódio 3: **Mãos Através do Cosmos**, os Star Seekers dão as mãos às crianças da Terra, superando desafios juntos através de atos de bondade e ajuda mútua.

Por fim, no Episódio 4: **Um Sonho Cósmico**, Luna e a equipa olham para a Terra, inspirados pela viagem para imaginar um mundo onde a diversidade é abraçada e todas as crianças vivem em harmonia, na esperança de que a sua busca pela paz e compreensão continue.

Áreas envolvidas



CIDADANIA



GEOGRAFIA



ARTE



TECNOLOGIA

Necessidades pedagógicas

O projeto responde a necessidades pedagógicas das crianças dos 9 aos 10 anos. Promove o desenvolvimento cognitivo, social e emocional:

- Consciência e respeito cultural. O projecto apresenta às crianças diversas culturas e tradições, ajudando-as a desenvolver o respeito e o apreço pelos diferentes grupos étnicos;
- Aprendizagem Socioemocional (SEL). Ao enfatizar a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos, o projeto estimula a inteligência emocional e as competências sociais das crianças;
- Pensamento crítico e resolução de problemas. Ao explorar questões de justiça social como o racismo, o projeto incentiva o pensamento crítico e a resolução de problemas em contextos do mundo real;
- Inclusão e colaboração. O projeto promove o trabalho em equipa e a inclusão, mostrando às crianças a importância da colaboração, para além das fronteiras culturais e geográficas;
- Desenvolvimento moral e ético. Abordando a imparcialidade e a justiça, ajuda as crianças a construir uma base ética sólida e a compreender a importância de enfrentar a desigualdade. O projeto também expande a visão do mundo das crianças, incentivando-as a verem-se como parte de uma comunidade global.

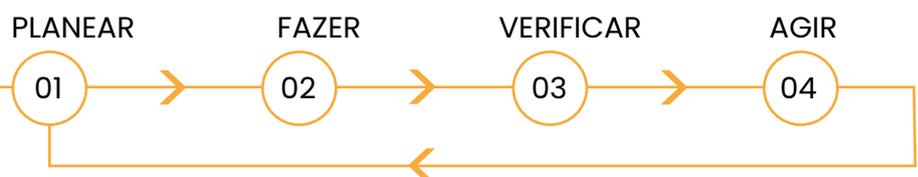
Objetivos pedagógicos

Estes objetivos visam formar indivíduos socialmente conscientes que valorizem a diversidade e possam contribuir para a sociedade:

- Promover a sensibilização e a apreciação de diversas culturas, etnias e tradições;
- Ajudar as crianças a reconhecer e compreender os sentimentos dos outros, promovendo a empatia e o comportamento compassivo;
- Ensinar as crianças a identificar e analisar questões como o racismo e a desigualdade e a explorar formas de enfrentar estes desafios;
- Incentivar a cooperação, o trabalho em equipa e a inclusão, trabalhando em conjunto com colegas de diferentes origens;
- Promover a imparcialidade, a justiça e a bondade, incentivando a agirem de acordo com estes valores na sua vida quotidiana;
- Inspirar as crianças a verem-se como parte de um mundo global e compreender o valor da entreatajuda e da responsabilidade coletiva.

Metodologia

O CICLO **DEMING (PDCA Cycle)** é um método para implementar melhoria contínua, testar mudanças e resolver problemas.



- 01_Planejar e calendarizar unidades/atividades letivas .
- 02_Levar a cabo as atividades (unidades letivas; sessões de formação teóricas; formação prática/sessões laboratoriais).
- 03_Controlo contínuo de que os objetivos são atingidos e de que todos os alunos adquirirem novas competências de forma homogénea.
- 04_No final de cada sessão o professor avalia o trabalho, observa e identifica questões críticas e formas de implementar ações corretivas no futuro.

MOSAICO CELESTE



1

LIÇÃO



Esta secção do mapa é dedicada à primeira lição. A nível gráfico apresenta todos os elementos úteis para a narração e para as atividades relacionadas.

FIRST LESSON CELESTIAL MOSAIC

Luna and Star Seekers meet many children of the Earth. Together they celebrate the beauty of diversity.

Hi! I'm Luna and I landed on Earth with the Star Seekers Squad. Who are you? You're so wonderfully different!

Hi! My name is Ulla and I'm from Greenland. We live in very particular houses. Are you coming to see them?

Hi, I'm Dimitri and I am from Russia. Here we have many monuments to visit. Come on, come and see them!

I'm Ahmed, I'm from Algeria and I know a lot of stories about the Sahara Desert. Would you like to hear them?

Hi! My name is Mei Ling and I'm from China. My mum taught me a lot of traditional recipes. Let's cook together!

Oh! My name is Maya, I'm from Brazil and I love dancing to the samba rhythm!

1. Introduction about diversity and reading the story.
2. Play the game "Cultural Collage".
3. Coding on Scratch.
4. Final discussion.

Objetivos pedagógicos

- Compreender o conceito de diversidade e o papel na sociedade. Os alunos exploram o significado de diversidade e compreendem como contribui para uma sociedade vibrante e dinâmica. Analisam os benefícios da diversidade na promoção da criatividade, inovação e resiliência nas comunidades, reconhecendo que as diferenças enriquecem o tecido social;
- Identificar e apreciar as características únicas dos grupos étnicos. Os alunos examinam e celebram as características culturais, linguísticas e físicas que definem vários grupos étnicos, compreendendo o seu significado histórico e social. Comparam tradições, costumes e línguas de diferentes etnias, obtendo uma apreciação mais profunda da diversidade global e da interligação das experiências humanas;
- Demonstrar empatia, respeito e mente aberta. Os alunos praticam ativamente a empatia, participando em discussões e atividades que desafiem estereótipos e promovam a compreensão de indivíduos de diferentes origens.

Elementos necessários

A estória e as suas atividades requerem:

- um professor que participe ativamente durante a aula;
- um ecrã para exibir o mapa durante e após a leitura da estória e visualizar os vídeos propostos para algumas atividades;
- um computador/tablet com o qual as crianças possam realizar arte das atividades e programar em Scratch (ambiente de programação gratuito, com linguagem de programação gráfica);
- jornais, revistas, papel, lápis, tesouras e cola.

Metodologia

ATENÇÃO:

Tempo de correção

Um erro em STEAM é um momento importante: todos os erros ensinam algo e podemos aprender e melhorar. Deve ser corrigido de forma positiva, sem penalização (repreensão, julgamento negativo, etc.)

A correção envolve o grupo na procura das melhores soluções e na explicação dos motivos (aprendizagem cooperativa - inteligência coletiva).

NARRAÇÃO (ETAPA 1) - 10 min

Os primeiros 10 minutos são dedicados a uma breve introdução ao tema e à narração de estórias. O professor projeta o mapa num ecrã e envolve as crianças com questões relevantes.

ATIVIDADE PRINCIPAL - 20 min

O professor apresenta a atividade “Colagem de Culturas” em que os alunos, divididos em grupos, têm de criar uma colagem que destaque as características dos vários grupos étnicos.

PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH (ETAPA 2) - 20 min

Esta parte tem como objetivo apresentar a programação em blocos no Scratch. Todas as atividades são orientadas pelo professor.

REFLEXÃO E PARTILHA (ETAPA 3) - 10 min

Permite aos alunos refletirem sobre esta primeira parte do projeto (incluindo as etapas 1 e 2) e partilhar as suas conquistas. As crianças podem também resumir os conceitos-chave da lição e enfatizar a importância de celebrar a diversidade.

Etapa 1

O professor lê atentamente a estória às crianças, incentivando-as a participar. Aproveita também esta fase para apresentar o tema e explicar aos alunos a importância de compreender e valorizar a diversidade, que são os objetivos de aprendizagem para a aula.

Numa galáxia muito, muito distante, um grupo de crianças alienígenas aventureiras formou o Esquadrão Starseekers. Liderados pela sua destemida líder, Luna, embarcam numa viagem pelo cosmos a bordo da sua nave espacial, a Stardust Voyager. Com os olhos cheios de admiração e os corações cheios de coragem, voam através das estrelas até chegarem a um planeta azul chamado Terra.

Luna e os seus amigos, os Star Seekers, voam pelo espaço até chegarem à Terra. Quando aterram, conhecem muitas crianças, **Ulla**, da Gronelândia, feliz por falar sobre a sua casa em particular; **Maya**, do Brasil, que adora dançar ao som dos tambores; **Ahmed**, da Argélia, que conta estórias de aventuras no deserto sob as estrelas cintilantes; **Mei Ling**, da China, que partilha deliciosas receitas ensinadas pela família; e **Dimitri**, da Rússia, apaixonado pela arte do seu País.

Juntos, Luna e os Star Seekers aprendem sobre as diferentes formas como as pessoas olham, falam e vivem. Percebem que todos são especiais e únicos, como peças de um puzzle que se encaixam para fazer do mundo uma bela imagem.

ATIVIDADE PRINCIPAL

Agora o professor realiza a atividade “Colagem de Culturas” onde os alunos têm de pesquisar informação e criar colagens que mostrem as principais características dos diferentes grupos étnicos.

Fornece materiais e orientações enquanto os alunos trabalham em pequenos grupos para criar as suas colagens. São incentivados a discutir e partilhar as suas descobertas com os seus colegas.

Colagem de culturas

Os alunos trabalham juntos em pequenos grupos, de um máximo de 4 crianças, para aprenderem sobre diferentes grupos étnicos. Cada grupo recebe um grupo étnico e cria uma colagem para esse grupo que mostre roupas tradicionais, comidas típicas e celebrações especiais. Os alunos têm acesso a diversos materiais informativos, para encontrar os conteúdos necessários, e a materiais criativos, bem como jornais, revistas e fotos impressas, úteis para compor a colagem.

Após terminar, cada grupo apresenta a sua colagem à turma, ensinando a todos sobre a diversidade do nosso mundo.

Etapa 2

O professor ajuda as crianças a levar a cabo o código de programação em blocos no Scratch.

Durante esta aula, a turma orientada pelo professor utiliza a programação em blocos no Scratch, seguindo os passos explicados no primeiro capítulo do panfleto adicional denominado **MAT6. Literacia em programação para a aprendizagem.**

○ Etapa 3

O professor orienta a discussão entre as crianças, dirigindo-a e incentivando-as a abordar todas as etapas realizadas na aula.

Nesta fase, os alunos refletem sobre a primeira parte do projeto e têm a oportunidade de partilhar os resultados obtidos durante a atividade principal e a programação no Scratch. As crianças podem também resumir os conceitos-chave da aula e sublinhar, conversando com os seus pares, a importância de celebrar a diversidade.

SOMBRA DO PASSADO



2

LIÇÃO

Esta secção do mapa é dedicada à segunda lição. A nível gráfico apresenta todos os elementos úteis para a narração e para as atividades relacionadas.

SECOND LESSON
SHADOW OF THE PAST

But suddenly the exploration is overshadowed by the discovery of a dark force lurking amidst the beauty of diversity: racism. The Star Seekers decide to help.

1

2

3

4

5

1. Introduction about racism and story.
2. Group discussion about the story.
3. Role-playing activity.
4. Coding on Scratch.
5. Final discussion.

The infographic features a cartoon orange character with a purple dress standing on a white platform. A dashed white line with numbered icons (1-5) traces a path across a stylized globe. The globe is split into a bright blue/green side and a dark blue/black side. The path starts at the top right (1), goes to the top right (2), then to the left (3), then to the bottom left (4), and finally to the bottom right (5). Each icon represents an activity: 1. Calendar, 2. Speech bubbles, 3. Goggles, 4. Computer monitor, 5. Speech bubbles.

Objetivos pedagógicos

- Reconhecer os efeitos nefastos do racismo e da discriminação. Os alunos exploram o impacto social, emocional e psicológico do racismo e da discriminação nos indivíduos e nas comunidades, compreendendo como estas forças perpetuam a desigualdade e a divisão. Examinam exemplos históricos e contemporâneos de racismo, identificando a natureza sistêmica do preconceito;
- Desenvolver a empatia e a compreensão pelas pessoas afetadas pelo racismo. Através de histórias, estudos de caso e atividades reflexivas, as crianças adquirem uma consciência mais profunda de experiências pessoais de quem enfrentou o racismo, promovendo uma ligação emocional com os mesmos. Os alunos têm conversas significativas para compreender as complexidades da identidade racial e como o preconceito pode moldar as experiências vividas;
- Aprender e praticar estratégias para enfrentar o racismo, desafiar o comportamento discriminatório, apoiar as pessoas afetadas e promover a inclusão. Através de exercícios de dramatização e resolução de problemas, ganham confiança e competências para enfrentar o preconceito e defender a justiça na sua comunidade.

Elementos necessários

A história e as suas etapas requerem:

- um professor que participe ativamente durante a aula;
- um ecrã para exibir o mapa, durante e após a leitura do estória, e visualizar os vídeos propostos para algumas atividades;
- um computador/tablet com o que as crianças possam realizar parte das atividades e programar no Scratch (um ambiente de programação gratuita, com linguagem de programação gráfica).

Metodologia

ATENÇÃO:

Tempo de correção

Um erro em STEAM é um momento importante: todos os erros ensinam algo e podemos aprender e melhorar em conjunto. Deve ser corrigido de forma positiva, sem qualquer penalização (repreensão, julgamento negativo, etc.) A correção envolve o grupo na procura das melhores soluções e na explicação dos motivos (aprendizagem cooperativa - inteligência coletiva).

NARRAÇÃO (ETAPA 1) - 10 min

Os primeiros 10 minutos são dedicados a uma breve introdução ao tema e à narração de histórias. O professor projeta o mapa num ecrã e envolve as crianças com questões relevantes.

ATIVIDADE PRINCIPAL - 20 min

O professor apresenta a atividade “Levantar-se Contra a Injustiça”, em que os alunos participam numa dramatização debate através da qual irão compreender a importância dos direitos de todos.

PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH (ETAPA 2) - 20 min

Durante a aula as crianças fazem programação em blocos no Scratch. Todas as atividades são orientadas pelo professor.

REFLEXÃO E PARTILHA (ETAPA 3) - 10 min

Esta fase permite aos alunos refletir sobre esta parte do projeto (incluindo as etapas 1 e 2) e partilhar as suas conquistas. As crianças podem também resumir os conceitos-chave da lição, destacando a importância de se manifestarem contra a discriminação.

Etapa 1

O professor lê atentamente a estória às crianças, incentivando-as a participar. Utiliza também esta fase para explicar os efeitos nocivos do racismo e da discriminação e porque é importante enfrentar a injustiça, que são os objetivos de aprendizagem da lição.

Um dia, a Luna e os Starseekers veem algumas crianças a serem más umas para as outras. Ouvem palavras ofensivas e veem ações indelicadas só porque algumas crianças pareciam diferentes das outras. Luna fica triste porque sabe que todos devem ser tratados com bondade e respeito, independentemente da sua aparência.

A Luna e os seus amigos decidem ajudar. Enfrentam os agressores e mostram a todos que ser diferente é algo para celebrar, e não para ter medo. Lentamente, com a sua bondade e coragem, fazem desaparecer as sombras do racismo.

ATIVIDADE PRINCIPAL

O professor orienta a atividade “Enfrentar a Injustiça”, em que os alunos participam numa encenação debate através da qual compreendem a importância dos direitos de todos. Após cada parte há uma discussão para reforçar a compreensão e a empatia. Caso considere necessário, pode mostrar às crianças um vídeo ou ler uma história que relate um testemunho real de alguém que foi vítima de racismo.

Manifestar-se contra a Injustiça

Para esta atividade, os alunos são orientados através de uma discussão sobre os temas da história, com foco na importância de se manifestarem contra a injustiça. O professor incentiva-os a partilhar os pensamentos e sentimentos sobre desafios enfrentados pelas pessoas vítimas de racismo e a ligá-los a situações da vida real. Faz perguntas que promovam o pensamento crítico, como por exemplo: “Porque é importante enfrentar o racismo?” e “Como é que defender os outros pode criar mudanças na sociedade?” Esta discussão ajuda os alunos a interiorizar os valores da justiça, empatia e coragem.

Os alunos são divididos em pequenos grupos. Cada grupo tem um cenário em que deve enfrentar o racismo ou a discriminação, num ambiente realista, adequado à idade, como uma sala de aula, um parque infantil ou um bairro. São encorajados a pensar sobre como podem responder com empatia, assertividade e respeito quando testemunham ou sofrem discriminação. Após a dramatização, há uma discussão sobre as diferentes abordagens utilizadas pelos alunos e como enfrentar a injustiça pode fazer a diferença.

Esta atividade ajuda os alunos a usar estratégias práticas para enfrentar o preconceito e promove um sentido de responsabilidade na criação de ambientes inclusivos.

Etapa 2

O professor ajuda as crianças levar a cabo a programação em blocos no Scratch.

Durante esta aula, a turma orientada pelo professor utiliza a programação em blocos no Scratch, seguindo os passos explicados no segundo capítulo do panfleto adicional denominado **MAT7. *Literacia em programação para a aprendizagem.***

Etapa 3

O professor orienta a discussão entre as crianças, dirigindo-a e incentivando-as a abordar todas as etapas realizadas na aula.

Esta etapa incentiva os alunos a refletirem sobre as suas experiências durante a atividade principal e a programação em Scratch, proporcionando uma oportunidade para partilharem as suas ideias com os colegas. Discutem como abordaram as questões do racismo, explorando os desafios e as soluções que encontraram. Além disso, os alunos resumem os conceitos-chave da aula, reforçando a importância da empatia e do combate à discriminação.

No final da reflexão, são incentivados a levar estes valores para a sua vida quotidiana, promovendo a inclusão e a justiça nas suas comunidades.

MÃOS ATRAVÉS DA TERRA



3

LIÇÃO



Esta secção do mapa é dedicada à terceira lição.
A nível gráfico apresenta todos os elementos úteis para a narração e para as atividades relacionadas.

THIRD LESSON HANDS ACROSS THE EARTH

Luna and the Star Seekers see a lot of children helping others who are in trouble. They decided to join hands across cultures learning that union is strength.

1. Introduction about the importance of helping others and story;
2. Do the activity "Acts of Kindness Challenge";
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.



Objetivos pedagógicos

- Compreender a importância de ajudar os outros e o impacto na comunidade. Os alunos exploram como os atos de bondade e apoio fortalecem as suas comunidades, reconhecendo o impacto mais amplo das ações individuais. Com exemplos da vida real e discussões colaborativas, aprendem como ajudar os outros cria um efeito cascata, influencia positivamente quem dá e quem recebe, e promove uma cultura de cuidado e solidariedade;
- Demonstrar empatia e compaixão pelos que precisam. Através de discussões e atividades reflexivas, os alunos desenvolvem uma compreensão mais profunda dos desafios enfrentados pelas pessoas necessitadas. Isto aumenta a sua capacidade de empatia e motiva-os a agir com compaixão e bondade para com os outros;
- Colaborar com os colegas para planear e executar atos de bondade. Em grupos, os alunos planeam e realizam atos significativos de bondade e aprendem como atender às necessidades da vida real nas suas comunidades. Fortalecem capacidades de liderança, colaboração e resolução de problemas, e cultivam um forte sentido de responsabilidade e cidadania.

Elementos necessários

A estória e as suas etapas requerem:

- um professor que participe ativamente durante a aula;
- um ecrã para exibir o mapa, durante e após a leitura do estória, e visualizar os vídeos propostos para algumas atividades;
- um computador/tablet com o que as crianças possam realizar parte das atividades e programar no Scratch (um ambiente de programação gratuita, com linguagem de programação gráfica).

Metodologia

ATENÇÃO:
Tempo de correção

Um erro em STEAM é um momento importante: todos os erros ensinam algo e podemos aprender e melhorar. Deve ser corrigido de forma positiva, sem penalização (repreensão, julgamento negativo, etc.) A correção envolve o grupo na procura das melhores soluções e na explicação dos motivos (aprendizagem cooperativa - inteligência coletiva).

NARRAÇÃO (ETAPA 1) - 10 min

Os primeiros 10 minutos são dedicados a uma breve introdução ao tema e à narração de estórias. O professor projeta o mapa num ecrã e envolve as crianças com questões relevantes.

ATIVIDADE PRINCIPAL - 20 min

O professor apresenta a atividade "Desafio Atos de Bondade" para a qual os alunos têm de pensar em atos de bondade, para realizar na escola ou na sua comunidade durante um determinado período.

PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH (ETAPA 2) - 20 min

Durante a aula, as crianças fazem programação em blocos no Scratch. Todas as atividades são orientadas pelo professor.

REFLEXÃO E PARTILHA (ETAPA 3) - 10 min

Os alunos refletem sobre esta parte do projeto (incluindo as etapas 1 e 2) e partilham as suas conquistas. Também são capazes de resumir os conceitos-chave da lição e incentivar os colegas a continuarem a ajudar os outros.

Etapa 1

O professor lê atentamente a estória às crianças, incentivando-as a participar. Aproveita também esta fase para explicar a importância de ajudar os outros e de trabalhar em comunidade, sendo estes os objetivos de aprendizagem para esta aula.

Num dia de sol, Luna e os Star Seekers veem crianças a ajudar pessoas que estão em apuros, Maria ajuda a limpar depois de uma grande tempestade, Raj partilha brinquedos com crianças que não têm nenhum e Sofia conforta uma amiga que está triste. Luna sorri. Sabe que ajudarmo-nos uns aos outros torna o mundo melhor.

A Luna e os amigos juntaram-se, ajudando sempre que podiam. Trabalharam juntos para reparar coisas partidas, plantaram flores para tornar o mundo mais bonito e abraçaram amigos tristes para que se sentissem melhor. Através dos seus atos de bondade, mostraram que quando nos ajudamos uns aos outros, todos brilhamos ainda mais.

ATIVIDADE PRINCIPAL

O professor apresenta a atividade “Desafio Atos de Bondade”, na qual os alunos debatem sobre atos de bondade, a realizar na escola ou na sua comunidade durante um determinado período.

O professor orienta e apoia enquanto as crianças planeiam e executam os seus atos de bondade.

Desafio Atos de Bondade

Em grupo os alunos sugerem ideias criativas para atos de bondade que possam realizar, concentrando-se em formas de ajudar os outros na sua escola ou comunidade. Consideram pequenos gestos, como oferecer ajuda a um colega de turma, e iniciativas maiores, como organizar uma limpeza comunitária ou criar uma campanha de bondade. Cada aluno escolhe então um ato de bondade para realizar durante a semana, documentando cuidadosamente a sua experiência através de um diário ou texto de reflexão.

No fim da semana, os alunos reúnem-se para partilhar as suas estórias com a turma, discutindo não só o que fizeram, mas também como se sentiram ao causar um impacto positivo. Através desta atividade, os alunos refletem sobre as recompensas emocionais de ajudar os outros e o impacto mais amplo que as suas ações podem ter na construção de uma comunidade compassiva e solidária.

Etapa 2

O professor ajuda as crianças a realizar o código de programação em blocos no Scratch.

Durante esta aula, a turma orientada pelo educador, utiliza a programação em blocos no Scratch, seguindo os passos explicados no terceiro capítulo do panfleto adicional denominado **MAT7. Literacia em programação para a aprendizagem.**

Etapa 3

O professor orienta a discussão entre as crianças e incentiva-as a abordar todas as etapas realizadas na aula.

Os alunos refletem sobre a sua experiência durante a atividade principal e a programação em Scratch. São encorajados a partilhar os projetos Scratch com os colegas, explicando como, através da programação, transmitiram mensagens de cooperação e ajuda. Assim, promovem a discussão sobre as formas criativas, como aplicaram os conceitos de bondade e comunidade nos seus projetos.

O professor resume, de seguida, os conceitos-chave da aula, reforçando a importância da ajuda e da empatia. Os alunos são encorajados a levar estas lições para além da sala de aula e a continuar a ajudar outras pessoas no seu dia a dia.

UM SONHO CÓSMICO

4

LIÇÃO



Esta secção do mapa é dedicada à quarta lição.
A nível gráfico apresenta todos os elementos úteis para a narração e para as atividades relacionadas.

FOURTH LESSON A COSMIC DREAM

Luna and her friends say goodbye to Earth. They hope for a world in which diversity can be celebrated and all children could thrive in peace and harmony.

1 Discussion about actions that can create positive changes and story.
2 Do the "Dreaming of a Better World" activity.
3 Coding on Scratch.
4 Final discussion.

Objetivos pedagógicos

- Visionar e articular ideais para um mundo melhor. Expressar, de forma criativa, a visão de um mundo melhor, enfatizando valores fundamentais como bondade, amizade, igualdade e inclusão. Explorar como estes ideais podem moldar uma sociedade mais harmoniosa através de discussões, arte ou narração de histórias;
- Refletir sobre o papel da ação individual e coletiva. Explorar como os esforços individuais e a ação coletiva podem impulsionar mudanças positivas nas comunidades. Ao refletirem sobre exemplos reais de mudança social, compreendem a importância do trabalho em equipa, da solidariedade e da responsabilidade na abordagem de questões como a desigualdade e a injustiça;
- Desenvolver um sentido de agência e empoderamento. Os alunos desenvolvem um sentido de agência, reconhecendo o seu poder de contribuir para um mundo melhor. Através de projetos práticos e do envolvimento comunitário, ganham confiança na sua capacidade de fazer a diferença, percebendo que mesmo pequenas ações podem ajudar a criar uma sociedade mais justa e inclusiva.

Elementos necessários

A estória e as suas etapas requerem:

- um professor que participe ativamente durante a aula;
- um ecrã para exibir o mapa, durante e após a leitura do estória, e visualizar os vídeos propostos para algumas atividades;
- um computador/tablet com o que as crianças possam realizar parte das atividades e programar no Scratch (um ambiente de programação gratuita, com linguagem de programação gráfica);
- jornais, revistas, papel, papéis, tesouras e cola.

Metodologia

ATENÇÃO:

Tempo de correção

Um erro em STEAM é um momento importante: todos os erros ensinam algo e podemos aprender e melhorar em conjunto. Deve ser corrigido de forma positiva, sem qualquer penalização (repreensão, julgamento negativo, etc.) A correção envolve o grupo na procura das melhores soluções e na explicação dos motivos (aprendizagem cooperativa - inteligência coletiva).

NARRAÇÃO (ETAPA 1) - 10 min

Os primeiros 10 minutos são dedicados a uma breve introdução ao tema e à narração de histórias. O professor projeta o mapa num ecrã e envolve as crianças com questões relevantes.

ATIVIDADE PRINCIPAL - 20 min

O professor apresenta a atividade "Sonhando com um Mundo Melhor". Os alunos imaginam e ilustram os seus ideais para um mundo melhor.

PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH (ETAPA 2) - 20 min

Durante a aula as crianças fazem programação em blocos no Scratch. Todas as atividades são orientadas pelo professor.

REFLEXÃO E PARTILHA (ETAPA 3) - 10 min

Os alunos refletem sobre esta parte do projeto (incluindo as etapas 1 e 2) e partilham as suas conquistas. Também são capazes de resumir os conceitos-chave da lição e incentivar os colegas a continuarem a ajudar os outros.

Etapa 1

O professor lê atentamente a estória às crianças, incentivando-as a participar. Usa também esta fase para discutir com os alunos as suas visões para um mundo melhor e o papel das ações individuais e coletivas na criação de mudanças positivas, objetivos aprendizagem da aula.

Quando a sua viagem cósmica chega ao fim, Luna e os Starseekers olham para a Terra com olhos esperançosos. Sonham com um mundo onde todos somos amigos, onde ninguém se sente excluído e onde todos têm o que precisavam para serem felizes. Luna sabe que os sonhos podem tornar-se realidade se todos trabalharmos juntos nesse sentido.

Com o coração cheio de esperança, Luna e os seus amigos despedem-se da Terra e voam de volta para o espaço. Prometem espalhar bondade e amizade por onde quer que vão, sabendo que até pequenos atos de amor podem mudar o mundo.

ATIVIDADE PRINCIPAL

O professor orienta a atividade “Sonhando com um Mundo Melhor”, em que os alunos imaginam e ilustram os seus ideais para um mundo melhor. Fornece materiais e apoio, à medida que os alunos expressam as suas visões através do desenho ou da escrita.

Sonhando com um Mundo Melhor

Os alunos começam por fechar os olhos e participar numa visualização guiada, imaginando o seu mundo ideal – cheio de bondade, amizade, igualdade e entreaajuda. São encorajados a pensar como seria um mundo sem discriminação, onde todos são tratados com respeito e empatia.

Posteriormente, os alunos expressam a sua visão através de meios criativos, como o desenho, a escrita ou a criação de colagens, que captem os seus sonhos de um mundo melhor. Incluem conceitos como ajudar os outros, fomentar amizades e promover a inclusão.

Depois, os alunos partilham as suas visões com a turma, numa discussão de grupo. Juntos, debatem medidas práticas que podem tomar na sua escola e comunidade, para começar a tornar estes sonhos uma realidade. Esta reflexão colaborativa inspira os alunos a agir e a perceber o poder do esforço coletivo na criação de mudanças positivas.

Etapa 2

O professor ajuda as crianças a levar a cabo o código de programação em blocos no Scratch.

Durante esta aula, a turma orientada pelo educador utiliza a programação em blocos no Scratch, seguindo os passos explicados no quarto capítulo do panfleto adicional denominado **MAT7. Literacia em programação para a aprendizagem.**

Etapa 3

O professor orienta a discussão entre as crianças, incentivando-as a abordar todas as etapas realizadas na aula.

Esta etapa permite que os alunos reflitam sobre os sonhos e experiências da atividade principal e os projetos de programação em Scratch. O professor encoraja-os a partilhar os projetos Scratch, discutindo as formas criativas de transmitir mensagens de esperança, positividade e construção de um mundo melhor. Há também uma discussão, em grupo, em que os alunos podem trocar ideias sobre como a tecnologia pode ser usada para promover estes valores.

Por fim, a turma resume os conceitos-chave da aula, reforçando a importância de trabalharmos em conjunto para uma sociedade mais inclusiva e gentil, e o professor incentiva-os a continuar a seguir a sua visão de um mundo melhor para além da sala de aula .

PARCERIA



5



Parceiros responsáveis



ROMÉLIA

EuroEd Primary School inclui um jardim de infância e uma escola primária. É acreditada pelo Ministério da Educação Romeno. Promove a dimensão Europeia da educação e encoraja o multiculturalismo e o multilinguismo, educando crianças de diferentes nacionalidades e etnias.



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

ITÁLIA

Sapienza University of Rome, (Department of Planning, Design, Technology of Architecture). A Sapienza foi fundada pelo Papa Bonifácio VIII em 1303. É uma das maiores universidades do mundo e a segunda maior da União Europeia, com 11 faculdades, 63 departamentos, 111.000 alunos e mais de 4.700 professores.

Todos os parceiros



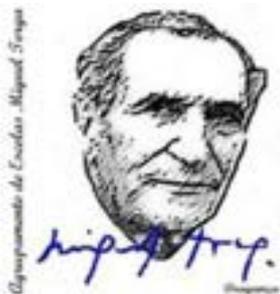
ITÁLIA

The CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola) é o sindicato dos educadores de infância, dos professores do ensino básico e secundário e dos professores do ensino profissional. Foi fundado em 1997 pela união do SINASCEL (National Union Elementary School) e do SISM (Italian Union of Middle School)



ITÁLIA

Pixel é uma instituição de educação e formação com sede em Florença (Itália). Fundada em 1999, a sua missão é a de promover uma abordagem inovadora à educação, formação e cultura, explorando as tecnologias digitais ao serviço da educação e formação.



PORTUGAL

O Agrupamento de Escolas Miguel Torga é uma instituição pública que educa alunos dos 3 aos 18 anos. É uma instituição dinâmica, inclusiva, multicultural, e aberta à comunidade. Promove projetos nacionais e internacionais e é uma instituição com Acreditação Erasmus+ Ensino Escolar desde 2021.



ESPAÑHA

Escienciam é uma PME com sede em Saragoça e fundada em 2006 como uma spin-off da Universidade de Saragoça. Escienciam Eventos Científicos S.L. dedica-se à gestão e organização de projetos de disseminação de ciência. A empresa oferece serviços de consultoria e de criação de programas educativos.



BULGÁRIA

Zinev Art Technologies Ltd. é uma empresa que desenvolve, implementa e gere projetos Europeus e fornece consultoria nas áreas de cultura, arte, atividades na Internet e na educação, VET, e-learning e desenvolvimento escolar e regional.

