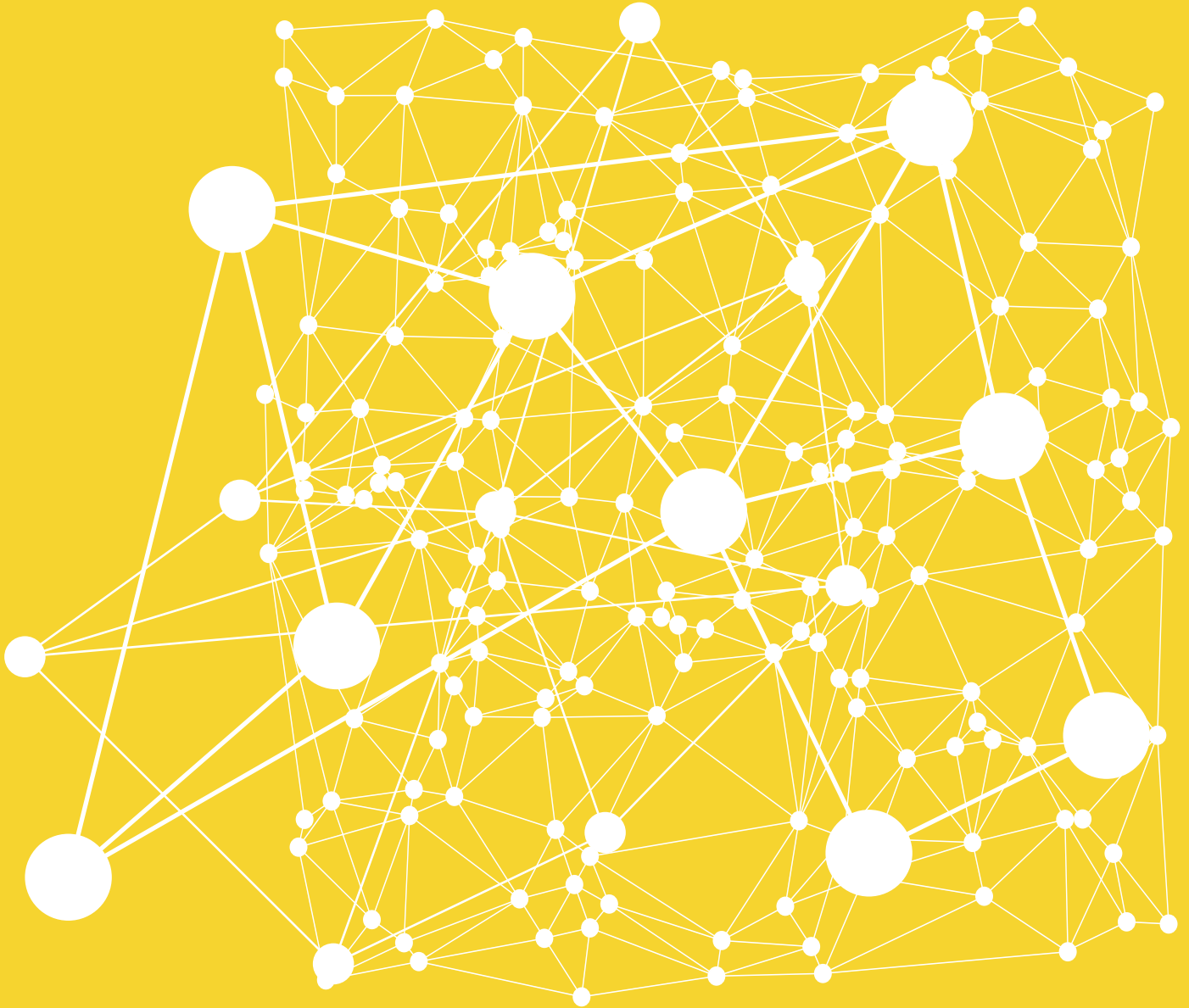




European
Literacy
Network



**Intergeracionalidade
e o mundo digital:
Propostas de atividades**

**Intergenerationality
in a Digital World:
Proposals of activities**

INTERGERACIONALIDADE E O MUNDO DIGITAL: PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Autores

Ádila Faria, Ana Jorge, Ana Pérez-Escoda, Angela Rees, António José Osório, Belinha de Abreu, Celiana Azevedo, Daniel Villar-Onrubia, Eugène Loos, Fernando Albuquerque Costa, Graham Attwell, Henrique Gil, Igor Kanižaj, Isabel Mendinhos, Jenny Hughes, Jordi Ferran Boleda, Julian McDougall, Lidia Marôpo, Loredana Ivan, Mãe Amor Pérez-Rodríguez, Margarida Romero, Maribel Santos Miranda-Pinto, Mireia Fernández-Ardèvol, Paloma Contreras-Pulido, Rita Zurrapa, Teresa Pombo, Teresa Sofia Pereira Dias de Castro, Vitor Gonçalves, Vítor Tomé

Editores

Maria José Brites, Inês Amaral, Raquel Patrício, Luís Pereira

Editora

Edições Universitárias Lusófonas

Data

Outubro 2018

ISBN

978-989-757-088-9

Formato

eBook

Design Gráfico

João Carrapato

Edição Digital

João Pidrança

Apoio Técnico

Gabriela Dias, Gonçalo Monte, Rodrigo Costa



INTERGENERATIONALITY IN A DIGITAL WORLD: PROPOSALS OF ACTIVITIES

Authors

Ádila Faria, Ana Jorge, Ana Pérez-Escoda, Angela Rees, António José Osório, Belinha de Abreu, Celiana Azevedo, Daniel Villar-Onrubia, Eugène Loos, Fernando Albuquerque Costa, Graham Attwell, Henrique Gil, Igor Kanižaj, Isabel Mendinhos, Jenny Hughes, Jordi Ferran Boleda, Julian McDougall, Lidia Marôpo, Loredana Ivan, Mã Amor Pérez-Rodríguez, Margarida Romero, Maribel Santos Miranda-Pinto, Mireia Fernández-Ardèvol, Paloma Contreras-Pulido, Rita Zurrapa, Teresa Pombo, Teresa Sofia Pereira Dias de Castro, Vitor Gonçalves, Vítor Tomé

Editors

Maria José Brites, Inês Amaral, Raquel Patrício, Luís Pereira

Publishing House

Edições Universitárias Lusófonas

Date

October 2018

ISBN

978-989-757-088-9

Format

eBook

Graphic Design

João Carrapato

Digital Edition

João Pidrança

Technical support

Gabriela Dias, Gonçalo Monte, Rodrigo Costa



Índice

Prefácio	P. 10
Introdução	P. 14
Crianças	
O que farias tu?	P. 17
Iniciação à programação e robótica no pré-Escolar	P. 21
Códigos QR: desvendar e aproximar	P. 25
Jovens	
Identidades mediadas: reflexões entre gerações	P. 29
Ferramentas para notícias falsas/análise de desinformação	P. 33
Desvendar as estratégias dos youtubers	P. 37
Adultos	
O rastreio digital e o custo do grátis no online	P. 41
Educação para o empreendedorismo em idades adultas	P. 45
Histórias tradicionais viram atuais e digitais!	P. 49
Idosos	
Jogando com cubos robóticos: questões de idade	P. 53
Aprendendo sites de redes sociais num ambiente intergeracional	P. 57
Treino cognitivo com a App-Peak para adultos mais idosos	P. 61
Intergeneracionais	
Sou um detetive das notícias falsas	P. 65
Aprender a detetar <i>fake news</i>	P. 69
Quando as notícias lhes fazem sentido!	P. 73
Registo de história de vida	P. 77
WhatsApp, é perfeito?	P. 81
Museu digital de brinquedos tradicionais	P. 85
“INFINT” Influenciadores interconectados: uma experiência intergeracional	P. 89
A minha cidade: aprendizagem comunitária do QR Code	P. 93
Bibliografia	P. 98
Editores	P. 101

Index

Preface	P. 12
Introduction	P. 16

Children

What would you do?	P. 19
Introduction to programming and robotics in pre-school	P. 23
QR Codes: unveil and get closer	P. 27

Young People

Mediated identities: reflections across generations	P. 31
Tools for fake news/disinformation analysis	P. 35
Unveil youtubers' strategies	P. 39

Adults

Online traces and the cost of 'free' in the online ecosystem	P. 43
Entrepreneurship education for adult ages	P. 47
Traditional stories become current and digital!	P. 51

Older People

Playing with robotic cubes: age matters	P. 55
Learning social network sites in an intergenerational setting	P. 59
Cognitive training with the Peak app for older adults	P. 63

Intergenerationals

I am a fake news detective	P. 67
Learning how to spot fake news	P. 71
When the news makes sense!	P. 75
Life history record	P. 79
WhatsApp, is it perfect?	P. 83
Traditional toys digital museum	P. 87
"INFINT" Interconnected influencers: an intergenerational experience	P. 91
MyTown: QR coded community learning	P. 95

Bibliography	P. 98
Editors	P. 102

Prefácio

O mundo digital faz-nos submergir na metáfora da liquidez de Bauman. Um contexto de meios veiculados pelos avanços tecnológicos, através dos quais as relações entre as pessoas se transformaram profundamente. Os espaços de interação são cada vez mais ubíquos e convergentes para que transmitam as mensagens e os conteúdos sem fronteiras evidentes. O progresso tecnológico facilita dispositivos que dia-a-dia superam as possibilidades de comunicação e de intercâmbio de dados e de experiências. Apesar de tudo, a hiperinformação, as desigualdades na conectividade e a falta de competências necessárias para interagir com estas *ágoras* digitais revelam a necessidade de uma alfabetização mediática urgente. Esta não pode manter-se reduzida ao tecnológico, como o que se relaciona com o uso de dispositivos, recursos de acesso e difusão da informação ou de fóruns de visibilidade, o que sucede com frequência. É necessário aprofundar os enfoques na formação de uma cidadania competente, que não se conforme com fascínios, ilusões e enganos sobre o progresso tecnológico e que seja capaz de os converter em usos e comportamentos consolidados, inteligentes e responsáveis. Os principais problemas da nossa sociedade derivam da ausência de competências neste mesmo sentido. Daí que os riscos da privacidade nas redes, os abusos, as *fake news*, o excessivo poder dos influenciadores, entre outros, esteja confinado a um panorama que muitas pessoas evitam e outras enaltecem de forma dicotômica. Trata-se de posições extremadas que desvalorizam os benefícios que as redes e os novos dispositivos de comunicação têm indubitavelmente para a cidadania.

As possibilidades que o desenvolvimento tecnológico e os novos dispositivos propiciam para relacionar, comunicar, divertir, aprender e fazer negócios supõem um desafio para a cidadania independentemente da idade. Se durante muito tempo se propagou a crença de que os mais jovens são nativos digitais, é tempo de considerar que uma autoaprendizagem na utilização instrumental ou habitual não implica, como assinalamos, uma competência adequada para o uso dos meios e das tecnologias.

O impacto dos meios e dos dispositivos digitais em todas as gerações é um facto. Adultos, jovens e crianças utilizam as redes na sua vida diária e durante todo o tempo. E fazem-no de forma individual, com os seus pares e, em menor dimensão, de forma intergeracional. Abordar a importância das experiências de uso partilhado entre jovens e adultos, com conexão intergeracional, é sem dúvida uma aposta valiosa no âmbito da alfabetização mediática.

Neste sentido, este livro constitui uma significativa aposta no desenvolvimento das competências mediáticas em consonância com o que a UNESCO estabelece como linhas orientadoras para a alfabetização: compreensão, pensamento crítico, criatividade, consciência intercultural e cidadania. Apresenta-se num sentido muito claro, que permite a formação mediante a prática, através de uma série de atividades que incidem na reflexão, no trabalho com os valores e as atitudes, o aprender a fazer e a conexão entre gerações.

As atividades são destinadas tanto a adultos, como a jovens e a ambos. Cada capítulo apresenta a mesma estrutura com a indicação dos

recursos necessários para o trabalho, a descrição da proposta de atividades, a explicação do que se vai aprender, sugestões para a metodologia, a sequência adequada de desenvolvimento e, finalmente, a orientação para uma abordagem intergeracional.

Os autores e as autoras que colaboram neste magnífico material têm uma vasta experiência na alfabetização mediática e, sem dúvida, as suas contribuições serão uma importante mais-valia para o desenvolvimento das competências necessárias no mundo digital nesta perspetiva intergeracional.

O livro começa com uma série de propostas para a infância em torno dos riscos, da programação e robótica no pré-escolar e os códigos QR. Para os jovens apresenta-se uma reflexão sobre a identidade mediada entre gerações, as ferramentas para trabalhar na análise de informação e notícias falsas, e as estratégias dos youtubers. Na área dos adultos expõem-se também atividades que visam revelar as estratégias dos youtubers, a trabalhar a passagem de histórias tradicionais para formatos digitais, sobre a utilização de jogos e de redes sociais num ambiente intergeracional, e a App-Peak. E, finalmente, tentando potenciar de forma mais eficaz a conexão e a aprendizagem entre gerações, incluem-se atividades para descobrir e aprender como detetar notícias falsas, o significado de notícias, as histórias de vida, o WhatsApp, um museu de brinquedos digitais, os influenciadores e os códigos QR para a aprendizagem comunitária.

É evidente que as temáticas abordadas são muito atuais e a perspetiva de enfoque, traçando pontes de uso partilhado e reflexão desde a infância à idade adulta, posicionará este texto como uma referência no desenvolvimento da alfabetização mediática, para além do efeito deslumbrante do avanço tecnológico. A educação competente e integral da cidadania exige a prática reflexiva acerca da influência nos valores, atitudes e comportamentos que os novos usos comunicativos estão gerando no mundo digital.

Dr. Ignacio Aguaded
Full Professor, Universidade de Huelva (Spain)
Editor da revista "Comunicar" (JCR-Q1)

Preface

The digital world immerses us in the Bauman's metaphor of liquidity. A context of media conveyed by technological advances in which relationships between people have been profoundly transformed. The spaces of interaction are increasingly ubiquitous and convergent so that the messages and contents without apparent boundaries can pass. Technological progress facilitates devices that day by day exceed the possibilities of communication and exchange of data and experiences. However, hyper-information, gaps in connectivity, and the lack of skills necessary to interact in these digital agora reveal the need for urgent media literacy. This cannot be reduced to the technological as management of devices, access resources and dissemination of information or forums for visibility, which is what often happens. It is necessary to delve into the approaches for the formation of a competent citizenship that is not satisfied with the fascination, the illusions and deceptions of technological progress and is capable of transcending them into committed, intelligent and responsible uses and behaviors. The main problems of our society derive from the absence of competences in this sense. Hence, the risks of privacy in networks, abuses, fake news, the excessive power of influencers, among others, are shaping a scenario that many people shy away from and others praise in a dichotomous way. These are extreme positions that tarnish the benefits that networks and new communication devices undoubtedly have for citizens.

The possibilities that technological development and new devices provide for relating, communicating, having fun, learning and doing business represent a challenge for citizens regardless of age. If the belief that young people are digital natives has spread for a long time, it is time to consider that self-training in instrumental or regular use does not entail, as we have pointed out, adequate competence for the proper use of the media and the technologies.

The impact of digital media and devices on all generations is a fact. Adults, young people and children use networks in their daily life in all spheres of their time. And they do it individually, with their peers and, to a lesser extent, intergenerationally. Addressing the importance of sharing experiences between young people and adults, of intergenerational connection, is a gamble that will pay off in the field of media literacy.

In this sense, this book constitutes a significant contribution to the development of media competences in consonance with what UNESCO establishes as basic lines for literacy: comprehension, critical thinking, creativity, intercultural awareness and citizenship. It is presented in a very simple format, which allows training through practice, through a series of activities that affect reflection, work with values and attitudes, learning by doing, and the connection between generations.

The activities are aimed at adults, young people and both of them. Each chapter presents the same structure with the presentation of the necessary resources for the work, the description of the activity proposal, the explanation of what is to be learned, the proposal of suggestions for the methodology, the ideal sequence of development, and finally the orientation for an intergenerational approach.

The authors who contributed for producing this great content have extensive experience in the field of media literacy and, without doubt, their contributions will be an important contribution to the development of the necessary skills in the digital world in this intergenerational perspective.

The book begins with a series of proposals for childhood around risks, programming and robotics in nursery, and QR Codes. For the young people there is a reflection on the identity mediated between generations, the tools to work on the analysis of information and fake news, and the strategies of youtubers. In the field of adults, there are also activities aimed at revealing the strategies of the same youtubers, to work the passage from traditional stories to digital formats, about the use of the games, of sites in social networks in an intergenerational environment, and the App-Peak. And, finally, trying to promote more effectively the connection and learning between generations, include works to discover and learn how to detect fake news, the meaning of news, life stories, WhatsApp, a museum digital toy, influencers and QR codes for community learning.

It is evident that the topics discussed are very updated and its approach, drawing bridges between childhood and adulthood, will situate this text as a reference in the development of media literacy, beyond the deluded effect of the technological advance. The competent and integral education of the citizenship demands the reflexive practice about the influence in the values, attitudes and behaviors that the new communicative uses are generating in a digital world.

Dr. Ignacio Aguaded
Full Professor, Universidade de Huelva (Spain)
Editor of the magazine "Comunicar" (JCR-Q1)

Introdução

A educação para os media tem ganho um grande fôlego nos últimos anos, porém ainda precisa de passos de gigante, muito em especial ao nível da forma como é tratada e enraizada junto dos cidadãos. Este *e-book* surge com essa preocupação. As fichas de atividades tão diversificadas, todas elas com uma componente digital, embora não esquecendo em alguns casos a ligação a outros dispositivos não digitais e formas de estar na vida no dia a dia. Estas 20 propostas do e-book *Intergeracionalidade e o mundo digital: Propostas de atividades/Intergenerationality in a Digital World: Proposals of activities* tentam dar forma a uma necessidade que encontramos de fazer com que as pessoas, além das crianças e dos jovens em espaço escolar e no contexto mais formal, questionem, pensem e ajam sobre as interações do mundo mediático e da informação.

Onde podem ser usadas estas atividades? Em qualquer lugar, na escola, nos centros de dia, nos jardins de infância, em família, na universidade, ou seja, em locais que, esperamos, vão muito além dos destinos habituais deste tipo de publicações.

Além disso, este livro surge do cruzamento de vários interesses dos investigadores envolvidos. As questões dos *media* e da cidadania ativa (Brites, 2015), do papel das redes sociais nas formas de sociabilidade (Amaral, 2016), da literacia digital intergeracional (Patrício, 2014; Patrício & Osório, 2016) e das ferramentas digitais como potenciadoras pedagógicas (Pereira, 2013).

Além disso, avizinhou-se como muito importante pensar, como dizíamos atrás, além da infância e da juventude, ter também um olhar sobre os adultos, sobre os idosos em particular e uma perspetiva intergeracional. Vários autores (Patrício & Osório, 2016; Bolin & Skogerbø, 2013; Clark, 2014; Opermann, 2014; Ponte, 2011) claramente apontam para as vantagens de considerar este intercâmbio de saberes e de interesses, de dúvidas e rejeições, de desafios e de oportunidades que cada geração vive em contextos tão próximos, como na escola, na família, nas associações, nas ONG, embora por vezes sem diálogo. Por isso mesmo, dividimos as secções do livro em espaços dedicados a: Crianças, Jovens, Adultos, Idosos e Intergerações.

Outro aspeto fundamental que dominou as nossas conversas sobre as escolhas para o *e-book* foi esta agilidade, por vezes esquecida, entre formal, não-formal e informal. É absolutamente essencial olhar para a formação, que hoje só pode ser entendida como formação ao longo da vida e com a vida, de uma forma dinâmica. Os processos de aprendizagem hoje têm lugar na escola e na vida quotidiana, o que implica estratégias muito além da educação formal (Underwood, Parker, & Stone, 2013).

Esta articulação entre gerações e propostas conciliatórias entre educação formal, não formal e informal estão bem presentes neste *e-book*. Estas ideias parecem-nos fundamentais para pensar o digital e as aprendizagens criativas que lhe estão associadas, num mundo em transformação.

Esta amálgama intencional de ideias e de interesses acabou por ser agregadora no âmbito do trabalho desenvolvido na [European Literacy Network](#) (ELN), e na equipa de [Literacia Digital](#) (WG2).

Algumas das fichas são de autoria de membros desta equipa e outras de especialistas em áreas de intervenção particulares. Procuramos propostas diversificadas além dos contextos formais, não formais e informais em articulação com as diferentes gerações, procuramos ainda ter autores de diferentes origens e contextos de trabalho e nacionalidades.

Em todo o caso, optamos por uma proposta bilingue (Português e Inglês) de forma a que quer a comunidade portuguesa quer a comunidade internacional (incluindo-se aqui a rede ELN) pudessem ter acesso as estas atividades que pretendem ser um passo em frente relativamente às publicações existentes, mais focadas no contexto escolar e nas gerações mais novas, as crianças e os jovens.

O nosso desafio maior está ainda para vir, termos feedback sobre a aplicação destas atividades em contextos diferenciados, esta é a parte mais desafiante, esperar que as atividades saltem das páginas e sejam usadas pelos cidadãos.

Maria José Brites
Inês Amaral
Raquel Patrício
Luís Pereira

Introduction

Media Education has gained momentum in recent years, but this area still needs to be improved, especially in terms of how it is perceived and implemented among citizens. This e-book is the result of this concern. The activities are diverse and include a digital component, without forgetting the connection to other non-digital devices in daily life. These 20 proposals of the e-book *Intergeracionalidade e o mundo digital: Propostas de atividades/Intergenerationality in a Digital World: Proposals of activities* intend to respond to the need that people, besides children in education, question, think and act on the interpellations of a mediated world full of information available.

Where can these activities be used? Everywhere, at school, at day centers, kindergartens, in a family context, Higher Education, so it is expected that it reaches other targets than the usual destinations of this type of publications.

In addition, this book emerges from the intersection of different interests of the authors involved: the topics of media and active citizenship (Brites, 2015), the role of social networks and its forms of sociability (Amaral, 2016), the intergenerational digital literacy (Patrício, 2014, Patrício & Osório, 2016), and the pedagogical potential of the digital tools (Pereira, 2013).

In addition, it was relevant to consider not only childhood and youth, but have also a look at adults, and the elderly in particular, from an intergenerational perspective. Several authors (Patrício & Osório, 2016; Bolin & Skogerb, 2013; Clark, 2014; Opermann, 2014; Ponte, 2011) clearly point to the advantages of considering this exchange of knowledge and interests, of doubts and rejections, of challenges and of opportunities. Each generation lives in such close contexts as at school, in family, in associations, in NGOs, and sometimes there is a lack of dialogue. For this reason, we have divided the sections of the book into spaces dedicated to Children, Young People, Adults, Seniors and Intergenerations.

Another key aspect that dominated our conversations about the choices for the e-book was this agility, sometimes not considered, between formal, non-formal and informal. It is absolutely essential to look at training, which today can only be understood as lifelong training and with life in a dynamic way. Learning processes today take place in school and in everyday life, which implies strategies far beyond formal education (Underwood, Parker, & Stone, 2013).

This intergenerational articulation and conciliatory proposals between formal, non-formal and informal education are present in this book. These ideas seem to us fundamental to think digital and the creative learning associated with it, in a changing world.

This intentional amalgamation of ideas and interests has become an aggregator in the work of the [European Literacy Network](#) (ELN) and the [Digital Literacy](#) team (WG2). Some of the files are authored by members of this team and others by experts in particular areas of intervention. We seek diverse proposals beyond the formal, non-formal and informal contexts in articulation with the different generations, we also try to include authors from different contexts and backgrounds. In terms of language, we made the option to produce a bilingual

ebook (Portuguese and English), so both the Portuguese community and the international community (including the ELN network) could have access to these activities that are intended to add on the existing publications, sometimes more focused on the school context and the younger generations.

Our biggest challenge is yet to come, we have feedback on the application of these activities in different contexts, this is the most challenging part, that these activities to jump off the pages and get used by citizens.

Maria José Brites
Inês Amaral
Raquel Patrício
Luís Pereira

Recursos necessários

[Website Internet Segura](#) - Separador: Riscos e prevenção
[Website Common Sense Media](#) - Separador: Parent Concerns
Balão

Descrição

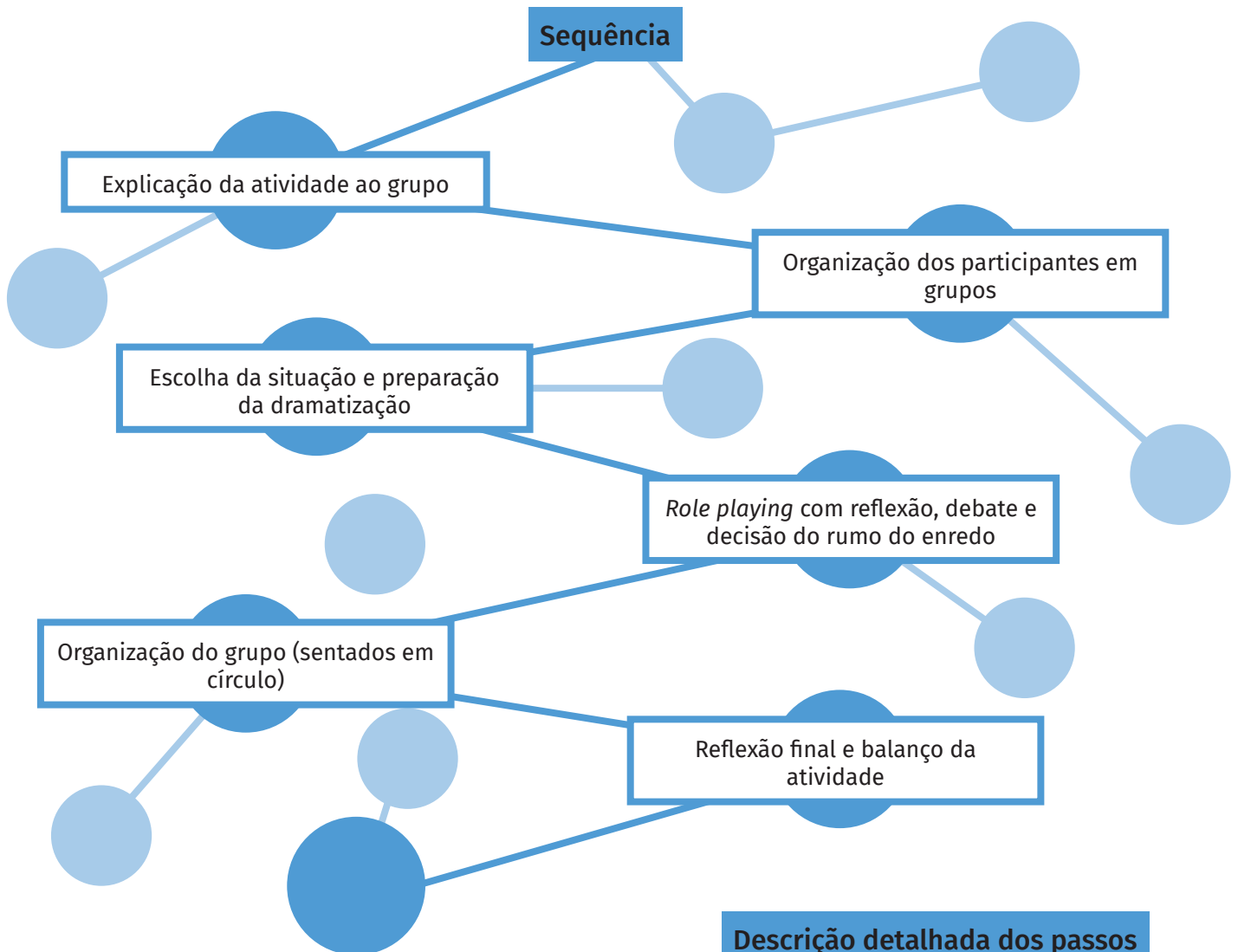
Os dispositivos móveis com ligação Wi-Fi são objetos culturais que garantem às crianças autonomia cultural (ter o seu próprio dispositivo) e autonomia relacional (facilitando a comunicação privada com os pares) (Pasquier, 2008) cujos contornos são complexos (Castro, 2015). No contexto Português, são as famílias com crianças que apresentam um maior acesso (acima dos 90%) à internet e banda larga (INE, 2016). E segundo dados do Net Children Go Mobile (Simões, Ponte, Ferreira, Doretto, & Azevedo, 2014) 97% das crianças entre os 9 e os 16 anos têm perfil numa rede social, registando-se um salto abrupto por volta dos 11-12 anos.

O que vamos aprender?

O contacto ampliado pelo digital é um aspeto que cativa os mais novos. O online facilita a aglomeração, interação e comunicação entre conhecidos (e desconhecidos), onde também se desenrolam situações de experimentação e interação negativas e arriscadas. Recorrendo à técnica de role playing (dramatização) propõe-se levar os participantes a refletir criticamente comportamentos, códigos éticos e sentimentos a partir de situações reais vividas por outras crianças. O objetivo desta atividade é sensibilizar para os riscos associados ao mundo digital, e deste modo, contribuir para a literacia digital dos mais jovens inculcando hábitos de navegação saudáveis e em consciência.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Um grupo dramatiza uma situação a partir da frase escolhida. Será dado tempo para decidirem os personagens e enredo. Durante a dramatização, o/a animador/a pode parar a cena dizendo “congela”. Os “atores” param de modo a abrir espaço para todos os grupos refletirem e explorarem desenvolvimentos possíveis. A dramatização continua de acordo com as decisões tomadas. No final, os/as participantes sentam-se em círculo. Um balão passa por cada participante que dirá algo de positivo que tirou da atividade. No final, todos brincam com o balão até arrebentar (dentro do balão há uma mensagem positiva para descobrirem).



Descrição detalhada dos passos

Os participantes são divididos em 4 grupos. Grupo 1: escolhe uma situação e sua dramatização. Durante a dramatização, o/a animador/a irá parar a cena em momentos-chave para reflexão. Os outros grupos contribuem apontando desenlaces: Grupo 2: complicam a situação; Grupo 3: resolvem a situação; Grupo 4: depois de ouvidos os grupos 2 e 3 escolhem o rumo da situação. No final, em grupo, todos fazem uma reflexão e balanço da atividade. Sugestões de temas com base na classificação de riscos online da rede EU Kids Online e um dos pilares do Better Internet for Kids (BIK) – consciencialização e empoderamento: **Download ilegal e copyright:** “Toda a gente faz pirataria. Eu já fiz com jogos e música”. **Bullying:** “Idiota, estúpida, otária. Chamo nomes porque é divertido”. **Pornografia e conteúdos sexuais:** “Eles disseram-me para escrever no Google XXX. E eu não sabia o que era”. **Contactos com estranhos e aliciamento online:** “Aconteceu no meu Facebook/Instagram. Perguntou-me onde morava. Não respondi e ele começou a fazer mais perguntas. Então, eu bloqueiei-o”. **Acesso a localização e informação pessoal:** “No outro dia vi na telenovela que uma rapariga estava no computador e um homem podia vê-la sem ela saber. É por isso que eu tapo sempre a minha câmara”. **Sugestões de questões para reflexão:** O que observam nesta cena? O que estará a sentir a personagem? Está a agir corretamente? O que fariam no seu lugar? O que mudariam nesta situação? A quem pediriam ajuda?

Como potenciar a intergeracionalidade

Evidências apontam que acesso e uso por si só não garantem que as crianças tirem efetivamente partido do digital e do online de forma empoderada e sábia. Os adultos, por seu lado, têm uma recordação da infância mais simples, do ponto de vista tecnológico. No entanto, adultos e crianças podem aprender muito na partilha de experiências e perspetivas. Assim, e de modo a promover o diálogo inclusivo e intergeracional nestas matérias, seria uma mais-valia integrar a sabedoria dos adultos e a experiência do digital das crianças, colocando estas gerações a trabalhar a atividade de forma horizontal e colaborativa.

What Would You Do?

Children

Required resources

[Website Internet Segura](#) - Section: Risks and prevention
[Website Common Sense Media](#) - Section: Parent Concerns
Balloon

Description

Mobile devices with Wi-Fi connection are cultural objects that guarantee children cultural autonomy (having their own device) and relational autonomy (facilitating private communication with peers) (Pasquier, 2008), however its contours are complex (Castro, 2015). In the Portuguese context, families with children have greater access (above 90%) to the internet and broadband (INE, 2016). According to data from the Net Children Go Mobile (Simões, Ponte, Ferreira, Doretto, & Azevedo, 2014), 97% of children between the ages of 9 and 16 have a profile on a social network, with an abrupt jump around 11- 12 years.

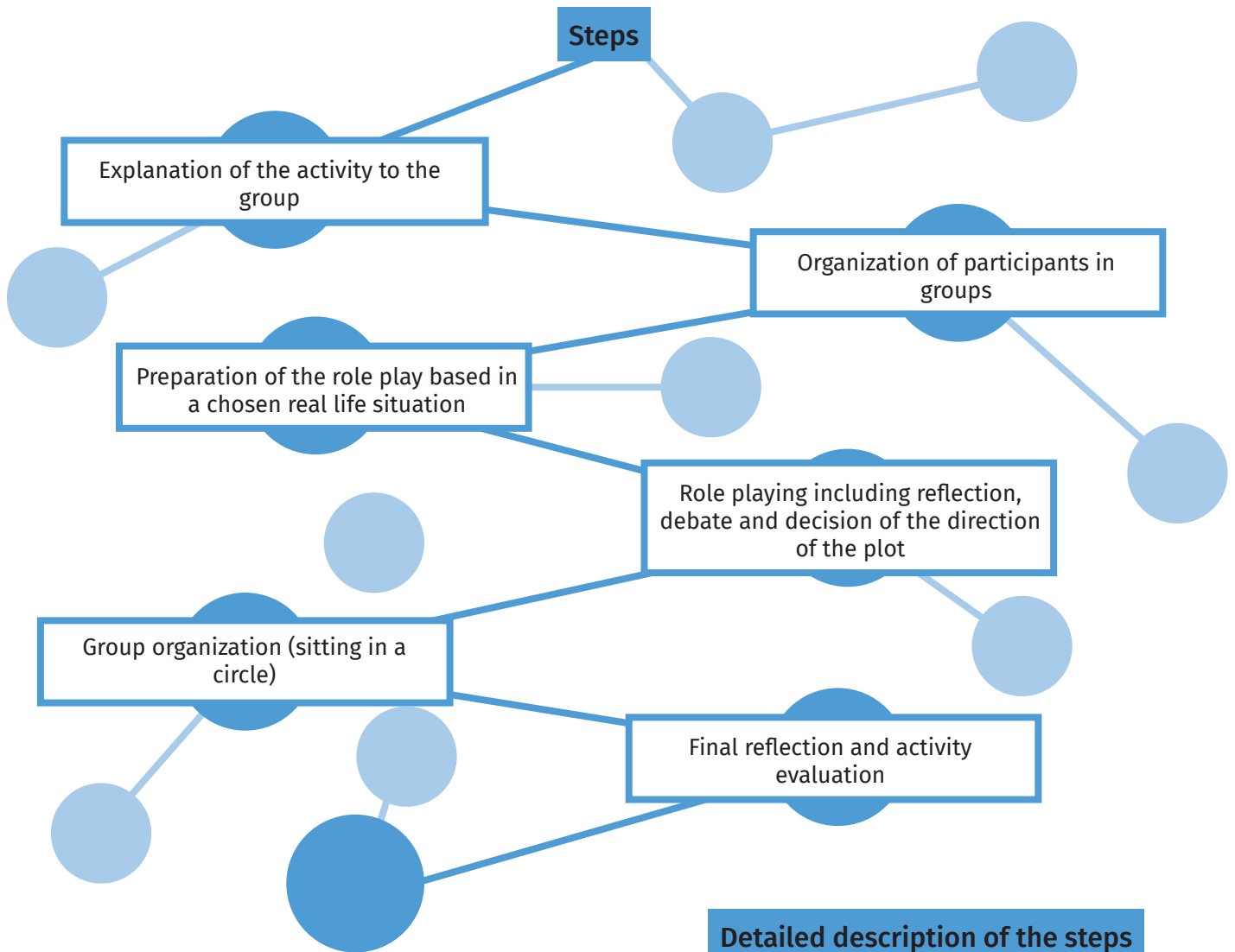
What will we learn?

The amplification of contact promoted by the digital is an aspect that attracts young people. The online facilitates agglomeration, interaction and communication between acquaintances (and strangers), where negative and risky situations around experimentation and interaction also unfold. Using the technique of role play (dramatization) the participants will be encouraged to critically reflect on behaviours, ethical codes and feelings based on real life situations lived by other children. The objectives of this activity is to raise awareness of the risks associated with the digital world, and contribute to the digital literacy of the younger ones, by instilling healthy and conscientious browsing habits.

Suggestions on how to do the activity

One group chooses a situation and dramatizes it. There will be given time to decide the characters and plot. During the role play, the animator can stop the scene by saying “freeze”. The “actors” stop so as to open space for the groups to reflect and explore other possible developments. The dramatization continues according to the decisions made.

At the end, the participants sit in a circle. A balloon passes by each participant who will say something positive that he/she took out of the activity. In the end, everyone plays with the balloon until it burst (inside the balloon there is a positive message to discover).



Detailed description of the steps

Participants are divided into four groups. Group 1: chooses the real life situation and prepares its dramatization. During the role play, the animator will stop the scene at key moments for reflection. The other groups contribute by pointing out outcomes that: Group 2: complicate the situation; Group 3: solve the situation; Group 4: after listening to groups 2 and 3 this group chooses how situation develops. At the end, the group reflects and evaluates the activity. The topics suggested below follow the EU Kids online risk classification and one of the pillars of Better Internet for Kids (BIK) - awareness and empowerment:

Illegal download and copyright: "Everyone does piracy. I've done it with games and music." **Bullying:** "Idiot, stupid, schmuck. I call names because it's fun." **Pornography and sexual content:** "They told me to write XXX on Google. I didn't know what it was." **Contacts with strangers and grooming online:** "It happened on my Facebook/Instagram. He asked me where do I live. I didn't answer and he began to ask me more questions. Then, I blocked him." **Access to location and personal information:** "I saw it in the soap opera the other day. A girl was at the computer and a man could see her without her knowledge. That's the reason why I have my web camera covered." **Suggestions for questions to reflect about:** What do you perceive in this scene? What is the character feeling? Is he/she doing the right thing? What would you do if you were in his/her shoes? What would change in this situation? Who would you call for help?

How to promote intergenerationality

Evidence suggests that access and use alone do not guarantee that children will effectively take advantage of the digital and online possibilities in an empowered and wise way. On the other hand, from a technological point of view, adults have a simpler memory of childhood. Adults and children can learn a lot by sharing experiences and perspectives. Thus, in order to promote inclusive and intergenerational dialogue on these subjects, it would be an asset to integrate the wisdom of adults and the digital experience of children by putting both generations to work together in a horizontally and collaboratively manner.

Recursos necessários

Kits de Robôs direcionais; material diverso para a construção de mapas (papel de cenário, marcadores, material reciclável, etc.).

Descrição

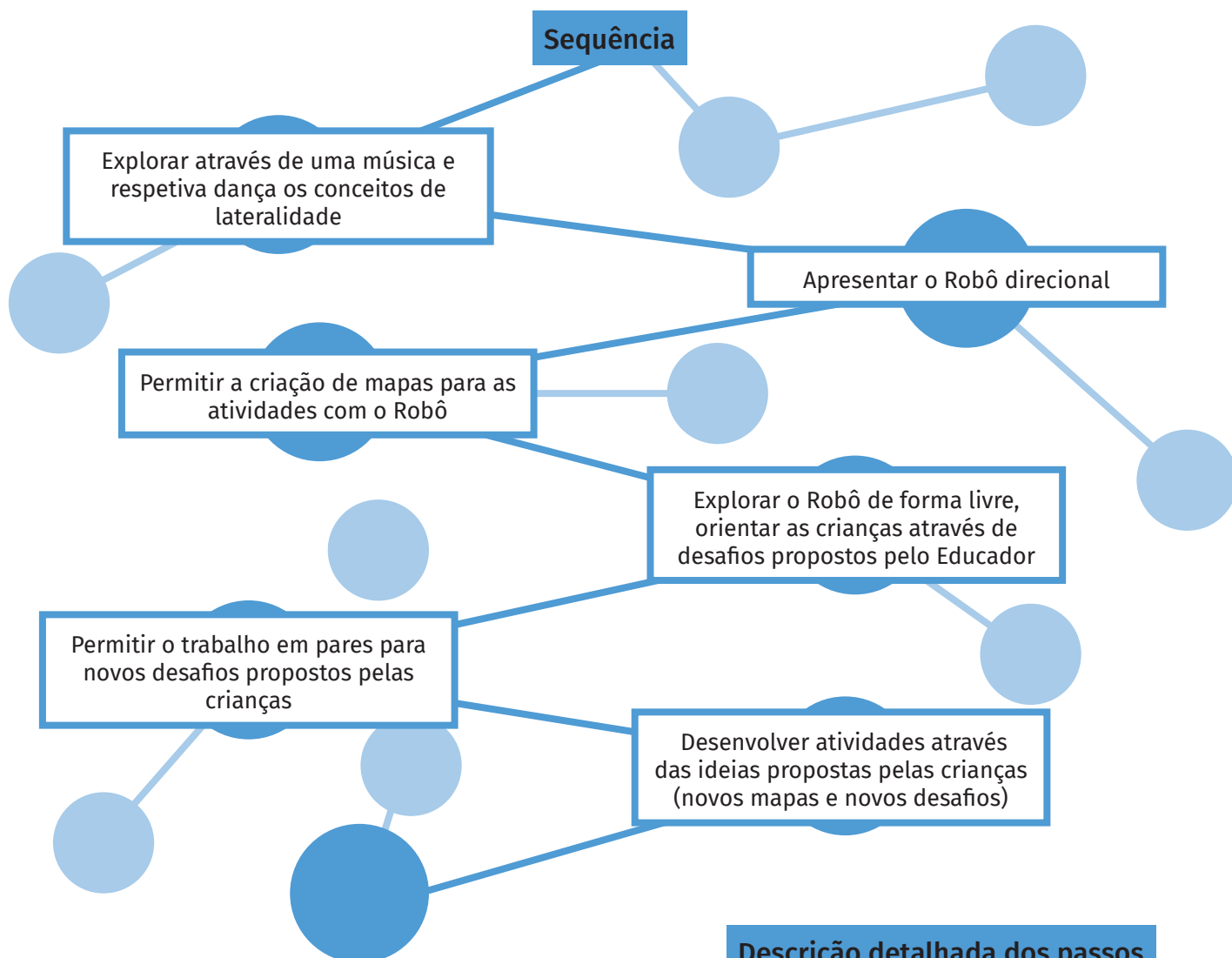
A atividade que propomos é apenas uma amostra do que pode ser desenvolvido numa iniciação à programação e à robótica no pré-escolar. É fundamental perceber que não limitamos esta aprendizagem a esta atividade, sendo que esta apenas surge como uma proposta generalista. O objetivo é dar a conhecer que este trabalho está a ser desenvolvido desde o pré-escolar e que iniciamos no âmbito de uma investigação com o projeto [Kids Media Lab](#).

O que vamos aprender?

No decorrer desta atividade as crianças vão aprender a programar um robô direcional (frente, trás, esquerda, direita), a criar sequências de ações, a contar o número de ações a concretizar que, por sua vez, desenvolvem noções de lateralidade, noções espaciais, noções de raciocínio lógico, narrativas e muitas outras áreas curriculares. Outras atividades, com diversos recursos e aplicações podem contribuir para a iniciação à programação e à robótica.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Iniciar sempre as atividades através do diálogo com as crianças, no sentido do Educador propor uma temática de acordo com os interesses das mesmas. Para este primeiro momento o Educador elabora o mapa e introduz a atividade para um primeiro contacto com o Robô. O Educador deve promover uma exploração livre e de seguida orientada do Robô. Após esta fase inicial é importante que seja o grupo de crianças a propor uma temática, a construir os mapas para a atividade e serem elas a definir os desafios para programar o Robô. A reflexão final em grupo é essencial para perceber a motivação e envolvimento das crianças.



Descrição detalhada dos passos

Fase 1 – Escolher uma música e uma dança que permita às crianças perceberem os conceitos de lateralidade e noções espaciais, com o próprio corpo; Fase 2 – Apresentar o Robô direcional (frente, trás, um quarto de volta à direita, um quarto de volta à esquerda), de forma à criança perceber como o pode programar e qual o seu funcionamento; Fase 3 – Criar mapas temáticos (grelha com quadrículas de 15cm x 15cm) com desafios previamente pensados pelo Educador e de acordo com os interesses das crianças (resultado do diálogo inicial em grupo); Fase 4 – Colocar desafios às crianças (problemas com objetivos a concretizar), de forma a que estas possam aprender a programar o Robô. Permitir que a criança crie a sequência de ações previamente à programação do robô; Fase 5 – Permitir o trabalho colaborativo, em pares, para que sejam colocados desafios entre as próprias crianças; Fase 6 – Desenvolver novos mapas e novos desafios, propostos pelas crianças para apresentar ao restante grupo e assim permitir a diversidade de temas e trabalho em grupo no decorrer do ano letivo. O Educador deve colaborar no desenho da grelha com quadrículas de 15cm x 15cm, sendo que depois a criança preenche através do desenho ou constrói objetos em 3D, para colocar nas quadrículas.

Como potencializar a intergeracionalidade

As crianças podem utilizar os recursos desenvolvidos nas suas atividades (mapas e desafios) para concretizar atividades com pais e avós. Pode ser dinamizada uma atividade mensal, como por exemplo, o “Dia aberto” da programação e robótica para pais e avós, onde quem quiser pode passar para concretizar os desafios propostos pelas crianças. Podem, igualmente, promover estas atividades nos dias mais reconhecidos do calendário “Dia dos Avós”, “Dia do Pai” e “Dia da Mãe”. Por outro lado, se houver possibilidade, o grupo de crianças com o Educador podem deslocar-se até um centro de assistência à terceira idade.

Required resources

Directional Robot Kits; assorted material for the construction of maps (scenery paper, markers, recyclable material, etc.).

Description

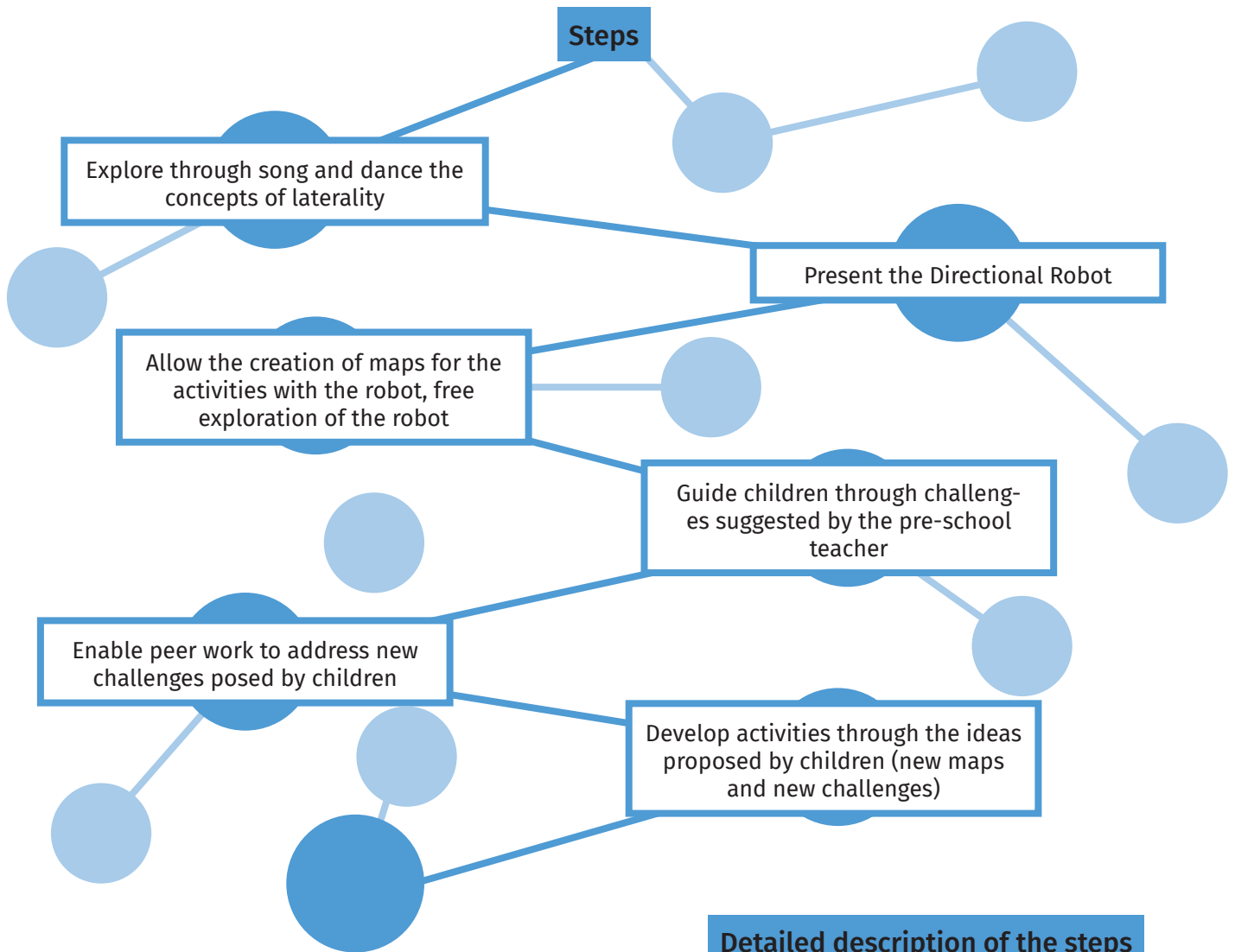
The activity we propose is only an illustration of what can be developed as an introduction to programming and robotics in pre-school. It is important to realise that we do not limit our learning proposal to this specific activity, and this only appears as a broader proposal. The objective is to make known that this work is being developed since the pre-school level, which has been initiated as part of ongoing research within [Kids Media Lab](#) project.

What will we learn?

In the course of this activity children will learn to program a directional robot (front, back, left, right), to create sequences of actions, to count the number of actions to be performed, which in turn develop notions of laterality, spatial notions, notions of logical reasoning, narratives and many other curricular areas. Other activities, with various resources and applications, can contribute to the initiation of programming and robotics.

Suggestions on how to do the activity

Always initiate activities through dialogue between children and the pre-school teacher so that the children's interest arises. For this first moment the pre-school teacher elaborates the map and introduces the activity for a first contact with the robot. The pre-school teacher should promote a free and then guided exploration of the robot. After this initial phase it is important that the group of children propose a theme, build the maps for the activity; it is also important to ensure that children themselves define the challenges to program the robot. The final reflection in a group is essential to understand the motivation and involvement of the children.



Detailed description of the steps

Phase 1 - Choose a song and a dance that allows children to perceive the concepts of laterality and spatial notions, with their own body; Phase 2 - Introduce the Directional Robot (front, back, quarter turn to the right, quarter turn to the left), so that the child understands how to program it and how it works; Phase 3 - Create thematic maps (grids with 15cm x 15cm grid) with challenges previously designed by the pre-school teacher and according to the interests of the children (which resulted from the initial group discussion); Phase 4 - Challenge children (suggesting problems with goals to be achieved), so that they can learn to program the robot. Allow the child to create the sequence of actions prior to robot programming; Phase 5 - Allow collaborative work, in pairs, stimulating that children challenge themselves; Phase 6 - Develop new maps and new challenges, proposed by children to present to the rest of the group and thus allow the diversity of topics and group work during the school year. The pre-school teacher should collaborate in the design of 15cm x 15cm grids, and then the child fills out the grids with drawings or 3D object.

How to promote intergenerationality

Children can use the resources developed in their activities (maps and challenges) to carry out activities with parents and grandparents. A monthly activity, such as the “Open Day” of programming and robotics for parents and grandparents, can be implemented, enabling that whoever feels interested can attend to meet the challenges posed by children. They can also promote these activities on the most recognised days of the calendar such as “Grandparents Day”, “Father’s Day” and “Mother’s Day”. On the other hand, if there is a possibility, the group of children with their teacher can visit an elderly care home.

Recursos necessários

Tablet ou smartphone com acesso à Internet, uma conta de e-mail, acesso ao Google Drive, gravador áudio, aplicações QR Code Monkey e I-nigma.

Descrição

A partir da leitura e exploração da obra “A Avó Adormecida”, de Roberto Parmeggiani e João Vaz de Carvalho, as crianças são desafiadas a construir poemas para homenagearem os idosos na data comemorativa do *Dia do Idoso*. Os poemas são transformados em conteúdo digital – faz-se a gravação áudio dos poemas e criam-se QR Codes a partir da aplicação QR Code Monkey. Este código QR (abreviação de “Quick Response Code”) será desvendado no *Dia do Idoso*, numa visita ao lar de idosos. Neste encontro de gerações partilham-se afetos, fortalecem as relações intergeracionais e as literacias digitais.

O que vamos aprender?

A criação de códigos QR constitui-se como uma forma de comunicar e estruturar ideias de forma organizada e participada entre gerações. Em todo este processo de troca de experiências intergeracionais promove-se o enriquecimento mútuo. As crianças, por sua vez, organizam o seu pensamento e a compreensão da temática em causa, estimulam a criatividade e a imaginação na criação poética e melhoram a capacidade de expressão oral. Ao mesmo tempo, desenvolvem-se novas literacias digitais nos mais novos e nos mais velhos, uma vez que ambos são envolvidos no processo de criação e de decifração da mensagem codificada.

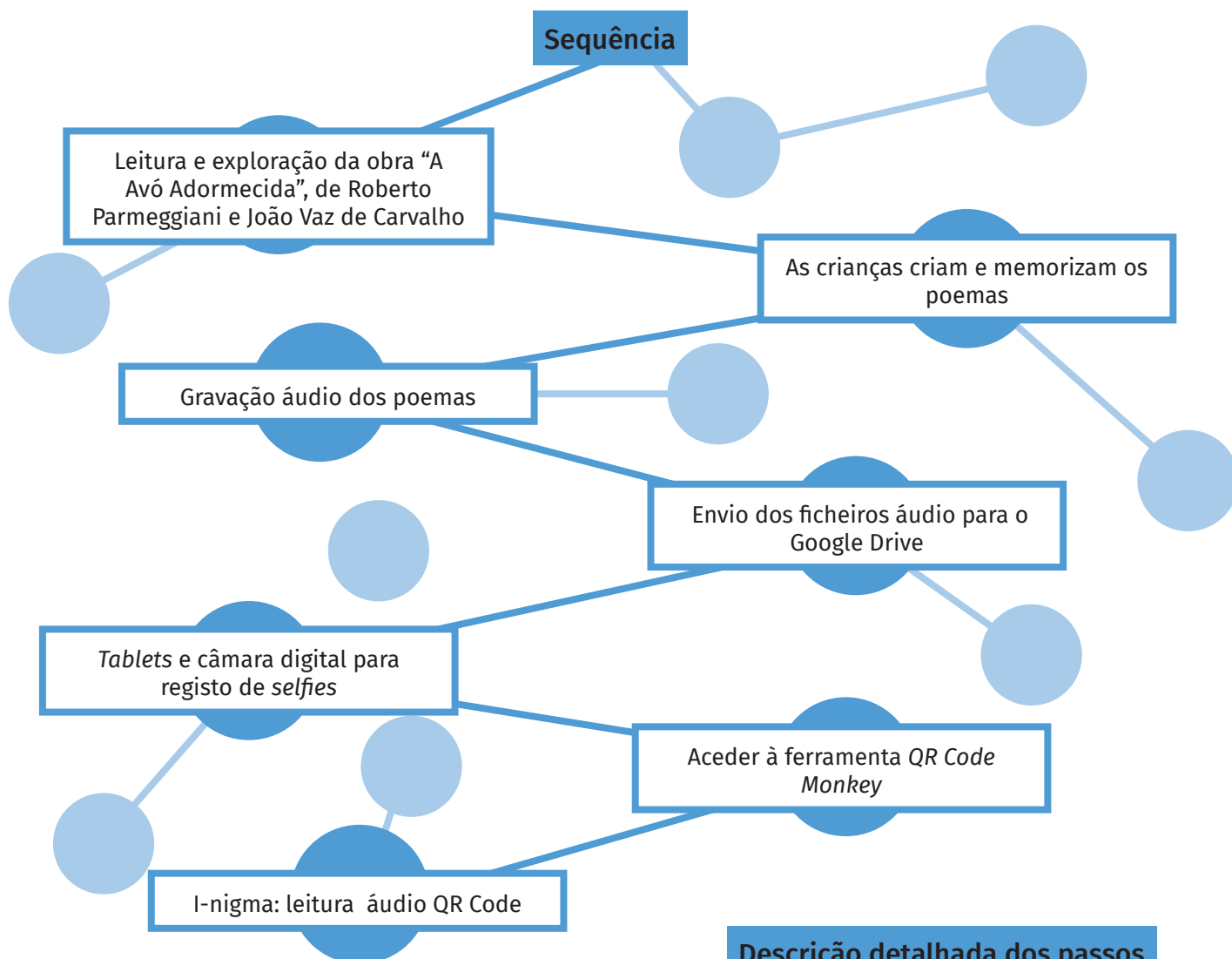
Sugestões de como pode ser feita a atividade

Esta atividade de aprendizagem poderá ter como cenário vários espaços - a sala de aula, a biblioteca e a casa de cada interveniente. A biblioteca poderá ser um espaço de encontro com as várias literacias, de partilha de ideias e encontros intergeracionais.

A sala de aula poderá ser o espaço onde as crianças poderão debater as ideias e trabalhar em grupo.

Em casa, em articulação com a escola, terão o contributo da família para juntos debaterem e enriquecerem o tema.

Devem-se privilegiar metodologias ativas e participativas que contemplem o trabalho colaborativo.



Descrição detalhada dos passos

A atividade inicia-se com a exploração da obra. Faz-se a observação dos seus elementos paratextuais (pré-leitura) e a ativação dos conhecimentos já existentes e necessários à contextualização e aprofundamento da temática sobre o *Dia do Idoso*. Após a introdução à temática do Idoso, as crianças terão oportunidade de homenagearem os idosos através da criação de poemas inéditos que valorizem esta fase da sua vida. Recorre-se a *tablets* e ao gravador de voz para que cada criança grave o seu áudio-poema. Os ficheiros áudio serão enviados para o Google Drive de modo a obter-se um link partilhável, necessário para a criação do código QR. Cada criança direciona a câmara do *tablet* para si e tira uma selfie - um retrato. Esta fotografia será, posteriormente, utilizada para personalizar cada um dos códigos QR. É chegada a fase de criação do áudio QR Code. Depois de concluídos todos os passos indicados na aplicação *QR Code Monkey*, procede-se ao seu download. Finalmente, para fazer a leitura do código QR será necessário instalar uma app no *smartphone* ou *tablet*. Sugere-se o leitor de QR Code *i-nigma* por ser rápido e compatível com os sistemas android e iOS.

Como potenciar a intergeracionalidade

Com esta atividade, o trabalho desenvolvido na escola passa a ter uma nova vida porque as fronteiras da interação são alargadas muito para além daquilo que se aprende em contexto de sala. Estas novas formas de agir e comunicar, também por meio dos códigos QR, não se limitam a um tempo único, pois a qualquer momento se podem voltar a ouvir os poemas e, deste modo, recordar e prolongar as vivências intergeracionais. Ao procurar subsidiar estas práticas, cremos que se promovem novos encontros e processos dialógicos entre gerações, dentro e fora do espaço escolar.

QR Codes: unveil and get closer

Children

Required resources

Tablet or smartphone with Internet access, an email account, access to Google Drive, audio recorder, apps QR Code Monkey and I-nigma.

Description

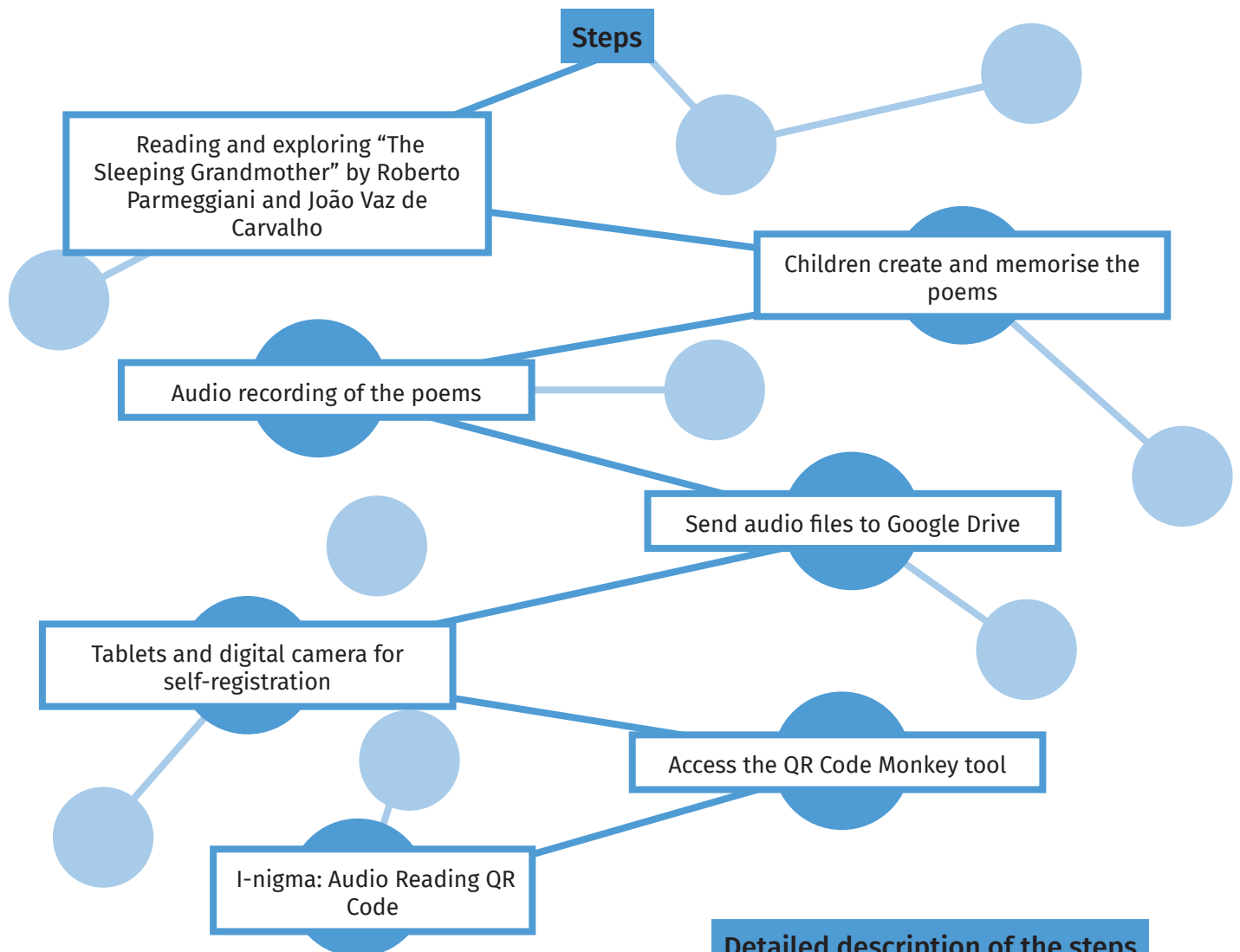
From the book "The Sleeping Grandmother" by Roberto Parmeggiani and João Vaz de Carvalho, children are challenged to create poems to pay homage to the elderly on the commemorative date of the Elder's Day. The poems are transformed into digital content - audio recording of the poems is done and QR Codes are created from the QR Code Monkey application. This QR code (short for Quick Response Code) will be unveiled on Elder's Day, on a visit to the nursing home. In this gathering of generations, affections are shared, strengthening intergenerational relations and digital literacies.

What will we learn?

Creating QR codes is a way of communicating and structuring ideas in an organised and shared way between generations. Throughout this process of intergenerational exchange of experiences, mutual enrichment is promoted. The children, in turn, organise their thinking and understanding of the theme in question, stimulate creativity and imagination in poetic creation and improve the capacity of oral expression. At the same time, new digital literacies are developed in the younger and older, as both are involved in the process of creating and deciphering the coded message.

Suggestions on how to do the activity

This activity could have as scenery several spaces - the classroom, the library and the house of each actor. The library can be a meeting place with the several literacies, to sharing ideas and to promote intergenerational meetings. The classroom could be the space where children can discuss ideas and work in groups. At home, in conjunction with the school, will have the contribution of the family together to discuss and enrich the theme. Active and participative methodologies should be favoured in order to contemplate the collaborative work.



Detailed description of the steps

The activity begins with the exploration of the work. It is made the observation of its paratextual elements (pre-reading) and the activation of existing knowledge and necessary to contextualise and deepen the thematic about the Day of the Elderly. After the introduction to the subject of the Elderly, children will have the opportunity to honour the elderly through the creation of unpublished poems that value this phase of their life. Tablets and the voice recorder are used by each child to record their audio-poem.

Audio files will be uploaded to Google Drive in order to get a shareable link needed to create the QR code. Each child directs the camera of the tablet to himself and takes a selfie - the portrait. This photo will later be used to customise each of the QR codes. The creation phase of the audio QR Code has arrived. After all the steps indicated in the QR Code Monkey application are completed, it is downloaded. Finally, to read the QR code they will need to install an app on their smartphone or tablet. The QR Code i-nigma reader is suggested for being fast and compatible with both android and iOS systems.

How to promote intergenerationality

With this activity, the work developed in the school starts to have a new life because the boundaries of the interaction are extended far beyond what one learns in a classroom context. These new ways of acting and communicating, also through the QR codes, are not limited to a single time, because at any moment they can hear the poems again and, in this way, remember and prolong intergenerational experiences.

By running this activity, we believe that new dialogues and dialogues between generations, both within and outside the school space, are promoted.

Identities mediated: reflections between generations

Jovens

Recursos necessários

Os participantes escolhem e trazem um texto dos media.
Papel e caneta.
Câmara/telemóvel para tirar fotografias.

Descrição

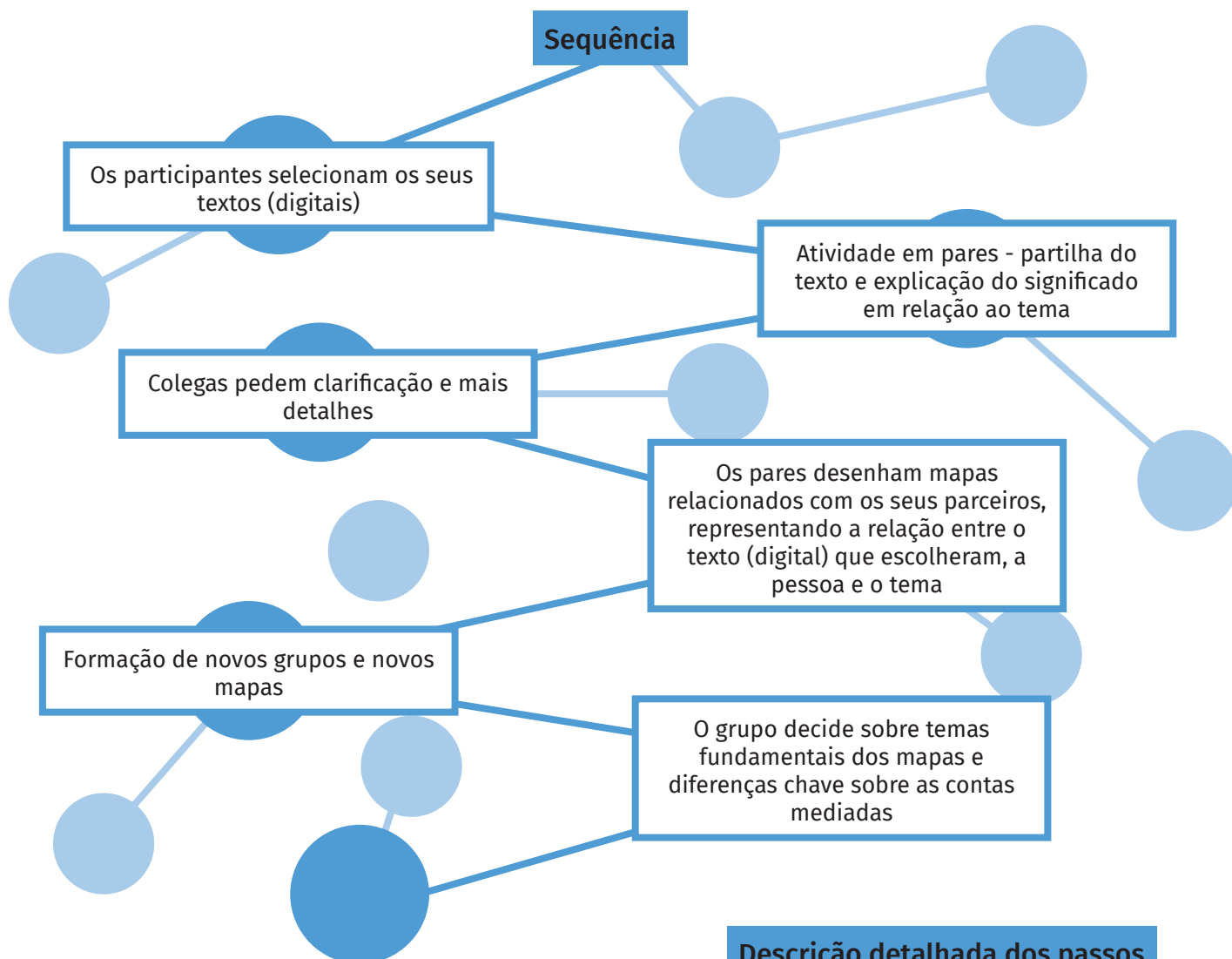
Esta atividade pode ser realizada com jovens para desenvolverem um pensamento reflexivo e crítico sobre como as suas identidades e formas de estar com as outras pessoas são mediadas, e sobre como as suas interpretações dos textos digitais são pessoais e dinâmicas em vez de passivas.

O que vamos aprender?

Identificar um texto (digital).
Reflectir através do diálogo, ouvir e interpretar as reflexões dos outros sobre mediação (digital).
Sintetizar e articular os temas emergentes e assuntos que outros participantes introduzem e comparar experiências.
Desenvolver um pensamento crítico do papel dos media (digitais) na formação de identidade.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

O mais importante desta atividade é a preparação. Os textos de media que os participantes trazem com eles para discutir devem ser simbólicos e representativos de como eles se sentem em relação ao tema. O segundo elemento mais importante é assegurar que o grupo encena as personagens dos temas emergentes, para que cada grupo possa reportar ao colectivo, sem identificar os indivíduos no processo. Finalmente, os mapas/desenhos são uma representação visual das ligações entre as pessoas, o texto e o tema.



Descrição detalhada dos passos

Os participantes selecionam os textos (digitais) a serem usados na atividade. Devem ser metafóricos ou abstractos - um filme, um programa de TV, um conteúdo da internet, uma peça de música, arte (digital) que proporcione um sentido simbólico sobre o que pensam sobre o tema.

Atividade em par – partilha do texto e explicação do seu significado em relação com o tema. Aqui a ideia é falar e ouvir e até mostrar um CD ou um DVD. Isto, sem tomar notas. O mais importante é explicar como a escolha representa a pessoa em relação ao tema e como foi interpretado em relação à sua identidade - é uma prática dinâmica de curadoria e literacia.

Os pares pedem mais esclarecimentos e detalhes. Nesta fase, podem ser tomadas notas e pedir clarificações que assegurem uma interpretação fiel da fase 2. É sobre temas e não indivíduos.

É desenhada a imagem/mapa e o foco centra-se na pessoa, no texto e nos contextos específicos. A imagem final deve ser fotografada.

Como potenciar a intergeracionalidade

Os pares/grupos para esta atividade podem ser intergeracionais, em contexto familiar ou geracionais em pares. Pares óbvios podem ser usar nativos digitais e não nativos digitais, uma vez que o foco deve ser a) compreender os contextos sobre identidade mediadas entre gerações e contextos e b) reflectir sobre como a sociedade digital contemporânea pode ser diferenciada da era da transmissão audiovisual. A ideia é ir além das assumpções redutoras sobre os degraus de competências digitais e reflectir criticamente como as dinâmicas e literacias dos media podem ocorrer para diferentes pessoas.

Mediated identities: reflections across generations

Young People

Required resources

Participants bring a media text.
Paper and pens.
Camera / phone to take images.

Description

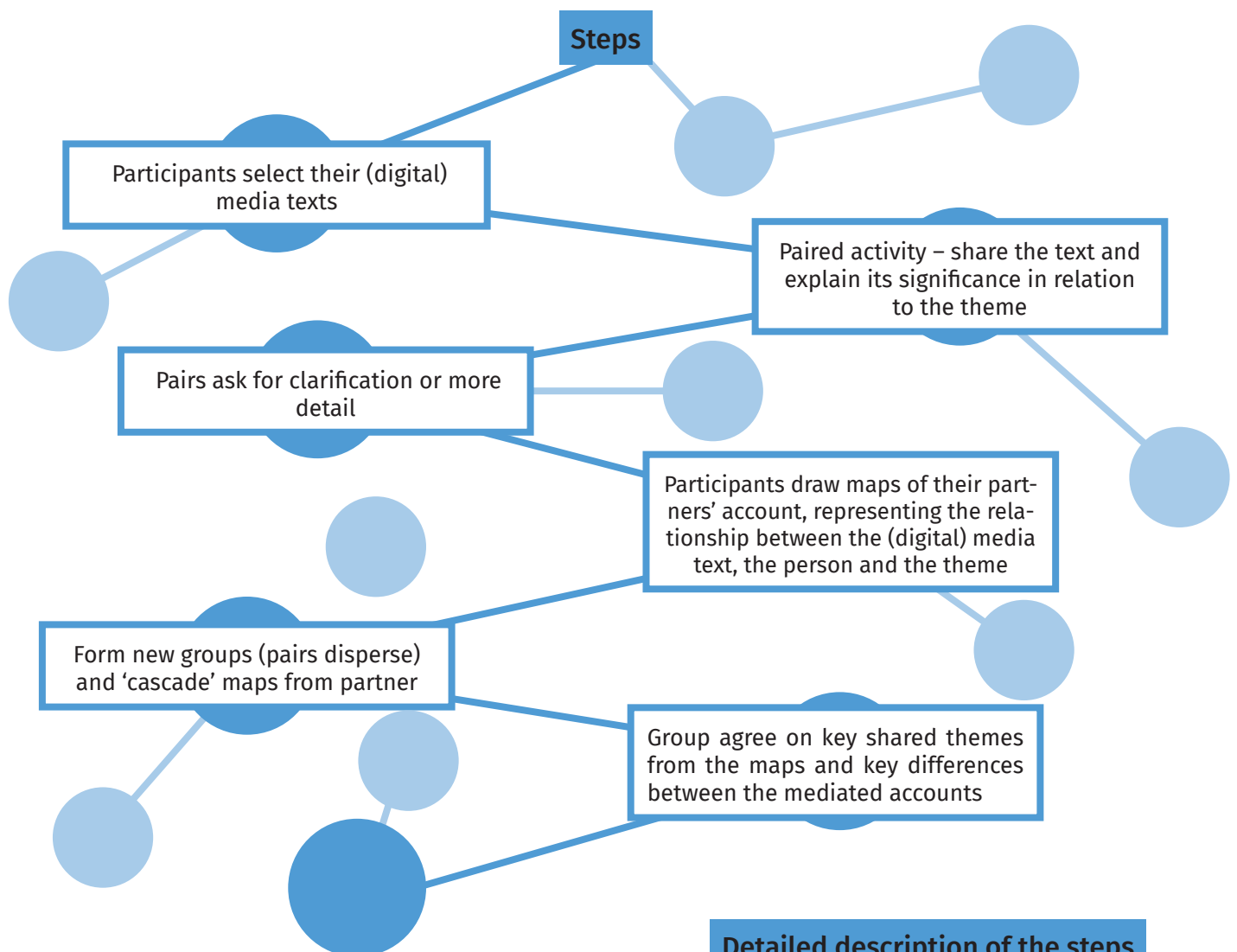
This activity can be facilitated with young people to develop reflective thinking about how their identities and ways of being with other people in the world are partly mediated and how their interpretation of digital media texts is personal and dynamic rather than passive. Educators facilitating the activity will select a theme related to an aspect of public life and participants will be helped to critically reflect on the relationship between digital media, their identities and the theme.

What will we learn?

Identify a (digital) text which mediates their identity.
Reflect in dialogue, listen and interpret to others' reflections on (digital) mediation.
Synthesise and articulate emerging themes and issues from other participants and compare to own experience.
Develop critical understanding of the role of (digital) media in identity formation

Suggestions on how to do the activity

The most important aspect of this activity is the preparation, the media texts participants bring with them to discuss must be symbolic representations of how they feel about themselves and the theme. The second most important element is ensuring that the group stage 'de-personalises' the emerging themes, so each group can report on collective issues, without identifying individuals in the process. Finally, the maps can be any kind of visual representation of the links between the person, the media text and the theme. Maps is just an over-arching term.



Detailed description of the steps

Participants select their (digital) media texts to bring to the activity: this must be metaphorical or abstract – a film, TV programme, web content (eg meme), piece of music, art (if digital) which provides symbolic meaning about how they feel about themselves in relation to the theme. Paired activity – share the text and explain its significance in relation to the theme. Whilst the other person is sharing, listen only, no notes can be taken. The structure for this is ‘show and tell’ – this might involve playing music, screening an extract or a meme or showing a CD or DVD and talking about it. The important aspect is to explain how it represents the person in relation to the theme and how they have actively interpreted it with regard to their identity – this is curation, a dynamic literacy practice. Pairs ask for clarification or more detail. Notes can be taken at this point – stage (2) is for respectful listening without interruptions. Stage 3 is to clarify, to make sure when each participant disperses into other groups, they will not misrepresent the first conversation. However, this is about themes rather than individuals, so the facilitator should reassure participants of this. This can happen during (3) or as a separate stage. How the image is constructed is open and part of the experiment, but the focus is on visually locating person, text and theme in specific contexts. Flipchart paper is ideal and the maps / images should be photographed.

How to promote intergenerationality

With this activity, the work developed in the school starts to have a new life because the boundaries of the interaction are extended far beyond what one learns in a classroom context. These new ways of acting and communicating, also through the QR codes, are not limited to a single time, because at any moment they can hear the poems again and, in this way, remember and prolong intergenerational experiences. By running this activity, we believe that new dialogues and dialogues between generations, both within and outside the school space, are promoted.

Recursos necessários

Acesso à internet
Tablet/computadores
LCD
Local para realização do workshop

Descrição

Esta é uma atividade feita em duas fases. Na primeira, os estudantes de escola secundária vão aprender como usar ferramentas digitais para analisarem notícias falsas e verificar a credibilidade dos posts nas redes sociais, como o Facebook e o Twitter. Na segunda, os estudantes vão trabalhar em conjunto com os pais, para os empoderarem nas competências mediáticas.

O que vamos aprender?

No final da **atividade 1** os estudantes são capazes de:

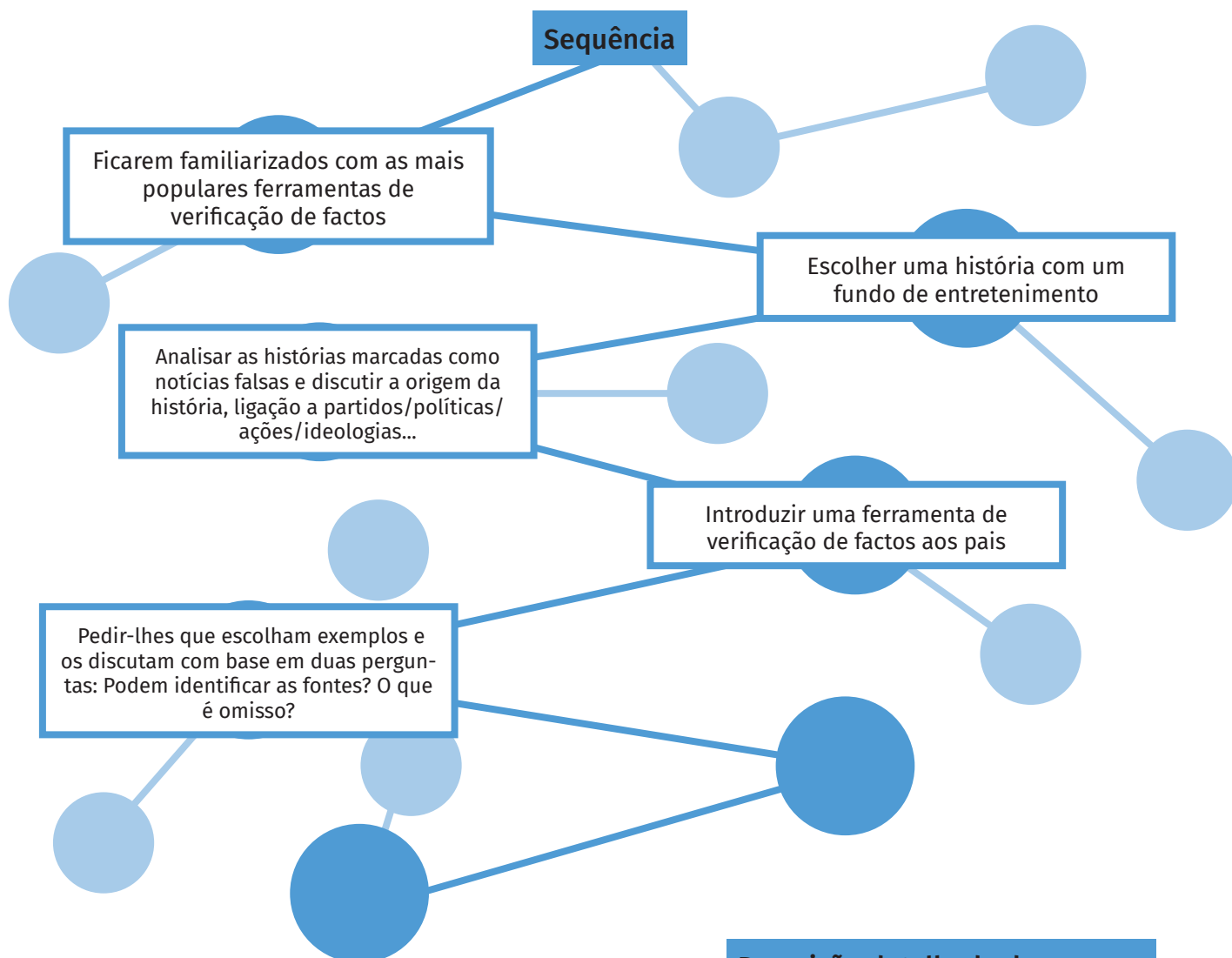
- Usar ferramentas online de verificação de factos
- Verificar a informação publicada numa história específica
- Verificar o autor da história publicada
- Identificar as fontes usadas na história
- Considerar a parcialidade das ferramentas de verificação de factos, programas e projetos

No final da **atividade 2** os pais são capazes de:

- Usar ferramentas online de verificação de factos
- Identificar as fontes de uma história específica
- Comparar a credibilidade nos media tradicionais vs. redes sociais

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A primeira atividade está preparada para um workshop na escola, numa sessão com o professor como moderador. A segunda atividade destina-se a pais e estudantes e espera-se que os estudantes (filhos) empoderem os pais ao partilharem os seus conhecimentos.



Descrição detalhada dos passos

ATIVIDADE 1 – WORKSHOP COM ESTUDANTES: MINUTOS: 40’: Responda às seguintes questões: Qual é a diferença entre notícias falsas e “desinformação pública”? Como as poderias definir? Discuta os resultados do EUROBARÓMETRO sobre [fake news](#). Navegue através dos sites e pesquise informação sobre a [organização](#)/ pessoa por detrás da ferramenta. Encontre a ferramenta mais próxima do seu [país](#) e faça uma lista de três histórias. Das três, pelo menos uma precisa de ter um fundo de entretenimento. Discuta as seguintes questões: até que ponto seriam capazes de identificar a notícia falsa sem o verificador? Quem é o autor? Peça aos estudantes para pesquisarem as fontes do artigo. São anónimas? Qual a proporção das oficiais e não oficiais? Cada uma das ferramentas de verificação de factos dá a lista dos post mais relevantes. Olhe detalhadamente para o foco e número de post na página principal. É capaz de identificar o tópico que cobrem? Qual é a audiência?

ATIVIDADE 2 – WORKSHOP COM PAIS E ESTUDANTES: MINUTOS: 30’: Introduza a ferramenta de verificação de factos. Descreva o propósito. Os pais escolhem uma das notícias que está identificada como uma das mais falsas numa das ferramentas. Pedir que discutam estas questões: Podem identificar a fonte? O que é omissivo? Confiam no post/história/notícia que viram? Como é que costumam verificar a informação recebida através dos media tradicionais vs. media sociais?

Como potenciar a intergeracionalidade

É promovida através da segunda atividade.

Tools for fake news/disinformation analysis

Young People

Required resources

Access to internet
Tablet/Computers
LCD
Workshop venue

Description

This is a two step activity. In the first activity secondary school students will learn how to use digital tools in order to analyse fake news and check credibility of the posts on social networks such as Facebook or Twitter. In the second part of the activity, students will work together with their parents in order to empower them in digital media competencies.

What will we learn?

At the end of the **ACTIVITY 1** students will be able to:

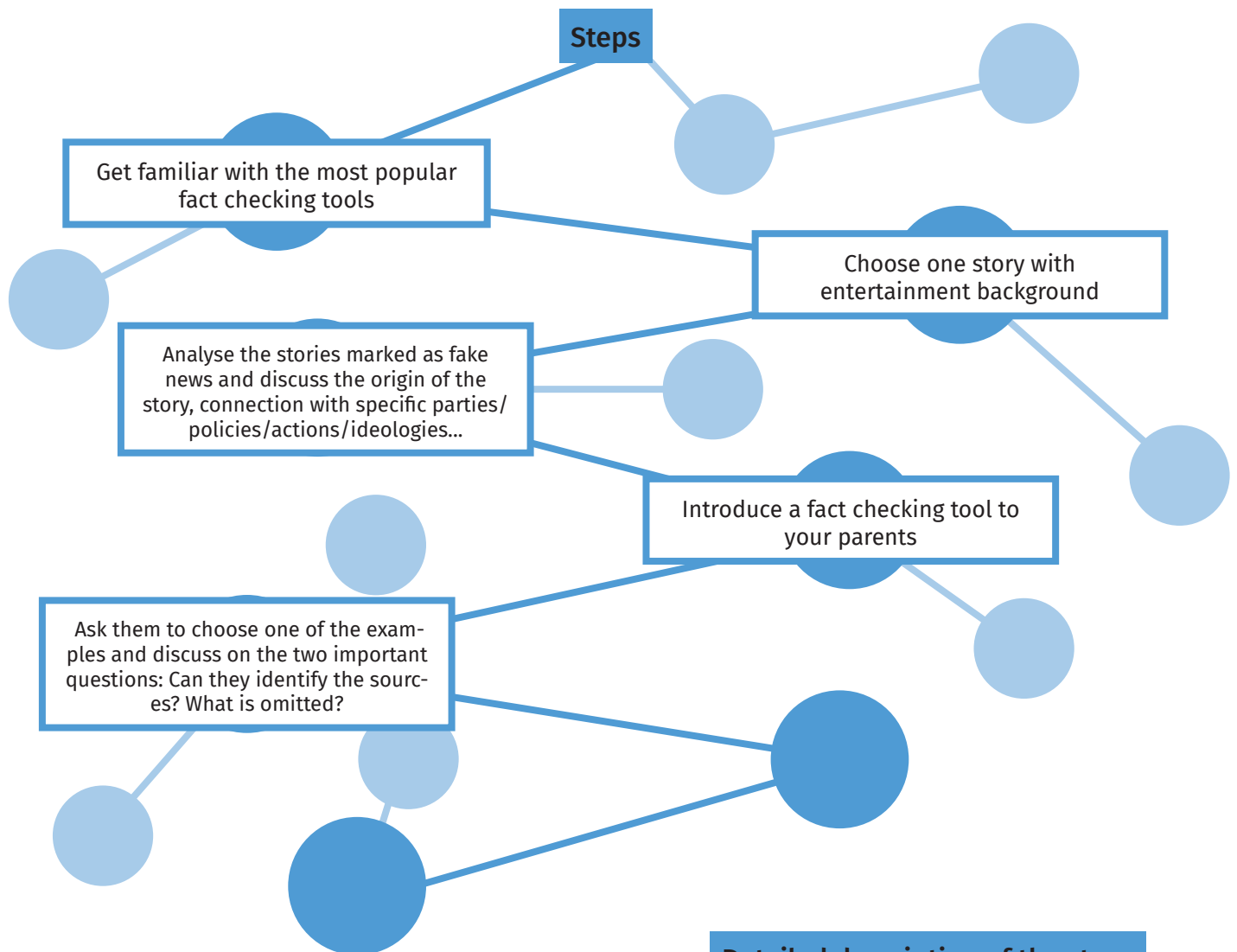
- Use the online fact checking tools
- Verify the information published in a specific story
- Verify the author of the story published
- Identify the sources used in the story
- Consider bias of fact checker tools, programs and projects

At the end of **ACTIVITY 2** parents will be able to:

- Use the online fact checking tool
- Identify the sources used in the story
- Compare the credibility of traditional media vs. social networks

Suggestions on how to do the activity

The first activity is prepared for the school workshop in joint session with teacher as a moderator. Second activity is intended for students and parents where students (as children) are empowering their parents and sharing their knowledge.



Detailed description of the steps

ACTIVITY 1 – STUDENTS WORKSHOP: Time: 40': Answer the following questions: What is the difference between fake news and “public disinformation”? How would you define the them? Discuss the results of EUROBAROMETER on [fake news](#). Navigate through their sites and search for some information about the [organisation](#)/person behind the tool. Find the tool closest to your [country](#) and make a list of three stories. Out of three stories at least one needs to be from the entertainment background. Discuss the following questions: To what degree were they able to identify the fake news and disinformation on their own without the fact checking tools? Who is the author? Search for the sources in the article. Are there any anonymous sources? What is the proportion of official and unofficial sources? Each fact checking tools is giving the list of the most important posts. Take a detailed look and focus on the number of these posts on the main page. Are you able to identify the topic they cover? What is the target audience?

ACTIVITY 2 – PARENTS AND STUDENTS WORKSHOP: Time: 30': Introduce a fact checking tools. Describe the purpose. Parents choose one of the most ranked fake news stories on one of the tools. Ask them and discuss these important questions: Can they identify the sources? What is omitted? Do they trust the post/story/news they saw? How are they usually verifying the information received through traditional media vs. social networks?

How to promote intergenerationality

Intergenerationality is promoted through joint work between parents and students.

Recursos necessários

Dispositivo com acesso à internet.
Projetor com som ou dispositivo conectado a televisor / Smart TV.

Descrição

Youtubers populares são hoje reconhecidos como “influenciadores digitais” porque exercem influência sobre as opiniões e atitudes dos seus seguidores, incluindo decisões de consumo. Ser youtuber é mais que sentar-se em frente a uma câmara uma vez por semana para gravar um vídeo de 15 minutos com conteúdo aparentemente improvisado. A autenticidade dos youtubers é, na verdade, estrategicamente planeada.

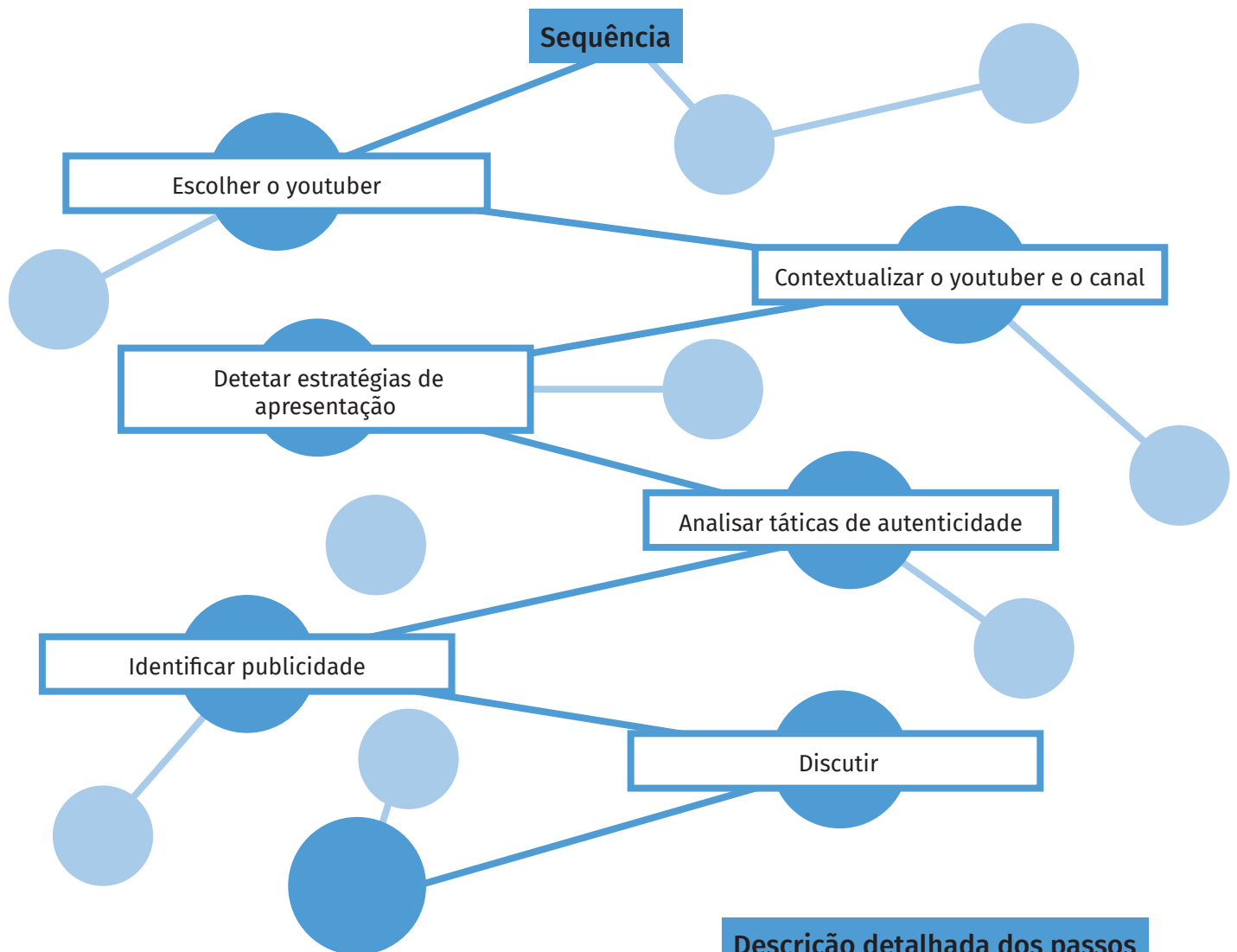
Esta atividade pretende compreender quais as estratégias que os youtubers utilizam para se afirmar como produtores de conteúdos digitais, conquistar audiência e profissionalizar-se graças à publicidade veiculada nos seus canais e às parcerias com marcas. Propõe-se uma dinâmica e instrumentos para a análise das estratégias dos youtubers.

O que vamos aprender?

- A analisar estratégias dos youtubers para apelarem ao seu público.
- A refletir sobre as táticas de apresentação dos youtubers nos seus vídeos.
- A debater sobre o que fazem youtubers para conseguir um ar de autenticidade.
- A perceber como as marcas estão inseridas nesse processo.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A atividade pode ser realizada em aula, em contexto informal ou até entre familiares. É também adaptável para aplicação individual. Pode escolher-se um youtuber/canal e dividir o grupo para que cada um analise um dos quatro aspetos sobre o mesmo – 1. Contexto; 2. Estilo de apresentação; 3. Táticas de autenticidade e 4. Publicidade. Outra opção é que cada grupo analise os quatro aspetos de um mesmo canal à sua escolha e no final todos troquem ideias sobre os respetivos canais. Se houver conhecimento prévio dos youtubers/canais escolhidos, o debate gerado será potencialmente mais rico. Neste sentido, os grupos devem fazer pesquisas sobre os youtubers selecionados em notícias, redes sociais ou outros.



Descrição detalhada dos passos

Decidir qual youtuber será analisado, juntamente com o grupo e tendo em conta os seus interesses (beleza, jogos, desporto, humor, etc). 1. Contexto. Pesquisar informações sobre o/a youtuber na internet, selecionar uma lista com 3 a 6 vídeos para visualizar e descrever o canal e o/a youtuber. Dirige-se a uma audiência específica (jovens, mulheres, outros)? Procura chamar atenção nos títulos dos vídeos. Como? Interage com a audiência no YouTube e em outras redes sociais? (responde a comentários, por exemplo?) Promove ações offline (edita livros, participa em eventos e publicidade)? 2. Estilo de apresentação. Narrativa: que temas aborda? Que imagens usa? Estética audiovisual: usa edição, efeitos especiais, iluminação, banda sonora? Linguagem: atrevimento verbal, intimista, emoção ou outro? Tom: ironia, cinismo, irreverência, humor ou outro? Apela à cultura específica da sua audiência? Como? (faz referências a músicas, filmes? Utiliza expressões próprias?). 3. Táticas de autenticidade. Apresenta-se ‘naturalmente’, sem mostrar talento ou características excepcionais? Grava em ambiente doméstico? Estabelece um estilo de conversa e pede interação aos espetadores? Os seus vídeos parecem espontâneos (incluem enganos, acidentes, acontecimentos ‘inesperados’)? 4. Publicidade: há referências a marcas e produtos nos vídeos? Se sim, de que formas? É publicidade identificada como tal? Discussão: um dos participantes assume papel de moderador e organiza as apresentações.

Como potenciar a intergeracionalidade

Selecionar youtubers com conteúdos que interessem a diferentes gerações e fazer a atividade em conjunto para comparar em que medida as estratégias de popularidade, estilos de apresentação, táticas de autenticidade e a publicidade nos canais variam de acordo com a idade dos youtubers, mas também de acordo com a temática dos seus vídeos, o seu género, etc. O mais indicado seria fazer grupos de idades heterogêneas para que visualizassem em conjunto conteúdos que, em princípio, são indicados para faixas etárias específicas. Desta forma, seria possível promover uma maior integração e pontos de vista diferenciados sobre cada youtuber analisado.

Unveil youtubers' strategies

Young People

Required resources

Internet-connected device.
Image and sound projector / device connected to a TV set / Smart TV.

Description

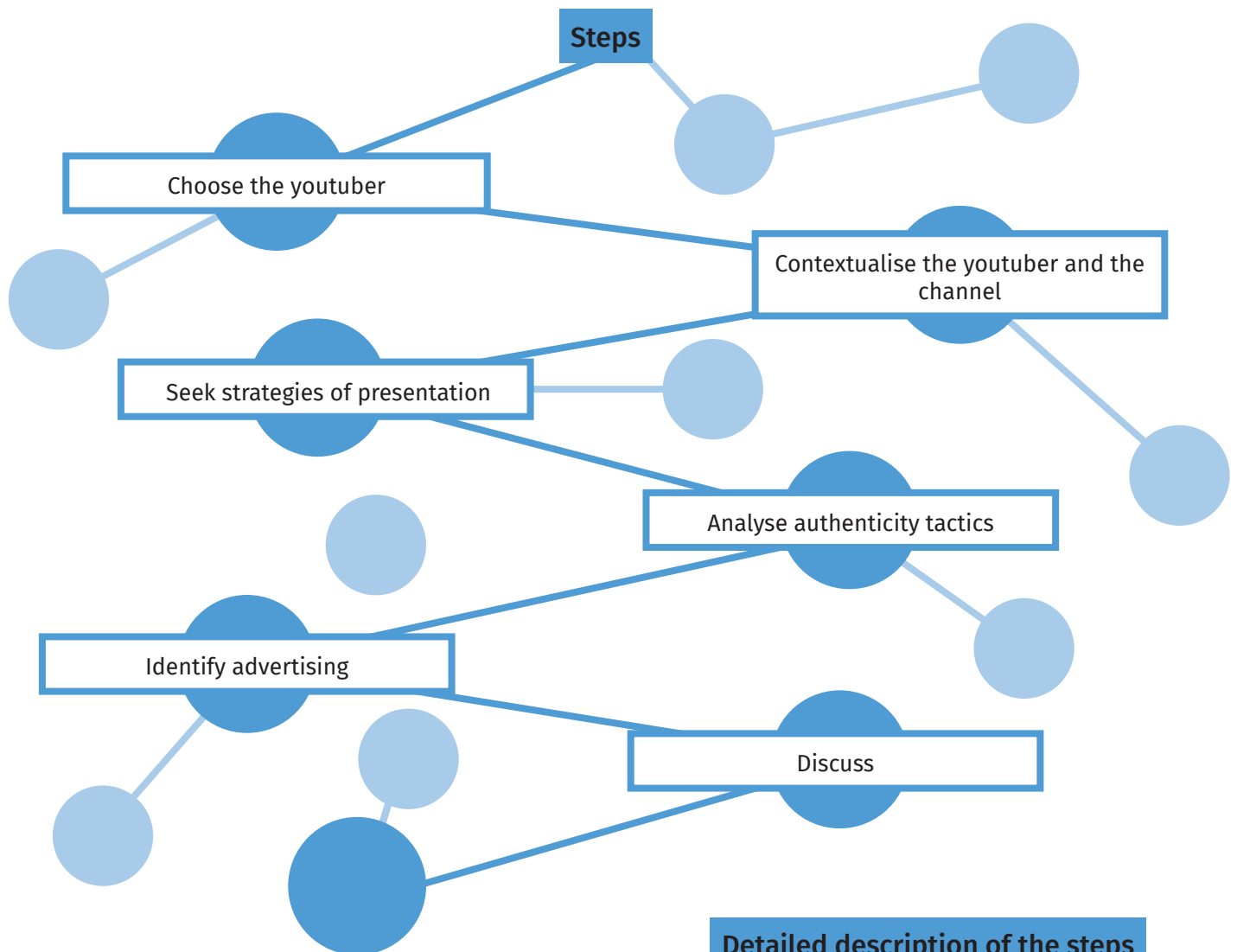
Popular youtubers are known today as 'digital influencers' because they influence opinions and attitudes of their followers, including consumer decisions. Being a youtuber is more than sitting in front of a camera once a week to record a 15 minute video with apparently improvised content. Youtubers' 'authenticity' is, in fact, strategically planned. This activity seeks to understand the strategies that youtubers deploy to assert themselves as digital content producers, conquer audiences and become professionals thanks to advertising on their channels and to partnerships with brands. We propose a dynamics and tools to analyse youtubers' strategies.

What will we learn?

To analyse youtubers' strategies to appeal to their audience;
To reflect on youtubers' tactics of presentation in their videos;
To discuss what youtubers do to look 'authentic';
To understand how are brands inserted in this process.

Suggestions on how to do the activity

The activity can be done in a class, in an informal context or even among family. It can also be adapted for individual application. You can choose a youtuber/channel and divide the group into subgroups so that each will analyse one of four aspects (1. Context; 2. Strategies of presentation; 3. Authenticity tactics; 4. Advertising) on the same youtuber. Another option is that each subgroup looks into the four aspects of one channel of choice and in the end exchange ideas about the channels each of them analysed. If all participants know the chosen youtuber/channel beforehand, the discussion will potentially be richer. In this sense, the subgroups should search youtubers on news, social media and other sources.



Detailed description of the steps

Decide, with the group, on which youtuber will be analysed, considering different interests (beauty, games, sports, humor, etc). 1. Context. Search online for information on the youtuber, select a list with 3 to 6 videos to view and describe the channel/the youtuber. Identify whether the youtuber: Is addressing a specific audience (young people, women, others)? Attempts to catch attention through the titles of the videos, and if so, how? Interacts with the audience on YouTube and in other social media? (replying to comments, for instance?) Promotes offline actions (editing books, taking part in events and advertising)? 2. Strategies of presentation. Narrative: What topics does he/she touch on? What images does she/he use? Audiovisual aesthetics: does he/she use edition, special effects, lighting, soundtrack? Language: Does he/she use cheeky language, intimist discourse, emotions or other? Tone: Irony, cynicism, irreverence, humor or other? Does he/she appeal to the specific culture of the audience, and if so, how? (making reference to music, films?, using slang?) 3. Authenticity tactics. Does he/she present 'naturally', without showing talent or exceptional characteristics? Does he/she record at home or in a domestic environment? Does he/she establish a conversational style and seek interaction from the viewers? Do his/her videos look spontaneous (including bloopers, accidents, apparently unexpected situations)? 4. Advertising. There are mentions to brands and products in the videos? If so, in what ways? Is advertising identified as such? Debate: One of the participants takes the role of moderator and organises the presentation of peer groups.

How to promote intergenerationality

Identify youtubers with content of interest for different generations and run the activity together to compare how popularity strategies, styles of presentation, authenticity tactics and advertising on the channels vary according to the age of youtubers, but also with the topics of their videos, their gender, etc. The most appropriate would be to create subgroups of mixed ages to view together contents that might be targeted to specific age groups. Thus, it would be possible to create greater integration and different perspectives on each analysed youtuber.

Recursos necessários

Acesso à internet.
Equipamento de projeção para exibir alguns dos vídeos.
Permissão para instalar algumas ferramentas (opcional).

Descrição

Esta atividade visa ajudar os participantes a ganharem consciência de como os serviços online monetizam o comportamento online e os dados pessoais dos utilizadores, com um foco particular na maior plataforma de redes sociais de momento: o Facebook.

Pode ser facilitado como parte de um workshop com jovens e / ou adultos, idealmente trabalhando em grupos intergeracionais de dois ou três participantes. A duração pode ser entre 60 e 90 minutos, dependendo do número de tarefas incluídas.

Esta é uma versão alargada de uma das actividades criadas para o EduHack.eu, um projecto Erasmus+ co-financiado pela Comissão Europeia.

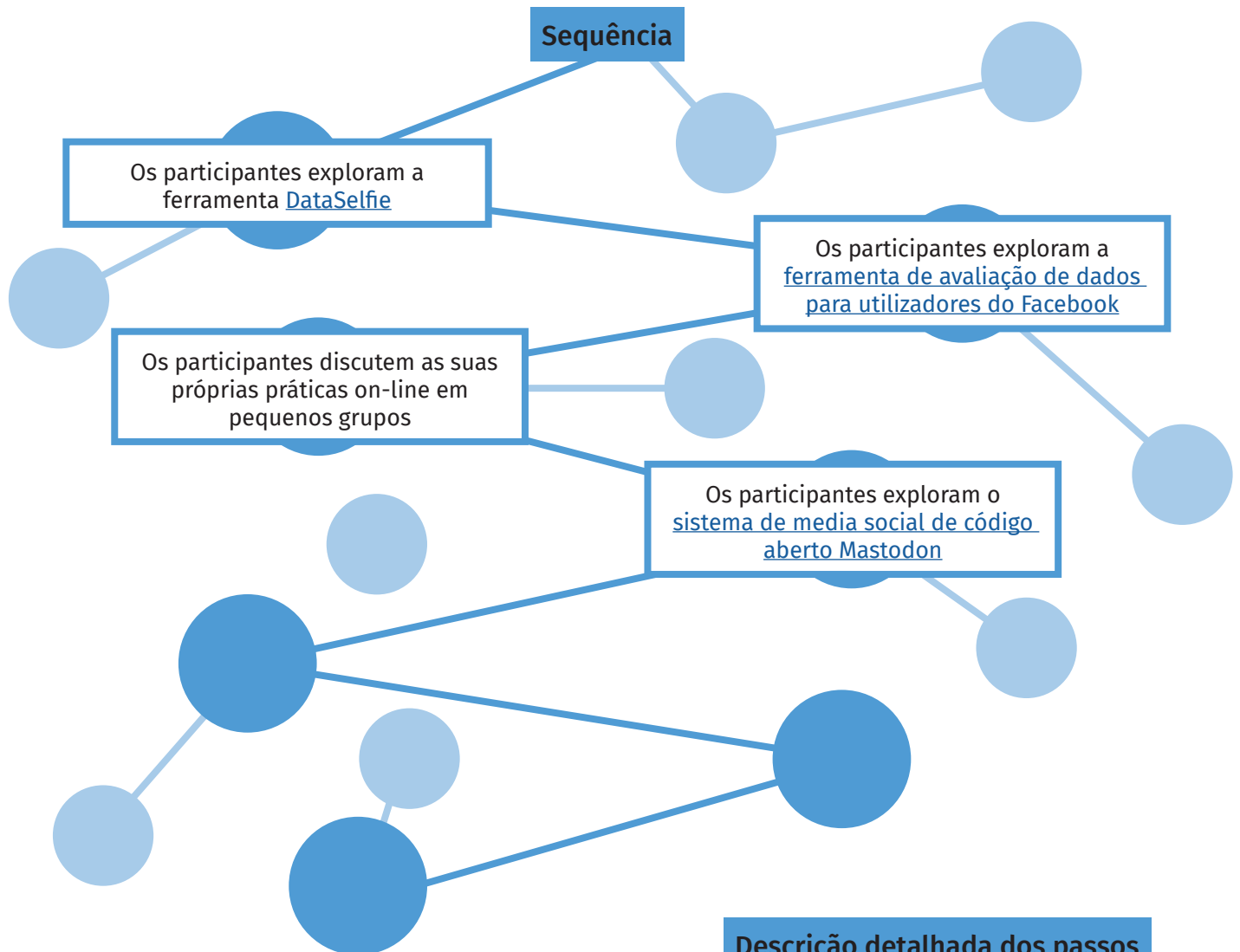
O que vamos aprender?

Depois de completar a atividade, os alunos irão:
Ser capazes de avaliar criticamente ferramentas on-line;
Entender melhor o custo real das plataformas de redes sociais gratuitas.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A maioria dos serviços on-line, incluindo redes sociais, não exige que os utilizadores paguem uma taxa, pelo menos para acesso a funcionalidades básicas. Eles tendem, antes, a usar modelos de negócios que envolvem organizações de terceiros que pagam pela exibição de anúncios direcionados a grupos específicos através dessas plataformas. A pegada digital deixada pelos utilizadores, quando usa essas plataformas, permite a criação de perfis demográficos precisos.

Esta atividade pode ser desenvolvida tanto como parte do currículo formal ou num contexto de educação não formal, como em bibliotecas ou outras iniciativas de aprendizagem ao longo da vida.



Descrição detalhada dos passos

Ao longo da sequência de atividades sugeridas para este workshop, os participantes terão a oportunidade de ganhar consciência de como seu comportamento on-line é mercantilizado e quais as principais implicações desta realidade. Os participantes assistem ao vídeo 'O que são traços digitais?' (1:37 min) - [Tactical Technologies Collective](#). O vídeo explica sumariamente o que são pegadas digitais e de que forma podem ser utilizadas por outros para estabelecer perfis de utilizadores. Os participantes exploram e discutem a ferramenta [DataSelfie](#). Os participantes exploram a [ferramenta de avaliação de dados do Facebook](#). Os participantes discutem as suas próprias práticas on-line em pequenos grupos, abordando as questões seguintes: Aprendeu algum facto surpreendente ao explorar estes recursos? Que recomendações daria a um amigo ou membro da família sobre como usar as redes sociais com base no que aprendeu? Os participantes exploram o sistema de redes sociais de código aberto [Mastodon](#) e discutem as diferenças e semelhanças com outras plataformas, tal Como o Facebook, o Twitter ou o LinkedIn.

Como potenciar a intergeracionalidade

Através desta atividade, é pedido aos participantes que reflitam sobre suas próprias práticas digitais e comportamento online. Enquanto as preferências e normas em relação ao uso de plataformas de redes sociais podem variar consideravelmente em diferentes faixas etárias, a atividade permite aos participantes discutir aspectos comuns. Isso permitirá que eles aprendam mais sobre diferentes maneiras de se envolver com o ambiente on-line e explorem também preocupações semelhantes.

Online traces and the cost of 'free' in the online ecosystem

Adults

Required resources

Access to Internet.
A/V equipment to play online videos.
Permissions to install a number of tools (optional).

Description

This activity aims to help participants gain awareness of how online services monetise the online behaviour and personal data of users, with a particular focus on the biggest social media platform at the time of writing: Facebook. It can be facilitated as part of a workshop with young people and/or adults, ideally working in intergenerational groups of two or three participants. The duration can be between 60 and 90 minutes, depending on the number of tasks included. This is an extended version of one of the activities created for EduHack.eu, an Erasmus+ project co-funded by the European Commission.

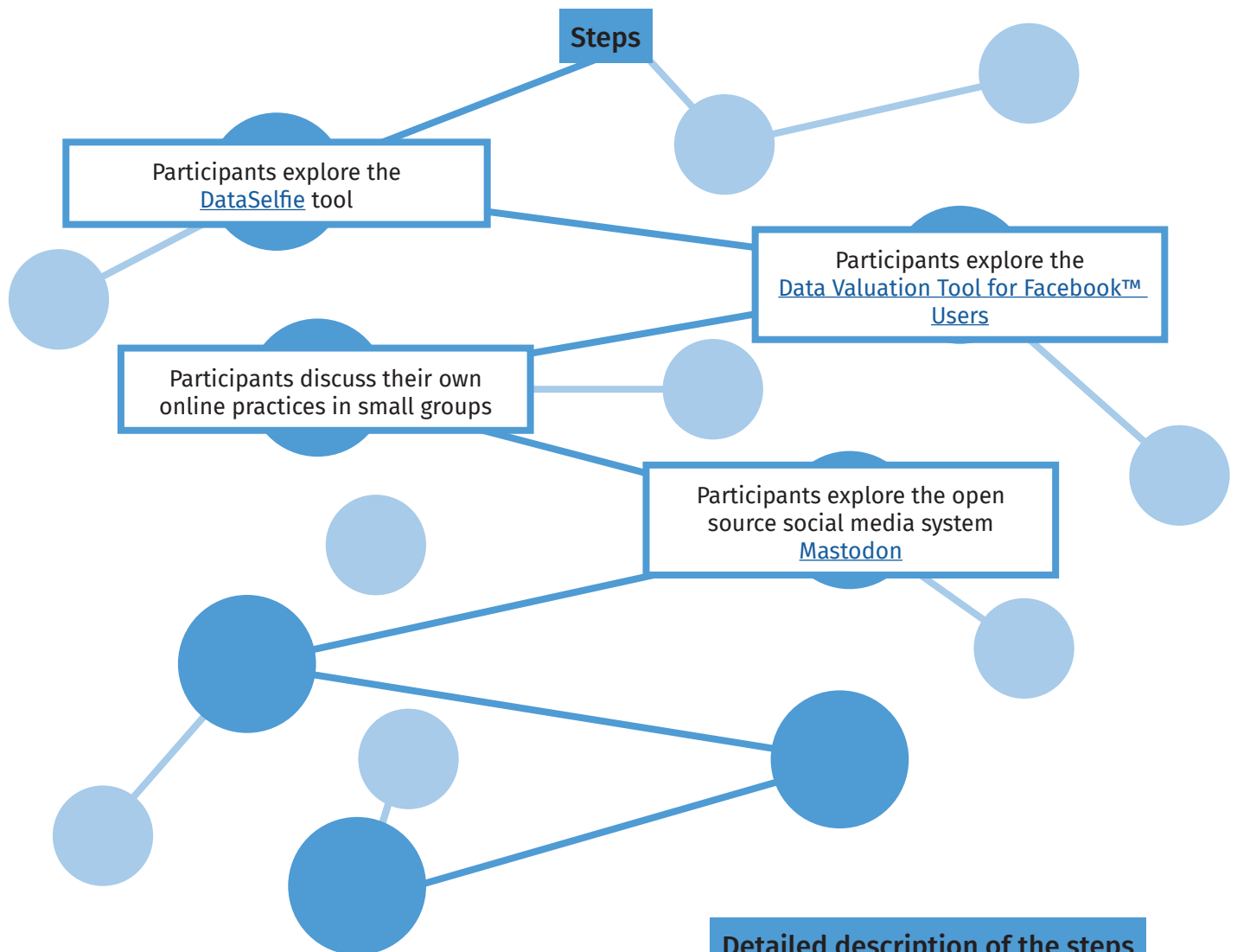
What will we learn?

After completing the activity, learners will:
Be able to critically evaluate online tools;
Have a better understanding of the real cost of free social media platforms.

Suggestions on how to do the activity

Most online services – including social media platforms – do not require users to pay a fee, at least for access to basic functionalities. On the contrary, they tend to run on business models that involve third party organisations paying for the delivery of ads targeted at specific groups of users through such platforms. The digital footprint left behind by users while engaging with such platforms enables the creation of precise demographic profiles.

This activity can be developed both as part of formal curriculum or in a context of non-formal education, like in libraries or other educational development initiatives.



Detailed description of the steps

Throughout the sequence of activities suggested for this workshop, participants will have the opportunity to gain awareness of how their online behaviour is commodified and the key implications. Participants watch the video *What are digital traces?* (1:37 min), by [Tactical Technologies Collective](#). The video gives an overview of what digital traces are and how they might be used by third parties to create profiles of users. Participants explore and discuss the [DataSelfie](#) tool. Participants explore and discuss the [Data Valuation Tool for Facebook™Users](#). Participants discuss their own online practices in small groups, addressing these two questions: Have you learnt any surprising facts through exploring these resources? What recommendations would you give to a friend or family member for using Social Media based on what you learnt? Participants explore the open source social media system [Mastodon](#) and discuss differences and similarities with mainstream platforms such as Facebook, Twitter or LinkedIn.

How to promote intergenerationality

Through this activity, participants are required to reflect upon their own digital practices and online behaviour. While preferences and norms in relation to the use of social media platforms may vary considerably across different age groups, the activity enables participants to discuss common aspects. This will allow them to learn more about different ways of engaging with the online environment and explore also similar concerns.

Recursos necessários

Três folhas A3 por grupo;
Marcadores; post-its;
Aplicações Office ou aplicações para [mapas mentais](#) ou de [conceitos](#) e [Business Model Canvas](#).

Descrição

A sociedade atual exige indivíduos com um espírito suficientemente empreendedor para serem capazes de dinamizar um projeto ou um plano de negócios diferente.

Para tal, é desejável a aquisição de habilidades e competências no âmbito da criatividade, inovação e empreendedorismo para que os projetos possam ser mais criativos, inovadores, distintivos e sustentáveis.

Pretende-se que os jovens ou adultos em grupo possam usar modelos e instrumentos ou ferramentas, tais como a Estratégia Criativa da Disney e o Business Model Canvas, para trabalhar a ideia de projeto ou de negócio.

O que vamos aprender?

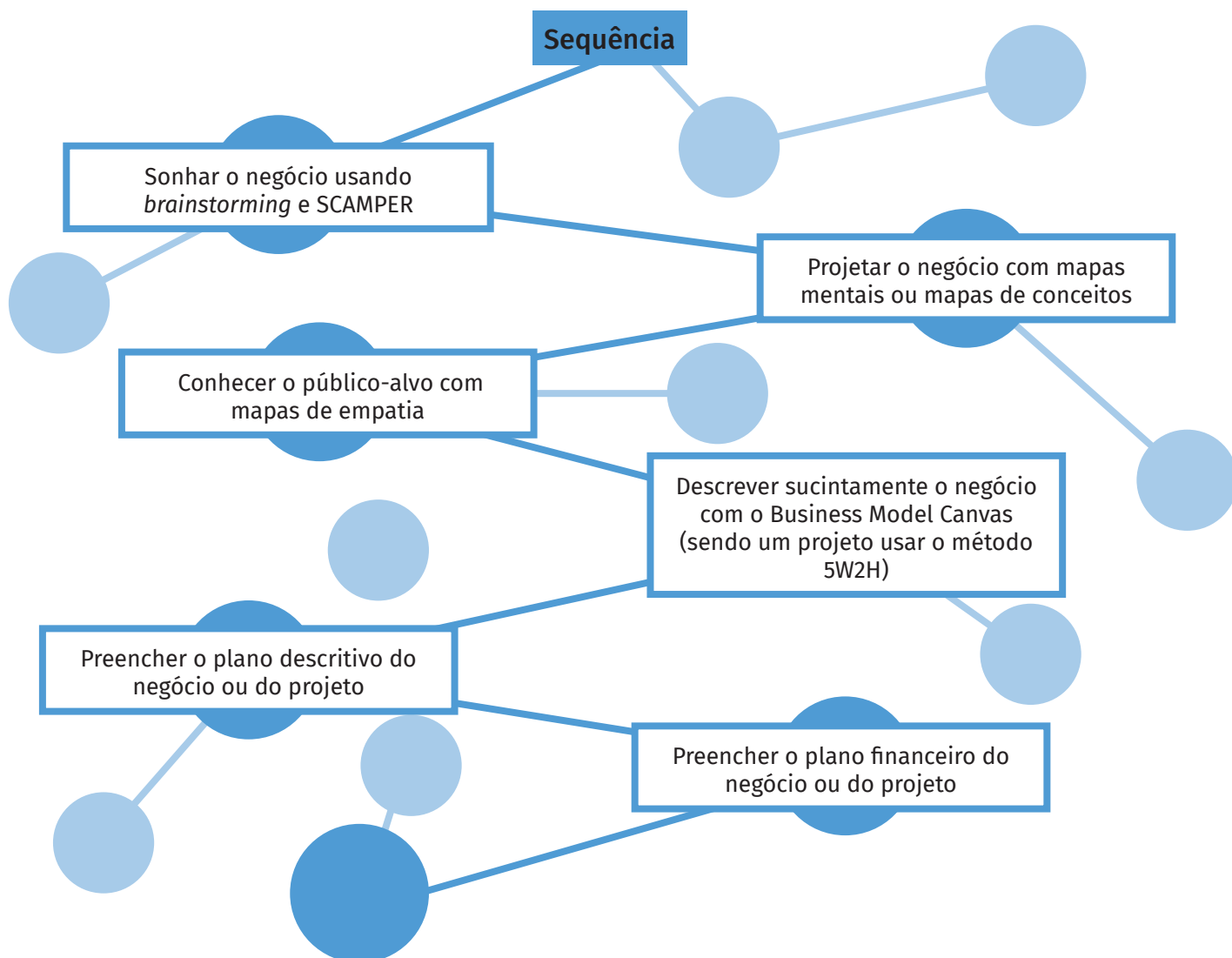
Primeiramente, os grupos de trabalho recorrem à Estratégia Criativa da Disney para explorar a sua ideia de projeto ou de negócio a partir de três pontos de vista diferentes, mas complementares (três perfis Disney): o Sonhador, o Designer e o Crítico.

De seguida, usam o Business Model Canvas para apresentar a ideia de negócio ou a metodologia 5W2H para descrever sucintamente o projeto. Finalmente, descreverão o seu negócio através dos modelos propostos pela Agência para Competitividade e Inovação ou o seu projeto de acordo com o Project Management Body of Knowledge.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A atividade deverá iniciar-se com a constituição dos grupos. Os grupos devem ser criados de acordo com o tipo de Disney de cada participante (pelo menos um sonhador, um designer e um crítico).

As dinâmicas de grupo que se seguem permitirão sonhar o modelo de negócio usando técnicas como *brainstorming* e SCAMPER, projetar o negócio com mapas mentais ou mapas de conceitos e estudar o público-alvo com um mapa de empatia. Finalmente, a descrição sucinta do negócio (Business Model Canvas) ou do projeto (5W2H) deverá ser detalhada através do plano descritivo do negócio e do plano financeiro do negócio.



Descrição detalhada dos passos

Os primeiros passos correspondem à Estratégia Criativa da Disney: usar o *brainstorming* para gerar o maior número de ideias de negócio ou do projeto possível de acordo com um problema ou cenário; Refinar as ideias fruto do *brainstorming* recorrendo ao SCAMPER (Substituir – Combinar – Modificar – Pôr outras utilizações – Eliminar – Reverter); Desenhar o âmbito do negócio ou do projeto com mapas mentais ou mapas de conceitos e caracterizar o público-alvo através da construção do mapa de empatia. Finalmente, há que descrever sucintamente o negócio com o Business Model Canvas ou o projeto recorrendo ao método 5W2H, para posteriormente preencher o plano descritivo em word e o plano financeiro em Excel.

Como potenciar a intergeracionalidade

Esta atividade poderá permitir que os adultos (incluindo a terceira idade) partilhem com os mais novos um modelo de criação de empresas em que diversas gerações podem assumir diferentes papéis de modo a potenciar a interação na geração de modelos de negócio ou do projeto.

Required resources

Three A3 paper sheets per group; markers; post-its; Office apps or [mental map](#) or [concept apps](#) and [Business Model Canvas](#).

Description

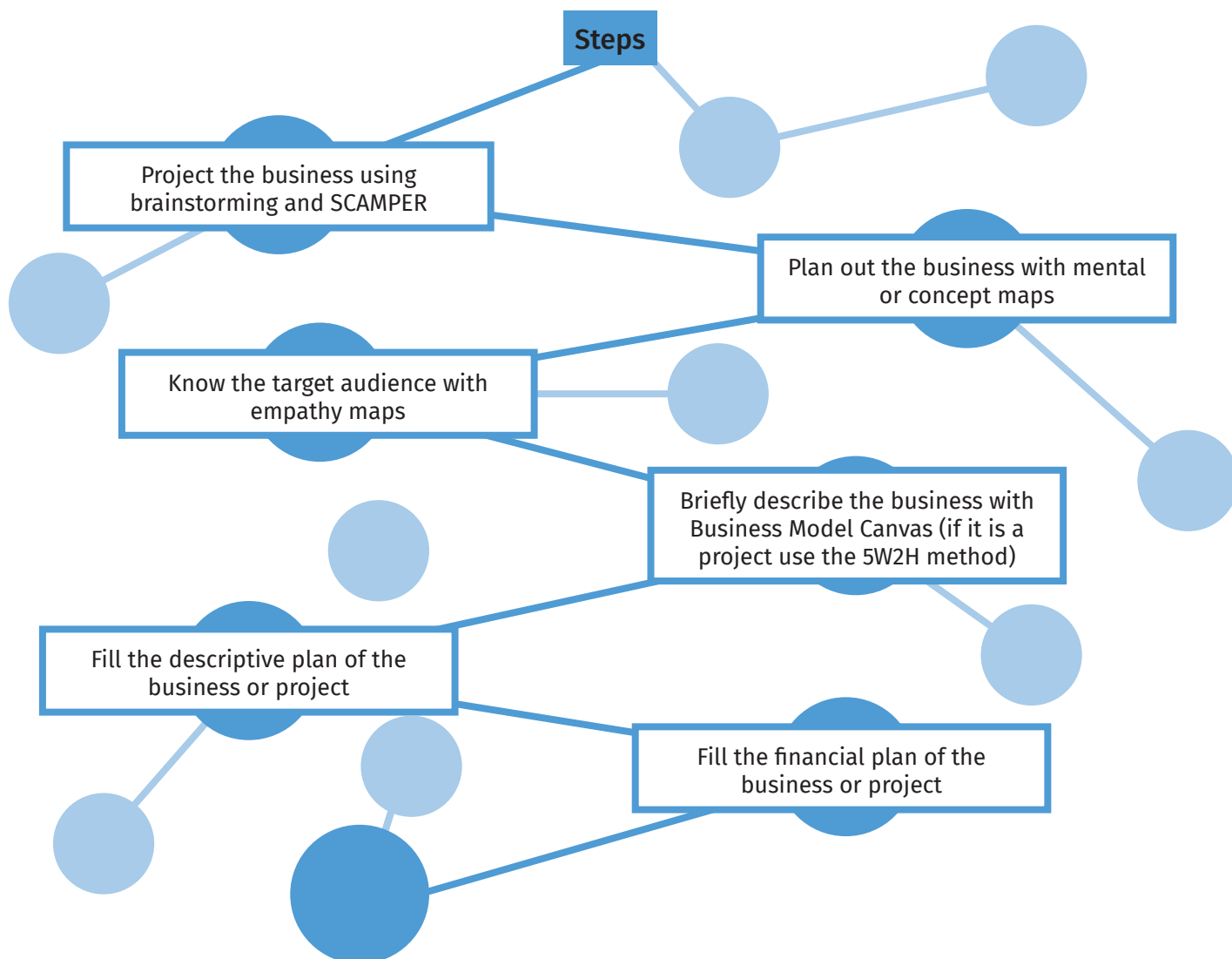
Current society demands individuals with sufficiently entrepreneurial spirit to be able to come up with a different project or business plan from usual. In order to do so, the acquisition of abilities and skills within the scope of creativity, innovation and entrepreneurship is desirable so the projects can be more creative, innovative, distinctive and sustainable. It's intended that youngsters or adults can use models and instruments or tools, such as Disney's Creative Strategy as well as Business Model Canvas in groups to work on a project or business idea.

What will we learn?

Firstly, the work groups resort to Disney's Creative Strategy to explore their project or business idea using three different yet complementary points of view (three Disney profiles): the Dreamer, the Designer and the Critic. Then, they use Business Model Canvas to present their business idea or the 5W2H methodology in order to briefly describe the project. Finally, they will describe their business through the Agency for Competitiveness and Innovation's proposed models or their project according to the Project Management Body of Knowledge.

Suggestions on how to do the activity

This activity will begin with the formation of work groups. These groups must be formed according to each participant's Disney type (at least one dreamer, one designer and one critic). The following group dynamics will allow the business model to be projected, using techniques such as brainstorming and SCAMPER, planning out the business idea with mental and concept maps and study the target audience with an empathy map. Finally, the brief description of the business business (Business Model Canvas) or project (5W2H) should be detailed through the descriptive and financial plans of the business.



Detailed description of the steps

The first step matches Disney's Creative Strategy: use brainstorming to generate as many business or project ideas as possible that would fit a given problem or scenario; Refine the ideas generated by brainstorming by resorting to SCAMPER (Substitute – Combine – Modify – Put other uses – Eliminate – Reverse); Draw the aim of the business or project with mental or concept maps and characterise the target audience through the empathy map's construction. Finally, one must briefly describe the business using Business Model Canvas or the project with the 5W2H method , in order to fill the descriptive plan in Word and the financial plan in Excel.

How to promote intergenerationality

This activity may allow adults (including seniors) to share with younger people a company creation model where various generations can take on different Disney personalities in order to empower the interaction when it comes to creating business or project models.

Recursos necessários

Dispositivos: portáteis ou *tablets* com ligação à internet.
Também podem ser utilizados computadores de mesa.
Aplicação: makebeliefscomix

Descrição

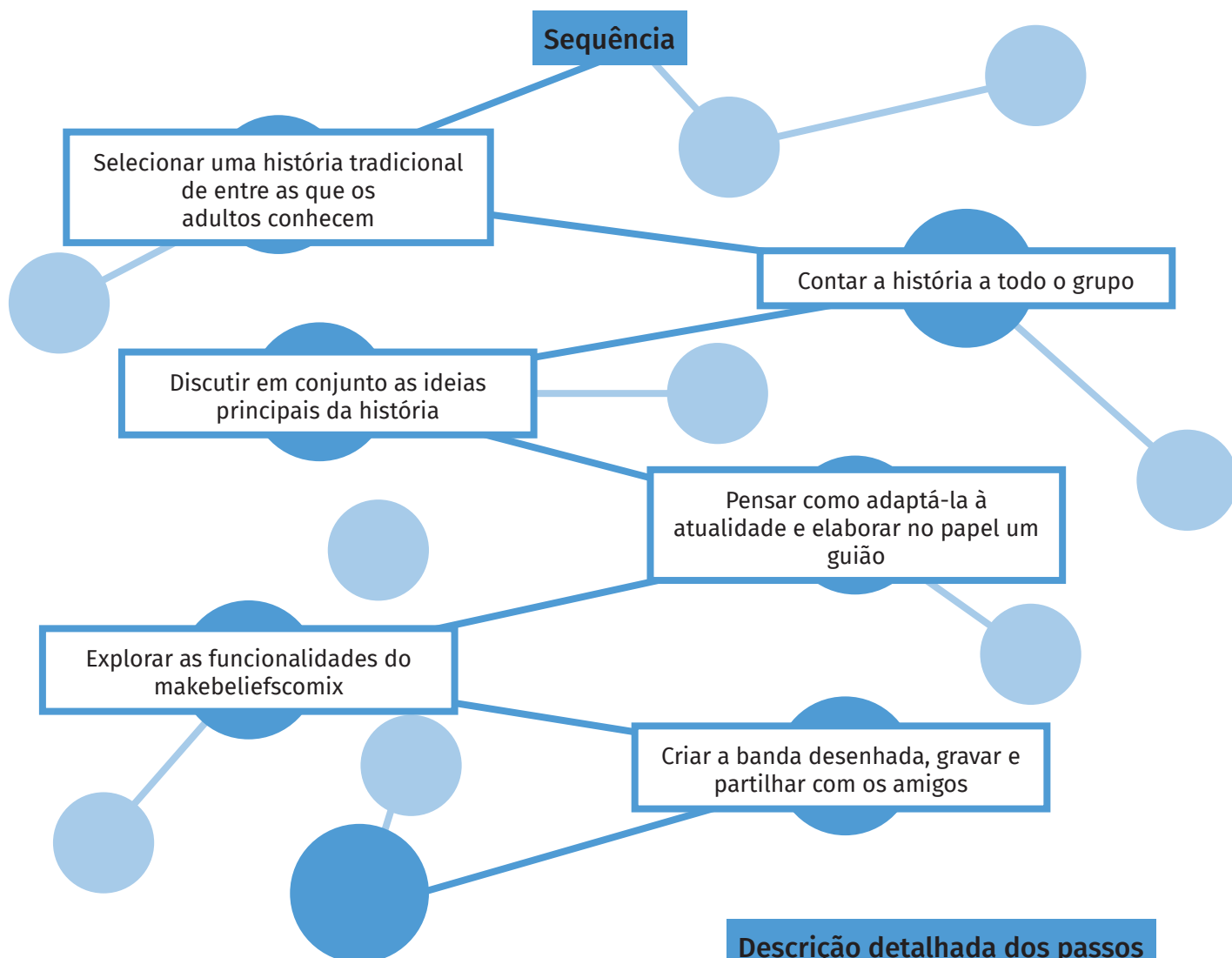
Nesta atividade propomos a criação de bandas desenhadas em formato digital partindo de um conto tradicional que os adultos conhecem e que costumam contar aos seus filhos ou netos. Para a criação dos projetos de banda desenhada digital, poderão ser utilizadas diferentes ferramentas criadas com esse fim. No entanto, nesta atividade utilizaremos o *makebeliefscomix*. A ferramenta é muito fácil de aprender a usar. Permitirá que possam dar azo à sua imaginação dada a possibilidade que oferece de combinar, de forma criativa, a escrita de texto, em balões, com outros elementos gráficos disponíveis (fundos, personagens, objetos).

O que vamos aprender?

Para além do desenvolvimento da criatividade, esta atividade constitui uma excelente oportunidade de interação e colaboração entre gerações em ambiente informal e bastante lúdico. O aprofundamento de competências de interpretação, de comunicação e de expressão visual de ideias, é também um objetivo presente nas tarefas propostas e com que todos, os mais velhos e os mais novos, poderão identificar-se.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Embora a atividade esteja pensada para se formarem grupos intergeracionais, uma alternativa poderá ser a de se constituírem grupos por geração, comparando no final as bandas desenhadas produzidas. A concretização desta atividade pode também partir da seleção prévia e leitura em conjunto de uma história tradicional que não seja tão conhecida dos participantes, ou de um conto originário de outro país ou cultura diferentes dos nossos. Isso permitiria o desenvolvimento da atividade numa perspetiva de interculturalidade, dedicando especial atenção à exploração sobre que nos aproxima e afasta de outros povos em termos de usos e costumes.



Descrição detalhada dos passos

Crie um ambiente agradável para a sessão de conto. Peça aos adultos presentes que apresentem uma história tradicional de forma a que o grupo escolha a história que gostaria de ouvir. Escolhida a história, peça ao adulto que a conte a todos como só ele sabe fazer! Aproveite para promover a reflexão sobre a história. Se houver uma lição a retirar, estimule a discussão, dando atenção a como os diferentes subgrupos etários a percebem e como se posicionam. Convide a formarem grupos de três ou quatro com a missão de pensarem sobre a atualidade da história que ouviram e passarem ao papel as principais ideias para desenvolverem uma banda desenhada em formato digital. É importante pensar nos momentos em que a história se organiza, nos cenários, nas personagens e nos diálogos. Depois deste esboço de guião, passe à exploração da ferramenta. Pode fazê-lo, mostrando alguns exemplos já construídos. Depois, permita que cada um explore as funcionalidades, criando cenas nos quadrados disponíveis com recurso a fundos, personagens e objetos. Esta fase é muito importante para ganharem confiança no processo de criação, pelo que deve dar o tempo necessário. A fase seguinte é a da criação das histórias seguindo o guião, embora o próprio momento criativo nos possa surpreender. Este trabalho pode continuar a ser feito nos grupos criados. Para concluir, tenha em atenção que é importante guardar os trabalhos efetuados em local previamente identificado, de forma a que possam ser recuperados para apresentação aos colegas dos outros grupos e para partilha posterior com familiares e amigos.

Como potenciar a intergeracionalidade

A proposta de interação e colaboração entre as gerações na elaboração de projetos concretos, neste caso de banda desenhada, constitui uma forma excelente de promover a intergeracionalidade. Para além disso, e porque hoje são muito importantes as questões de segurança quando se usam tecnologias digitais através da internet, a atividade pode também ser aproveitada para discussão sobre os riscos que corremos e as estratégias que poderemos implementar para prevenir esses riscos. Com esse fim, o dinamizador da atividade pode, por exemplo, promover a consulta sobre as condições de utilização da aplicação makebeliefscomix, nomeadamente que dados são recolhidos sobre os utilizadores as opções de privacidade disponíveis.

Traditional stories become current and digital!

Adults

Required resources

Devices: laptops or tablets with internet connection. Desktop computers can also be used. Application: [makebeliefscomix](#)

Description

In this activity we propose the creation of digital comic strips based on a traditional story that adults know and usually tell their children or grandchildren. For the creation of digital comic book projects, different tools may be used for this purpose. However, in this activity we will use makebeliefscomix. The tool is very easy to learn to use. It will allow both of you a chance to give your imagination the possibility of creatively combining text writing in balloons with other available graphic elements (backgrounds, characters, objects).

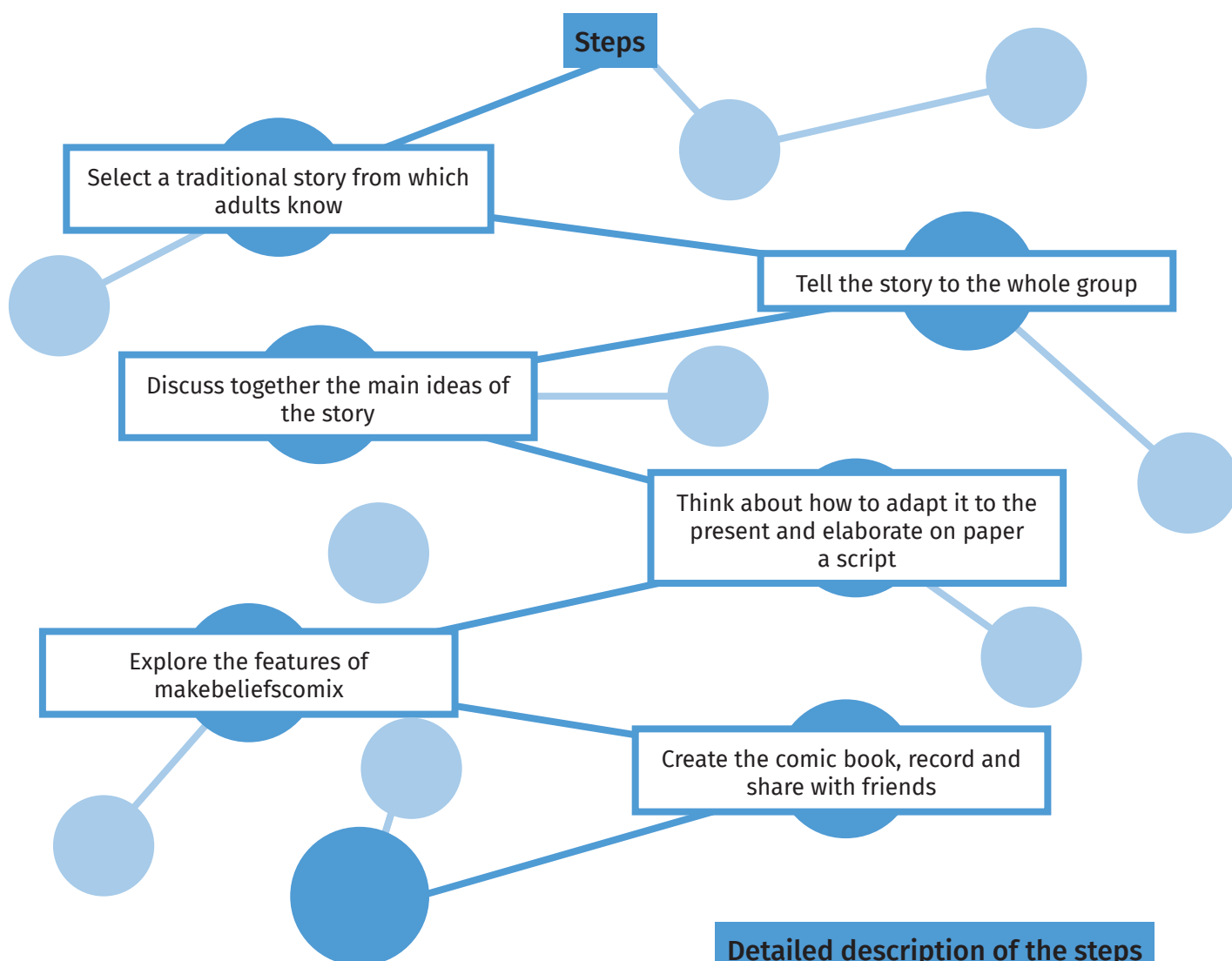
What will we learn?

In addition to the development of creativity, of each other, this activity represents an excellent opportunity for interaction and collaboration between the generations in an informal and playful environment. The deepening of skills in interpretation, communication and visual expression of ideas is also an objective in the tasks proposed and with which everyone, the oldest and the youngest, can identify themselves.

Suggestions on how to do the activity

Although the activity is designed to form intergenerational groups, an alternative could be to set up groups per generation, comparing the comic strips produced in the end.

The accomplishment of this activity can also start from the previous selection and reading together of a traditional story that is not so well known to the participants, or from a tale originating in another country or culture different from ours. This would allow the development of the activity in an interculturality perspective, paying special attention to the exploration on which it draws us closer and away from other peoples in terms of habits and customs.



Detailed description of the steps

Create a nice environment for the storytelling session. Ask the adults present to present a traditional story so that the group chooses the story they would like to hear. Once the story is selected, ask the adult to tell everyone how only he knows how to do it! Take some time to promote reflection on story. If there is a lesson to be learned, stimulate discussion, paying attention to how different age subgroups perceive it and how they position themselves. Invite them to form groups of three or four with a mission to think about the current story they have heard and to put down the main ideas to develop a comic in digital format. It is important to think about the moments in which the story is organized, in the scenarios, in the characters and in the dialogues.

After this script sketch, go to the tool exploration. You can do this by showing some examples already built. Then allow each one to explore the features, creating scenes in the squares available with backgrounds, characters and objects. This phase is very important to gain confidence in the creation process, so you should give the necessary time. The next step is to create the stories following the script, although the creative moment itself may surprise us. This work can continue to be done in the groups created. To conclude, keep in mind that it is important to keep the work done in a previously identified location, so that it can be retrieved for presentation to colleagues in other groups and for later sharing with family and friends.

How to promote intergenerationality

The proposal of interaction and collaboration between the generations in the elaboration of concrete projects, in this case of comic strips, is an excellent way to promote intergenerationality. In addition, and because today's security issues are very important when using digital technologies over the Internet, the activity can also be used to discuss the risks we face and the strategies we can implement to prevent those risks. To this end, the facilitator of the activity can, for example, promote consultation on the conditions of use of the makebeliefscomix application, namely that data are collected on the users of the available privacy options.

Recursos necessários

Dois círculos de cores diferentes (pontos de referência na tarefa #CreaCube) e quatro blocos de robôs Cubelets modulares: bateria, sensor de distância, bloco de inversão e bloco com rodas.

Descrição

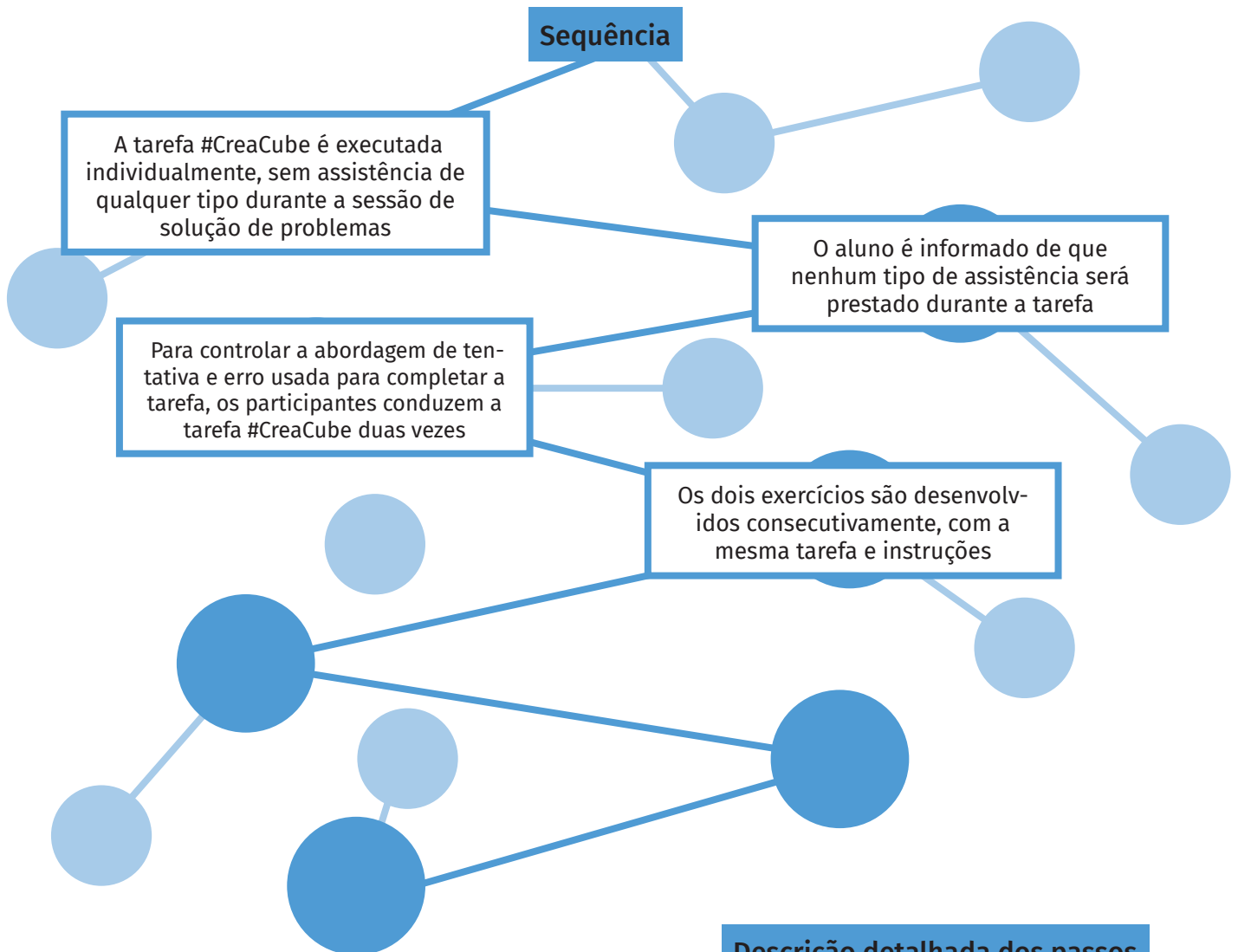
A nossa sociedade está a envelhecer, mas os novos dispositivos e serviços digitais tendem a não ser projetados tendo em mente as necessidades das pessoas mais velhas. O uso errado de dispositivos digitais pode levar a erros relacionados com as características das interações homem-tecnologia. A resolução de problemas é uma competência fundamental para tais atividades e dispositivos. A execução de um artefacto tecnológico desconhecido significa enfrentar uma situação problemática que pode ser influenciada pela exploração criativa do novo artefacto. A nossa atividade tem como objetivo analisar a exploração criativa dentro do contexto de uma atividade de resolução de problemas usando partes de robótica modular com as quais os participantes mais velhos e mais jovens não estão familiarizados. A idade é importante?

O que vamos aprender?

Numa abordagem de solução de problemas, como a tarefa #CreaCube, as ideias para uma solução são influenciadas pelo conhecimento prévio. Mais conhecimento deve dar origem a uma melhor resolução do problema. Geralmente, os idosos são mais lentos na condução de tarefas do que os mais jovens.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A criatividade evolui ao longo da vida e apresenta diferentes características em distintos momentos ao longo da vida. Tivemos a possibilidade de executar esta atividade que propomos, decorrendo daí deixamos algumas sugestões inerentes à sua implementação. Pedimos a crianças (com idades entre 8 e 9 anos, $n = 4$) e adultos mais velhos (de 60 a 64, $n = 4$) para realizar a tarefa #CreaCube, conforme descrito acima. Em termos de tempo gasto na tarefa, as crianças precisaram de mais tempo do que os idosos em cada uma das fases da tarefa, particularmente durante a fase de instrução e observação. Ao seguir as instruções, as crianças precisavam de reformular ou fazer perguntas para esclarecer alguns dos conceitos. Os adultos mais velhos ficaram surpresos ao serem solicitados para fazerem o exercício uma segunda vez, especialmente quando perceberam que as instruções eram as mesmas.



Descrição detalhada dos passos

O objetivo da tarefa #CreaCube é analisar o processo de como os problemas são resolvidos. Para esse fim, uma tarefa é executada envolvendo cubos eletrônicos interconectáveis que devem ser manipulados e montados de tal forma que o resultado seja um veículo que se mova, de forma independente, de um ponto inicial para um ponto final. Os quatro blocos de *Cubelets* modulares estão sobre a mesa, na qual dois pontos de referência também são indicados: um círculo vermelho e um círculo preto. A tarefa #CreaCube é solucionada quando os cubos são montados de forma a que se movam autonomamente do círculo vermelho para o círculo preto. Um participante sem experiência prévia com os cubos *Cubelets* não pode resolver a tarefa #CreaCube sem explorar diferentes soluções de uma maneira criativa, testando diferentes hipóteses de utilização e encontrando maneiras de superar as falhas intermediárias antes de resolver o problema com sucesso.

Como potenciar a intergeracionalidade

Numa sociedade com novos objetos tecnológicos, é importante entender as abordagens de observação, exploração e teste com as quais os sujeitos de diferentes idades são confrontados. Por um lado, autores como Lin (2011) argumentam que as crianças são naturalmente criativas e abertas à experiência e à novidade: um potencial humano que deve ser desenvolvido e incentivado socialmente para ser mantido nos estágios finais da vida. Por outro lado, a capacidade de adaptação dos idosos, permitindo-lhes resolver conflitos complexos antecipando melhor as consequências das situações e definindo prioridades claras, pode ser considerada “inteligência prática” ou “sabedoria”. Jogar jogos intergeracionais juntos poderia ser um exemplo de uma atividade na qual as competências de cada um poderiam aumentar a diversão e o respeito mútuos.

Required resources

Two circles of different colours (points of reference in the #CreaCube task) and four modular *Cubelets* robot blocks: battery, distance sensor, inversion block and block with wheels.

Description

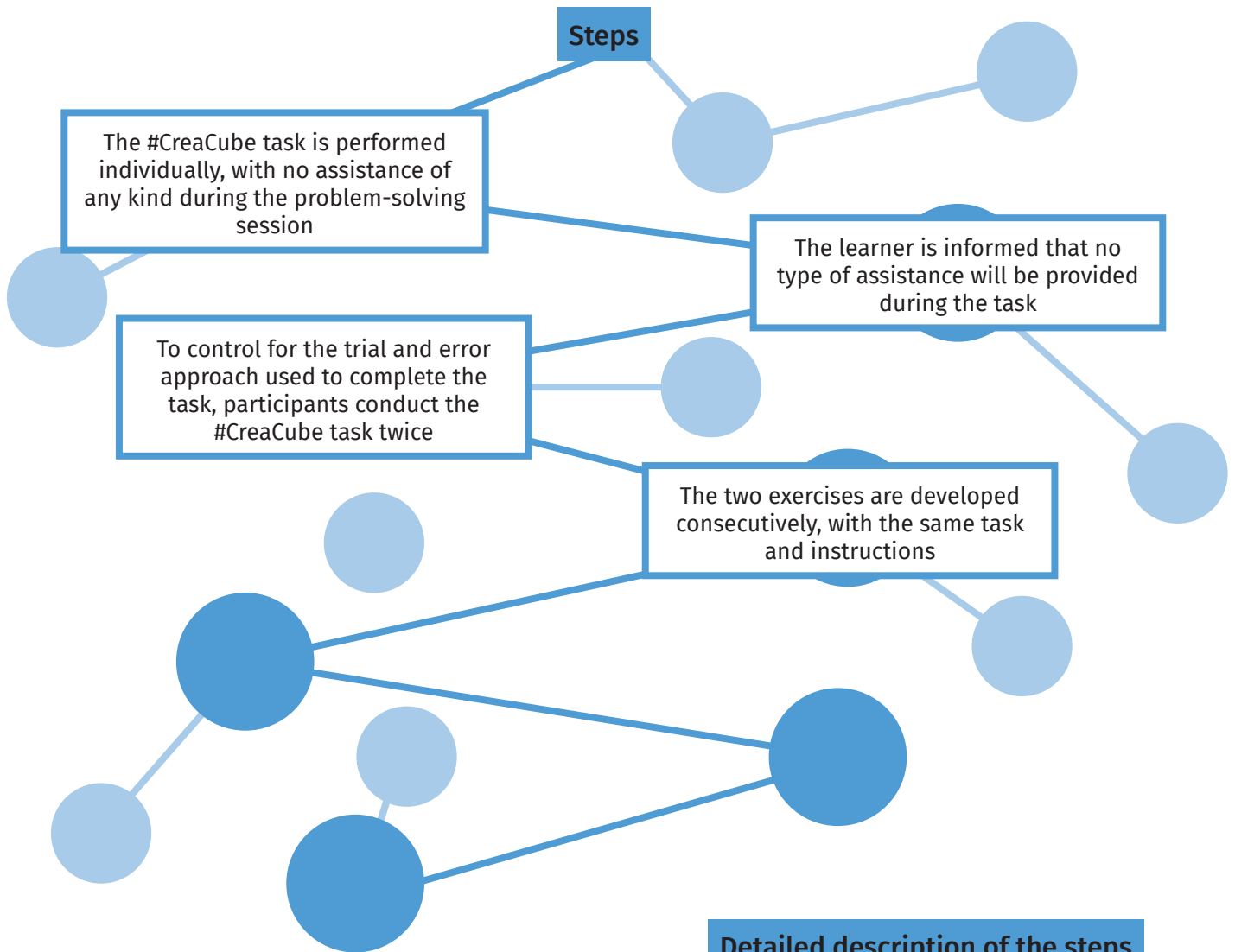
Our society is ageing, yet new digital devices and services tend not to be designed with the needs of older people in mind. The wrong use of digital devices could lead to errors related to the characteristics of human-technology interactions. Problem solving is a key skill for such activities and devices. Running an unknown technological artefact means being faced with a problem situation that can be influenced by creative exploration of the new artefact. Our activity aims to analyse creative exploration within the context of a problem-solving activity using parts of modular robotics with which both older and younger participants are unfamiliar. Does age matter?

What will we learn?

In a problem-solving approach, such as the #CreaCube task, the ideas for a solution are influenced by prior knowledge. More knowledge should give rise to a better resolution of the problem. Generally, older adults are slower in conducting tasks than younger people.

Suggestions on how to do the activity

Creativity evolves throughout life and presents different characteristics at different times across the lifespan. We have been able to carry out this activity that we propose, and from that we leave some suggestions inherent in its implementation. We asked children (ages 8 to 9 years, $n=4$) and older adults (from 60 to 64, $n=4$) to conduct the #CreaCube task as described above. In terms of time spent on the task, the children needed more time than the older adults in each of the task phases, particularly during the instruction and observation phase. When following the instructions, children needed to restate these or asked questions to clarify some of the concepts. The older adults were surprised to be asked to do the exercise a second time, especially, when they realised the instructions were the same.



Detailed description of the steps

The goal of the #CreaCube task is to analyse the process of how issues are resolved. To that end a task is performed involving interconnectable electronic cubes that are required to be manipulated and assembled such that the result is a vehicle that moves independently from an initial point to a final point. The four modular *Cubelets* blocks lie on the table on which two points of reference are also indicated: a red circle and a black circle. The #CreaCube task is solved when the cubes are assembled in such a way that they move autonomously from the red circle to the black circle. A participant without prior experience with the *Cubelets* cubes cannot solve the #CreaCube task without exploring different solutions in a creative way, testing different hypotheses of use and finding ways to overcome the intermediate failures before successfully solving the problem.

How to promote intergenerationality

In a society with new technological objects, it is important to understand the approaches to observation, exploration and testing that subjects of different ages are confronted with. On the one hand, authors such as Lin (2011) argue that children are naturally creative and open to experience and novelty: a human potential that should be developed and encouraged socially to be maintained in the final stages of life. On the other hand, the ability of older adults to adapt, allowing them to solve complex conflicts by better anticipating the consequences of situations and setting clear priorities, can be considered “practical intelligence” or “wisdom”. Playing intergenerational games together could be an example of an activity in which the abilities of each could enhance mutual fun and respect.

Recursos necessários

Os alunos serão voluntários para esta atividade. Uma sala com 15 a 20 computadores é necessária; alternativamente *tablets* podem ser usados numa sala de aula normal.

Descrição

Os adultos mais velhos (15 a 20 participantes) serão recrutados para aprender a usar sites de redes sociais (SNS) em conjunto com os alunos, durante dois dias de atividades de interação. Os alunos serão voluntários para esta atividade e assumem um papel de estagiário. A atividade segue 6 etapas interconectadas em que voluntários (estudantes) e participantes (adultos mais velhos) partilham a sua experiência na utilização de SNS. Os alunos e participantes serão nomeados para um ambiente de interação um-para-um e o feedback subsequente será solicitado. A atividade está desenhada como uma aprendizagem experiencial com o uso de SNS. No final, tanto os participantes quanto os voluntários expressam as suas opiniões sobre todo o processo, em dois grupos focais separados.

O que vamos aprender?

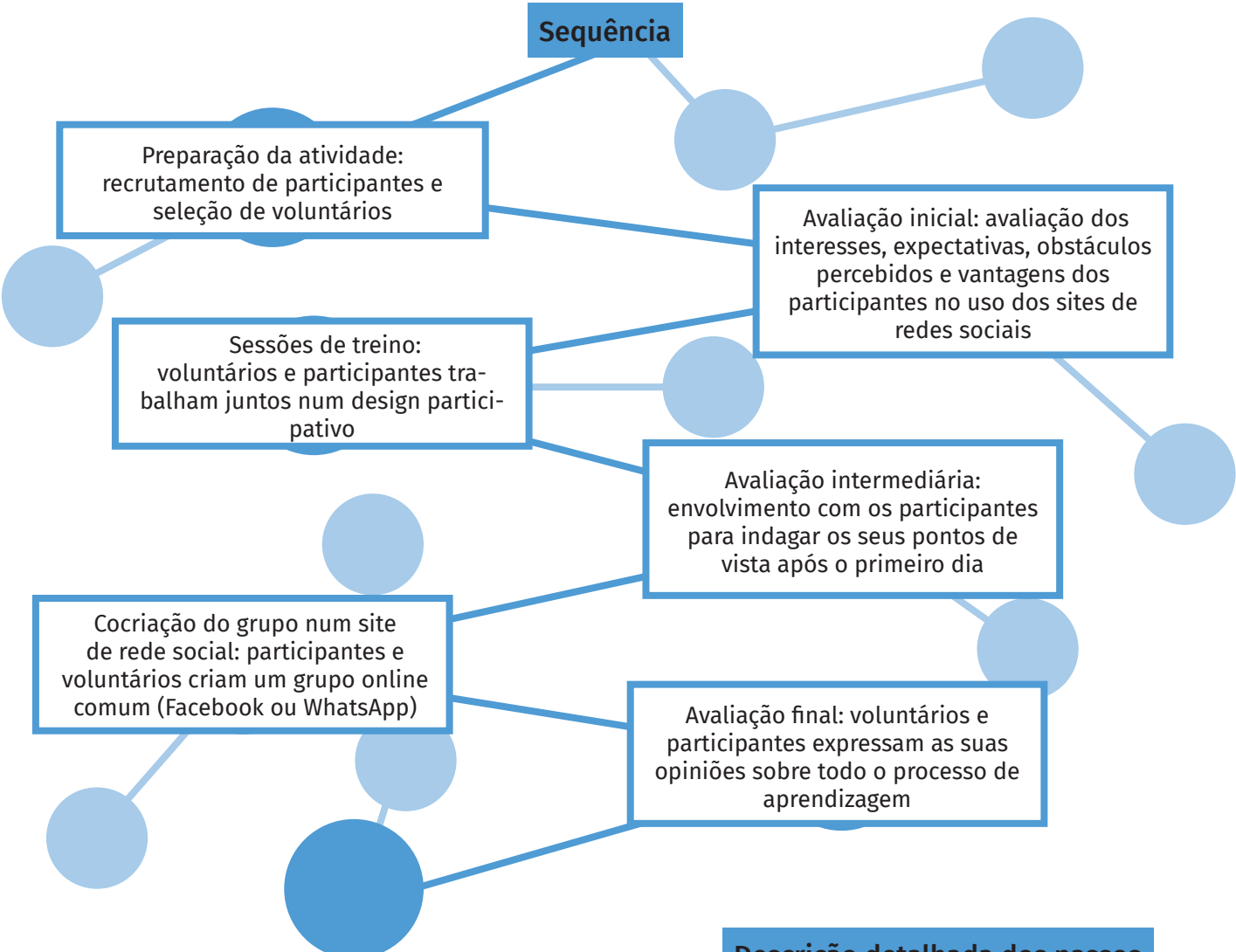
A atividade visa atingir os seguintes objetivos: Reduzir os preconceitos dos alunos em relação aos idosos como “tecnofóbicos”; Facilitar as interações dos idosos na utilização de sites de redes sociais e aumentar a sua confiança nas suas competências e capacidades para aprender a usar novas plataformas online; Aumentar a conscientização dos benefícios e riscos de utilizar os media sociais em alunos e idosos; Reconhecer o papel positivo da aprendizagem intergeracional em tarefas que exigem uma nova literacia mediática; Observar o papel das interações um-a-um nos processos de aprendizagem experiencial envolvendo mais gerações.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Os participantes podem ser encorajados a trazer os seus próprios dispositivos para a atividade de aprendizagem. Isso torna-os mais confiantes nas suas competências e aumenta as possibilidades de utilizar mais em casa diferentes coisas que aprenderam durante esta atividade.

Não haver nenhuma orientação clara sobre as competências que desejamos alcançar durante os dois dias pode aumentar a mudança de adaptação do processo de aprendizagem para os interesses, ritmo, nível de compreensão e características pessoais de cada participante.

A atividade em si poderia ser descrita mais como um processo de intercâmbio intergeracional, em vez de um processo clássico de aprendizagem de aquisição de informações ou competências.



Descrição detalhada dos passos

Num primeiro momento, um anúncio será feito nas associações para idosos para os convidar a inscreverem-se nesta atividade (dois dias consecutivos, 4-5 horas por dia). Os participantes serão informados de que será uma atividade um-para-um e com algumas discussões em grupo. Ao mesmo tempo, os alunos serão incentivados a voluntariarem-se com o propósito de compreensão mútua e a oportunidade de assumirem o papel de estagiários. Com os participantes selecionados, uma discussão aberta esclarecerá a sua familiaridade com os sites de redes sociais, os seus interesses em usá-los, a sua relutância e as vantagens compreendidas. O facilitador / professor atribuirá cada participante a um voluntário, após realizar esta avaliação preliminar. Posteriormente, a primeira sessão de treino (primeiro dia) começará e os pares (estudante-idoso) estarão livres para trabalhar num contexto de design participativo. Uma avaliação intermediária será conduzida no final do primeiro dia, definindo as diretrizes para o próximo dia, depois de listar o feedback geral dos participantes e impressões específicas. No segundo dia, os participantes e voluntários decidirão o formato de um grupo online comum, utilizando o WhatsApp ou o Facebook. Este grupo continuará ativo após o término desta atividade de aprendizagem. No final, avaliaremos a experiência dos participantes e os pensamentos dos voluntários ao longo dos dois dias. Dois grupos focais separados serão conduzidos com o objetivo de explorar as percepções das pessoas sobre o processo de aprendizagem e os benefícios e dificuldades de trabalhar juntos.

Como potenciar a intergeracionalidade

O nosso objetivo é reduzir os preconceitos das pessoas mais jovens em relação à capacidade das pessoas mais velhas adquirirem competências no uso dos novos media. Além disso, os idosos compreenderiam que os utilizadores mais jovens não são necessariamente “especialistas” em interações online e isso aumentará a sua confiança no uso da internet. A atividade contribui para a compreensão mútua e a aprendizagem recíproca, reconhecendo limites e vantagens dos sites de rede social. Isso estimulará a aprendizagem intergeracional nos ambientes domésticos das pessoas ao: (1) permitir que os alunos sejam mais pacientes com adultos mais velhos e mais focados nos seus interesses; (2) incentivar os adultos mais velhos a procurar jovens adultos sempre que for necessária assistência em tarefas relacionadas com a internet.

Learning Social Network Sites in an Intergenerational Setting

Older People

Required resources

Students will volunteer for this activity. A room with 15-20 computers is required; alternatively tablets could be used, in a regular classroom.

Description

Older adults (15-20 participants) will be recruited to learn using Social Network Sites (SNS) together with students, during two days of interactive activities. Students will volunteer for this activity and will be assigned to a trainee role. The activity follows 6 interconnected steps in which volunteers (students) and participants (older adults) will share their experience of using SNS. Students and participants will be assigned in a one-to-one interaction setting and subsequent feedback will be asked from the participants. The activity is designed as an experiential learning (word missing) with the use of SNS. At the end, both participants and volunteers will express their views on the whole process, in two separate focus groups.

What will we learn?

The current activity aims to accomplish the following:

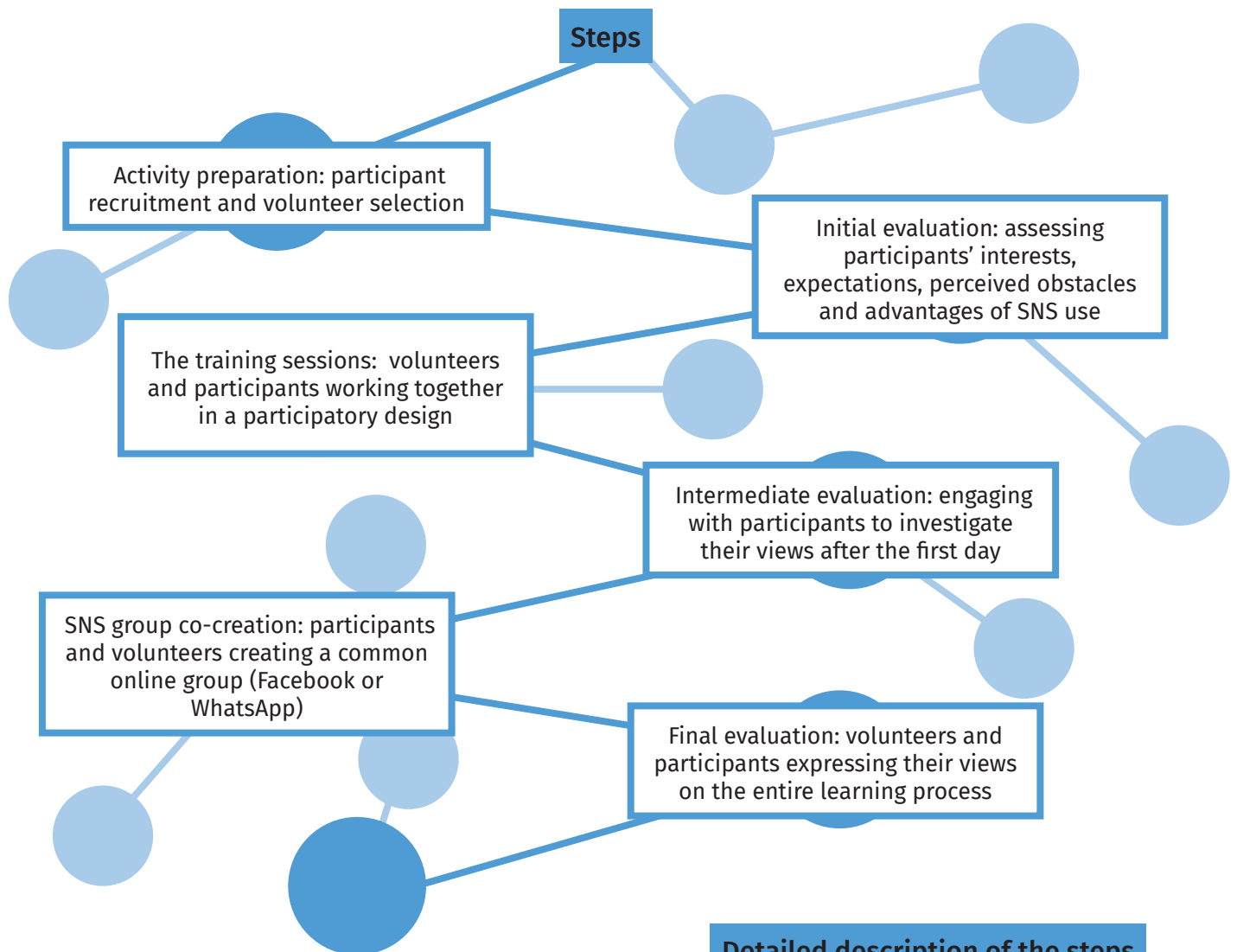
- Reduce students' prejudices towards older people as technophobic;
- Facilitate older persons' interactions with the use of Social Network Sites and increase their confidence in their skills and ability to learn to use new online platforms;
- Increase the awareness of benefits and risks when using social media on both students and older persons;
- Acknowledging the positive role of intergenerational learning in tasks that require new media literacy;
- Investigate the role of one-to-one interactions in experiential learning processes involving more generations.

Suggestions on how to do the activity

Participants could be encouraged to bring their own devices for the learning activity. This would make them more confident in their skills and would increase the chances of using different things they have learned during this activity further at home.

No clear directions over the skills we want to achieve during the two days could increase the change of adapting the learning process to each participant's interests, rhythm, level of understanding and personal characteristics.

The activity itself could be described more as an intergenerational exchange process rather than a classical learning process of acquiring information or skills.



Detailed description of the steps

First, an announcement will be made at the charities for older people, to invite them to take part in this activity (two consecutive days, 4-5 hours per day). Participants will be informed that it will be a one-to-one activity and some group discussions. At the same time, students will be encouraged to volunteer with the purpose of mutual understanding and the opportunity to hold a trainee role. For the selected participants, an open discussion will clarify their familiarity with social networking sites, their interests in using them, reluctance and perceived advantages. The facilitator/teacher will assign each participant to a volunteer, after conducting this preliminary evaluation. Subsequently, the first training session (first day) will start and the pairs (student-older person) will be free to work together in a participatory design context. An intermediate evaluation will be conducted at the end of the first day, setting the guidelines for the next day, after listening to participants' general feedback and specific impressions. In the second day, participants and volunteers will decide about the format of a common online group, using either WhatsApp or Facebook. This group will continue to be active after the end of the current learning activity. At the end, we will assess participants' experience and volunteers' thoughts over the two days. Two separate focus groups will be conducted aiming to explore people's insights into the learning process and the benefits and difficulties of working together.

How to promote intergenerationality

We aim to reduce younger people's prejudices towards the ability of older people to acquire skills in using new media. In addition, older people would experience that younger users are not necessarily "experts" in online interactions and this will increase their confidence in Internet use. The activity contributes to mutual understanding and reciprocal learning, acknowledging limits and advantages of SNS. This will foster intergenerational learning in people's home settings by: (1) allowing students to be more patient with older adults and more focused on their interests; (2) encouraging older adults to look to younger adults whenever assistance is needed in Internet-related tasks.

Treino cognitivo com a App-Peak para adultos mais idosos

Idosos

Recursos necessários

Smartphone (IOS ou Android) e uma conta ativa na Apple Store ou na Google Play. Modo online ou offline.

Descrição

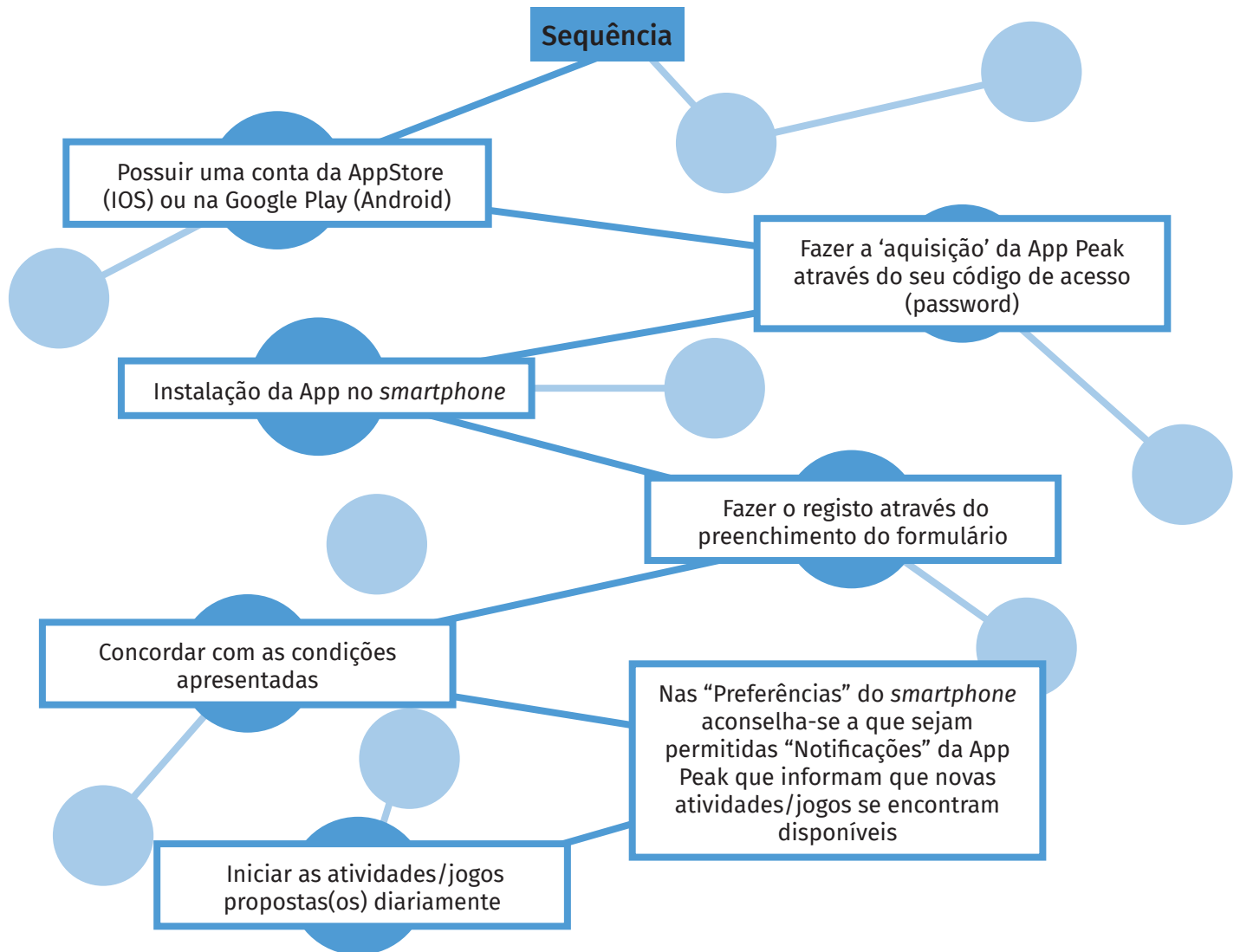
A App que tem como principal objetivo o treino cognitivo de adultos mais idosos com 35 diferentes atividades/jogos distribuídas(os) por 8 diferentes valências (memória, atenção, resolução de problemas, agilidade mental, linguagem, coordenação, criatividade e controle de emoção) com atribuição de uma pontuação para cada atividade. Permite fazer um acompanhamento individual da evolução de desempenho através da função “Coach” e, ao mesmo tempo, compara os resultados individuais com os demais utilizadores. A AppPeak foi desenvolvida por especialistas em neurociência, ciência cognitiva e educação das Universidades de Yale e de Cambridge. Esta App permite usar a versão Peak Pro com pagamento de uma mensalidade.

O que vamos aprender?

Com esta App os adultos mais idosos têm a possibilidade de realizar um treino cognitivo em 8 diferentes valências que são apresentadas de forma aleatória com o intuito de exercitar as competências cognitivas em sequências gradativas de dificuldade. No final de cada sessão de treino é apresentado a cada utilizador o seu nível de desempenho como forma de estimular as valências que necessitam de um maior treino. É importante realçar que quando se faz o registo na aplicação os fatores associados à idade, ao género e à atividade profissional desempenhada incluem índices de ponderação ajustados a estas variáveis relativamente às pontuações obtidas.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A atividade/jogo pode efetuar-se diariamente de forma aleatória sempre que se deseje, ou então criar uma rotina de utilização logo após o lembrete que for recebido de que estão disponíveis novas atividades/jogos. A atividade/jogo pode ser realizada individualmente ou na companhia de terceiros. Aconselha-se que a atividade/jogo seja feita(o) num ambiente em que o adulto mais idoso se sinta confortável para que o seu desempenho não seja afetado por variáveis externas. Há a possibilidade de se jogar offline.



Descrição detalhada dos passos

Cada utilizador deve ter acesso ao respetivo código de acesso à loja. Deve fazer a pesquisa através da palavra Peak. Seleciona-se a versão gratuita desta aplicação e inicie o processo de instalação no *smartphone*. Quando acede, pela primeira vez, à App deve fazer-se o registo com a introdução dos dados que são requeridos. Depois de concordar com as condições de acesso, pode começar-se a utilizar a App. Vai ser proposta a primeira atividade/jogo mas, antes de a/o iniciar, pode (e deve) visualizar-se um tutorial onde se explica a atividade/jogo a realizar. Após a atividade/jogo é apresentada a pontuação obtida e a comparação do desempenho com outros utilizadores com perfis semelhantes ao do utilizador. Se for pretendido, o utilizador pode treinar a atividade/jogo que se realizou a fim de poder melhorar o seu posterior desempenho.

Como potenciar a intergeracionalidade

Tendo em consideração que quase a totalidade dos jovens possui um *smartphone* esta proposta de atividade pode ser realizada no modo de um "campeonato" entre avós e netos dado que os jogos são idênticos. Esta possibilidade, para além de uma competição que se pretende que seja saudável, pode também promover espaços de partilha e de entreaajuda, partindo-se do pressuposto que os netos poderão ajudar os avós a ultrapassar potenciais dificuldades tecnológico-digitais. A opção «Partilha com a família» vai permitir ainda mais esta proximidade intergeracional.

Cognitive training with the Peak app for older adults

Older People

Required resources

Smartphone (iOS or Android) and an active Apple ID or Google account. Online or offline mode.

Description

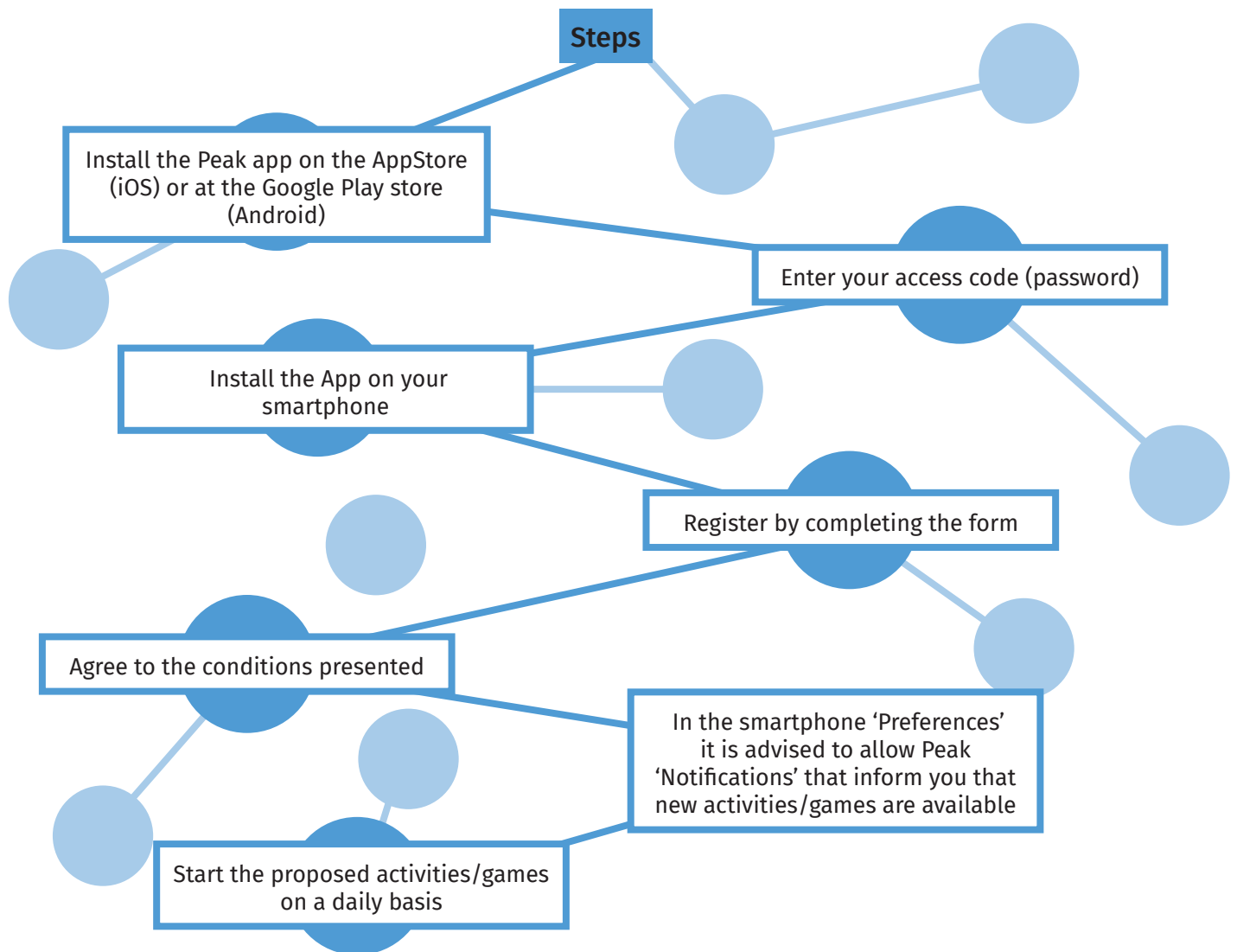
The app's main objective is the cognitive training of older adults with 35 different activities/games distributed by 8 different skills (memory, attention, problem solving, mental agility, language, coordination, creativity and control of emotion) with assignment of a score for each activity. It allows you to individually monitor the evolution of performance through the "Coach" function and, at the same time, compare individual results with other users. The Peak app was developed by experts in neuroscience, cognitive science and education at Yale and Cambridge Universities. This app allows you to use the Peak Pro version with the payment of a monthly fee.

What will we learn?

With this app the older adults have the possibility to perform a cognitive training in 8 different skills that are presented in a random way with the intention of exercising the cognitive skills in gradual sequences of difficulty. At the end of each training session each user is informed about his/her level of performance as a way to stimulate the skills that need more training. It is important to emphasise that when registering for the application the factors associated with age, gender and professional activity also include weighting indices adjusted to these variables with respect to the scores obtained.

Suggestions on how to do the activity

The activity/game can be performed on a daily basis randomly whenever desired, or create a routine of use, for example, after the reminder that is received informing that new activities/games are available. The activity/game can be performed individually or in the company of other. It is advised that the activity/game should be done in an environment in which the older adult feels comfortable so that their performance is not affected by external variables. There is the possibility to use in an offline mode.



Detailed description of the steps

Each user must have access to their store access code and should search using the word “Peak”. The user selects the free version of this application and starts the installation process on your smartphone. When accessing the app for the first time a registration must be made with the input of the required data. After agreeing to the conditions of access, the user can initiate the app. The first activity/game will be proposed, but before he can start it, he/she can and should see a tutorial that will explain the activity/game to be performed. At the end of the activity/game the user is presented with his/her score and the comparison of performance with other users with profiles similar to theirs. If it is desired, the user can train the activity/game that was performed in order to be able to improve next time.

How to promote intergenerationality

Considering that almost all young people have a smartphone this activity proposal can be performed in the way of a “championship” between grandparents and grandchildren given the fact that the games are identical. This possibility, as fair play competition, can also promote spaces of sharing and mutual aid, based on the assumption that grandchildren can help grandparents overcome potential technological-digital difficulties. The “Sharing with the family” option will further enable this intergenerational closeness.

Recursos necessários

Acesso à internet, computador ou *tablets* (para exploração dos recursos do *Padlet*).
Recursos sobre Educação para os Media, a selecionar pelo dinamizador da atividade a partir do [mural elaborado pelo PNL2027](#).
Acesso ao *booklet* de “Notícias falsas” da iniciativa Seguranet.

Descrição

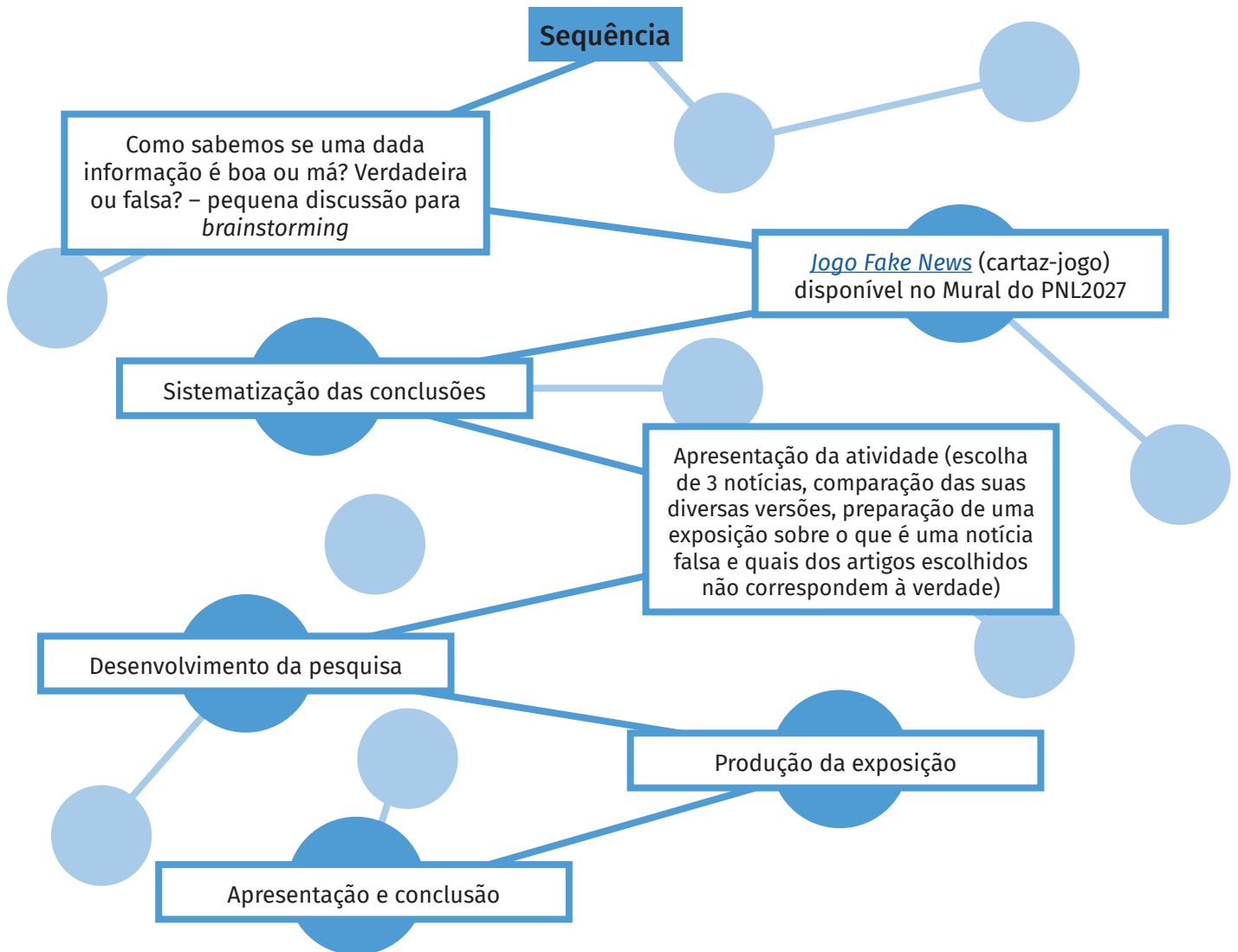
É proposto aos participantes que durante uma semana escolham 3 artigos de jornal e procurem as diversas versões publicadas de modo a detetarem a veracidade do noticiado; devem realizar uma exposição de 5 minutos em que explicam a razão da escolha desses artigos e os motivos pelos quais consideram que os mesmos são verdadeiros ou falsos; a atividade deve ser feita em colaboração com os pais ou avós (procura, diálogo, preparação da exposição).

O que vamos aprender?

- Selecionar informação a partir de fontes fidedignas;
- Identificar notícias falsas;
- Organizar informação;
- Produzir uma exposição oral de forma organizada, coerente e com correção linguística.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A atividade deverá ser proposta em grupo (numa situação de aula, oficina, outra...) mas deve ser realizada autonomamente pelo participante, em casa, durante o espaço de uma semana, com intervenção de um pai ou avó.



Descrição detalhada dos passos

A atividade deverá iniciar-se com uma pequena discussão sobre o que é afinal uma notícia falsa; cada participante poderá referir uma situação em que se deparou ou mesmo criou uma informação falsa: Qual o objetivo? Como funciona? Como distinguir informação verdadeira e falsa?

Poderá passar-se em seguida para a exploração do [cartaz-jogo Fake News](#) ou, eventualmente para a utilização do jogo *HappyOnlife*, substituindo algumas das questões por outras mais diretamente relacionadas com o fenómeno em análise. Esta primeira parte da atividade poderá recorrer também à leitura e análise das Tiras de BD Seguranet sobre “Notícias falsas”.

Durante uma semana, o participante fará a recolha, seleção e análise da informação. No final dessa etapa deverá preparar uma breve exposição oral para apresentação dos seus resultados (textos e conclusões).

Como potenciar a intergeracionalidade

A atividade deverá ser realizada em articulação com os pais e/ou avós que ajudarão o participante a identificar a informação falsa e a perceber os cuidados a ter quando se procura informação.

I am a fake news detective

Intergenerational

Required resources

Internet access, computer or tablets (to explore the resources on the Padlet).
Resources about Education for Media to be selected by the activity promoter from the [Padlet mural started by PNL2027](#).
[Fake News](#) booklet of Seguranet initiative.

Description

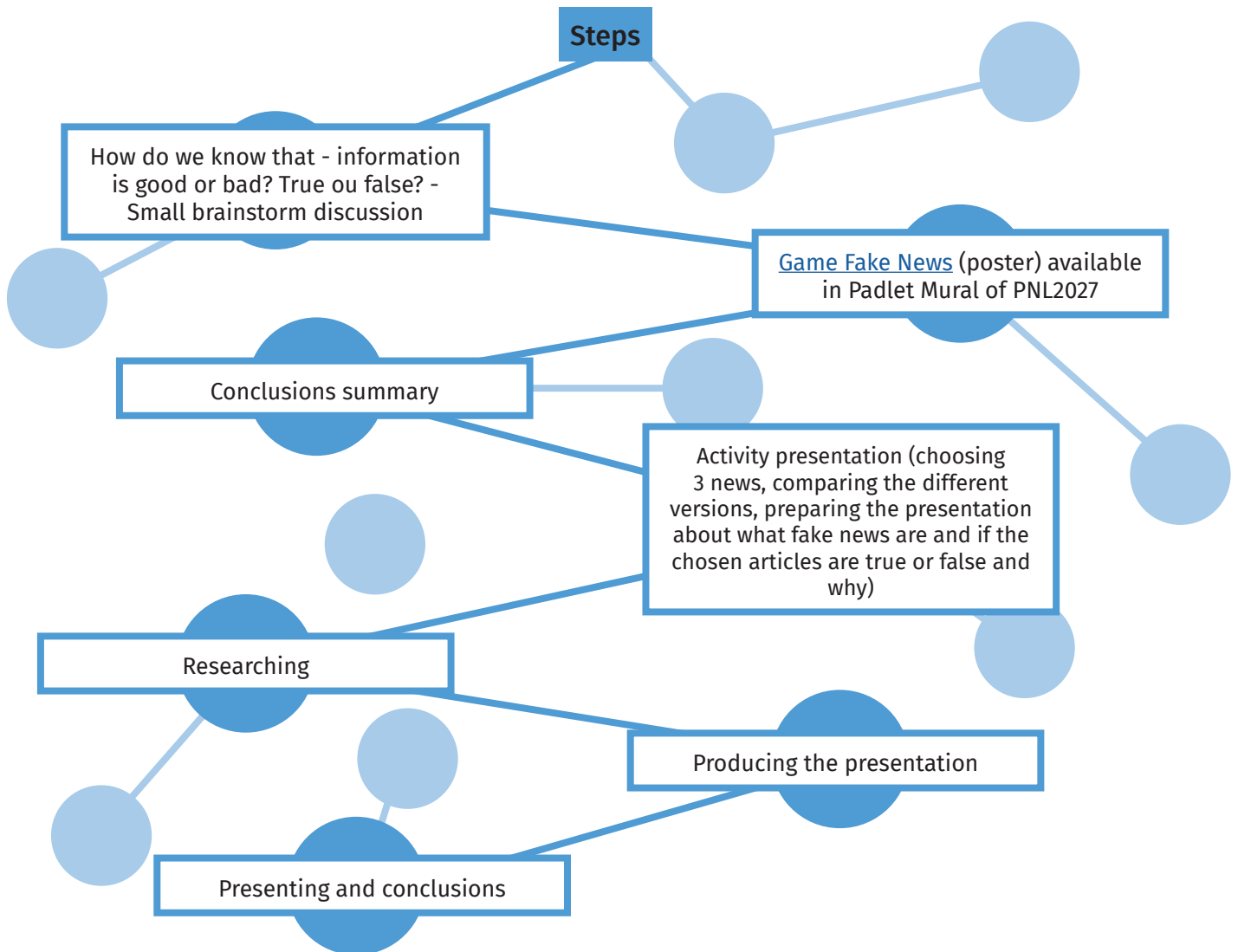
During a week participants choose three articles from newspapers, look for different published versions of the chosen news and try to detect the truth of the news; they should make a five-minute oral presentation to explain the reasons of this choice and the grounds for considering whether those news articles are true or false; the activity must be made in close collaboration with parents or grandparents (research, discussion and oral presentation preparation).

What will we learn?

- To select information from reliable sources;
- To identify fake news;
- To organise information;
- To produce an oral presentation in an organised and coherent way, with an appropriate level of language.

Suggestions on how to do the activity

The activity must be put forward in groups (as a classroom, workgroup, other...) but must be made autonomously by the participant, at home, during one week, with the help of their relatives.



Detailed description of the steps

The activity must start with a small discussion about what is considered fake news; each participant can refer one situation that they have come across or a situation that started false information: What is the purpose? How does it work? How to distinguish true or false information?

Thereafter the use of the [game-poster Fake News](#) can follow or eventually using the online game *HappyOnlife*, by replacing some of the questions for others more directed to the topic. This first activity stage may also be turned to the reading and analysis of Seguranet's Comic Strips about fake news.

During one week, the participants will search, select and analyse the information. In the final stage a short oral presentation must be prepared to present the outcomes (texts and conclusions).

How to promote intergenerationality

The activity should be made in collaboration with relatives that will help participants to identify the fake information and to take precaution/care when searching for information.

Recursos necessários

Computadores e projetor de vídeo; recursos do [International Fact-Checking Network](#); vídeo do [Channel One News](#). [Como identificar notícias falsas \(IFLA\)](#)

Descrição

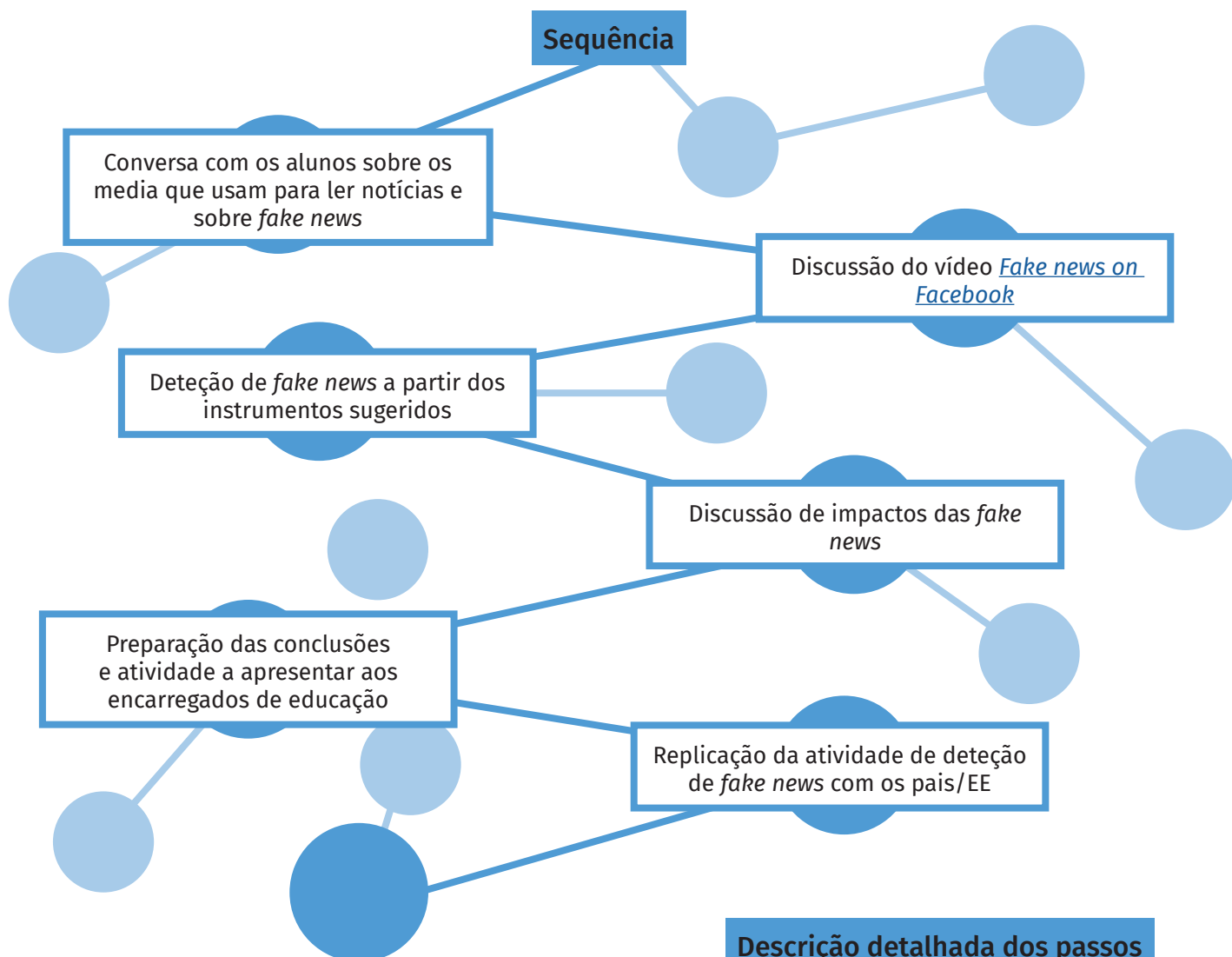
Atividade em torno do conceito e impacto das *fake news* e de estratégias a utilizar para as identificar. Numa 1.ª fase, a atividade será desenvolvida com alunos do ensino secundário, na sala de aula e/ou biblioteca, a partir da discussão sobre as suas práticas em relação às notícias, dando particular atenção ao modo como se relacionam com os novos media enquanto fontes de informação. Na 2.ª fase, as conclusões e as estratégias usadas serão partilhadas com os pais/encarregados de educação (EE), sendo os alunos os dinamizadores da discussão e das atividades de deteção de *fake news* a desenvolver com aqueles.

O que vamos aprender?

Compreender o que são *fake news* - notícias falsas elaboradas com o propósito de enganar, influenciar, retirar dividendos políticos, beneficiar ou promover alguém ou alguma coisa. Perceber que podem ter grande impacto na opinião e nos comportamentos individuais e coletivos, dada a rapidez e o alcance exponencial dos novos media, em termos de públicos, na difusão de todo o tipo de informação e notícias. Aprender a usar estratégias e instrumentos adequados para identificar as *fake news*. Saber usar ferramentas digitais de comunicação, tendo em conta o público alvo.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Em alternativa à 1ª parte da atividade acima delineada, é possível apresentar e discutir o vídeo [International Fact-Checking Day](#) e realizar o jogo *Fact Check it!*, ambos produzidos pela [International Fact-Checking Network](#). Para isso, os docentes deverão registar-se no site [Fact Checking Day](#) e descarregar os materiais em *Lesson plan*. A atividade pode ser realizada em articulação curricular, nomeadamente com a disciplina de Filosofia, no âmbito dos Temas e Problemas do Mundo Contemporâneo.



Descrição detalhada dos passos

Professor(a) bibliotecário(a) e docente conversam com os alunos sobre as fontes de notícias que usam e certificam-se de que aqueles estão familiarizados com o conceito de *fake news*. Apresentação do vídeo *Fake news on Facebook* e discussão de questões como: Porque é que as pessoas criam sites de *fake news*? Como é que o Facebook e a Google estão a tentar resolver o problema? Será que Obama tem razão quando diz que se não soubermos distinguir os factos reais da propaganda temos problemas? Solicita-se aos alunos, divididos em grupos, que consultem as redes sociais que utilizam e que analisem as notícias, aplicando o instrumento de deteção de *fake news* fornecido. No final, cada grupo apresenta as conclusões. Reflexão conjunta sobre os impactos das *fake news* a partir destas questões: Se cada um partilhar pelos seus amigos uma notícia falsa, porque não verifica ou não sabe verificar, qual o efeito? Os jovens da Macedónia querem ganhar dinheiro, pouco lhes importa a verdade, não estão preocupados com os efeitos da sua ação. Que consequências pode criar essa atitude? Divididos em grupos, os alunos preparam uma apresentação digital para os pais/EE, com uma síntese de atividade realizada: conceito, exemplos e impactos de *fake news*, estratégias e instrumentos usados na sua deteção. Apresentação e discussão da síntese anterior e dinamização de uma atividade de deteção de *fake news* conjuntamente com os pais/EE.

Como potenciar a intergeracionalidade

Embora as gerações mais jovens e as mais velhas tendam a usar media e redes sociais diferentes, ambas se deparam com *fake news* e ambas revelam, frequentemente, falta de espírito crítico face a estas. A atividade sugerida propõe um tempo de partilha de informações e de experiências entre diferentes faixas etárias em torno daquele problema comum. Na medida em que cria uma oportunidade de comunicação e troca entre gerações (sugerimos pais e filhos mas pode alargar-se aos avós e a outros membros seniores da comunidade) a atividade fortalece os laços intergeracionais, um dos fundamentos da cidadania e da redistribuição social.

Required resources

Computers and video projector; resources of the [International Network of Facts-Verification](#); [Channel One News video](#).
[How to spot fake news \(IFLA\)](#)

Description

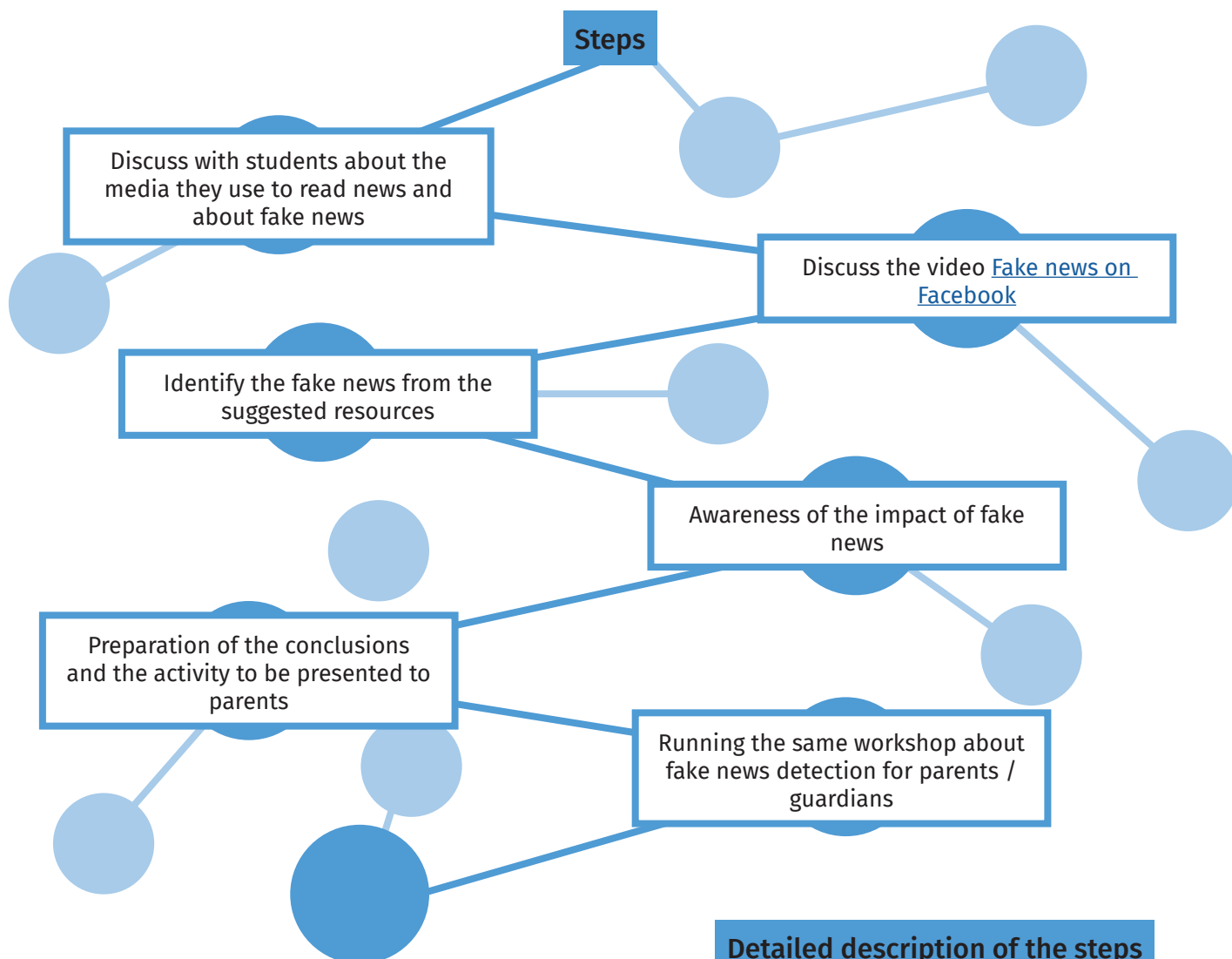
This activity focuses on the concept and impact of false news and the strategies to be used to identify them. In a first phase, the activity will be developed with high school students, in the classroom and/or library. The discussion will be about their media practices in relation to the news, giving special attention to the way they use the new sources of information. In the second phase, the conclusions and strategies used will be shared with the parents / guardians, and the students will be running the session, not only the discussion but also the activities around fake news.

What will we learn?

To understand the concept of fake news - news produced for the purpose of deceiving, influencing, benefiting or promoting someone or something.
To realise that they can have a great impact on opinion and individual and collective behavior, given the speed and exponential reach of the new media, in the dissemination of all kinds of information and news.
To learn to use appropriate strategies and tools to identify fake news.
To know how to use digital communication tools, taking the audience into account.

Suggestions on how to do the activity

As an alternative to the first part of the activity outlined above, it is possible to present and discuss the International Fact-Checking Day video and perform the game Fact Check it!, both produced by the International Fact-Checking Network. To do this, teachers should register at the website [Fact Checking Day](#) and download the materials in Lesson plan. The activity can be done in articulation with the curriculum, namely with the discipline of Philosophy, within the scope of the Themes and Problems of the Contemporary World.



Detailed description of the steps

The librarian and teacher talk with students about news sources that they use and make sure they are familiar with the concept of fake news. Presentation of the video [Fake news on Facebook](#) and discussion of the following points: Why do people create fake news sites? How are Facebook and Google trying to solve the problem? Is Obama right when he says that if we do not know the real facts of the propaganda we are in trouble? Students, in groups, are asked to have a look at their social media and analyse the news, applying the fake news detector tool provided. In the end, each group presents the conclusions. Discussion on the impact of fake, following the questions: If everyone shares fake news with their friends because they do not check or do not know how to verify, what could the effect be? Young people in Macedonia want to make money, they do not care about the truth, they are not worried about the effects of their actions. What consequences can such attitude have? In groups, the students prepare a presentation for parents / guardians, with a summary of i) the activity previously prepared, ii) the concept, examples and impact of fake news and iii) the strategies and tools used in their detection. Discussion of the previous synthesis and presentation of a fake news detection activity together for the adults.

How to promote intergenerationality

Despite the fact that the younger and older generations tend to use different media and social networks, they are both facing the fake news issue, and both often lack critical thinking to tackle this. The suggested activity proposes a time of sharing of information and experiences among different age groups around that common problem. As it creates an opportunity for communication and exchange between generations (we suggest parents and children but can extend to grandparents and other senior members of the community), this activity strengthens intergenerational ties, one of the foundations of citizenship and social redistribution.

Recursos necessários

Smartphone, computador, quadro, giz, canetas/lápis, cadernos diários dos alunos (ou equivalente), projetor vídeo (ou equivalente), Windows Movie Maker.

Descrição

A atividade consiste na análise de notícias, por parte de alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, com o apoio dos professores e envolvendo os seus familiares e/ou outros elementos da comunidade local. Após a seleção de notícias, com o apoio de pais, avós e/ou outros familiares, os alunos apresentarão, em sala de aula, os temas/títulos das notícias que selecionaram, os quais serão registados no quadro. Os alunos escolhem as 10 notícias que consideram mais interessantes, as quais serão apresentadas pelos alunos que as selecionaram, sendo cada apresentação gravada em vídeo. O filme final será apresentado à turma, para discussão.

O que vamos aprender?

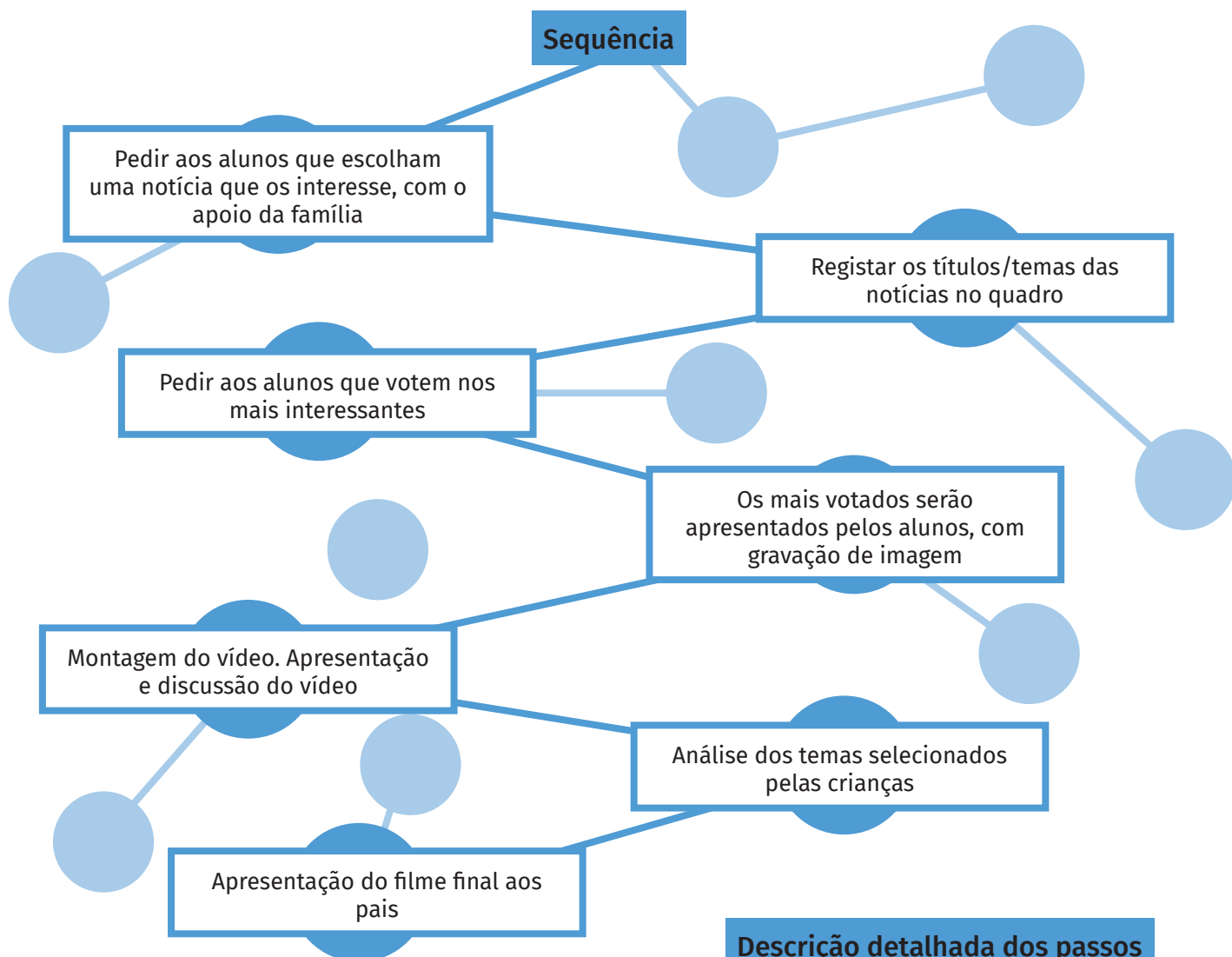
- 1 – Despertar o interesse aos alunos por notícias de atualidade;
- 2 – Envolver pais e/ou avós das crianças na seleção de notícias de atualidade;
- 3 – Criar oportunidades para as famílias discutirem notícias com as crianças;
- 4 – Analisar a atualidade que mais interessa os alunos em sala de aula;
- 5 – Dar aos alunos a oportunidade de escolherem o que mais os interessa em termos de atualidade;
- 6 – Usar a produção de mensagens media (por professores e alunos), para debater a informação veiculada pelos media;
- 7 – Analisar as temáticas noticiosas que mais interessam os alunos dos 6 aos 10 anos de idade.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

A realização do filme é importante para que os alunos se possam ver no ecrã, analisando a sua própria prestação em termos de linguagem verbal e não-verbal.

Se não for possível fazer a montagem final do vídeo, pode parar a gravação cada vez que um aluno termina a apresentação da notícia que escolheu, retomando a gravação com o aluno seguinte e assim sucessivamente. Pode depois apresentar o filme, mesmo sem editar. Pode ser pedido apoio ao professor de TIC da escola ou agrupamento.

O professor pode usar as notícias menos votadas para compreender outras temáticas noticiosas que interessam os alunos.



Descrição detalhada dos passos

Num dia da semana (recomendamos sexta-feira porque os alunos terão mais tempo livre), o professor solicita aos alunos que escolham uma notícia atual e que os interesse, recorrendo para tal ao apoio de pais e/ou outros familiares e sem existir qualquer limitação em termos dos media em que tiveram acesso a ela. Na segunda-feira seguinte, o professor solicita aos alunos que refiram os temas/títulos das notícias e regista no quadro. Abre depois um período de votação, de braço no ar, para que os alunos escolham as 10 notícias que mais os interessam. Os alunos que escolheram essas notícias serão convidados a apresentá-las em sala de aula, sendo essa apresentação (gravada em vídeo, com um *smartphone*) conduzida pela professora, que coloca questões (Podes dizer-nos o que se passou na notícia que tu escolheste? O que te levou a escolher esta notícia? Onde encontraste esta notícia?). Durante a semana, a gravação será editada, no Windows Movie Maker, devendo o filme final permitir ao professor identificar os temas das notícias, as razões da escolha e os media em que foram acedidas essas notícias. O filme será depois exibido aos alunos, sendo realizada uma discussão acerca do que acharam da atividade. Se possível, o filme deve ainda ser apresentado aos pais dos alunos e, eventualmente, a outros familiares que tenham oportunidade em deslocar-se à escola no dia e hora agendados para o efeito. O professor deve aproveitar a presença dos pais para debater com eles as escolhas das crianças, designadamente em termos de temas noticiosos, procurando promover o diálogo em família acerca das notícias.

Como potenciar a intergeracionalidade

Pode ser feita uma variação da atividade, pedindo aos alunos que escolham a notícia que mais os interessa, pedindo ainda a um dos pais para referir qual a notícia mais interessante e fazendo o mesmo com um dos avós. Assim, o professor terá ainda mais dados para poder fazer uma análise comparativa entre gerações. Por seu lado, os alunos terão oportunidade de compreender as diferenças entre as temáticas noticiosas destacadas por eles próprios, mas também familiares de diferentes gerações. Além dos alunos, esta atividade é importante para o professor e as famílias abordarem a atualidade com as crianças.

When the news makes sense!

Intergenerational

Required resources

Smartphone, computer, chalkboard & chalk or whiteboard and markers, pens / pencils, student diaries (or equivalent), video projector (or equivalent), Windows Movie Maker.

Description

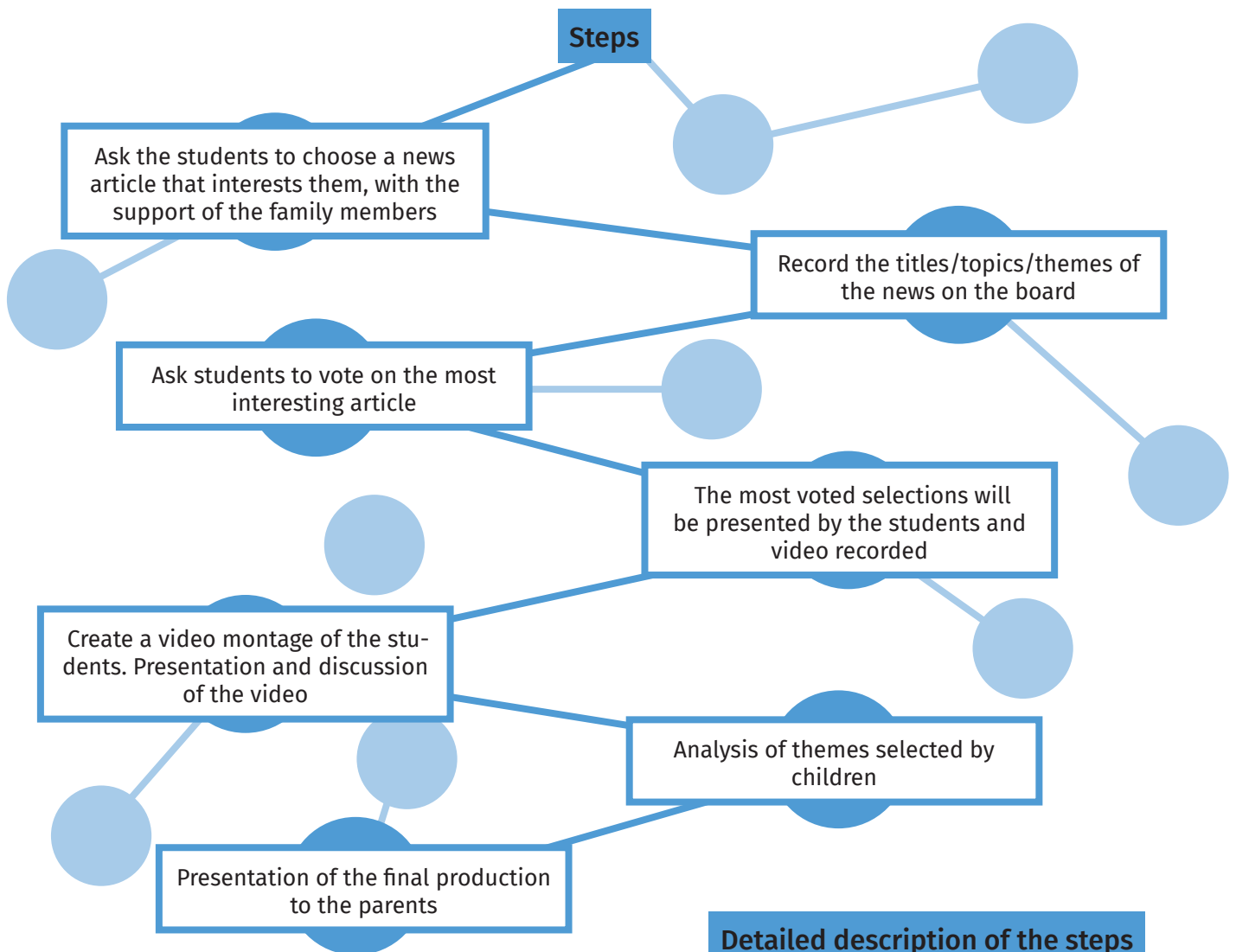
The activity consists of news analysis, by students of the 1st Cycle of Basic Education, with the support of the teachers, and involving their relatives and/or other elements of the local community. After selecting news stories, with the support of parents, grandparents and/or other relatives, students will present in the classroom the topics/titles of the news events they have selected, which will be recorded in a spreadsheet or table. The students select 10 news items they consider most interesting, which will be presented by the students who selected them originally, with each presentation recorded on video. The final video production will be presented to the class for discussion.

What will we learn?

- 1 - To awaken students' interest in current news;
- 2 - Involve parents and/or grandparents of children in the selection of current news;
- 3 - Create opportunities for families to discuss news with children;
- 4 - Analyse the current interests of most students in the classroom;
- 5 - Give students the opportunity to choose what current news interests them most;
- 6 - Use the production of media messages (by teachers and students) to discuss the information conveyed by the media;
- 7 - Analyse the news topics that are most interesting for students from 6 to 10 years of age.

Suggestions on how to do the activity

The making of the video production is important so that the students can see themselves on the screen, analysing their own performance in terms of verbal and non-verbal language. If final video editing is not possible, you can stop recording every time a student finishes the presentation of the news he has chosen, resuming recording with the next student and so on. You can then display the movie even without editing. Support may be requested from the school's ICT teacher or technology department. The teacher can use the news stories that did not make the Top 10 to better understand other news topics that interest students, and their families.



Detailed description of the steps

On a day of the week (we recommend Friday because students will have more free time), the teacher asks students to choose current news of interest to them. Students should seek out the support and help of parents and/or other family members with this project. With parental approval, there should not be any limitation in terms of access to the media. The following Monday, the teacher asks the students to provide the topics and titles of the news stories collected and write it on the board. Once all the information is collected, students will vote on the 10 stories that interest them most. Voting can be done informally with students raising their hand in class. Other options are possible, but it is up to the classroom teacher. The students who contributed the original news story will be invited to present it in the classroom. The presentation will be videotaped, (with a smartphone is a possibility), by the teacher. The teacher will assist with the presentation by asking questions: Tell us what happened in the news story that you selected. What led you to choose this news? Where did you find this news? During the week, the recording will be edited in Windows Movie Maker. The final product will allow the teacher to identify the topics of the news, the reasons for the choice and the media in which the news was accessed. The video will then be shown to the students, and a discussion will be held about what they learned from this activity. If possible, the production should also be presented to the parents of the students and eventually to other family members who have the opportunity to go to school on the day and time scheduled for that purpose. The teacher should use the presence of parents to discuss with them the choices made by the children, specific to the news topics, with the idea of seeking to promote family dialogue about the news.

How to promote intergenerationality

A variation of this activity can be made, as well as asking the students to choose the news that most interests them, you could also ask one of the parents to mention the most interesting news to them, and do the same with one of the grandparents. Thus, the teacher will have even more data to be able to make a comparative analysis between generations. For their part, the students will have the opportunity to understand the differences between the news topics highlighted by themselves, but also family members from different generations. Besides students learning about the news, this activity is important for the teacher and the families to discuss news and current interests with children.

Recursos necessários

Dispositivo de gravação de voz (gravador, *smartphone*, *tablet*), computador e impressora.

Descrição

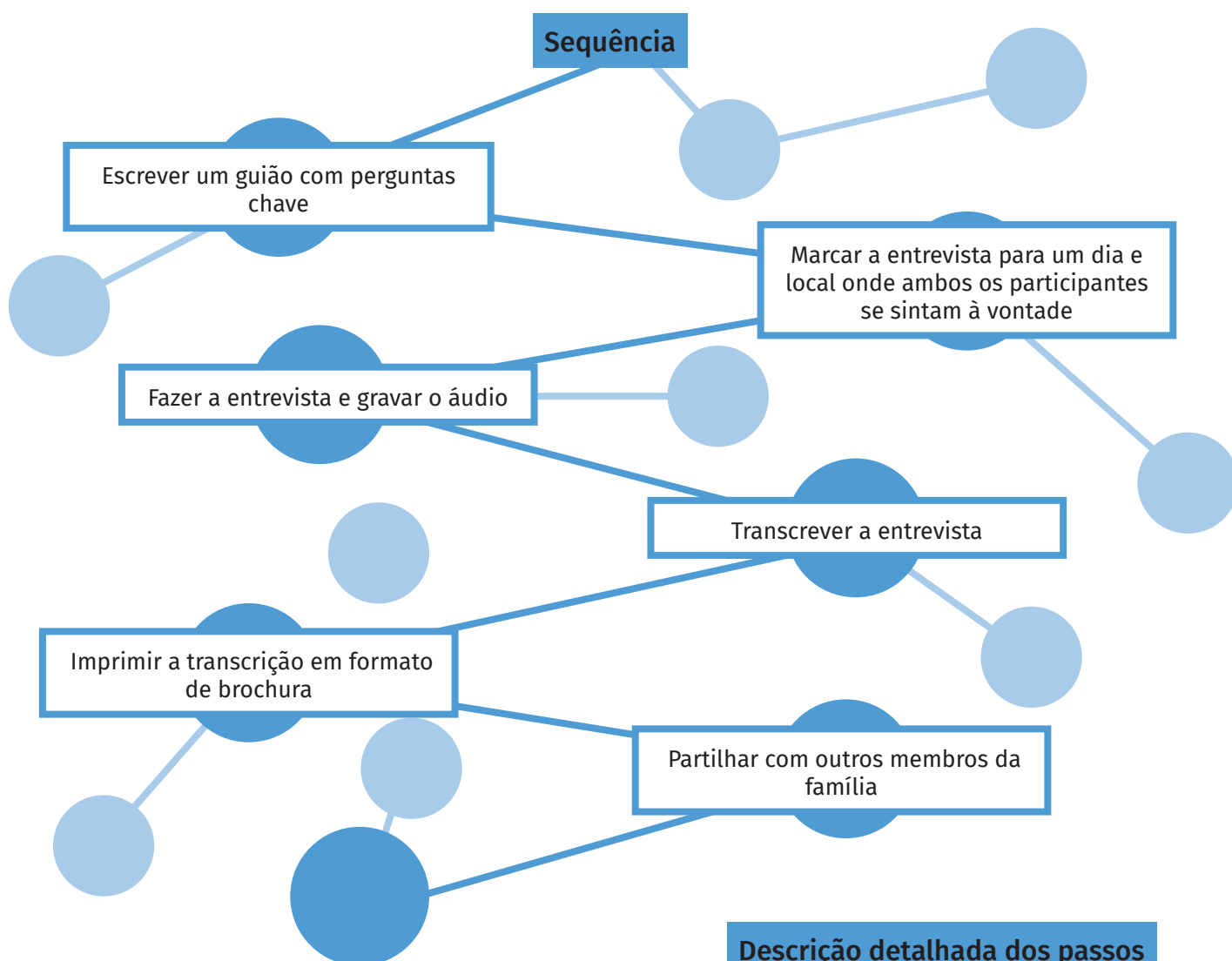
Com esta iniciativa pretende-se fazer um registo da história de vida de uma pessoa idosa por um familiar mais jovem através de uma entrevista ou conversa gravada com o objetivo de compartilhar entre os outros membros da família e deixá-lo para gerações futuras.

O que vamos aprender?

A aprendizagem que pode advir desta experiência centra-se no facto de que a pessoa mais jovem poder passar a conhecer a história de vida da pessoa mais velha. Esta última acompanhará ou participará de todos os passos desse processo digital que envolve as tecnologias de informação e comunicação, ao contrário do que acontecia antigamente quando os relatos se transmitiam através da oralidade entre gerações.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Para a realização da entrevista, sugerimos que seja feita em um local onde ambos os participantes se sintam à vontade, onde não haja interrupções nem barulho para que a gravação do áudio tenha qualidade suficiente para ser transcrita. Para facilitar a transcrição pode-se utilizar a ajuda do software *Spress Scribe* cujo *download* pode ser feito gratuitamente. Como exemplo semelhante, os interessados nesta atividade podem consultar a iniciativa [O Arquivo de Memória do Vale do Côa](#) que tem o objetivo semelhante ao que é proposto aqui, ou seja, de potencializar as relação intergeracional, principalmente através da recolha de histórias de vida dos idosos por jovens e crianças.



Descrição detalhada dos passos

Para a realização desta atividade deve-se executar uma entrevista semiestruturada e em profundidade. É necessário a elaboração de um guião com pelo menos 10 questões e tópicos a serem abordados que estimulem relatos reflexivos e descritivos. Dessa forma, a entrevista deverá ser conduzida com uma lógica autobiográfica, onde o participante idoso falará sobre sua infância, família, percurso educacional e profissional, e das suas relações sociais, por exemplo. Sugerimos as primeiras perguntas: 1 - Pode descrever a sua memória mais antiga? 2 - Quais aspectos foram mais marcantes em relação aos seus pais e a sua infância? 3 - Em quais aspectos a sua adolescência é semelhante ou diferente dos jovens de hoje? A segunda parte da atividade corresponde à execução da entrevista. A postura do membro mais jovem (o entrevistador) deverá ser flexível em termos da ordem em que os tópicos serão considerados para deixar o idoso (o entrevistado) desenvolver suas ideias e falar mais amplamente sobre as questões levantadas. A entrevista deve durar cerca de 60 minutos e deverá ter o áudio gravado através de um gravador, *smartphone* ou *tablet*. Na terceira fase desta atividade, ocorrerá a transcrição do áudio. O idoso deve ser convidado a participar ativamente a acompanhar o processo em que a transcrição é feita. O passo seguinte será a impressão da entrevista em formato de brochura e que deverá ser distribuída entre os outros membros da família, mas para isso, o idoso deverá dar sua autorização.

Como potenciar a intergeracionalidade

Paralelamente ao envelhecimento da população, mudanças marcantes ocorreram no contexto da chamada família pós-moderna, caracterizada pela sua “fragilidade estrutural” e por uma maior dependência do compromisso voluntário de seus membros. Muitas pessoas idosas, mesmo estando rodeadas de familiares, sentem-se sós. Esse tipo de solidão emocional é experimentado como uma das mais “profundas e angustiantes sensações de ‘solidão absoluta’”. A atividade proposta aqui vem no sentido de contrariar essa realidade e proporcionar um momento de diálogo entre duas gerações sendo, portanto, uma oportunidade de compartilhamento de experiências, valorização da história de vida do idoso e, conseqüentemente, de toda a família.

Life history record

Intergenerational

Required resources

Voice recording device (recorder, smartphone, tablet), computer and printer.

Description

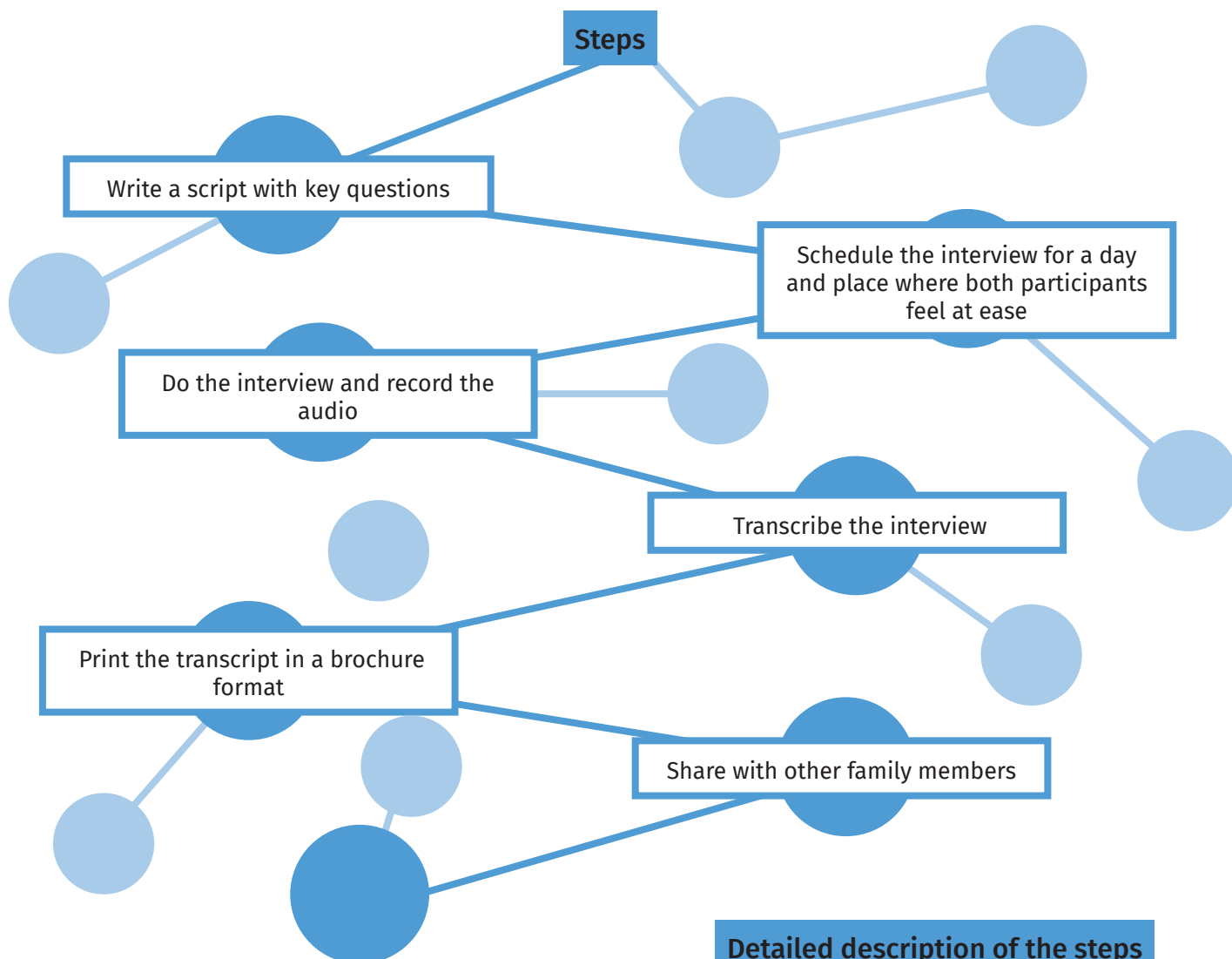
This initiative intends to make a record of the life history of an elderly person by a younger relative through an interview or recorded conversation with the purpose of sharing among the other members of the family, transmitting it for future generations.

What will we learn?

The learning that can come from this experience focuses on the fact that the younger person can get to know the life history of the older person. The latter will follow or participate in all the steps of this digital process involving information and communication technologies, contrary to what happened in the past when the reports were transmitted through orality between generations.

Suggestions on how to do the activity

For the interview, we suggest that it be done in a place where both participants feel comfortable, where there are no interruptions or noise so that the recording of the audio is enough quality to be transcribed. To facilitate the transcription, you can use the help of Spres Scribe software that can be downloaded free of charge. As a similar example, those interested in this activity may consult the initiative [The Memory Archive of Vale do Côa](#) that has the objective identical to what is proposed here, that is, to enhance the relationship intergenerational, mainly through the collection of life histories of the elderly by young people and children.



Detailed description of the steps

A semi-structured and in-depth interview should be carried out. It is necessary to elaborate a script with at least 10 questions and topics to be addressed that stimulate reflective and descriptive reports. Thus, the interview should be conducted from an autobiographical perspective. The elderly participant will talk about their childhood, family, educational and professional path, and their social relations, for example. We suggest the first questions: 1- Can you describe your earliest memory? 2 - What aspects were most striking about your parents and your childhood? 3 - In what ways is your teenage life similar or different from today's youth?

The second part of the activity corresponds to the interview. The younger member's posture (the interviewer) should be flexible regarding the order in which the topics will be considered to let the older person (the respondent) develop their ideas and talk more broadly about the issues raised. The interview should last about 60 minutes and must be recorded through a tape recorder, smartphone or tablet.

In the third phase of this activity, audio transcription will take place. The elderly should be invited to participate actively in monitoring the process in which the transcript is made. The next step will be the impression of the interview in a brochure format that should be distributed among the other members of the family, but for this, the elderly should give their authorization.

How to promote intergenerationality

Parallel to the ageing of the population, striking changes occurred in the context of the so-called postmodern family, characterized by its "structural fragility" and a greater dependence on the voluntary commitment of its members. Many older adults, even when surrounded by family members, feel alone. This type of emotional loneliness is experienced as one of the "deepest and most distressing sensations of 'absolute solitude'".

The activity proposed here is aimed at counteracting this reality and providing a moment of dialogue between two generations, thus being an opportunity for sharing experiences, valuing the life history of the elderly and, consequently, the whole family.

Recursos necessários

- Recomenda-se a utilização de materiais reutilizáveis
- Cartões com conteúdos pré-definidos
 - Cartões em branco, canetas, cola, quadro / parede
 - Adesivos: ícones que identificam atividades do WhatsApp
 - Grelhas de autoavaliação

Descrição

A atividade promove o pensamento crítico sobre as dificuldades e os benefícios do contato perpétuo. Também serve para rever competências básicas e avançadas no WhatsApp e melhorá-las. Dois *role-plays* vão simular práticas comunicativas selecionadas no WhatsApp usando cartões que circulam entre os participantes para comunicação um-para-um e no quadro / parede para mensagens de grupo. O primeiro *role-play* orienta os participantes passo a passo e leva em conta as características e competências do grupo. Desafia os estereótipos (errados) assumidos. O segundo *role-play* permite um maior grau de liberdade e promove reflexões mais profundas, com orientações gerais em vez de instruções diretas para interações.

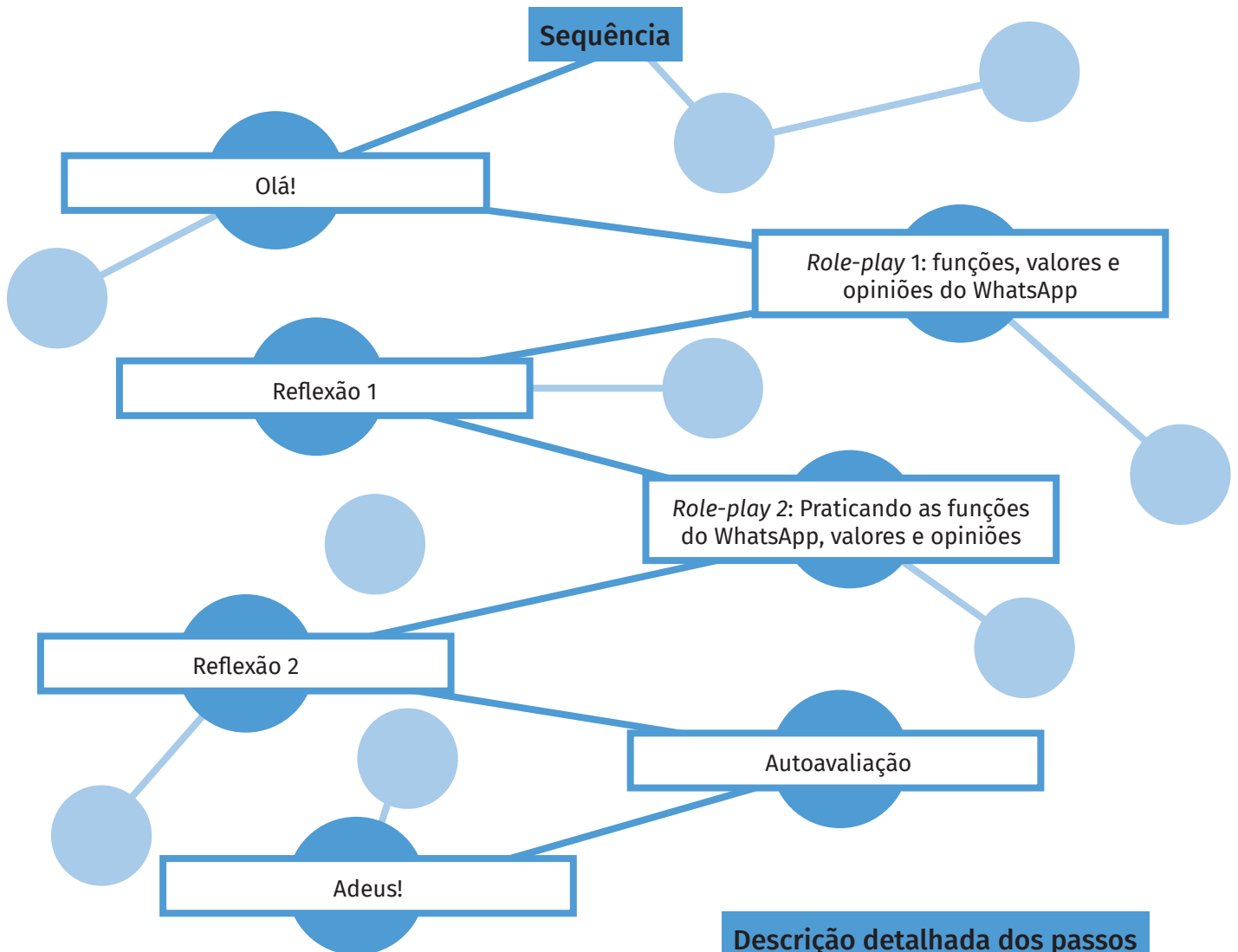
O que vamos aprender?

Os dois *role-plays*, a reflexão associada e a autoavaliação permitirão aos participantes utilizar o WhatsApp de maneira mais eficiente e mais enfática. Objetivos específicos são:

- Aprender as funções básicas e avançadas do WhatsApp;
- Compreender resultados positivos e negativos de usos apropriados / inapropriados;
- Reconhecer as normas e etiqueta que negociamos e renegociamos no WhatsApp;
- Identificar os pressupostos explícitos e implícitos que fazemos ao interagir com pessoas de diferentes idades;
- Reconhecer a necessidade de usar um idioma e códigos para o(s) nosso(s) receptor(es) entender(em);
- Realizar as diferentes conotações de comunicação face-a-face e mediada digitalmente.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Os *role-play* nos passos 2 e 4 apoiam a reflexão nos passos 3 e 5. As situações devem incluir interações positivas e negativas. Entre outros, mas não só: alguns participantes ficam em silêncio, outros são extremamente faladores. A maioria centra-se nos objetivos do grupo; poucos são *spammers* de conteúdos não relacionados ou ofensivos. Alguns têm conversas paralelas. O objetivo é reproduzir dinâmicas usuais em grupos do WhatsApp para promover discussões críticas. A autoavaliação deve adaptar-se às características do grupo e aos objetivos pretendidos. Duração prevista da sessão: 3:30 - 4:00 horas (intervalos incluídos). Dimensão recomendada para o grupo: 10 a 15 participantes.



Descrição detalhada dos passos

1. Olá! Os participantes apresentam-se, relatam o seu histórico digital e as suas expectativas. O facilitador explica metas e apresenta as diferentes etapas. **2. Role-play 1: funções, valores e opiniões do WhatsApp.** Estamos a organizar uma festa de aniversário surpresa! Todos os participantes pertencem ao grupo WhatsApp “PaaaaartyTime”. Os participantes seguem instruções orais. Cinco rodadas permitem rever as principais competências e elevar as questões positivas / negativas. Os participantes aprendem como a simulação funciona e colam as mensagens numa parede. Usam cartões previamente elaborados (representando emojis, textos, vídeos, mensagens de voz, fotos...). O facilitador ou um colega mostra como executar a tarefa no WhatsApp para aqueles que não sabem como funciona no aplicativo. **3. Reflexão 1** Discussão em torno de: utilização - usar bem, normas -, etiqueta e suposições na comunicação com pessoas de diferentes idades. **4. Dramatização 2: Praticando as funções do WhatsApp,** valores e opiniões Retomar a simulação. As instruções são entregues a cada participante num pedaço de papel por mais cinco rodadas. Incluem pressupostos estereotipados baseados em idade e comportamentos que podem criar mal-entendidos, apesar de serem bem-intencionados. Os participantes usam cartões e adesivos em branco. **5. Reflexão 2** Discussão: Dificuldades - benefícios do WhatsApp e como enfrentá-los. Como os estereótipos da idade moldam a comunicação. O que eu mudaria no futuro? **6. Autoavaliação** Pontuação por rúbrica. Pelo menos uma linha por resultado de aprendizagem pretendido. Níveis de avaliação de 1 (baixa realização) a 3 (realização máxima). **7. Adeus!** Os participantes partilham as suas ideias e lições aprendidas. O que leva para casa? Qual é a coisa mais importante que mudará, se houver alguma?

Como potenciar a intergeracionalidade

O facilitador identifica a diversidade etária e partilha as informações com o grupo. Se a idade for muito homogênea, os role-play incluem instruções para alguns participantes se comportarem como indivíduos de outras idades (mais jovens ou mais velhos). As reflexões discutem explicitamente as formas como nos comunicamos para / com públicos diferentes e os diferentes códigos que indivíduos de diferentes idades utilizam. Essas duas dimensões (o que fazemos e o que os outros fazem) promovem a discussão sobre a necessidade de empatia intergeracional. Também serve para desafiar os estereótipos (errados) assumidos, evitando a suposição de que o que os jovens fazem é “o único e bom caminho” de se comunicar no WhatsApp.

WhatsApp, is it perfect?

Intergenerational

Required resources

Reusable materials recommended
Cards with pre-defined contents
Blank cards, pens, glue, blackboard/wall
Stickers: icons identifying WhatsApp activities
Auto-assessment grids

Description

The activity fosters critical thinking about the shortcomings and benefits of perpetual contact. It also serves to revise basic and advanced skills on WhatsApp and improve them. Two role-plays simulate selected communicative practices on WhatsApp using cards that are circulated among participants for one-to-one communication, and on the blackboard/wall for group messages. The first one guides participants step-by-step and takes into account the characteristics and skills of the group. It challenges assumed (wrong) stereotypes. The second one allows more degrees of freedom and fosters more in-depth reflections, with general guidelines instead of direct instructions for interactions.

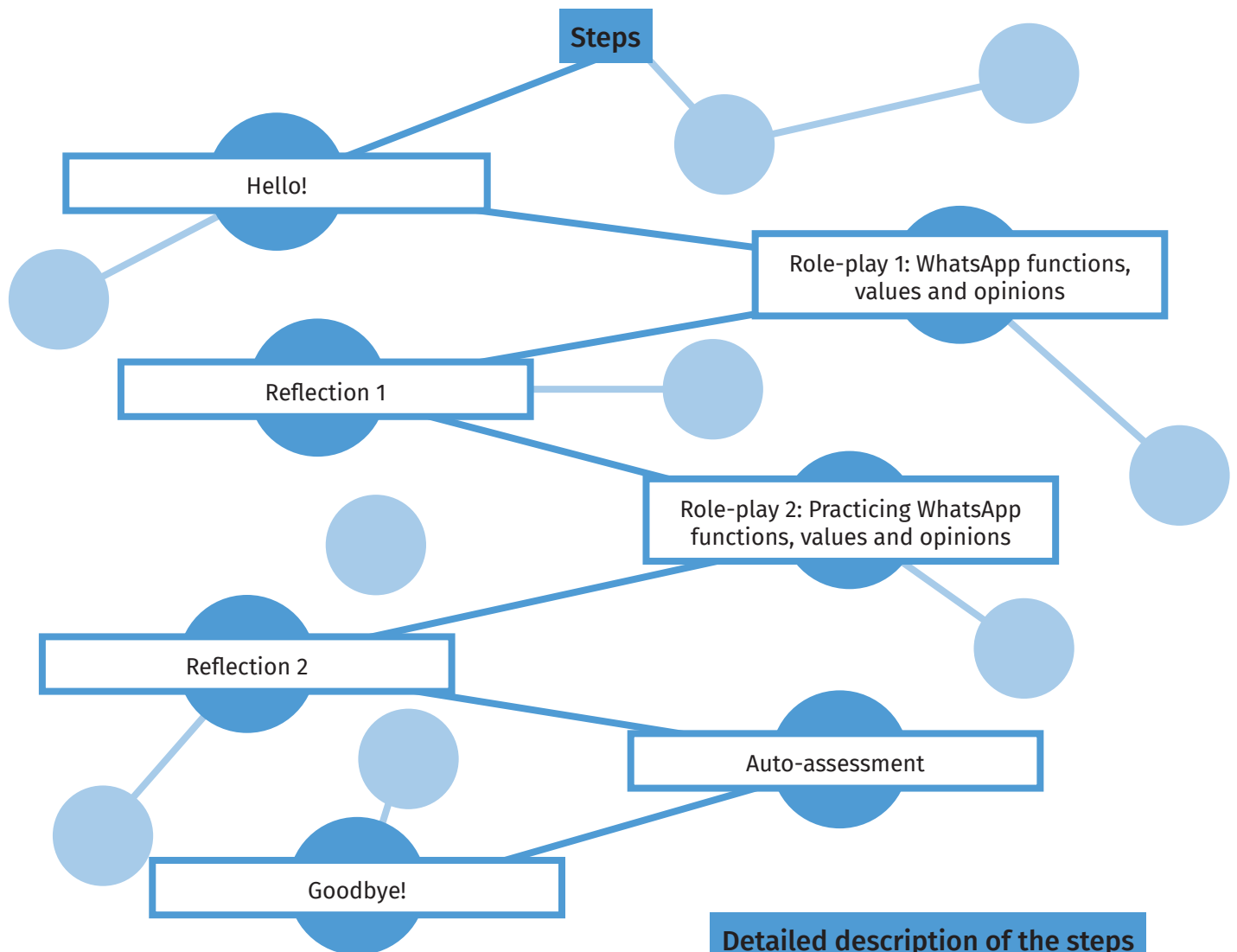
What will we learn?

The two role-plays, the associated reflection and the self-assessment will allow participants to use WhatsApp more efficiently and more emphatically. Particular objectives are:

- To learn basic and advanced WhatsApp functions.
- To understand positive and negative outcomes of appropriate/inappropriate uses.
- To recognise the norms and etiquette we negotiate and renegotiate on WhatsApp.
- To identify the explicit and implicit assumptions we make when interacting with people of different ages.
- To recognize the need for using a language and codes our receiver(s) understand.
- To realize the different connotations of face-to-face and digitally mediated communication.

Suggestions on how to do the activity

Role-play in steps 2 and 4 support reflection in steps 3 and 5. Situations must include positive and negative interactions. Among others, but not only: some participants stay silent, others are extremely talkative. Most stick to the goals of the group; few are spammers of non-related/offensive contents. Some have parallel conversations. The goal is to reproduce usual dynamics on WhatsApp groups to foster critical discussion. The Scoring Rubric must adapt to the characteristics of the group and the particular intended goals. Expected length of the session: 3:30 h - 4:00 hours (breaks included). Recommended group size: 10-15 participants.



Detailed description of the steps

1. Hello! Participants introduce themselves, their digital background and expectations. The facilitator explains goals and introduces the different steps. **2. Role-play 1: WhatsApp functions, values and opinions** We're organising a surprise birthday party! All participants belong to the WhatsApp group "PaaaaartyTime." Participants follow oral instructions. Five rounds allow revising key skills and raise positive/negative issues. Participants learn how the simulation works and glue the messages on a wall. They use pre-designed cards (representing emojis, texts, videos, voice messages, pictures...). Either the facilitator or a peer shows how to perform the task on WhatsApp to those who do not know how it works on the app. **3. Reflection 1** Discussion around: using – using well, norms – etiquette, and assumptions in communication with people of different ages. **4. Role-play 2: Practicing WhatsApp functions, values and opinions** Resume the simulation. Instructions are delivered privately on a piece of paper for five more rounds. They include stereotypical assumptions based on age and behaviors that can create misunderstandings despite being well-meaning. Participants use blank cards and stickers. **5. Reflection 2** Discussion: Shortcomings – benefits of WhatsApp and how to face them. How age stereotypes shape communication. What would I change in the future? **6. Auto-assessment** Scoring Rubric. At least one row per intended learning outcome. Assessment levels from 1 (low achievement) to 3 (maximum achievement). **7. Goodbye!** Participants share their highlights and learned lessons. What do you bring home? What is the most important thing you will change if any?

How to promote intergenerationality

The facilitator identifies age diversity and shares the information with the group. If age is too homogeneous, the role-plays include instructions for some participants to behave like individuals of other ages (younger or older). Reflections explicitly discuss the ways we communicate to/with different audiences, and the different codes individuals of different ages use. These two dimensions (what we do and what the others do) foster discussion on the need for intergenerational empathy. It also serves to challenge assumed (wrong) stereotypes, avoiding the assumption that what the youth do is "the only and good way" of communicating on WhatsApp.

Recursos necessários

Computadores, máquina fotográfica, brinquedos tradicionais e materiais para construir brinquedos tradicionais (arame, madeira, lã, trapos, etc.), caixa de ferramentas diversas.

Descrição

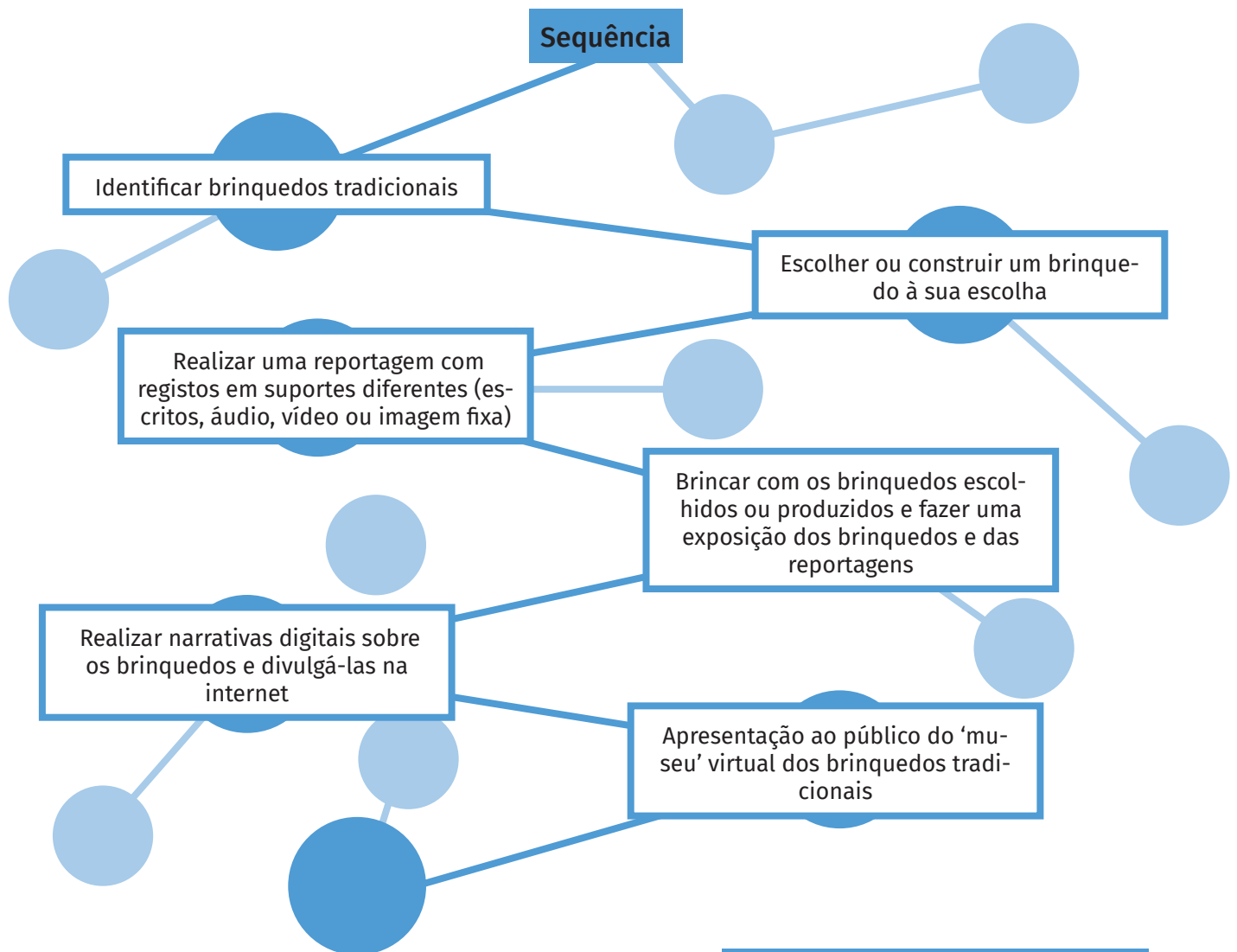
Os participantes, individualmente ou em pequenos grupos, escolhem ou constroem (dependendo do tempo disponível para a atividade, que tanto pode ser realizada numa manhã ou tarde ou em vários dias) um brinquedo tradicional, como, por exemplo, uma boneca de trapos, um arco, um carrinho de rolamentos, uma fisga, um rapa, uma rela. Fotografam os brinquedos e, num editor de blogues, num editor html ou no Facebook, publicam a imagem do brinquedo, descrevem como se constrói e contam uma ocorrência vivida.

O que vamos aprender?

Esta atividade promove o desenvolvimento do seguinte tipo de competências: destreza manual e manipulação de ferramentas ligeiras, descrição e descobrimento de práticas lúdicas de várias gerações, recolha e tratamento de imagem digital, edição de narrativas digitais e publicação na internet.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Esta atividade pode ser realizada num estabelecimento educativo com a participação de pais e avós e também pode concretizar-se num centro social ou cultural que possa ser frequentado por crianças, jovens, adultos e seniores. Esta atividade pode ser tão mais interessante quanto mais suscite e permita som, cor e animação, além de manipulação de objetos e de tecnologia.



Descrição detalhada dos passos

Esta atividade pode ter diversas variantes, desde uma pequena oficina de uma manhã ou uma tarde em que se identificam brinquedos tradicionais que tenham suscitado algum tipo de interesse ou recordação nos participantes. No entanto, pode também ser uma atividade que decorre em vários dias, ao longo de várias semanas, em que vários brinquedos são construídos, analisados e registados. Individualmente ou em grupos, os participantes escolhem ou constroem um brinquedo à sua escolha; se for possível, o conjunto dos participantes acertam uma forma de, consensualmente, escolherem brinquedos diferentes. Durante o processo de escolha ou produção do brinquedo, é realizada uma reportagem com registos em suportes diferentes (escritos, gravadas em áudio, em vídeo ou em imagem fixa). Após a construção dos brinquedos, os participantes brincam com os brinquedos escolhidos ou produzidos e fazem uma exposição dos brinquedos e das reportagens sobre a sua escolha ou construção. Além da exposição, são realizadas narrativas digitais sobre os brinquedos, as quais são preparadas num formato de edição que permita divulgá-las na internet (blog ou Facebook). Em momento que pode ser difundido pelos meios de comunicação social local, regional, nacional ou internacional, é apresentado ao público o 'museu' virtual dos brinquedos tradicionais.

Como potenciar a intergeracionalidade

Esta atividade será tanto mais interessante quanto maior for a variedade de grupos etários; a ideia é que, em interação, os participantes se centrem nos respetivos conceitos de "tradicional" e os ilustrem e partilhem com os outros participantes, sempre num registo de ludicidade, em que todos se divirtam enquanto interagem.

Traditional toys digital museum

Intergenerational

Required resources

Computers, digital camera, traditional toys and materials for traditional toy construction (wire, wood, wool, fabrics, etc.), toolbox.

Description

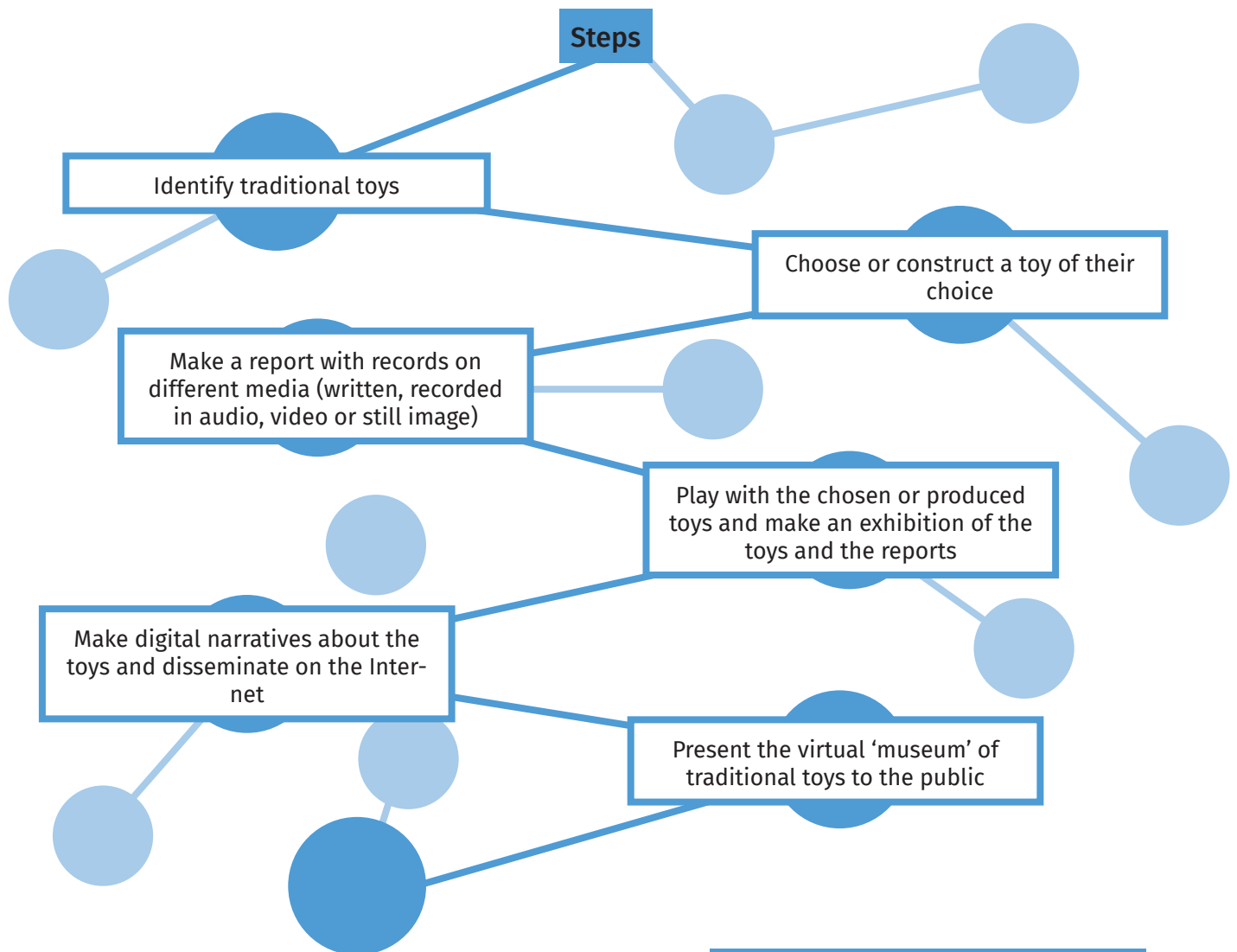
The participants, individually or in small groups, choose or build (depending on the time available for the activity, which either can take place in a morning or an afternoon or in a couple of days) a traditional toy, such as a ragdoll, an arch, a wooden ball bearings kart, a slingshot. They photograph the toys and, with a blog editor, an html editor, or in Facebook, they publish the toy image, describe how it is built and narrate what has occurred.

What will we learn?

This activity promotes the development of the following types of skills: manual agility/skills and manipulation of light tools, description and discovery of playful practices of several generations, digital image collection and treatment, digital narratives editing and Internet publishing.

Suggestions on how to do the activity

This activity can be carried out in an educational establishment with the participation of parents and grandparents and can also take place in a social or cultural centre that can be attended by children, youth, adults and seniors. This activity can be so much more interesting the more it promotes and enables sound, colour and animation, as well as manipulation of objects and technology.



Detailed description of the steps

This activity can have several variants, from a small morning or afternoon workshop o, in which traditional toys that have elicited some kind of interest or remembrance in the participants are identified. However, it can also be a multi-day activity over several weeks where a number of toys are constructed, analysed, and recorded. Individually or in groups, participants choose or construct a toy of their choice; if possible, all the participants agree on a way to consensually choose different toys. During the process of choosing or producing the toy, a report is made with records on different media (written, recorded in audio, video or still image). After the construction of the toys, the participants play with the chosen or produced toys and make an exhibition of the toys and the reports about their choice or construction. In addition to the exhibition, digital narratives about the toys are carried out, which are prepared in an editing format that allows them to be disseminated on the Internet (blog or Facebook). When it can be disseminated by local, regional, national or international media, the virtual 'museum' of traditional toys is presented to the public.

How to promote intergenerationality

This activity will be all the more interesting the greater the variety of age groups; the idea is that, in interaction, participants focus on their concepts of "traditional" and illustrate and share with other participants, always in a context of playfulness, in which everyone has fun while interacting.

Recursos necessários

Humanos: um ou dois professores treinados em literacia digital e redes sociais.
Materiais: sala com mesas e cadeiras, ligação à internet, ecrã e projetor, computador e telemóveis.

Descrição

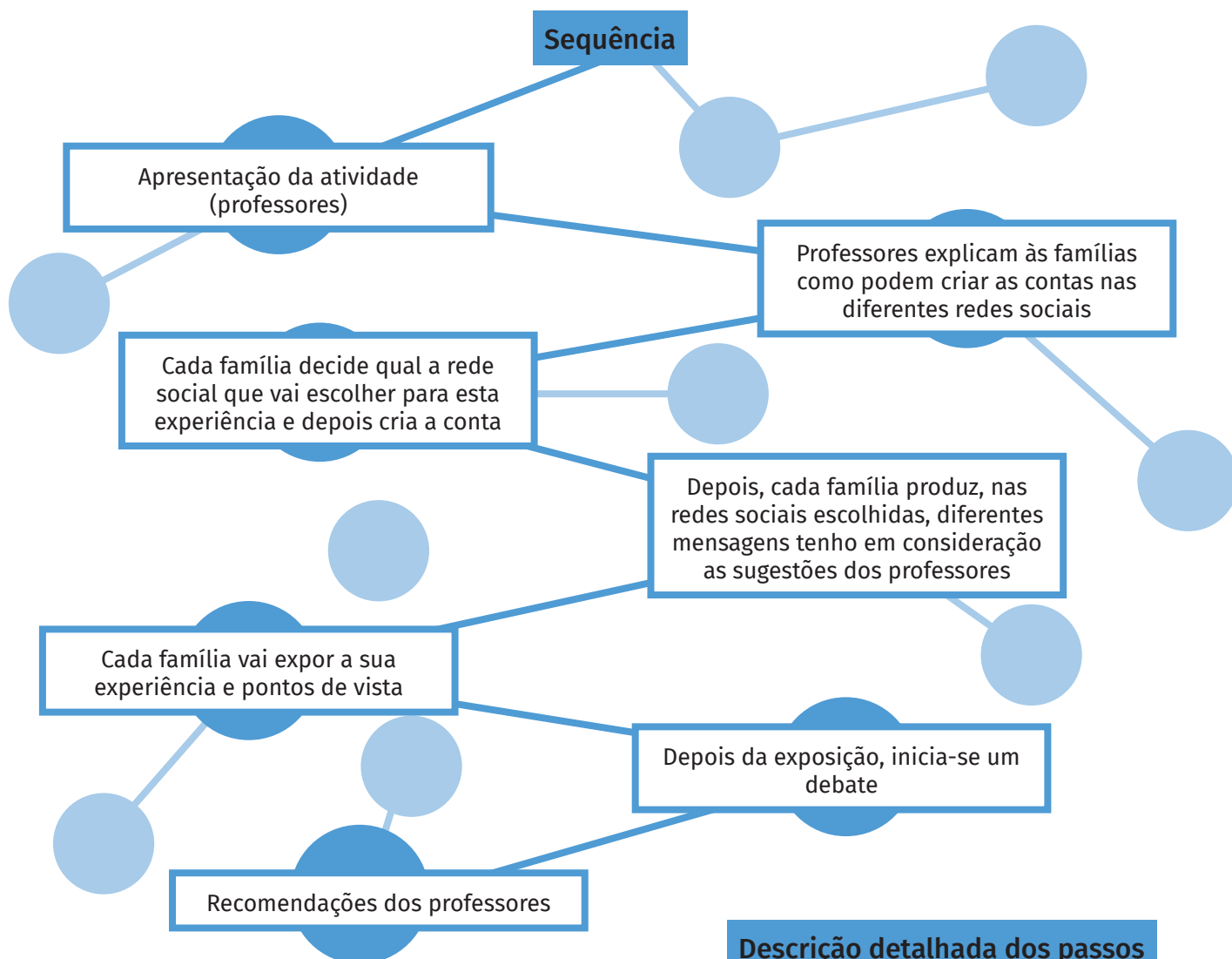
O objetivo principal da atividade é que os membros mais novos da família ensinem os mais velhos a serem influenciadores em três redes sociais diferentes: YouTube, Tik Tok e Instagram. A proposta centra-se especificamente no desenvolvimento de competências tanto de jovens como de adultos, com treino sobre as oportunidades e os riscos que as redes sociais implicam: promover a literacia digital e melhorar a empatia entre adolescentes e os seus familiares. A experiência é proposta como uma prática a ser desenvolvida num grupo de pelo menos 10 estudantes, entre os 12 e os 16 anos e um ou dois membros familiares.

O que vamos aprender?

Os conceitos, estratégias e atitudes a serem implementados focam-se no conhecimento específico das redes sociais escolhidas (YouTube, Tik Tok e Instagram), incrementando a literacia digital em duas perspetivas: nos desafios e nas oportunidades e, ainda, no pensamento crítico e sobre os riscos. Os estudantes podem mostrar às suas famílias diferentes cenários sobre redes sociais, focados em fatores de engajamento que mantenha as equipas unidas. Os membros familiares vão experimentar como os media funcionam, como é que os seus filhos comunicam através deles e como é que eles trabalham com os professores mantendo as duas perspetivas: oportunidades e pensamento crítico.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Esta atividade é concebida como um workshop com a duração máxima de 8 horas, divididas por diferentes sessões, dependendo de quantos participantes estiverem envolvidos (estudantes, familiares e professores). Pode ser conduzida na escola, principalmente nas secundárias, em associações (de vizinhos ou municipais, por exemplo) e em faculdades de educação. São necessárias salas com ligação à internet, com a possibilidade de projeção de materiais e um espaço para debate. Cada participante deve ter o seu telemóvel. O grupo é composto por 10 crianças acompanhadas por um ou dois familiares adultos.



Descrição detalhada dos passos

Os professores explicam a atividade, mostrando toda a sequência e objetivos principais da experiência. Nesta apresentação vai ser explicado, também, como se pode criar uma conta em cada rede social (30 minutos). Depois desta apresentação, cada família vai decidir qual a rede social escolhida, entre as três possíveis, e criá-la de facto. Logo que as famílias tenham feito as suas escolhas e aberto as contas, os professores explicam as características da rede social (30 minutos). As famílias começam a criar e a difundir conteúdos na rede social. Os estudantes vão ajudar as famílias para que saibam como se tiram fotografias para serem colocadas no Instagram, ou a fazer vídeos para o Tik Tok, ou a criar vídeos para o YouTube. Este passo é feito com a supervisão dos professores. Nesta fase, o estudante mostra aos seus familiares os conceitos de "influenciadores" (Instagram), "youtubers" (YouTube) ou "musers" (Tik Tok) (2 horas). Depois da experiência, cada família mostra o trabalho feito, explicando e partilhando a experiência (primeiro os estudantes e depois os familiares). Os professores vão tomar notas de todas as expressões, para fazerem as conclusões finais. É muito importante a partilha de opiniões e sentimentos sobre a experiência (20 minutos para cada família). No final da exposição, os professores vão sumariar as ideias apresentadas e podem focar-se nas boas práticas, enfatizando as oportunidades para aprendizagem na área, expressão conexão e tomada de consciências dos riscos (2 horas).

Como potenciar a intergeracionalidade

O mais importante é fazer com que o jovem se sinta mentor da sua família, sinta que é o especialista da experiência. Da mesma forma, os familiares devem estar dispostos a deixarem-se ser guiados pelos mais novos. Os professores têm um papel de acompanhamento, aconselhamento, complemento de todo o processo, assim como de contribuir para o desenvolvimento das competências de literacia digital dos participantes. O objetivo é levar os adultos a melhor compreenderem a sociedade em rede e os jovens a terem boas práticas para estarem conscienciosos e melhor lidarem com os riscos no espaço digital.

“INFINT” Interconnected Influencers: An Intergenerational Experience

Intergenerational

Required resources

Human: One or two teachers trained in digital literacy and social media.

Materials: Classroom with tables and chairs, Internet connection, screen and projector, computer and mobile phones.

Description

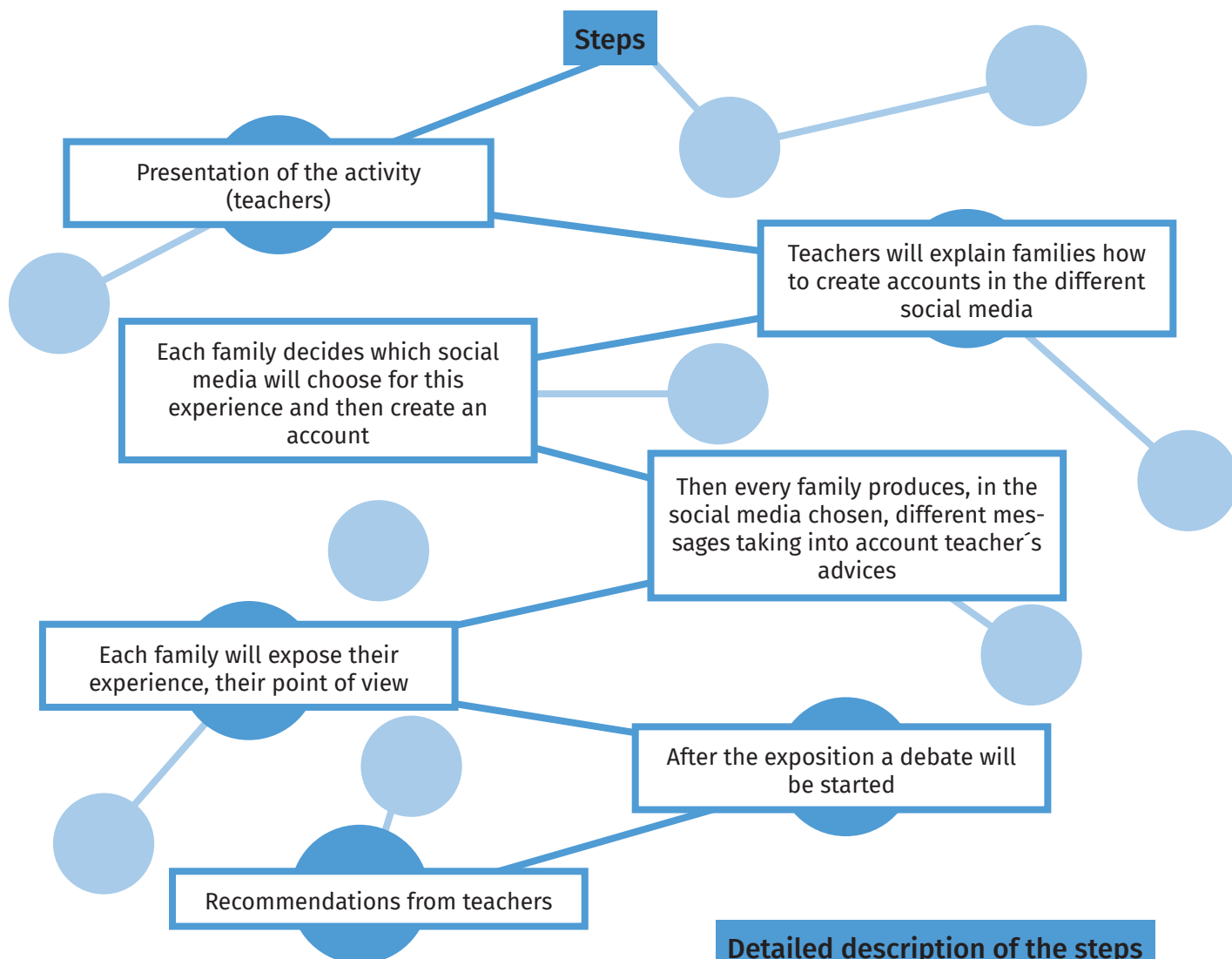
The main goal of the activity is youngest members of the family teaching oldest how to be “influencers” in three different social media: YouTube, Tik Tok and Instagram. Specifically, the proposal focuses on the development of competences in both young and old, training them in the opportunities and risks social media imply: promoting digital literacy and fostering empathy between adolescents and their family. The experience is proposed as a practice to be developed with a group of at least 10 students, from 12 to 16 years old, and one or two members of their families.

What will we learn?

The concepts, strategies and attitudes to be implemented will focus on the knowledge of the specific social media chosen (YouTube, Tik Tok and Instagram) fostering digital literacy from two perspectives: in one hand challenges and opportunities and, in the other hand, critical thinking and risks. Students will show their families social media scenarios focusing on engaging factors that maintain them all time connected. Family members will experiment how this media function, how their offspring communicate throughout them and how they work with teachers help having in main both perspectives: opportunities and critical thinking.

Suggestions on how to do the activity

This activity is conceived as a workshop of a maximum duration of 8 hours divided into several sessions, depending on how many participants take part (students, family members and teachers). It can be carried out in School, mainly in Secondary centres, in different Associations (neighbourhood or municipal ones), and in faculties of education. Classrooms with Internet connection are needed, with possibility of projecting works and having an open space for debate. In addition each participant will have his or her own mobile phone. The participating group will consist of 10 children accompanied by one or two family members.



Detailed description of the steps

Teachers will explain the activity showing the whole sequence and main goals of the experience. In this presentation it will be explained, as well, how to create an account in every social media (30 minutes). After this presentation each family will decide which of the three social media will choose, then they create an account having mind teacher's explanation. Once every family have created the account teachers will explain settings and characteristics of the social network (30 minutes). Families start to create and share content in social media. Students will help their families best way to take photos to be uploaded to Instagram, or making videos in Tik Tok, or how to create videos for YouTube. This step will be done under the supervision of teachers that would help with any doubt. In this step the student will show their family members the concepts of "influencers" (Instagram), "youtubers" (YouTube) or "musers" (Tik Tok) (2 hours). After this experience each family will expose the work done, explaining and sharing the experience, from students, first and family members, before. Teachers will take note of both students and family members impressions in order to make conclusions about it at the end. It would be a very positive scenario to exchange opinions and feelings about the experience (20 minutes each family). At the end of the exposition teachers will summarize the ideas exposed and take the chance to focus on good practices when using social media, stressing in opportunities for learning, communicating, expressing, connecting, but with risk as well (2 hours).

How to promote intergenerationality

The most important thing is to make the young feel that they are mentors of their family members, that they are "the experts" in this experience. In the same way, family members should be willing to let themselves be guided by them. Teachers will have a role of companions, advisers, complementing all the process along in order to support a better developing of digital literacy for students and family members. The main issue of the activity is engage adult generations for a better understanding of the networked society, and young people for good practices and risks consciousness managing the digital media.

A minha cidade: Aprendizagem comunitária do QR Code

Intergeracionais

Recursos necessários

Gerador de QR Code, impressora, telemóvel, blogue word press ou similar.

Descrição

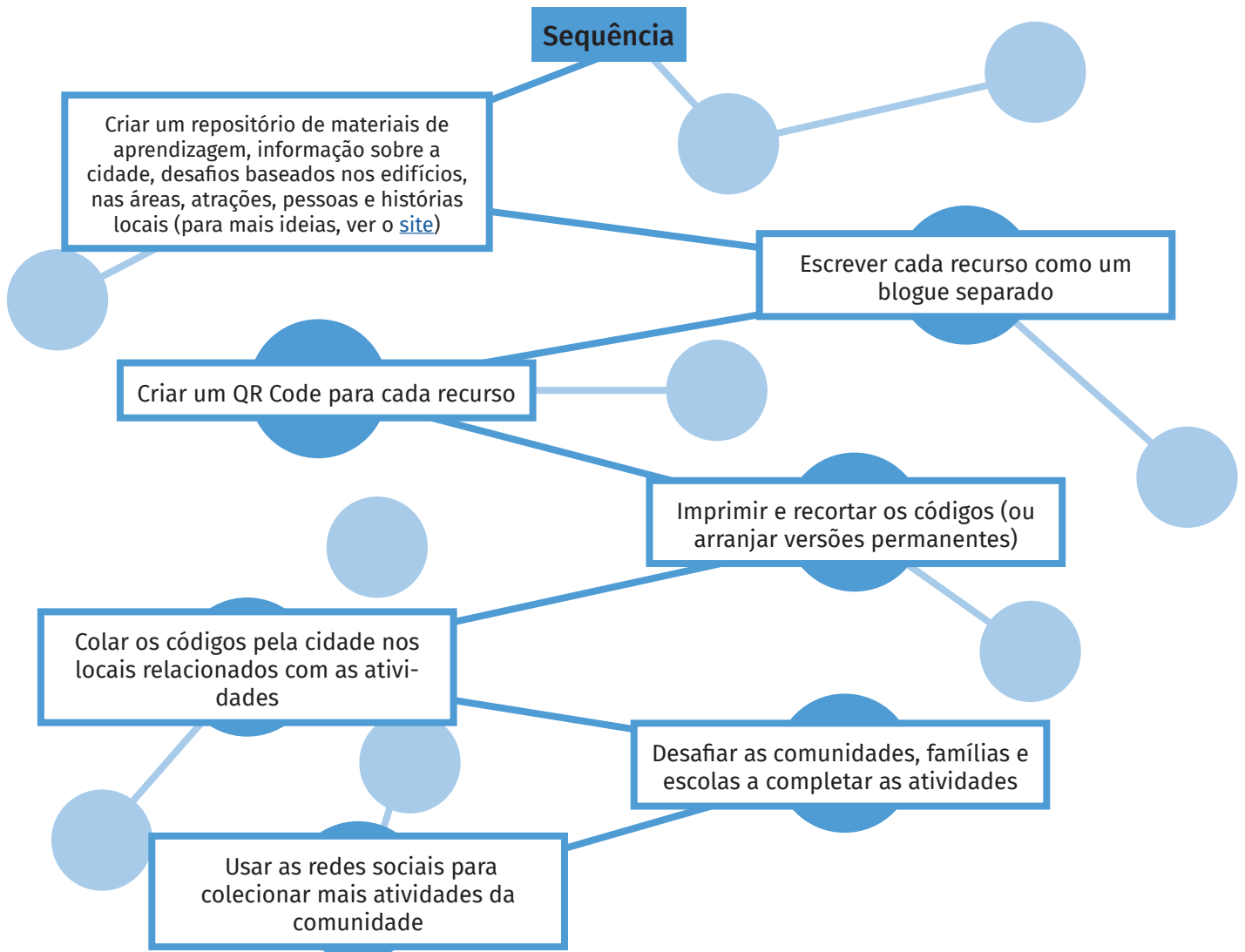
Este projeto assenta no ambiente de uma cidade em termos sociais, culturais e ambientais. Ele é necessário para criar uma rede de recursos de aprendizagem para todas as idades, a serem produzidos por locais e a serem acedidos através de QR / AR Codes. Este projeto tem como objetivo dar um sentido de responsabilidade à comunidade, não apenas para acesso à educação mas também para criar oportunidades de aprendizagem em articulação com as competências necessárias para executar o trabalho, usando sempre o ambiente da cidade como inspiração. O processo faz-se inundando a cidade com desafios de aprendizagem através de códigos que são *scanerizados*.

O que vamos aprender?

Reforço de ligações entre casa e escola, aumentadas pelo envolvimento dos pais e melhoria da performance dos mais novos. “Desde os primeiros anos do secundário que o engajamento parental está entre os fatores principais do sucesso da vida escolar. É largamente associado a melhores resultados, melhoria da escola e redução do absentismo e também de maiores aspirações educativas”. Aumento da participação da sociedade civil e do aumento da responsabilidade da comunidade nas suas próprias aprendizagens. Fortalecer as relações de aprendizagem intergeracional. Ambiente físico enriquecido com o ambiente virtual em benefício das pessoas e da cidade.

Sugestões de como pode ser feita a atividade

Dependendo da atividade criada, pode estruturá-la com diferentes cores pela cidade. Podem ter uma associação geográfica, cultural, histórica, matemática. Use toda a cidade como fonte de aprendizagem!
Pode ainda optar por locais conjuntos.



Descrição detalhada dos passos

Criar alguns exemplos/desafios ligados aos locais de interesse em volta da cidade para ilustrar como é que o projeto funciona, por exemplo, quantos tijolos foram necessários para construir a câmara? Qual é esta estátua? Quem morava aqui e o que fazia? Identificar indivíduos, grupos, organizações juvenis, escolas e lojas que se querem envolver no projeto, trabalhar com eles para criar desafios. Carregar os desafios na plataforma. Pode ser usado um blog. Gerar os códigos. Será possível encontrar vários sites que fazem esta tarefa de forma livre, imprimir estes materiais. Recortar cartões servem a função de um projeto curto, especialmente se foram dispostos em janelas. Algo mais permanente pode incluir imprimir em placas de metal para edifícios, ou de madeira para parques. Agora pode desafiar a comunidade a completar as atividades e a criar novas. Pode ainda ser criada uma conta numa rede social para divulgação e coleção dos desafios.

Como potenciar a intergeracionalidade

Quando usamos esta atividade na nossa cidade em Pontypridd, tivemos um grande retorno dos professores que ficaram muito bem impressionados com o quanto as crianças aprenderam, nós vimos que muitas crianças acederam aos códigos fora da escola e que os usaram aos fins de semana com as famílias. Tenha a certeza de que as ideias e recursos são recolhidos de forma diversificada e organizadas de forma intergeracional ao longo da cidade. A intergeracionalidade é inerente a todo o processo.

Required resources

QR code generator, printer, mobile device, wordpress blog or similar.

Description

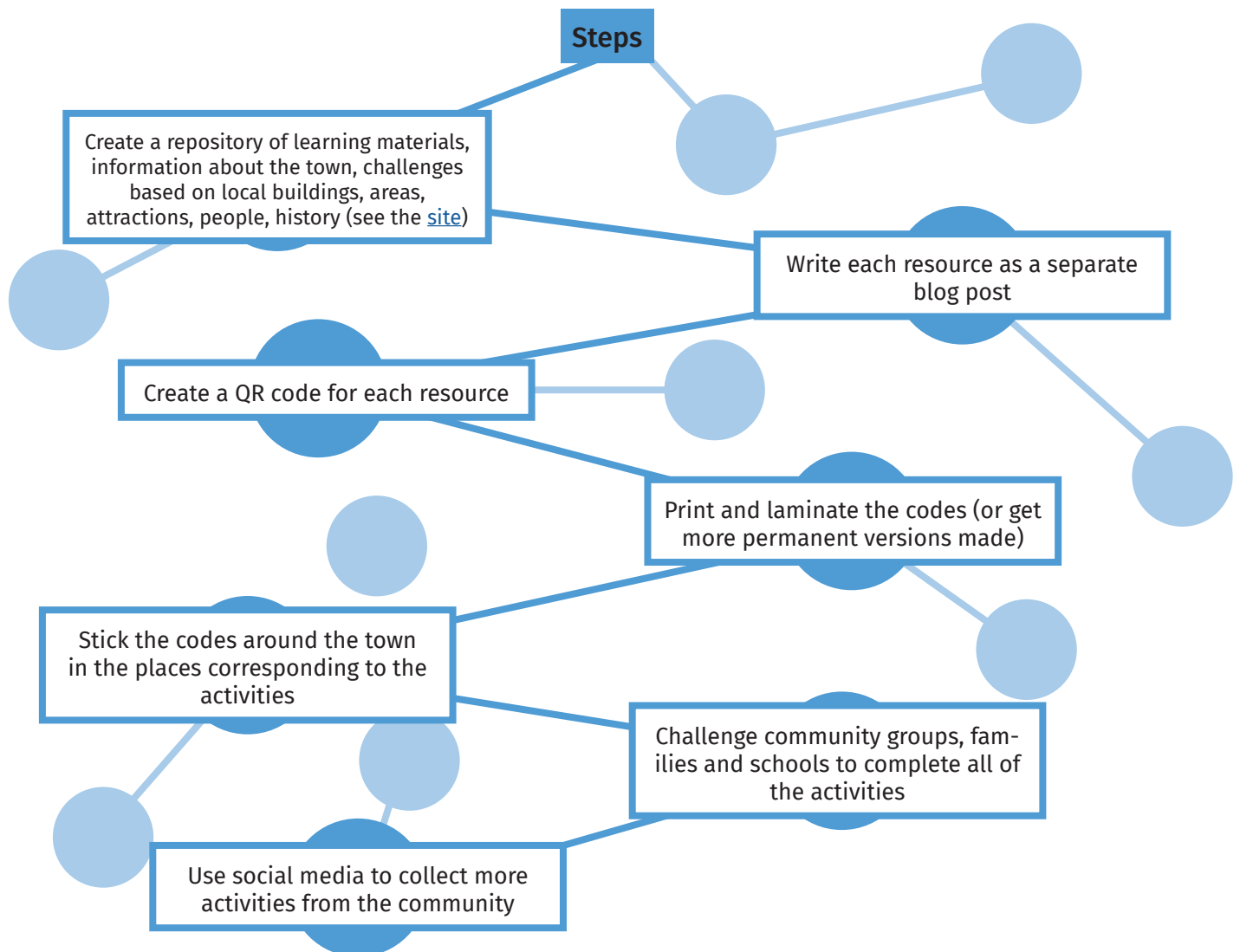
This project builds on a town's social, cultural and environmental capital to create a network of learning resources for all ages, created by local people and accessed through QR /AR Codes. This project aims to give the community a shared sense of responsibility, not just for accessing education, but for creating learning opportunities for others together with the skills they need to do this, using the town environment as a living learning resource. We do this by flooding the town with bite-sized learning challenges accessed through scannable codes.

What will we learn?

Strengthened home-school links, increased parental involvement and improved pupil performance.
"From early years to high school parental engagement remains among the key factors contributing to a child's success in school and life. It is widely associated with better learning outcomes, school improvement and lower risk of early school leaving and greater educational aspirations." Increased participation in civil society and community taking responsibility for its own learning. Improved intergenerational relationships and learning. A physical environment enriched with a virtual environment for the benefit of all people in the town.

Suggestions on how to do the activity

Depending on the activities you create, you could structure different colour-coded tours of the town, these could be geographical, cultural, historical, mathematical; use the whole town as a learning resource!
You could co-opt local groups and societies to take part in joint guided 'learning walks' around the town.



Detailed description of the steps

Create some exemplar challenges linked to places of interest around your town to illustrate how the project works, for example, how many bricks did it take to build the town hall? Who is this statue of? Who used to live here and what did they do? Identify individuals, community groups, youth organisations, schools and businesses who want to be involved, working with them to create the learning challenges. Upload the challenges to a platform, a Wordpress blog works. Generate QR codes, you can find lots of websites which do this for you for free, and print these on materials appropriate to the location. Laminated card is fine for a short term project, especially if you can have them displayed in windows. Something more permanent could include printed metal plaques for buildings or wooden 'tags' for parks. Now you can challenge the community to complete the activities and to create new ones.

You could set up a social media account to advertise and also to collect challenges.

How to promote intergenerationality

When we used this activity in our hometown of Pontypridd, we had great feedback from teachers who were amazed by how much children had learned. We saw that many children accessed the codes out of school hours and that it was used as a weekend family activity. Make sure that ideas and resources are collected from a wide range of community groups and organise intergenerational walking tours once the codes are placed around the town. Intergenerationality is embedded throughout the entire process.

Bibliografia / Bibliography

- Abidin, C. (2018). Layers of Identity: How to be “real” when everyone is watching. *RealLifeMag*. Available at: <http://reallifemag.com/layers-of-identity/> (last access on 17/4/2018).
- Amaral, I. (2016). *Redes Sociais: sociabilidades emergentes*. Covilhã: Editora LabCom.IFP.
- Ambrose, S.A., Bridges, M.W., DiPrieto, M., Lowett, M.C., & Norman, M.K. (2010). *How Learning Works: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Andô, R. (2016). The ordinary celebrity: Italian young vloggers and the definition of girlhood. *Film, Fashion & Consumption*, 5(1), 123-139.
- Banta, T.W. (Ed.) (2007). *Assessing Student Learning in the Disciplines*. San Francisco: John Wiley and Sons.
- Bers, M. U., Ponte, I., Juelich, C., Viera, A., & Schenker, J. (2002). Teachers as designers: Integrating robotics in early childhood education. *Information Technology in Childhood Education Annual*, 2002(1), 123-145.
- Biblioteca do Agrupamento de Escolas de Mafra (2018). *Notícias falsas: dicas para ajudar a identificar* [apresentação em linha]. Available at: <https://create.piktochart.com/output/22396235-noticias-falsas-dicas-para-identificar?presentation=true>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3 & 4).
- BMFiddle (2018). Business Model Fiddle. Available at: <https://bmfiddle.com/ff/>
- Bolin, G., & Skogerbø, E. (2013). Age, generation and the media. *North-ern Lights*, 11, 3-14. doi:10.1386/nl.11.3_2
- Brites, M. J. (2015). *Jovens e culturas cívicas: Por entre formas de consumo noticioso e de participação*. Covilhã: LabCom Books.
- Castro, T. (2015). It's a complicated situation. Harm in everyday experiences with technology. A qualitative study with school-aged children. (PhD European Doctorate), Universidade do Minho, Instituto de Educação. Disponível em <http://hdl.handle.net/1822/40331>
- Channel One News (2017, March 7). *How to Spot Fake News* [vídeo em linha]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=6Z-7zhS4OHU>
- Church, K., & De Oliveira, R. (2013, August). What's up with Whatsapp?: Comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS. In Proceedings of the 15th international conference on Human-computer interaction with mobile devices and services (pp. 352-361). ACM.
- Clark, L. S. (2014). *The Parent App: Understanding Families in the Digital Age*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Costa, F., & Cruz, E. (2016). Atividades para Inclusão Digital de Adultos. Para todos quantos trabalham com adultos. Lisboa: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. Available at: <http://aprender-comtecnologias.ie.ulisboa.pt/e-book/>
- Costa, F., Cruz, E., Viana, J., & Pereira, C. (2015). Literacia Digital de Adultos: Contributos para o desenvolvimento de dinâmicas de formação. Atas do Seminário Internacional de Informática Educativa (SIIIE2015) (pp. 169-175). Setúbal.
- Costa, F., Cruz, E., Viana, J., & Pereira, C. (2017). O processo de desenvolvimento de dinâmicas de educação digital de adultos. In Atas do XXII Colóquio da AFIRSE Portugal, *As pedagogias na sociedade contemporânea – Desafios às escolas e aos educadores*. Lisboa: EDUCA & AFIRSE Portugal.
- De Coutere, B. (2009). *Homo Competens. Let's talk about competent people in the network age*. CreateSpace Independent Publis.
- de la Hera Conde-Pumpido, T., Loos, E. F., Simons, M., & Blom, J. (2017). Benefits and Factors Influencing the Design of Intergenerational Digital Games: A Systematic Literature Review. *Societies*, 7(3), 18. doi:10.3390/soc7030018
- Ding, D., Cooper, R. A., & Pearlman, J. (2007, July). Incorporating participatory action design into research and education. In *International Conference on Electrical Engineering*. ICEE. Coimbra, Portugal.
- Direção-Geral da Educação (2014). Referencial de Educação para os Meios. Disponível em <http://www.dge.mec.pt/educacao-para-os-meios> (Consultado a 5 de maio de 2018). (Media Education Guidance - English version http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidada-nia/Referenciais/media_education_guidance_dge_pt.pdf)
- Direção-Geral da Educação (2018). Booklet “Notícias falsas” - Seguranet.
- Elmasy, R. (2016). Disney's Creative Strategy: The Dreamer, The Realist and The Critic. Available at: <http://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/>
- European Commission (2018). Final results of the Eurobarometer on fake news and online disinformation. Available at: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/final-results-eurobarometer-fake-news-and-online-disinformation>
- Félix, C. B. (2016). Youtubers: entre la estrategia profesional y la calidad de los contenidos. *Revista Zócalo*, 196 (June). Available at: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:vce3xUX-liOg:www.academia.edu/28629696/Youtubers_entre_la_estrategia_profesional_y_la_calidad_de_los_contenidos+&cd=2&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=br (last access on 15/4/2018)
- Fernández-Ardèvol, M., & Rosales, A. (2018). Older people, smartphones and WhatsApp. In J. Vincent & L. Haddon (eds.), *Smartphone cultures* (pp. 55-68). Abingdon, United Kingdom: Routledge.
- Gelfert, A. (2018). Fake News: A Definition. *Informal Logic*, 38(1), 84-117.
- Hearn, A., & Schoenhoff, S. (2016). From Celebrity to Influencer: Tracing the Diffusion of Celebrity Value across the Data Stream. In P. D. Marshall & S. Redmond (eds.), *A Companion to Celebrity* (pp. 194-212). Malden, MA and Oxford: Wiley Blackwell.
- Hernandez, F., & Ventura M. (1992). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: ICE-UB & Editorial Graó.
- IAPMEI (2016). Empreendedorismo e Inovação. Available at: <https://www.iapmei.pt/PRODUTOS-E-SERVICOS/Empreendedorismo-Inovacao.aspx>
- IFCN (2017) *Fact-Check It!* St. Petersburg, Florida: International Fact-Checking Network. Available at: factcheckingday.com/lesson-plan
- IFLA (2016). *Como identificar notícias falsas*. Edimburgo: IFLA. Retrieved from https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/portuguese-how_to_spot_fake_news.pdf
- INE (2016). Sociedade da Informação e do Conhecimento - Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias.
- International Fact-Checking Network (2017). *International fact-checking day* [vídeo em linha]. Available at: <https://www.factcheckingday.com/>
- Ivan, L., Dumitriu, D. L., & Săvulescu, R. (2016). Older people in digital creation contexts: building a participatory action research design. In A. Zbucnea & D. Nicolaidis (Eds.), *Responsible Entrepreneurship, Vision, Development and Ethics* (pp. 52-64). Bucharest: Comunicare.ro
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New York: FT Press.
- Leitão, J., Nabeiro, I., & Gomes, D. [Coord.] (2014). *Manual para Jovens Empreendedores: Comportamentos e Competências dos 13 aos 18 anos*. Coração DELTA Editor.
- Lin, Y.-S. (2011). Fostering creativity through education—a conceptual framework of creative pedagogy. *Creative Education*, 2(03), 149.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5). Disponível em <http://uploadi.www.ris.org/editor/1273341021EU-KidsOnlineFinalReport.pdf>
- Loos, E. F., & Romano Bergstrom, J. (2014). Older adults. In J. Romano Bergstrom, & A. J. Schall (Eds.), *Eye Tracking in User Experience Design* (pp. 313-329). Amsterdam etc.: Elsevier.

- Loos, E. F., & Zonneveld, A. (2016). Silver Gaming: Serious Fun for Seniors? In J. Zhou & G. Salvendy (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Healthy and Active Aging*, Second International Conference, ITAP 2016, Held as Part of HCI International 2016, Toronto, ON, Canada, 17–22 July 2016, Proceedings, Part II (pp. 330-341). Switzerland: Springer International Publishing.
- Mano, V. (2013). Disney. Processo Criativo. Available at: <http://www.processocriativo.com/disney/>
- Martín García, X. (2006). *Investigar y aprender: cómo organizar un proyecto*. Barcelona: ICE.
- Michalko, M. (2010). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques*. Berkeley: Potter/TenSpeed/Harmony.
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., & Wang, X. (2016). *How the world changed social media*. London: UCL press.
- Mind Tools (2009). Brainstorming Toolkit. Retrieved from: <http://www.integratingengineering.org/workbook/documents/Brainstorming-Toolkit.pdf>
- Miranda-Pinto, M. S. (2016). Desafios de Programación y Robótica en Educación Preescolar: Proyecto Kids Media Lab. R. R.-V. (Ed.) *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 1848-1855). Alicante, Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Miranda-Pinto, M. S., & A. J. Osório (2015). Kids Media Lab: Tecnologias e a Aprendizagem da Programação em Idade Pré-escolar. In: RODRIGUES, M. D. R.; NISTAL, M. L., et al. XVII Simpósio Internacional de Informática Educativa (pp. 432-435). Setúbal, Portugal: Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal.
- Miranda-Pinto, M., Monteiro, A., & Osório, A. (2017). Potencialidades e fragilidades de robôs para crianças em idade pré-escolar: 3 a 6 anos. *Revista Observatório*, 3(4), 302-330. doi: 10.20873/uft.2447-4266.2017v3n4p302
- NESET II (2016). Parental involvement and family support. [online] Available at: <http://nesetweb.eu/en/policy-themes/parental-involvement-and-family-support/> [Accessed 7 Jun. 2018].
- Opermann, S. (2014). *Generational Use of News Media in Estonia: Media access, spatial orientations and discursive characteristics of the news media*. (PhD), Södertörn, Södertörns högskola.
- Orsini, A. (2014). *Mis Whatsapp con mamá. Grijalbo / Els meus Whatsapps amb la mama*. Rosa dels Vents.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc..
- Pasquier D. (2008). From parental control to peer pressure: cultural transmission and conformism. In Sonia Livingstone and Kirsten Drotner (eds), *International Handbook of children, media and culture* (p. 448-460). London: Sage.
- Patrício, M. R. (2014). *Aprendizagem intergeracional com tecnologias de informação e comunicação*. (PhD), Universidade do Minho, Braga. Disponível em <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/12082>
- Patrício, M. R., & Osório, A. (2016). Intergenerational learning with ICT: a case study. *Studia Paedagogica*. 21:2, p. 83–99. ISSN 1803-7437. Retrieved from <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/studia-paedagogica/article/view/1378>
- Pereira, L. (2013) *Literacia Digital e Políticas Tecnológicas para a Educação*. Santo Tirso: De Facto Editores.
- Plano Nacional de Leitura 2027 (2018). Educação para os media – Recursos sugeridos. Disponível em <https://padlet.com/pnl2027/educacaomedia> (Consultado a 3 de maio de 2018).
- Ponte, C. (2011). Uma geração digital? A influência familiar na experiência mediática de adolescentes. *Sociologia - Problemas e Práticas*, 65, 31-50.
- Potter, J., & McDougall, J. (2017). *Digital Media, Culture and Education; Theorising Third Space Literacies*. London: Palgrave MacMillan.
- POYNTER (2018). Fact-Checking. Available at: <https://www.poynter.org/channels/fact-checking>
- POYNTER (2018). International Fact-Checking Network's code of principles. Available at: <https://www.poynter.org/international-fact-checking-network-fact-checkers-code-principles>
- Project Management Institute (2004). *A guide to the project management body of knowledge* (PMBOK guide). Newtown Square, Pa: Project Management Institute.
- Romero, M., & Loos, E. F. (2015). Intergenerational game creation. Engaging elders and secondary level students in intergenerational learning about immigration through participative game design. *European distance and e-learning network*, 167.
- Romero, M., Hyvönen, P., & Barberà, E. (2012). Creativity in collaborative learning across the life span. *Creative Education*, 3(4), 422.
- Salthouse, T. A. (2004). What and when of cognitive aging. *Current directions in psychological science*, 13(4), 140-144.
- Sanmartí, N. (2015). *Evaluar para aprender: 10 ideas clave*. Barcelona: Editorial Graó.
- Seale, J., McCreadie, C., Turner-Smith, A., & Tinker, A. (2002). Older people as partners in assistive technology research: the use of focus groups in the design process. *Technology and Disability*, 14(1), 21-29.
- Simões, J. A., Ponte, C., Ferreira, E., Doretto, J., & Azevedo, C. (2014). *Crianças e meios digitais móveis em Portugal: Resultados nacionais do projecto Net Children Go Mobile*. Disponível em https://netchildrengo-mobile.files.wordpress.com/2015/02/ncgm_pt_relatorio1.pdf
- Stacey, J. (1990). *Brave New Families: Stories of Domestic Upheaval in Late-Twentieth-Century America*. New York: Basic Books.
- Staudinger, U. M., & Baltes, P. B. (1996). Interactive minds: A facilitative setting for wisdom-related performance? *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(4), 746.
- Taipale, S., Wilska, T. A., & Gilleard, C. (Eds.). (2017). *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*. Routledge.
- Trickey, K. (2008). The Walt Disney Creativity strategy. Retrieved from: <http://urrebuk.nl/michielwesselius/wp-content/uploads/2014/11/DisneyPaper.pdf>
- Underwood, C., Parker, L., & Stone, L. (2013). Getting it together: relational habitus in the emergence of digital literacies. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 478-494.
- Uzunoglu, E., & Kip, S. (2014). Brand communication through digital influencers: Leveraging blogger engagement. *International Journal of Information Management*, 34, 592-602.
- Weiss, R. S. (1973). *Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation*. Cambridge: M.I.T. Press.
- Wolfson, N. E., Cavanagh, T. M., & Kraiger, K. (2014). Older adults and technology-based instruction: Optimizing learning outcomes and transfer. *Academy of Management Learning & Education*, 13(1), 26-44.
- Young et. al. (2017). Fact-Checking Effectiveness as a Function of Format and Tone: Evaluating FactCheck.org and FlackCheck.org. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 00(0), 1-27.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2014). *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Barcelona: Editorial Graó.

Editores

Maria José Brites é Professora Associada na ULP – Universidade Lusófona do Porto e é a coordenadora portuguesa do projeto Europeu [Media in Action](#) (LC-00644630). Foi coordenadora em Portugal (2013-2014) do projeto RadioActive Europe (531245-LLP-1-2012-1-UK-KA3-KA3). É membro de três ações Cost (COST IS1401 European Literacy Network – onde coordena o Grupo de Literacia Digital, COST IS1410 DigitLitEY e CA15212 – Citizen Science) e de dois projetos europeus (News as Democratic Resources: Cross Cultural Comparative Research e Young children’s digital literacy and multimodal practices). Os interesses de pesquisa incluem áreas como os estudos da juventude, jornalismo e participação, estudos de audiências, literacia para as notícias e literacia cívica. Neste âmbito, dinamiza o blogue [ANLiteMedia](#).

[CV DeGóis](#)

Inês Amaral é Professora Associada do Departamento de Filosofia, Comunicação e Informação da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Investigadora integrada do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho. Doutorada em Ciências da Comunicação – especialidade em Media Interativos, Inês Amaral tem desenvolvido trabalho de investigação sobre sociabilidades na redes sociais digitais, literacia digital, tecnologias e envelhecimento ativo, consumos mediáticos na era digital. Atualmente integra os projetos [Media In Action](#) – MIA (LC-00644630) e DecoDeM – (Des) Codificar Masculinidades: para uma melhor compreensão do papel dos media na construção de perceções de masculinidades em Portugal (PTDC/COM-CSS/31740/2017). É membro de três do COST: IS1402 – Ageism from a Multi-National, Interdisciplinary Perspective, CA15122 Reducing Old-Age Social Exclusion: Collaborations in Research and Policy (enquanto MC Substitute) e IS1401ELN Strengthening Europeans’ capabilities by establishing the European literacy network. É co-fundadora da Associação Portuguesa de Formação e Ensino a Distância.

[CV DeGóis](#)

Luís Pereira é Professor Auxiliar na Universidade de Coventry, no Reino Unido, e ‘Senior Fellow’ da Higher Education Academy. Presentemente, é o ‘Communication Man Luís Pereira é Professor Auxiliar na Universidade de Coventry, no Reino Unido, e ‘Senior Fellow’ da Higher Education Academy. Presentemente, é o ‘Communication Manager’ da Ação COST IS2401 European Literacy Network. O seu percurso académico, tanto em Portugal como no Reino Unido, iniciou-se em 2003, tendo desempenhado diferentes funções no ensino superior, como professor, investigador, ‘learning technologist’ e ‘academic developer’.

Completou o seu doutoramento na área da Literacia Digital na Universidade do Minho, em 2012, e as suas áreas de ação incluem os seguinte tópicos: Tecnologias Educativas; Educação para os Media; Literacia Digital; Pedagogia Digital e Inovação; Políticas para a Sociedade de Informação.

[Mais informação](#)

Maria Raquel Patrício é Professora Adjunta da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança (ESE/IPB). Doutorada em Ciências da Educação na especialidade de Tecnologia Educativa, tem desenvolvido investigação no campo da inovação pedagógica, tecnologias educativas, competências digitais, educação básica, educação intergeracional, literacia e inclusão digitais de adultos e seniores, aprendizagem ao longo da vida e tecnologias digitais no envelhecimento ativo. É investigadora integrada do Centro de Investigação em Educação Básica (CIEB) do Instituto Politécnico de Bragança e investigadora colaboradora na Age.Comm - Unidade de Investigação Interdisciplinar - Comunidades Envelhecidas Funcionais do Instituto Politécnico de Castelo Branco. Maria Raquel Patrício é membro do Grupo Literacia Digital da Ação COST IS1401 European Literacy Network e do Centro de Competência TIC da ESE/IPB. Integra o projeto europeu AduleT - Advanced Use of Learning Technologies in Higher Education (2016-1-DE01-KA203-002915) e o projeto nacional PerSoParAge - Recursos pessoais e sociais para a autonomia e participação social numa sociedade envelhecida (02/SAICT/2016).

[CV Ciência Vitae](#)

Editors

Maria José Brites is Associate professor at the Lusófona University of Porto (ULP) and researcher at Centre for Research in Applied Communication, Culture, and New Technologies (CICANT). She is the Portuguese coordinator of the European project [Media In Action](#) - MIA (LC-00644630) and she had coordinated (in Portugal) the RadioActive project (531245-LLP-1-2012-1-UK-KA3-KA3). She is a member of three research networks (COST IS1401 European Literacy Network - where she coordinates the Digital Literacy Team, COST IS1410 DigitLitEY, and CA15212: Citizen Science to promote creativity, scientific literacy, and innovation throughout Europe) and of two projects (News as Democratic Resources: Cross Cultural Comparative Research and Young children's digital literacy and multimodal practices). Her research interests include issues such as Participatory methodologies, Youth, journalism and participation, Audience studies and News and civic literacy. She started the blog [ANLiteMedia](#) as a way to track these issues. She has worked as a journalist in several newspapers and magazines in Portugal (press card 3182).

[CV DeGóis](#)

Inês Amaral is Associate Professor at the Department of Philosophy, Communication and Information of the Faculty of Arts and Humanities of the University of Coimbra. Researcher at the Communication and Society Research Centre of the University of Minho. PhD in Communication Sciences - Interactive Media, Inês Amaral has developed research work on sociabilities in digital social networks, digital literacy, technologies and active ageing, media consumption in the digital age. Currently integrates [Media In Action](#) - MIA (LC-00644630) and DecoDeM - (Des) Coding Masculinities: for a better understanding of the role of media in the construction of perceptions of masculinities in Portugal (PTDC / COM-CSS / 31740/2017). She is a member of three of COST: IS1402 - Ageism from a Multi-National, Interdisciplinary Perspective, CA15122 Reducing Old-Age Social Exclusion: Collaborations in Research and Policy (as MC Substitute) and IS1401ELN Strengthening Europeans' capabilities by establishing the European literacy network. She is a co-founder of the Portuguese Association of Distance Education and Training.

[CV DeGóis](#)

Luis Pereira is an Academic Developer (Senior Lecturer) at Coventry University and a Senior Fellow of the Higher Education Academy. Currently, he is the Communication Manager of the COST Action IS1401 European Literacy Network.

He has an extensive experience in the higher education sector, both in the UK and in Portugal, having since 2003 been a lecturer, researcher, learning technologist and academic developer.

Luis gained his PhD in Digital Literacy at the University of Minho (Portugal) in 2012 and his research interests include Technology Enhanced Learning; Media Education; Digital Literacy; Pedagogy and EdTech; Policies and Information Society.

[More information](#)

Maria Raquel Patrício is Assistant Professor of the School of Education of the Polytechnic Institute of Bragança. PhD in Education Sciences specializing in Educational Technology, has developed research in the field of pedagogical innovation, educational technologies, digital competences, basic education, intergenerational education, digital literacy and inclusion for adults and seniors, lifelong learning and digital technologies in active ageing. She is an integrated researcher in Research Centre in Basic Education (CIEB) of the Polytechnic Institute of Bragança and a collaborator researcher at Age.Comm - Unit for Interdisciplinary Research - Functional Aged Communities of the Polytechnic Institute of Castelo Branco. Maria Raquel Patrício is a member of the Digital Literacy Group of the COST IS1401 European Literacy Network and of the ICT Competence Centre of the Polytechnic Institute of Bragança. Integrates the European project AduleT - Advanced Use of Learning Technologies in Higher Education (2016-1-DE01-KA203-002915) and the national project PerSoParAge - Personal and Social resources for autonomy and Participation in an Ageing society (02/SAICT/2016).

[CV Ciência Vitae](#)

Intergeracionalidade e o mundo digital: Propostas de atividades

Intergenerationality in a Digital World: Proposals of activities

A educação para os media tem ganho um grande fôlego nos últimos anos, porém ainda precisa de passos de gigante, muito em especial ao nível da forma como é tratada e enraizada junto dos cidadãos. Este e-book surge com essa preocupação. As fichas de atividades tão diversificadas, todas elas com uma componente digital, embora não esquecendo em alguns casos a ligação a outros dispositivos não digitais e formas de estar na vida no dia a dia. Estas 20 propostas do e-book Intergeracionalidade e o mundo digital: Propostas de atividades/Intergenerationality in a Digital World: Proposals of activities tentam dar forma a uma necessidade que encontramos de fazer com que as pessoas, além das crianças e dos jovens em espaço escolar e no contexto mais formal, questionem, pensem e ajam sobre as interpelações do mundo mediático e da informação.

Media Education has gained momentum in recent years, but this area still needs to be improved, especially in terms of how it is perceived and implemented among citizens. This e-book is the result of this concern. The activities are diverse and include a digital component, without forgetting the connection to other non-digital devices in daily life. These 20 proposals of the e-book Intergeracionalidade e o mundo digital: Propostas de atividades/Intergenerationality in a Digital World: Proposals of activities intend to respond to the need that people, besides children in education, question, think and act on the interpellations of a mediatised world full of information available.

