



[WWW.APPYOURSCHOOL.EU](http://WWW.APPYOURSCHOOL.EU)

**ZAFFIRIA**



# ZAFFIRIA

Educação, jogo, cidadania digital, criatividade e participação explorada com os Media.



# ZAFFIRIA



## **Educação, jogo, cidadania digital, criatividade e participação explorada com os Media.**

Zaffiria é um centro com sede em Rimini na Itália, que lida com Educação para os media nas escolas e no tempo livre desde 1998.

Coordenamos e somos parceiros de vários projetos locais, nacionais e europeus que lidam com educação para os media, tecnologia criativa, produção de manuais, experimentação pedagógica e formação de professores.

# ZAFFIRIA



## Educação, jogo, cidadania digital, criatividade e participação explorada com os Media.

Zaffiria é um centro com sede em Rimini na Itália, que lida com Educação para os media nas escolas e no tempo livre desde 1998.

Coordenamos e somos parceiros de vários projetos locais, nacionais e europeus que lidam com educação para os media, tecnologia criativa, produção de manuais, experimentação pedagógica e formação de professores.

A nível nacional trabalhamos com escolas e instituições culturais em várias regiões da Itália, sendo o nosso maior projeto no momento *E se diventi farfalla*, que envolve 140.000 crianças em 9 regiões da Itália, financiado pela empresa social *Con i Bambini*, com o objetivo de lutar contra a pobreza educacional das crianças através da criatividade.

## Educação, jogo, cidadania digital, criatividade e participação explorada com os Media.

Zaffiria é um centro com sede em Rimini na Itália, que lida com Educação para os media nas escolas e no tempo livre desde 1998.

Coordenamos e somos parceiros de vários projetos locais, nacionais e europeus que lidam com educação para os media, tecnologia criativa, produção de manuais, experimentação pedagógica e formação de professores.

A nível nacional trabalhamos com escolas e instituições culturais em várias regiões da Itália, sendo o nosso maior projeto no momento *E se diventi farfalla*, que envolve 140.000 crianças em 9 regiões da Itália, financiado pela empresa social *Con i Bambini*, com o objetivo de lutar contra a pobreza educacional das crianças através da criatividade.

Ao longo dos anos, participamos em vários projetos europeus, que nos permitiram realizar experimentações pedagógicas e de partilhar abordagens e metodologias com parceiros de diferentes países sobre tópicos complexos, como discurso de ódio on-line, mas também sobre temas comuns como a interação da crianças com tecnologias do seu dia a dia.

**[www.zaffiria.it](http://www.zaffiria.it)**

# PROJETO APP YOUR SCHOOL



# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.



# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.

## **OBJETIVOS:**

1. Valorizar a literacia digital dos alunos, as diferentes competências desenvolvidas nas diversas escolas, bem como a seu envolvimento numa cidadania ativa.

# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.

## **OBJETIVOS:**

1. Valorizar a literacia digital dos alunos, as diferentes competências desenvolvidas nas diversas escolas, bem como a seu envolvimento numa cidadania ativa.
2. Promover a criatividade dos jovens através da sua participação nos “Ateliês Digitais”, utilizando para tal as metodologias de Alberto Manzi e Bruno Munari

# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.

## **OBJETIVOS:**

1. Valorizar a literacia digital dos alunos, as diferentes competências desenvolvidas nas diversas escolas, bem como a seu envolvimento numa cidadania ativa.
2. Promover a criatividade dos jovens através da sua participação nos “Ateliês Digitais”, utilizando para tal as metodologias de Alberto Manzi e Bruno Munari
3. Integrar práticas digitais extracurriculares dos alunos no currículo escolar, apoiando o desenvolvimento social e a inovação ao nível local.

# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.

## **OBJETIVOS:**

1. Valorizar a literacia digital dos alunos, as diferentes competências desenvolvidas nas diversas escolas, bem como a seu envolvimento numa cidadania ativa.
2. Promover a criatividade dos jovens através da sua participação nos “Ateliês Digitais”, utilizando para tal as metodologias de Alberto Manzi e Bruno Munari
3. Integrar práticas digitais extracurriculares dos alunos no currículo escolar, apoiando o desenvolvimento social e a inovação ao nível local.
4. Promover o conceito da Escola como o sítio ideal para imaginar, pensar e “testar o futuro”.

# O PROJETO APP YOUR SCHOOL



O projeto visa testar e implementar metodologias e práticas inovadoras no campo da educação, em escolas secundárias de 8 países europeus: República Checa, Finlândia, Grécia, Itália, Lituânia, Polónia, Portugal e Turquia.

## **OBJETIVOS:**

1. Valorizar a literacia digital dos alunos, as diferentes competências desenvolvidas nas diversas escolas, bem como a seu envolvimento numa cidadania ativa.
2. Promover a criatividade dos jovens através da sua participação nos “Ateliês Digitais”, utilizando para tal as metodologias de Alberto Manzi e Bruno Munari
3. Integrar práticas digitais extracurriculares dos alunos no currículo escolar, apoiando o desenvolvimento social e a inovação ao nível local.
4. Promover o conceito da Escola como o sítio ideal para imaginar, pensar e “testar o futuro”.

**Nos 3 anos de projeto foram desenvolvidos e experimentados 40 ateliês digitais em 7 países.**

# ATELIÈ DIGITAL



# O ATELIÊ DIGITAL

O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.



# O ATELIÊ DIGITAL

O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## **Alberto Manzi (1924-1997)**

Professor e pedagogo, começou a ensinar na prisão juvenil de Gabelli, em Roma, em 1946. Autor do romance “Orzowei” e de inúmeras publicações para adultos e crianças, tornou-se famoso nos anos sessenta do século XX com o programa de televisão “Non è Mai Troppo Tardi”, concebido pela televisão pública italiana para combater o analfabetismo na Itália.





# ○ ATELIÊ DIGITAL

O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## **Bruno Munari (1907-1998)**

Foi um artista e designer italiano, que contribuiu com fundamentos em muitos campos das artes visuais (pintura, escultura, cinema, design industrial, gráfico) e também com outros tipos de arte (literatura, poesia, didática), com a investigação sobre o tema do jogo, a infância e a criatividade.



# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.

# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
- **Integrar a tecnologia e a criatividade digital nos currículos** - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital.

# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
- **Integrar a tecnologia e a criatividade digital nos currículos** - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital.
- **Arte, multimídia e inovação pedagógica** - questionar a realidade através do desenvolvimento de projetos coletivos de arte digital, que visem a participação, o envolvimento, a interatividade e novos usos de equipamentos digitais.

# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
- **Integrar a tecnologia e a criatividade digital nos currículos** - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital.
- **Arte, multimídia e inovação pedagógica** - questionar a realidade através do desenvolvimento de projetos coletivos de arte digital, que visem a participação, o envolvimento, a interatividade e novos usos de equipamentos digitais.
- **Envolvimento e participação social** - proporcionar aos alunos o uso de mídia e das competências que têm nestas áreas, para se envolverem e participarem na comunidade, de forma criativa.

# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
- **Integrar a tecnologia e a criatividade digital nos currículos** - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital.
- **Arte, multimídia e inovação pedagógica** - questionar a realidade através do desenvolvimento de projetos coletivos de arte digital, que visem a participação, o envolvimento, a interatividade e novos usos de equipamentos digitais.
- **Envolvimento e participação social** - proporcionar aos alunos o uso de mídia e das competências que têm nestas áreas, para se envolverem e participarem na comunidade, de forma criativa.
- **Uso de mídia analógicas e digitais, de forma criativa e artística**, proporcionando novas formas de aprender e de contribuir para a mudança da escola e da sociedade.

# ○ ATELIÊ DIGITAL



O “ateliê digital” é um “laboratório” em que o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias Alberto Manzi e Bruno Munari.

## OBJETIVOS:

- **Das capacidades extracurriculares às competências** - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
- **Integrar a tecnologia e a criatividade digital nos currículos** - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital.
- **Arte, multimídia e inovação pedagógica** - questionar a realidade através do desenvolvimento de projetos coletivos de arte digital, que visem a participação, o envolvimento, a interatividade e novos usos de equipamentos digitais.
- **Envolvimento e participação social** - proporcionar aos alunos o uso de mídia e das competências que têm nestas áreas, para se envolverem e participarem na comunidade, de forma criativa.
- **Uso de mídia analógicas e digitais, de forma criativa e artística**, proporcionando novas formas de aprender e de contribuir para a mudança da escola e da sociedade.
- **Motivar os alunos, sobretudo os desmotivados** - combater o abandono escolar, apoiando a sua curiosidade, encontrando novas formas de lhes contar histórias, de questionar a realidade, de compreender o mundo e de os inspirar a agir na comunidade.

# MANUAL EUROPEU





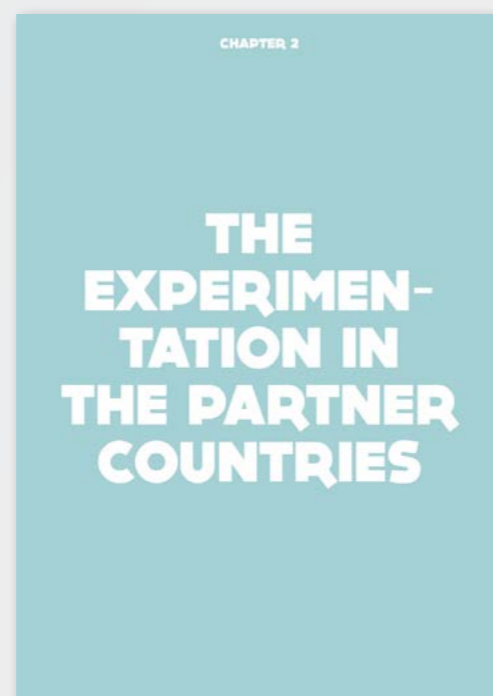
# ○ MANUAL EUROPEU



Com foco nos aspectos metodológicos do Projeto App Your School e os seus principais eixos: como inserir a tecnologia nos currículos; como criar o link com a educação para os media e cidadania; arte, multimédia e inovação pedagógica; valorizar as capacidades extracurriculares e a experiência dos alunos (especialmente no caso de alunos em risco de abandono escolar precoce).

[WWW.APPYOURSCHOOL.EU/EUROPEAN-MANUAL/](http://WWW.APPYOURSCHOOL.EU/EUROPEAN-MANUAL/)

# MANUAL EUROPEU



# O TOOLKIT PORTUGUÊS



**EXPERIÊNCIAS  
E UM MANUAL  
PARA  
ATIVIDADES  
FUTURAS**



# O TOOLKIT PORTUGUÊS

O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polónia.



# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polónia.

## A PRIMEIRA PARTE EMQUADRA O CONCEITOS DO PROJETO E DO ATELIÊ DIGITAL NO CONTEXTO NACIONAL PORTUGUÊS

### *Capítulo 1*

Ateliê Digital: uma proposta inovadora para usar tecnologias na escola

### *Capítulo 2*

O lugar do Ateliê Digital no panorama nacional

### *Capítulo 3*

Aprender com boas experiências. Boas práticas que inspiraram as experiências nacionais do projeto

### *Capítulo 4*

A história interminável das capacidades dos alunos

### *Capítulo 5*

O Ateliê Digital na perspetiva dos professores

# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polônia.

## SEGUNDA PARTE DESCRIÇÃO COMPLETA PASSO A PASSO DOS ATELIÊS, VIDEOS E MATERIAIS VISIVOS

1. Autorretrato e identidade
2. No oceano
3. Paisagens sonoras
4. Códigos QR
5. Verdade ou desafio
6. Infográficos
7. Uma ideia, muitas variações
8. Contar histórias com realidade aumentada
9. Minecraft: blocos interdisciplinares
10. Inclusão através de tecnologias digitais
11. Pesquisar-me na Web
12. Descodificar emoções
13. Missão Impossível
14. Explorando a cidade
15. Cidadãos

# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polónia.

**SEGUNDA PARTE**    **NO OCEANO**  
Experimentado na República Checa.



# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polónia.

**SEGUNDA PARTE**    **CÓDIGOS QR**  
Experimentado na Grécia.



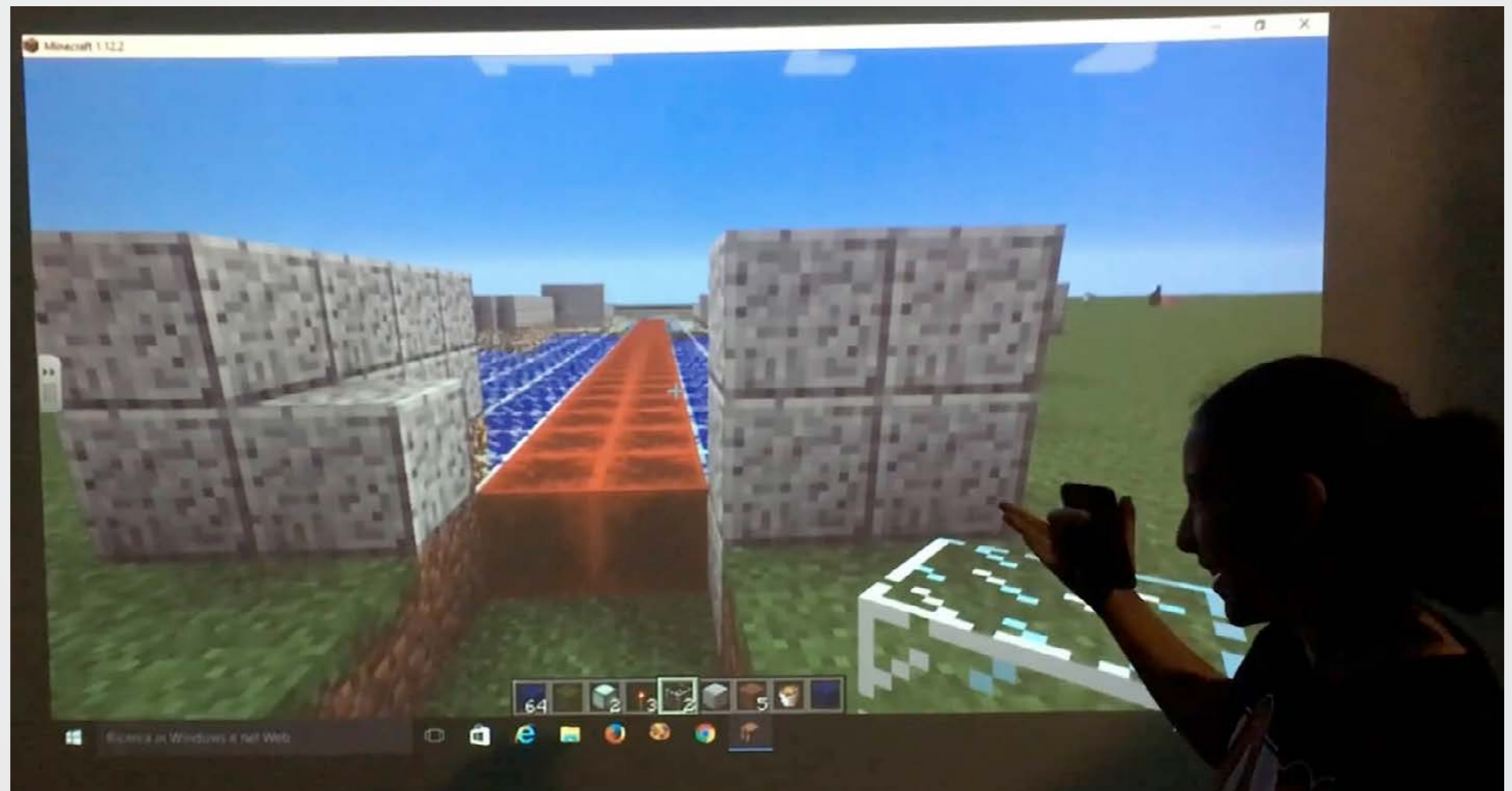


# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polônia.

**SEGUNDA PARTE**    **MINECRAFT: BLOCOS INTERDISCIPLINARES**  
Experimentado na Itália.

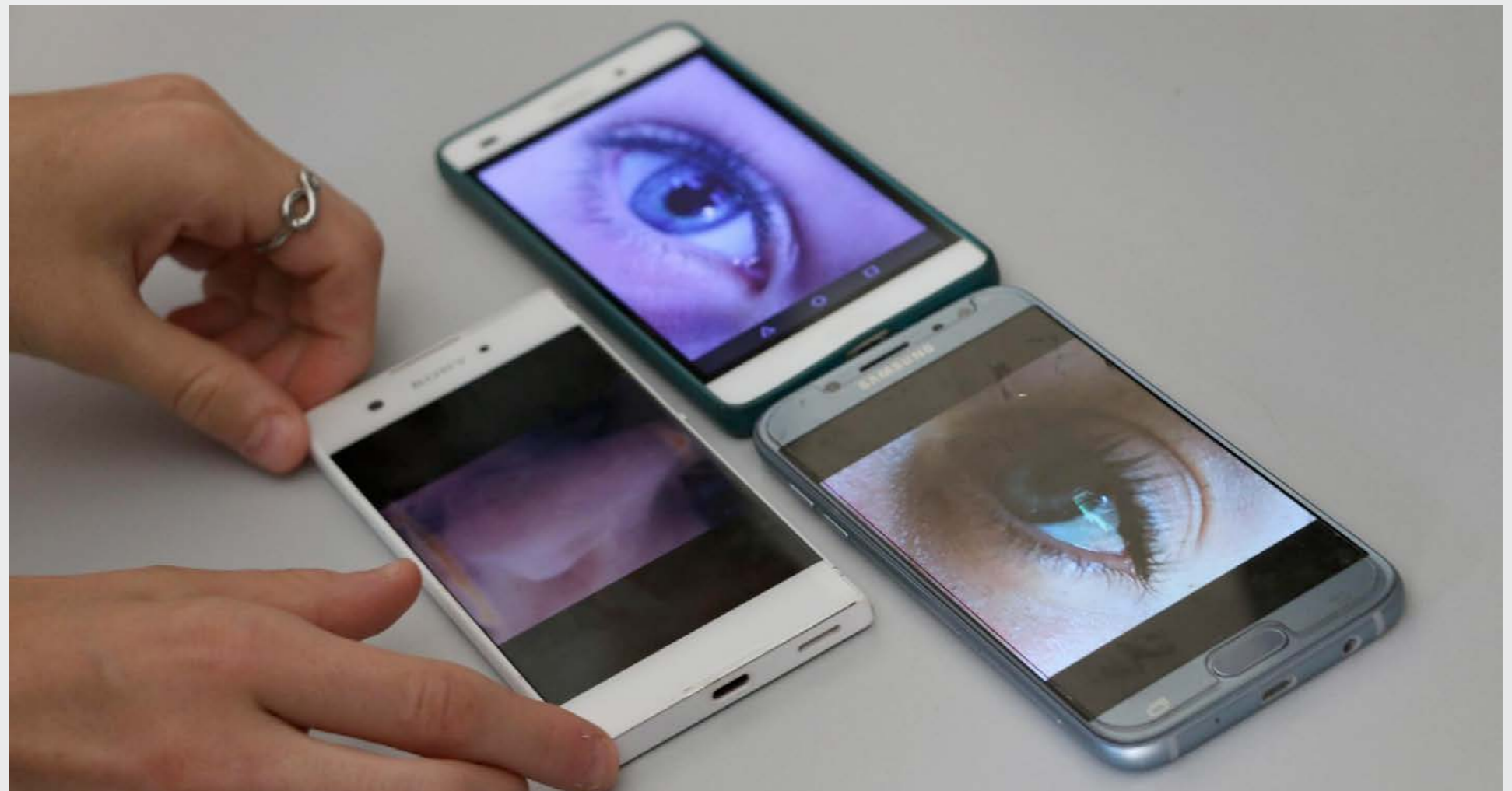


# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polônia.

**SEGUNDA PARTE**    **PESQUISAR-ME NA WEB**  
Experimentado na Itália.



# O TOOLKIT PORTUGUÊS



O Toolkit Português será publicado em agosto apresentará 15 ateliês digitais experimentados na República Checa, Grécia, Itália, Lituânia e Polónia.

## TERCEIRA PARTE

- Grelha para os professores receberem feedback dos alunos
- Avaliação da atividade principal
- Sugestões para implementar o design do ateliê digital e para incentivar a autonomia na conceção de novos ateliês digitais - ferramentas para descobrir as competências em TIC
- Biografias de Alberto Manzi e de Bruno Munari:

**MUITO  
OBRIGADA**

