



Junior
Achievement
Portugal

Member of JA Worldwide

A COMUNIDADE DIGITAL

A COMUNIDADE

Modalidade Digital (Através da plataforma digital de aprendizagem Moodle)



Sessões a considerar na versão JAP num dia

Público-Alvo 7 anos a 8 anos (2.º ano do 1.º ciclo)

Duração 5 sessões + 1 sessão opcional (45 minutos cada)

Descrição Geral

O programa A Comunidade recorre a histórias, jogos e encenações para apresentar a comunidade aos alunos do segundo ano, assim como a forma de como as pessoas trabalham, ganham e gastam dinheiro e a forma de como se entreejudam numa comunidade. Apresenta, ainda, uma sessão opcional (sexta sessão) que expõe os alunos às competências e ferramentas digitais e explora a programação e código em computadores. O programa apresenta uma vasta gama de atividades de aprendizagem, que permitem o desenvolvimento de competências tanto no âmbito da Empregabilidade como no âmbito da Literacia Financeira

Objetivos:

Ao participar neste programa, os alunos irão:

- Descrever o que é uma comunidade e distinguir os tipos de comunidades;
- Explorar a variedade de profissões que as pessoas têm numa comunidade e de como cada profissão requer diferentes competências;
- Identificar como os empregos empresariais e governamentais beneficiam uma comunidade;
- Descrever o fluxo de dinheiro na economia de uma comunidade;
- Explicar como a tributação apoia os serviços do governo;
- Reconhecer o cuidar da comunidade e o votar como formas de agir de cidadãos responsáveis.

Disponibilização do Programa:

O programa A Comunidade está disponível na plataforma Moodle, na qual voluntário, professor e alunos poderão aceder diretamente. A configuração do programa proporciona flexibilidade para que possa ser conduzido por um voluntário, um professor, ou ambos. Pode ser liderado por um voluntário com um projeto opcional liderado por um professor, ou liderado por um professor com aperfeiçoamentos por parte do voluntário. Pode ser apresentado em múltiplos formatos de aprendizagem: como uma experiência presencial (cara a cara) ou como uma experiência remota (virtual).

Estrutura do Programa:

O programa A Comunidade é constituído por cinco sessões obrigatórias que têm a duração de cerca de 45-60 minutos. Cada sessão inclui uma apresentação de slides para ajudar na instrução direta. O conteúdo inclui discussões, imagens interativas, encenações e jogos. Cada sessão começa com atividades de apresentação e introdução, nas quais os voluntários são encorajados a interagir com os alunos, e termina com atividades de resumo e perguntas de reflexão para reforçar a aprendizagem. Os materiais dos alunos incluem uma atividade “Em Casa” que permite a extensão da aprendizagem dos alunos para fora da sala de aula.

A COMUNIDADE

Sessão 1 – Como Funciona uma Comunidade

Nesta sessão, os alunos ficam a conhecer uma comunidade e o tipo de profissões exercidas pelas pessoas de uma comunidade.

Os alunos irão identificar profissões e empresas num mapa, jogar um jogo de “Caça à Profissão” para encontrar diferentes trabalhadores.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- O que é uma comunidade?
- De que forma as pessoas utilizam as suas competências e as suas profissões para tornar a sua comunidade num lugar melhor para se viver?

Sessão 2 – As Pessoas e o Trabalho

Nesta sessão, os alunos aprendem o conceito de produção de bens e serviços, e a forma de como um produto específico na comunidade é produzido: a pizza! Esta sessão permite aos alunos experimentarem um pouco do que é ter uma profissão e serem pagos pelo seu trabalho.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- Porque é que as pessoas trabalham?
- Como é que as pessoas são pagas pelo seu trabalho?

— Objetivos



- Definir e descrever uma comunidade
- Identificar profissões e negócios num mapa da comunidade
- Explicar como profissões diferentes exigem competências diferentes
- Mostrar como as pessoas contribuem e beneficiam de uma comunidade

— Conceitos-Chave

- Comunidade
- Profissão
- Competências
- Necessidades
- Desejos

— Objetivos

- Definir negócio, bens, serviços, produto e produção
- Explicar como as pessoas ganham salários
- Descrever como os produtos são feitos, usando competência e conhecimento
- Explicar como as pessoas ganham salários
- Recolha, registo e interpretação dos dados usando ferramentas digitais

— Conceitos-Chave

- Negócio
- Bens
- Serviços
- Produção

A COMUNIDADE

Sessão 3 – Como Circula o Dinheiro

Nesta sessão, os alunos aprendem como as pessoas usam o dinheiro para adquirir os bens e serviços que querem e necessitam, seja para uso pessoal ou para produzir artigos para as suas empresas.

Esta sessão permite que os alunos conheçam a forma de como o dinheiro é utilizado na comunidade.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- Porque é que utilizamos dinheiro?
- Como é que o dinheiro ajuda uma comunidade a funcionar?

Sessão 4 – Os Votos Contam

Nesta sessão, os alunos vão discutir as responsabilidades de fazer parte de uma comunidade e de como eles podem ajudar a tomar decisões que têm um impacto positivo na sua comunidade e na resolução dos seus problemas.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- Como é que as comunidades fazem mudanças para melhor?
- Como é que as pessoas se envolvem?

— Objetivos

- Corresponder valores das moedas ao euro.
- Verificar o preço de bens e serviços no mercado local
- Descrever como o dinheiro flui na economia da comunidade
- Colaborar e comunicar para fazer trocas de dinheiro por bens ou serviços
- Resumir como o dinheiro se gasta em bens e serviços relacionados com negócios

— Conceitos-Chave

- Banco ou cooperativa de crédito
- Dinheiro

— Objetivos



- Usar razão e lógica para avaliar e analisar problemas
- Usar empatia e competências de observação para expressar as necessidades e desejos da comunidade
- Gerar soluções para um problema usando técnicas de discussão de ideias
- Identificar e propor uma solução criativa para um problema da comunidade
- Reconhecer que o voto é uma forma de os membros responsáveis de uma comunidade contribuírem para ir ao encontro das necessidades de uma comunidade

— Conceitos-Chave

- Problema
- Responsabilidade
- Votar

A COMUNIDADE

Sessão 5 – Tomar Decisões

Nesta sessão, os alunos aprendem o conceito de impostos e de como os impostos são utilizados para pagar aos trabalhadores do Estado e apoiar a comunidade.

Esta sessão examina a diferença entre empregos do Estado e do setor privado, em termos de quem paga aos empregados.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- Como é a comunidade beneficia dos serviços do estado?

Sessão 6 – Decifrar o Código

Esta sessão opcional permite aos alunos ver a importância das competências e profissões digitais na comunidade.

Duração Aproximadamente 45 minutos

— Perguntas Essenciais

- Como e porque é que as pessoas usam ferramentas digitais e competências informáticas na comunidade?

— Objetivos



- Definir impostos
- Identificar profissões do estado
- Explicar porque é que os membros da comunidade pagam impostos
- Usar flexibilidade, curiosidade e resiliência para lidar e adaptar-se à mudança

— Conceitos-Chave

- Impostos
- Serviços do Estado
- Profissões do Estado
- Decisões

— Objetivos

- Descrever as competências digitais e o conhecimento necessários para a produção de certos bens e serviços
- Reconhecer ferramentas digitais e competências informáticas
- Definir código como a linguagem que os computadores usam

— Conceitos-Chave

- Ferramentas digitais
- Competências digitais
- Código
- Programação
- Comando
- Robot
- Sequência