



GROOVE

**R3: Programa de Formação
Contínua sobre Transformação
Digital para
Prestadores/Formadores de
EFP**



Este trabalho é publicado sob a responsabilidade do consórcio do Projeto GROOVE. As opiniões e argumentos aqui utilizados não refletem necessariamente a posição oficial da Comissão Europeia.



O R3: Programa de Formação Contínua sobre Transformação Digital para Prestadores/Formadores de EFP, desenvolvido no âmbito do projeto GROOVE, está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite: [Creative Commons — Attribution-Noncommercial-ShareAlike 4.0 International — CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença exige que os reutilizadores dêem crédito ao criador. Permite que os reutilizadores distribuam, remisturem, adaptem e desenvolvam o material em qualquer meio ou formato, apenas para fins não comerciais. Se outros modificarem ou adaptarem o material, devem licenciar o material modificado sob termos idênticos.

- BY: O crédito deve ser dado a si, o criador.
- NC: Apenas é permitida a utilização não comercial do seu trabalho. Não comercial significa que não se destina ou não é direcionado para vantagens comerciais ou compensação monetária.
- SA: As adaptações devem ser partilhadas segundo as mesmas condições.

Índice de Conteúdos

Introdução	4
Orientações para o Formador	5
Orientações Gerais	5
Informação-chave	6
Aspetos importantes a considerar	6
Unidades e Módulos	7
Estrutura das Unidades	7
Avaliação	8
Duração	8
Equipamento	8
Materiais	8
Planos de Aula	8
O Quadro IMPACT+	25
Anexo 1	26

Introdução

O presente documento constitui o **Programa de Formação sobre a Transformação Digital do GROOVE para prestadores/formadores de EFP**. Com base no Programa de Formação em questão, os parceiros do GROOVE proporcionaram uma formação aos prestadores/formadores de EFP para reforçar as suas capacidades na conceção de planos de ação de transformação digital e programas educativos que promovam as competências digitais dos alunos. A formação utilizará plenamente o conteúdo do Manual GROOVE e o espaço de e-learning.

O Programa de Formação para a Transformação Digital do GROOVE para prestadores/formadores de EFP serve como diretriz baseada no kit de ferramentas de avaliação IMPACT+ ([consulte aqui em inglês](#)). Inclui os resultados de aprendizagem, as diretrizes do formador (instruções, planos de aula, apresentações, outros materiais de aprendizagem e modelos em inglês). A Avaliação de Impacto e o Plano de Avaliação são fornecidos num documento diferente. Os modelos de relatório em inglês podem ser encontrados no Anexo I. Além disso, este pacote de formação é acompanhado do material de formação, das apresentações e dos planos de aula, que podem ser descarregados gratuitamente como Recurso Abero pela parceria GROOVE. Todo o material pode ser utilizado para desenvolver e estruturar as suas próprias sessões de formação sobre o tema de interesse do seu público.



Orientações para o Formador

No R3, os parceiros do GROOVE proporcionaram aos prestadores/formadores de EFP uma formação que utilizou plenamente o conteúdo do **Manual GROOVE** e o espaço de **e-learning** proposto. Esta formação reforçou as capacidades dos prestadores/formadores de EFP na conceção de programas educativos holísticos que promovam as competências digitais dos alunos. Ao longo da formação, os prestadores/formadores de EFP tornaram-se mais confiantes no trabalho em ambientes digitais. Este facto terá um impacto contínuo no futuro e implicações positivas para a oferta de EFP como um todo. As **diretrizes** em questão podem ser utilizadas por qualquer pessoa interessada em **implementar** cursos de formação.

Orientações Gerais

Em seguida, apresentamos algumas directrizes gerais e boas práticas que devem ser seguidas durante o processo de desenvolvimento de conteúdos, a fim de maximizar a qualidade dos nossos resultados:

Valor acrescentado. Para aumentar o valor, é necessário imaginar que é um prestador de EFP interessado na digitalização do sector de EFP. O que é que gostaria de ver na formação? Que conhecimentos transferíveis gostaria de adquirir durante a formação? Concentre-se nos aspectos práticos, forneça ligações para os ajudar a aprofundar cada aspeto que incluir no conteúdo.

(por exemplo, na Secção E: Desenvolvimento da Estratégia, pode referir a importância da Missão/Visão num questionário. A organização do prestador de ensino e formação profissional pode não ter uma Missão/Visão explicitamente definida. Se assim for, seria útil fornecer algumas orientações para os ajudar a adquirir mais conhecimentos sobre a importância da Missão/Visão).

Exemplos:

- Porque é que precisa de uma Missão/Visão - ([AQUI](#))
- Criar uma Missão/Visão de acordo com o seu plano de transformação digital - ([AQUI](#))
- Atualizar as Missões/Visões existentes de acordo com o seu plano de transformação digital - ([AQUI](#))
- Rever o progresso - ([AQUI](#))

Concentre-se na sua secção. Antes de começar a escrever, é essencial ler a versão finalizada da sua secção. Tente recolher e categorizar as informações para visualizar a estrutura do conteúdo e as informações críticas que devem ser incluídas na formação.

Utilize uma linguagem clara, simples, direta e compreensível. Também é importante não complicar as coisas e facilitar a compreensão do conteúdo por parte dos formandos. Os prestadores de EFP compreendem a linguagem simples de um profissional, em vez de quadros teóricos e pormenores de investigação. Tente ir direto ao assunto.

Inclua gráficos e imagens. Tente incluir imagens e gráficos relevantes para explicar melhor o que pretende dizer. Esta é uma ótima maneira de tornar a formação mais interessante e cativante!

Inclua atividades. A formação deve incluir atividades em vez de uma simples apresentação de material. Todos nós devemos pensar em fazer atividades interactivas durante as sessões de formação.

Informação-chave

Fase A:

- a) Workshops presenciais – duração: 4 horas
- b) Envolvimento online através do Espaço de Aprendizagem Virtual – duração: 12 horas
- c) Workshops presenciais, uma apresentação de boas práticas e trabalho de grupo – duração: 4 horas.

Durante a última sessão das implementações, os professores/formadores de EFP serão orientados para trabalhar em grupos de 4-5 pessoas para pesquisar, preparar e apresentar um plano de ação sobre como integrar o material GROOVE na prática com os alunos de EFP.

Fase B:

Pelo menos 2 professores/formadores de EFP por país terão de implementar, a nível nacional, o Pacote de Formação GROOVE e os recursos gamificados do Espaço de Aprendizagem Virtual com o apoio dos parceiros GROOVE, e envolver pelo menos 200 alunos de EFP.

Aspetos importantes a considerar

O curso oferecido aos prestadores e formadores de EFP terá resultados de aprendizagem claramente definidos e será disponibilizado no formato de **microcredenciais**, fácil de armazenar e de apresentar no Europass e na sua infraestrutura de credenciais digitais.

As **Credenciais Digitais** são registos digitais selados eletronicamente, atribuídos a uma pessoa, para certificar a aprendizagem que realizou. Podem ser atribuídas para fins de educação formal, formação, cursos online, experiências de voluntariado e muito mais. Qualquer prestador de formação na Europa pode emitir credenciais gratuitamente e protegê-las com o seu selo eletrónico. As credenciais podem ser enviadas por e-mail aos formandos ou depositadas diretamente nos seus [perfis Europass](#).

- Durante as sessões de implementação, os parceiros/formadores responsáveis facilitarão e conduzirão as sessões acompanhadas de apresentações, atividades práticas, trabalho de grupo e participação online. Os prestadores/professores de EFP também serão formados para utilizar a nova plataforma Europass, de modo a estimular a empregabilidade dos alunos de EFP.
- Link de acesso: <https://europa.eu/europass/digital-credentials/issuer/#/home>
- No final de cada sessão de implementação nacional, os parceiros responsáveis administrarão questionários de avaliação para recolha de dados para avaliar a organização, o conteúdo, o formador, a eficiência da formação e as ferramentas utilizadas.

Micro-credenciais através do GROOVE

- **Título da credencial:** Programa de Formação em Transformação Digital para Prestadores/Formadores de Educação e Formação Profissional
- **Organismo de acreditação:** CARDET
- **Validade:** 1 ano a partir da conclusão
- **Tipo de credencial:** Genérica
- **Exigências:** Conquistas – 7 CDE foram construídos para cada unidade



Unidades e Módulos

Módulo 1: Desenvolvimento da Estratégias Digital da Organização

- Unidade 1: Fundamentos da Estratégia Digital
- Unidade 2: Visão e Objetivos Estratégicos para a Transformação Digital
- Unidade 3: Plano de Ação Digital

Módulo 2: Reforço da Capacidade Digital dos Formadores de EFP

- Unidade 1: Envolvimento Profissional com recurso às Tecnologias
- Unidade 2: Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital

Módulo 3: Fortalecimento das Capacidades Digitais dos Alunos

- Unidade 1: Competências Digitais essenciais dos alunos
- Unidade 2: Avaliação e Reconhecimento da Aprendizagem

Estrutura das Unidades

O Programa de Formação em Transformação Digital para Prestadores/Formadores de EFP é composto por 3 módulos e 7 unidades. Esta estrutura também pode ser utilizada para criar novas unidades com conteúdos personalizados. Pode encontrar a estrutura comum a cada unidade abaixo:

1. Breve explicação da secção

Visão geral, objetivo da secção, resultados de aprendizagem e valor, lista de conteúdos.

2. Informação base

Esta é a parte teórica da secção de formação, incluindo toda a informação básica de base. No entanto, o conteúdo geral está centrado nas atividades, para desenvolver uma formação mais prática.

3. Atividades

Por exemplo, uma atividade pode centrar-se em gerar um debate com os participantes, que serão convidados a partilhar algumas experiências de trabalho relacionadas com a secção. Outra atividade pode avaliar os conhecimentos/competências existentes dos participantes ou as lacunas e necessidades de conhecimento. Uma outra ideia poderá ser uma atividade que inclua a ilustração de como utilizar uma plataforma (e.g. o Espaço de Aprendizagem Virtual), uma ferramenta (e.g. a ferramenta SELFIE) ou um sítio Web que possa ajudar os formandos.

4. Questionários/Quizzes

Testes de escolha múltipla que incluem conhecimentos práticos para os formadores de EFP relacionados com os pontos-chave da secção, incluindo links com mais informações e sugestões úteis.

5. Recursos adicionais



Vídeos úteis, exercícios, artigos, diretrizes e políticas fundamentais, manuais, estudos de caso, etc.

6. Referências

Referências bibliográficas, webliográficas.

Avaliação

Após a formação, cada parceiro aplicou um questionário de avaliação aos participantes para receber feedback e identificar se os padrões dos participantes foram atingidos. Mais pormenores sobre a avaliação podem ser encontrados aqui:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/19weixjkT2QrgDZ6QB7AjdPpzAESRPRU>

O formulário de avaliação pode ser consultado no **Anexo I**.

Duração

Cada secção concebida tem uma duração de cerca de 1 hora e 15 minutos. No total, o conjunto das sessões deverá ter uma duração de 8 horas.

Equipamento

Consulte as lições individuais para saber mais sobre o equipamento específico sugerido.

Materiais

Este Pacote de Formação é composto por **material de formação, apresentações e planos de aula**, que podem ser descarregados gratuitamente como uma Ferramenta Aberta pela parceria GROOVE. Todo o material pode ser utilizado para desenvolver e estruturar as suas próprias sessões de formação sobre o tema de interesse do seu público.

Planos de Aula

Módulo 1 | Unidade 1

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 1: **Desenvolver a estratégia digital da organização**

Unidade 1: **Fundamentos da estratégia digital**

Público-alvo/grupo: Formadores de EFP

Duração: 90 minutos

RESULTADO DA APRENDIZAGEM

Como efetuar a investigação de base antes de elaborar a estratégia digital para formadores de EFP





INTRODUÇÃO

Tópicos:

- ANÁLISE SWOT
- Mapeamento das partes interessadas
- Gestão da mudança

Resultados da aprendizagem: Ao concluírem esta lição, os participantes serão capazes de efetuar uma análise SWOT e do grupo-alvo relativamente à estratégia digital, de pesquisar um mapeamento das partes interessadas e, por último, de sensibilizar para a gestão da mudança nas organizações de ensino e formação profissional.

Objetivo: O objetivo desta lição é dotar os prestadores de EFP, os formadores e os educadores das competências necessárias para analisar e aproveitar eficazmente os dados para tomar decisões com impacto baseadas em dados, a fim de desenvolver um projeto de estratégia digital para os formadores de EFP nos seus centros de EFP.

Utilidade e valor: A lição oferece exemplos práticos e estratégias que podem ser adaptadas a diferentes organizações e contextos de EFP, proporcionando aos participantes uma compreensão abrangente de como realizar uma investigação antes de elaborar a Estratégia Digital a ser implementada nos centros de EFP.

Estrutura e visão geral da unidade:

I. Análise SWOT (30 minutos)

a. Proceder a uma avaliação dos pontos fortes e fracos da utilização das tecnologias de aprendizagem nas salas de aula para os formadores de EFP.

b.- Fornecer um modelo SWOT e algumas perguntas para se concentrar na avaliação correcta.

II. Mapeamento das partes interessadas (30 minutos)

a. Importância do mapeamento das partes interessadas para uma estratégia digital de fundo

b. Como identificar e mapear as partes interessadas utilizando um modelo.

III. Gestão da mudança (30 minutos)

a. Introdução à gestão da mudança

b. Melhores práticas de gestão da mudança.





MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender fazendo
- Aprendizagem baseada em projectos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem em colaboração

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

Computadores ou dispositivos com acesso à Internet para cada participante: Para garantir que todos os participantes possam utilizar as ferramentas e os recursos digitais debatidos na aula, é importante que cada participante tenha acesso a um computador ou dispositivo com uma ligação estável à Internet.

2. Projetor e ecrã para apresentação dos diapositivos: Serão utilizados um projetor e um ecrã para apresentar os diapositivos da aula, que incluirão definições, exemplos e estratégias de investigação sobre como elaborar uma estratégia digital. Isto permitirá que os participantes acompanhem a aula e compreendam melhor os conceitos que estão a ser discutidos.

3. Quadro branco ou flipchart para escrever os pontos-chave: O instrutor utilizará um quadro branco ou flipchart para anotar os pontos-chave, as ideias e as estratégias discutidas durante a aula. Isto ajudará os participantes a manterem-se a par das ideias principais e servirá de referência durante as discussões ou actividades de grupo.

4. Folhetos com exemplos de ferramentas de investigação e recursos para apoiar a aula, os participantes receberão folhetos que fornecem exemplos de ferramentas de análise e recursos que podem ser utilizados para conduzir o histórico da Estratégia Digital. Estes folhetos servirão de referência para os participantes enquanto trabalham na implementação desta estratégia digital nas suas próprias organizações de ensino e formação profissional.



Módulo 1 | Unidade 2

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 1: **Desenvolver a estratégia digital da organização**

Unidade 2: **Visão e objectivos estratégicos para a transformação digital**

Objetivo/grupo: 20 prestadores/formadores de EFP

Duração: 60 minutos

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Como definir uma visão clara e objectivos estratégicos para a transformação digital da sua organização de EFP

INTRODUÇÃO

Tópicos:

1. Transformação digital - O que é?
2. Qual é a diferença entre visão, missão e valores?
3. Objectivos digitais SMART

Objetivo: Familiarizar o pessoal do sector do ensino e formação profissional com os conceitos de transformação digital e incentivar a adoção de estratégias e práticas relevantes.

Utilidade e valor: Manter a competitividade, enriquecer a experiência de aprendizagem, promover a literacia digital e a sensibilização para as competências digitais.

Estrutura e visão geral da unidade: 3 unidades, com informação de base e actividades interligadas.

NOTAS DO FORMADOR

1. *Ter em conta as necessidades de aprendizagem dos formandos e adaptar o programa de formação às suas necessidades específicas.*
2. *Assegurar que o conteúdo da formação abrange as ferramentas digitais relevantes e as directivas da UE relacionadas com a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem, e fornecer materiais de formação adequados.*
3. *Avaliar a eficácia do programa de formação e prestar apoio contínuo aos formandos, tendo em conta as considerações legais e éticas relacionadas com a utilização de ferramentas digitais e as directivas da UE.*





GROOVE

www.grooveproject.eu

MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender a fazer
- Aprendizagem baseada em projetos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Projetor e computador para o formador
 2. Computadores portáteis ou computadores com acesso à Internet (ou telemóveis) para os participantes.
 3. Flipchart e post-it (alternativa)
 4. Aplicação de questionário em linha (p. ex., mentimeter) para as respostas em direto dos participantes (p. ex., nuvem de palavras)
-



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Número do Projeto: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254

Módulo 1 | Unidade 3

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 1: **Desenvolver a estratégia digital da organização**

Unidade 3: **Plano de ação digital**

Alvo/grupo: 20 prestadores/formadores de EFP

Duração: 60 minutos

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Para preparar o plano de ação digital da sua organização

INTRODUÇÃO

Tópicos:

1. Operações-chave da transformação digital
2. Controlo e avaliação

Objetivo: Familiarizar o pessoal do sector do ensino e formação profissional com as principais operações de transformação digital e reforçar as capacidades para desenvolver um plano de ação digital que possa ser monitorizado, avaliado e melhorado.

Utilidade e valor: Iniciar a ação no sentido da transformação digital e converter ideias em actividades específicas para tornar a organização de EFP "digital".

Estrutura e visão geral da unidade: 2 Unidades, com informação de base e actividades interligadas.

NOTAS DO FORMADOR

1. *Ter em conta as necessidades de aprendizagem dos formandos e adaptar o programa de formação às suas necessidades específicas.*
2. *Assegurar que o conteúdo da formação abrange as ferramentas digitais relevantes e as directivas da UE relacionadas com a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem, e fornecer materiais de formação adequados.*
3. *Avaliar a eficácia do programa de formação e prestar apoio contínuo aos formandos, tendo em conta as considerações legais e éticas relacionadas com a utilização de ferramentas digitais e as directivas da UE.*



MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender a fazer
- Aprendizagem baseada em projetos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Projetor e computador para o formador
 2. Computadores portáteis ou computadores com acesso à Internet (ou telemóveis) para os participantes.
 3. Flipchart e post-it (alternativa)
 4. Aplicação de questionário em linha (por exemplo, Jamboard) para as respostas em direto dos participantes
-

Módulo 2 | Unidade 1

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 2: **Reforçar a capacidade digital dos formadores de EFP**

Unidade 1: **Envolvimento profissional com recurso às tecnologias**

Público-alvo/grupo: Prestadores de EFP e professores/formadores

Duração: 80 minutos

RESULTADO DA APRENDIZAGEM

No final desta sessão, os participantes saberão como promover as competências profissionais essenciais do formador de EFP (comunicação organizacional, colaboração profissional e prática reflexiva).

INTRODUÇÃO

Tópicos:

1. Comunicação organizacional
2. Colaboração profissional
3. Prática reflexiva

A competência digital dos educadores traduz-se na sua capacidade de utilizar as tecnologias digitais não só para melhorar o ensino, mas também para as suas interações profissionais com colegas, alunos, pais e outras partes interessadas, para o seu desenvolvimento profissional individual e para o bem coletivo e a inovação contínua na organização e na profissão docente.

Resultado da aprendizagem:

A Unidade 1 oferece uma explicação e apresentação de exemplos sobre como os prestadores de EFP podem promover:

- Comunicação organizacional (ou seja, utilização de tecnologias digitais para melhorar a comunicação dentro e fora da organização)
- Colaboração profissional (ou seja, promover a utilização das tecnologias digitais pelos formadores de EFP para colaborarem com outros educadores, partilharem e trocarem conhecimentos e experiências e inovarem as práticas pedagógicas de forma colaborativa)





GROOVE

www.grooveproject.eu

- Prática reflexiva (ou seja, promover a reflexão individual e colectiva, a avaliação e o desenvolvimento da prática pedagógica digital da comunidade educativa)

Objetivo: Esta unidade identifica formas de promover as competências profissionais essenciais dos formadores de EFP (colaboração profissional, comunicação organizacional e prática reflexiva).

Estrutura e visão geral da unidade:

- Tópico 1: Comunicação organizacional
- Tópico 2: Colaboração profissional
- Tópico 3: Prática de reflexão

MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender fazendo
- Aprendizagem baseada em projectos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Computadores portáteis/computadores com acesso à Internet para os participantes
 2. Projetor e computador para o formador
 3. Flipchart/quadro branco
 4. Marcadores
-



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Número do Projeto: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254

Módulo 2 | Unidade 2

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 2: **Reforçar a capacidade digital dos formadores de EFP**

Unidade 2: **Desenvolvimento profissional contínuo digital**

Alvo/grupo: 20 prestadores/formadores de EFP

Duração: 75 minutos

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Identificar iniciativas para promover o desenvolvimento profissional contínuo digital dos formadores de EFP:

- O formando deve conhecer a importância de efetuar uma avaliação das necessidades digitais e os benefícios que isso pode trazer para o seu trabalho como formador de EFP.
- O aprendente deve saber como acompanhar as inovações e tendências digitais no domínio da educação e porque é que isso é importante.
- O formando deve saber como criar um programa de desenvolvimento digital.

INTRODUÇÃO

Tópicos:

1. Desenvolvimento profissional contínuo e necessidades de desenvolvimento
2. O digital no sector do ensino e formação profissionais: novas tendências e inovações
3. Desenvolvimento profissional digital: o que existe, como incentivá-lo e como implementá-lo.

Objetivo: Familiarizar os formadores e o pessoal do ensino e formação profissionais com a importância do desenvolvimento profissional digital contínuo e com as necessidades de desenvolvimento digital, com a forma de acompanhar as tendências e inovações digitais que facilitam a aprendizagem e com o que existe e como implementar ferramentas e procedimentos que promovem o desenvolvimento profissional digital.

Utilidade e valor: Iniciar a ação no sentido de realizar uma avaliação das necessidades digitais e converter essas necessidades em programas específicos de desenvolvimento digital. Além disso, mostrar a importância de acompanhar as tendências e inovações digitais que facilitam os processos de aprendizagem.

Estrutura e visão geral da unidade: Três tópicos interligados com informação de base e actividades.





NOTAS DO FORMADOR

Para promover o debate, as perguntas das Conclusões Principais podem ser utilizadas para refletir (por exemplo: Quais são os benefícios da avaliação das necessidades digitais? ; Que passos temos de seguir para criar um programa digital?)

MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender a fazer
- Aprendizagem baseada em projetos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Projetor e computador para os formadores.
 2. Computadores portáteis ou computadores com acesso à Internet para os participantes.
-



Módulo 3 | Unidade 1

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 3: **Reforçar as competências digitais dos alunos**

Unidade 1: **Competências digitais críticas dos alunos**

Público-alvo/grupo: Prestadores de EFP

Duração: 90 minutos

RESULTADO DA APRENDIZAGEM

Compreender e identificar as formas como as organizações de ensino e formação profissional podem promover várias competências digitais, incluindo a literacia da informação e dos dados, a comunicação e a colaboração com as tecnologias digitais, a criação de conteúdos digitais, a segurança na utilização das tecnologias digitais e a resolução de problemas com as tecnologias digitais.

INTRODUÇÃO

Tópicos: Literacia de informação e de dados, comunicação e colaboração com tecnologias digitais, criação de conteúdos digitais, segurança na utilização de tecnologias digitais, resolução de problemas com e na utilização de tecnologias digitais

Resultados de aprendizagem: Depois de concluírem esta sessão, os participantes serão capazes de compreender e identificar as formas como as organizações de ensino e formação profissional podem promover várias competências digitais e aplicar estas estratégias para melhorar as competências digitais dos seus alunos.

Objetivo: O objetivo desta lição é dotar os prestadores de EFP, os formadores e os educadores dos conhecimentos e recursos necessários para promover as competências digitais nas suas organizações, assegurando que os alunos estão mais bem preparados para as exigências digitais do século XXI.

Utilidade e valor: A lição oferece exemplos práticos e estratégias que podem ser adaptadas a diferentes organizações e contextos de EFP, proporcionando aos participantes uma compreensão abrangente de como promover eficazmente as competências digitais. Ao melhorar as competências digitais dos formandos, as organizações de EFP podem melhorar a qualidade geral dos seus programas e preparar melhor os formandos para os desafios de um mundo cada vez mais digital.



Estrutura e visão geral da unidade:

I. Literacia da informação e dos dados

- Definição e importância da literacia da informação e dos dados
- Exemplos de actividades e estratégias para promover a literacia da informação e dos dados
- Métodos e instrumentos de recolha de dados
- Melhores práticas para a visualização de dados
- Avaliar a fiabilidade e a credibilidade das fontes em linha

II. Comunicação e colaboração com as tecnologias digitais

- Definição de comunicação e colaboração com tecnologias digitais
- Exemplos de como as organizações de EFP podem promover estas competências

III. Criação de conteúdos digitais

- Importância da criação de conteúdos digitais no EFP
- Exemplos de estratégias para promover a criação de conteúdos digitais
- Tipos de conteúdos digitais e suas aplicações no ensino e formação profissionais

IV. Segurança digital

- Introdução à segurança digital
- Melhores práticas de cibersegurança
- Proteção de dados e privacidade

MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender a fazer
- Aprendizagem baseada em projetos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Computadores ou dispositivos com acesso à Internet para cada participante: Para garantir que todos os participantes possam utilizar as ferramentas e os recursos digitais debatidos na aula, é importante que cada participante tenha acesso a um computador ou dispositivo com uma ligação estável à Internet.





GROOVE

www.grooveproject.eu

2. **Projektor e ecrã para apresentação de diapositivos:** Serão utilizados um projetor e um ecrã para apresentar os diapositivos da aula, que incluirão definições, exemplos e estratégias para promover as competências digitais. Isto permitirá aos participantes acompanhar a aula e compreender melhor os conceitos que estão a ser discutidos.
 3. **Quadro branco ou flipchart para escrever os pontos-chave:** O instrutor utilizará um quadro branco ou flipchart para anotar os pontos-chave, as ideias e as estratégias discutidas durante a aula. Isto ajudará os participantes a manterem-se a par das ideias principais e servirá de referência durante as discussões ou actividades de grupo.
 4. **Folhas de apoio com exemplos de ferramentas e recursos digitais:** Para apoiar a aula, os participantes receberão folhetos que fornecem exemplos de ferramentas e recursos digitais que podem ser utilizados para promover cada uma das competências digitais. Estes folhetos servirão de referência para os participantes enquanto trabalham na implementação destas estratégias nas suas próprias organizações de EFP.
-



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Número do Projeto: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254

Módulo 3 | Unidade 2

INFORMAÇÕES SOBRE O PLANO DE AULA

Módulo 3: Reforçar as competências digitais dos alunos

Unidade 2: **Avaliação e reconhecimento da aprendizagem**

Objetivo/grupo: Ensino e formação profissionais.

Duração: 60 minutos.

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

- Apresentar aos alunos do EFP as ferramentas digitais e as directivas da UE para a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem.
- Dotar os alunos de competências práticas na utilização de ferramentas digitais para a avaliação e o reconhecimento dos resultados da aprendizagem.
- Incentivar os alunos a utilizarem eficazmente as ferramentas digitais.
- Permitir que os alunos compreendam as directivas e os regulamentos da UE.

INTRODUÇÃO

Tópicos: Utilizar as ferramentas digitais e a diretiva da UE para a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem, Compreender a avaliação e o reconhecimento, Ferramentas digitais para a avaliação e o reconhecimento, Desafio DigComp (relacionado com a relevância das ferramentas digitais e das directivas da UE na avaliação e no reconhecimento dos resultados de aprendizagem)

Resultados de Aprendizagem e Finalidade: O plano de aula tem como objetivo apresentar aos alunos de EFP as ferramentas digitais e as directivas da UE para a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem. Os alunos serão dotados de competências práticas na utilização de ferramentas digitais, encorajados a utilizá-las eficazmente e capacitados para compreender as directivas e regulamentos da UE. O plano de aula inclui duas actividades: um questionário interativo e um jogo interativo.



Estrutura e visão geral da unidade: A primeira atividade é um questionário que abrange os conceitos básicos de avaliação e reconhecimento dos resultados de aprendizagem, os diferentes tipos de ferramentas digitais para avaliação e reconhecimento, e como as ferramentas digitais podem ser utilizadas para este fim. O questionário foi concebido para satisfazer o primeiro e o terceiro objetivos de aprendizagem do plano de aula, que consistem em apresentar aos alunos as ferramentas digitais e as directivas da UE e em incentivar os alunos a utilizarem eficazmente as ferramentas digitais.

A segunda atividade é um jogo interativo denominado DigComp Challenge, que visa ajudar os alunos de EFP a demonstrar os seus conhecimentos sobre a relevância das ferramentas digitais e das directivas da UE. O jogo terá perguntas de escolha múltipla relacionadas com ferramentas digitais e directivas da UE, e as perguntas serão divididas nas cinco categorias diferentes estabelecidas pela UE no seu Quadro de Competências Digitais. Os jogadores terão um período de tempo limitado para responder a cada pergunta e cada resposta correcta valerá pontos.

Atividade 1: Questionário interativo

Atividade 2: Jogo interativo

NOTAS DO FORMADOR

- 1. Ter em conta as necessidades de aprendizagem dos formandos e adaptar o programa de formação às suas necessidades específicas.*
- 2. Assegurar que o conteúdo da formação abrange as ferramentas digitais relevantes e as directivas da UE relacionadas com a avaliação e o reconhecimento dos resultados de aprendizagem, e fornecer materiais de formação adequados.*
- 3. Avaliar a eficácia do programa de formação e prestar apoio contínuo aos formandos, tendo em conta as considerações legais e éticas relacionadas com a utilização de ferramentas digitais e as directivas da UE.*

MÉTODOS DE ENSINO

- Aprender a fazer
- Aprendizagem baseada em projetos
- Estratégias de aprendizagem ativa
- Aprendizagem combinada
- Aprendizagem entre pares
- Aprendizagem prática
- Aprendizagem colaborativa





GROOVE

www.grooveproject.eu

MATERIAIS, DISPOSITIVOS E FERRAMENTAS

Materiais, dispositivos ou ferramentas necessários para esta aula:

1. Computadores portáteis ou outros com acesso à Internet.
 2. Acesso a quizzes e jogos da app *Genially*
 3. Acesso a sítios Web de diretrizes Europeias, como a Comissão Europeia e o Europass
-

O Quadro IMPACT+

A estratégia que será implementada no projeto GROOVE segue a estrutura do quadro IMPACT+ como uma ferramenta de impacto para apoiar o consórcio do projeto a medir e monitorizar o impacto das atividades do projeto a nível local, regional e nacional.

De acordo com esta estrutura, os parceiros do projeto serão solicitados a desenvolver um conjunto de indicadores para abordar o impacto pretendido de cada resultado face à realidade de cada país, avaliando o impacto esperado em cada um dos seguintes níveis:

1. **SISTÉMICO:** incide sobre o impacto da produção intelectual nos sectores, nos domínios temáticos dos projectos, nas redes de mutualidades ou de beneficiários, nas políticas ou alterações jurídicas, etc.
2. **ORGANIZACIONAL:** o foco é o impacto das organizações internacionais nas actividades e serviços/formação da organização parceira do projeto.
3. **INDIVIDUAL (formandos/alunos):** a tónica é colocada no impacto do ensino no contexto individual dos jovens aprendentes e dos animadores de juventude.
4. **INDIVIDUAL (membros da parceria):** a tónica é colocada no impacto das organizações internacionais em cada organização parceira, cujos membros gerem e coordenam projetos.

O exercício IMPACT+ destina-se a ajudar os projetos a refletir sobre qual será o seu impacto, como o medirão e como serão recolhidos dados que o comprovem. Além de ser essencial para saber se o seu projeto foi bem sucedido ou não, a medição do impacto é frequentemente exigida pelos financiadores. O objetivo é servir de ponto de partida para as discussões sobre o impacto que conduzirão ao esboço de um plano de avaliação do impacto.

O exercício IMPACT+ divide-se em quatro fases:

- Fase 1 - exploração dos objetivos do projeto e identificação dos resultados e impactos
- Fase 2 – exploração dos indicadores para resultados e impactos
- Fase 3 – exploração de bases de dados e recolha de dados
- Fase 4 - reunir todas estas informações!

Anexo 1

Formulário de Avaliação

Com base no tipo de implementação do GROOVE e no grupo-alvo, foi desenvolvido o seguinte formulário para avaliar o impacto do projeto. Este formulário é dirigido aos participantes das implementações do projeto e baseia-se nos resultados e indicadores selecionados do exercício IMPACTO+.

Cada parceiro é responsável por distribuir este formulário de avaliação aos participantes das implementações do projeto/formação de aprendizagem combinada no final da sessão final. Os parceiros serão orientados para traduzir o formulário de avaliação na sua língua, se necessário, mas os resultados devem ser apresentados em inglês para facilitar a elaboração do relatório final.

Leia atentamente as afirmações abaixo e responda em que medida concorda com cada uma delas:					
1=Discordo fortemente, 5=Concordo fortemente					
	1	2	3	4	5
PR1. Kit de Ferramentas para o Desenvolvimento de uma Estratégia Digital no setor de EFP					
O Kit de Ferramentas GROOVE é abrangente	1	2	3	4	5
O Kit de Ferramentas GROOVE é claro	1	2	3	4	5
O Kit de Ferramentas GROOVE é de fácil utilização	1	2	3	4	5
O Kit de Ferramentas GROOVE é adequado	1	2	3	4	5
PR2. Tutor Inteligente de Transformação Digital e Espaço de Aprendizagem Online					
Vou considerar a plataforma de e-learning GROOVE para a minha prática de formação	1	2	3	4	5
Considero que a plataforma de e-learning GROOVE é inovadora	1	2	3	4	5
Vou propor os recursos do projeto GROOVE a outros prestadores de formação profissional	1	2	3	4	5
PR3. Programa de Formação em Transformação Digital para Prestadores/Formadores de EFP					
Estou satisfeito com o programa de formação em transformação digital para prestadores/formadores de EFP que me foi ministrado	1	2	3	4	5
Ganhos/ Capacidade Percecionados					
Adquiri capacidades na conceção de programas educativos que promovam as competências digitais dos alunos	1	2	3	4	5
Sinto-me competente para preparar e implementar um plano de ação de educação digital	1	2	3	4	5
Sinto-me digitalmente confiante para trabalhar em ambientes modernos	1	2	3	4	5
Sou capaz de preparar um plano de ação digital para a minha organização	1	2	3	4	5
Sou capaz de influenciar a promoção da importância da transformação digital no setor do ensino e formação profissionais	1	2	3	4	5
Sou capaz de influenciar a promoção da sensibilização para a importância da literacia digital	1	2	3	4	5

Adquirir capacidades na conceção de planos de ação para a transformação digital	1	2	3	4	5
Pergunta de resposta aberta: Por favor, indique aos parceiros GROOVE quaisquer outras ideias/sugestões de melhoria					

A versão inglesa deste formulário de avaliação é fornecida [aqui](#). Os parceiros são convidados a divulgar este formulário ou a desenvolver a sua versão traduzida, se necessário. Os resultados da formação devem ser reunidos [aqui](#).

Parceria:



CARDET



DIE BERATER



EUROTRAINING



FIP



INOVA+



STPEUROPA



INNOVADE



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Número do Projeto: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254