

PARCEIROS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. [Project Number: 2019-1-DE03-KA201-060127]

CONTACTE-NOS

info@emysteries.eu



[@emysterieseu](https://www.instagram.com/emysterieseu)



www.emysteries.eu



Aprender a usar tecnologias digitais na escola

O QUÊ?

O projeto eMysteries criou um ambiente interativo para dispositivos móveis destinado a ser usado para fins educativos por alunos do ensino secundário ou com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos e cuja finalidade é promover capacidades literárias e motivar para atividades de leitura atenta de pormenor. No ambiente interativo os jovens poderão criar as suas próprias histórias policiais e recriar personagens e enredos. O projeto inclui um Guia Para Professores e um MOOC de desenvolvimento das competências dos professores para tirarem o maior partido do ambiente e recursos do projeto eMysteries no seu quotidiano profissional.

PORQUÊ?

À saída da escolaridade obrigatória, os jovens europeus aprenderam a usar computadores e a Internet regularmente para realizar uma vasta gama de atividades, sendo as mais comuns, entre os jovens, a utilização de dispositivos móveis para enviar mensagens de texto e procurar informação online para fins lúdicos. Contudo, os resultados do Programa PISA de 2015 mostram que um em cada cinco alunos da União Europeia não estão suficiente preparados ao nível da leitura.

O projeto eMysteries tem por objetivo capacitar os professores do ensino secundário e os que trabalham com alunos com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos para utilizarem ferramentas digitais no desenvolvimento de objetivos de literacia. Existirão, porém, outros grupos que poderão beneficiar da perspetiva inovadora de promoção da literacia do projeto eMysteries, nomeadamente pessoal docente, direções de agrupamentos, decisores políticos, investigadores e demais agentes educativos envolvidos em programas educativos complementares.

COMO?

Os professores do ensino secundário e professores bibliotecários serão diretamente envolvidos na produção de uma série de resultados significativos e poderão, desse modo, aumentar o seu conhecimento, competências e atitudes relativamente à promoção da literacia por meio da utilização de atividades de leitura atenta de pormenor.

Os alunos do ensino secundário terão oportunidade de usar um ambiente interativo durante as atividades letivas para desenvolver a escrita criativa e compor histórias policiais; deste modo trabalharão capacidades literárias, desenvolverão a sua autoestima e participarão ativamente na sociedade digital.

QUEM?

