

Nível de escolaridade: 1º, 2º e 3º CEB e Secundário | Idade: 6 a 18 anos

Autor: Hermann Morgenbesser, Future Learning Lab Vienna



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partilha de histórias pode ser poderosa e trazer mudanças positivas. Digital Storytelling (DS) é uma abordagem multimodal para a criação de significados que pode apoiar a abordagem de competências digitais e específicas. O foco da narração digital está no envolvimento das perspectivas individuais e da criatividade dos estudantes. Pode ser uma ferramenta poderosa para despertar o interesse dos estudantes por uma dada matéria.

As histórias digitais convidam os estudantes a tornarem-se criadores de conteúdos. Podem ser criadas em todas as áreas de conteúdo e em todos os níveis de ensino, ao mesmo tempo que incorporam as competências do século XXI de criar, comunicar, e colaborar. O atual cenário de aprendizagem 'Diálogo com o Fantasma' é desenvolvido para um projeto linguístico moderno, a fim de envolver os estudantes com os materiais de estudo de uma forma lúdica e significativa.



NARRATIVA

Contar histórias é uma habilidade como qualquer outra coisa. Contar histórias funciona de forma excelente para lições de línguas, mas também pode ser utilizado para descrever o processo de uma experiência STEM, matemática e trazer um cruzamento disciplinar.

A DS visa envolver os estudantes com os conteúdos. Por exemplo, a ética na investigação é um tema que pode ser árido e aborrecido, mas contar uma história sobre dilemas éticos dá-lhes vida e mostra as verdadeiras consequências a longo prazo das decisões. As primeiras palavras de um vídeo narrativo poderiam ser "Foi um dia mau". Também se pode criar um cenário em que os aprendentes têm de tomar decisões seguindo uma política. Utilize a história para lhes dar motivação para procurarem as regras relevantes de um determinado processo.

De facto, existe uma gama de opções para contar histórias: criar histórias pessoais, histórias que informam, e histórias que recontam eventos históricos. A pedagogia DS também pode ser utilizada para explorar questões sociais e capacitar os estudantes a fazerem escolhas educadas e saudáveis, uma vez que contar histórias traz a consciência.

A DS ensina os estudantes a planear e organizar. De facto, a organização é muito importante. O mapeamento da mente pode ser útil como ponto de partida. Depois, é obrigatório desenvolver um storyboard, para deixar claro, que passos devem ser dados, para decidir sobre os meios de comunicação social. Os podcasts podem ser muito úteis para feedback ou transferir o resultado de uma sequência de aprendizagem invertida, mesmo que as sessões de vídeo tornem as coisas mais transparentes. A decisão inicial não é qual a tecnologia que os estudantes utilizam, mas sim discutir e decidir, antes de os estudantes iniciarem a viagem de contar uma história.

Alavancar o poder de contar uma história, em situação de e-Learning, pode revelar-se uma tática altamente eficaz para envolver os alunos e aumentar a sua compreensão. Ser capaz de se relacionar com uma história ajuda os alunos a lembrarem-se. O foco da narrativa digital está em envolver as perspectivas individuais e a criatividade dos alunos. Pode ser uma ferramenta poderosa para despertar o interesse dos estudantes por uma matéria. As histórias digitais convidam os estudantes a tornarem-se criadores de conteúdos. Podem ser criadas em todas as áreas de conteúdo e em todos os níveis de ensino, ao mesmo tempo que incorporam as capacidades do século XXI de criar, comunicar, e colaborar. O atual cenário de aprendizagem 'Diálogo com o Fantasma' é desenvolvido para um projeto linguístico moderno, e é utilizado como um mini-projecto a ser avaliado.



ABORDAGEM AO ENSINO E APRENDIZAGEM

ENSINO E APRENDIZAGEM

Baseado em Projeto
Aprendizagem colaborativa

AVALIAÇÃO

As rubricas podem ser utilizadas para avaliação.
Avaliar artefatos específicos, tais como a definição de objetivos claros; a capacidade dos estudantes de apresentarem uma narrativa ordenada; a avaliação do planeamento dos estudantes; a apresentação de conteúdos.
Avaliação por pares e auto-avaliação.



PAPÉIS

PROFESSORES: Controlar as soluções preparadas a partir de casa - tempo de trabalho. Intervenções em caso de correção de conteúdos, de fornecimento de conhecimentos especializados ou de redesenho dos storyboards. Estratégias de coaching para repensar ou refazer as soluções.

ALUNOS: Os alunos trabalham em modelos de storyboards preparados. Em todos os ciclos de investigação, desenvolvimento e criação, os estudantes estão no papel de aprendizagem ativa.

OUTROS: Se disponível, um perito externo pode liderar os estudantes em questões de tecnologia e software.



AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Os estudantes estão ativamente envolvidos na **criação**: Um ecrã verde com estúdio totalmente equipado pode ser utilizado, caso contrário podem ser utilizadas aplicações 'Greenscreen', que estão disponíveis em Tablets / iPhones / Smartphones / ou estações de PC; se disponíveis, câmaras digitais e equipamento de estúdio podem fazer parte da zona de criação da instalação.

Os alunos **desenvolvem** normalmente os seus trabalhos em grupos de 3 a 6 alunos.

O professor **interage** com os alunos instruindo e guiando os alunos na sua preparação dos storyboards. Individualmente, os alunos precisam de se preparar para trabalhar com os materiais para as suas histórias. No final, os alunos **apresentam** as suas histórias.



POSSÍVEIS DESAFIOS

Há necessidade de prestar atenção às considerações éticas e à utilização justa dos materiais. Além disso, é importante escolher software e materiais apropriados para o desenvolvimento com os quais trabalhar. O papel dos professores é essencial em todas as fases do desenvolvimento da DS.



RECURSOS

- Computadores portáteis/tablets individuais para estudantes para garantir a igualdade de acesso aos recursos; acesso wi-fi
- Aplicações de tomada de notas e de mapeamento da mente
- Câmara digital, estúdio de cinema completo ou câmara móvel
- Sistema de gestão de aprendizagem e espaço em nuvem para os protótipos
- Fotostudio ou aplicações de ecrã verde
- Storyboard software



VÍDEO DE CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

<https://www.youtube.com/watch?v=PtHrehLems>



ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

As atividades variam em função da natureza das disciplinas, dos objetivos educativos e dos níveis de desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Uma abordagem rigorosa do planeamento e uma ideia clara dos objetivos a atingir são obrigatórias.

No presente cenário, os estudantes podem utilizar o modelo sugerido para contar uma história sobre um tema por eles escolhido. É criado um vídeo animado.

Os estudantes são apresentados com o contexto: Ficam num castelo escocês e são visitados pelo fantasma do castelo à meia-noite. Os estudantes são convidados a escrever o diálogo no seguinte "modelo de storyboard" sobre um tema que escolham dentro do tema estudado.

Os estudantes em grupos de 3-4 desenvolvem os seus storyboards utilizando o modelo. Os alunos fazem um filme de banda desenhada. Escolhem um cenário apropriado (fundo e céu) e dois personagens. Copiam e colam as passagens de texto para os diálogos nas caixas fornecidas e selecionam uma música de fundo (por exemplo, sons espaciais). Dão um título ao seu filme e escrevem o nome do realizador do filme na caixa correta. Apresentam o seu filme: após a visualização do filme (e possíveis alterações), enviam um e-mail aos seus colegas/ professor/ etc. Os grupos de alunos recebem feedback e votos para os seus vídeos.



BIBLIOGRAFIA DE APOIO

- [StoryCenter](#) – muitos exemplos e workshops sobre Digital storytelling
- Passos para o desenvolvimento da DS - [8 Steps To Great Digital Storytelling – Transform Learning ~ written by Samantha Morra](#)
- Rubricas para avaliação: <https://samanthamorra.files.wordpress.com/2014/04/digital-storytelling- - rubric.pdf>
- Considerações éticas: [Charts and Tools - Stanford Copyright and Fair Use Center](#)