

Nível Educacional: Secundário | Idade: 15 a 18

Autores: Neuza Pedro e Pedro Vidinha, IE ULisboa



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Este cenário é desenvolvido nas escolas secundárias, onde os professores se comprometem a trabalhar em conjunto e mesmo a ensinar sob uma abordagem de co-ensino com a ambição de fazer ver aos seus alunos os benefícios de projetos interdisciplinares, bem como a interligação que pode ser feita entre diferentes conteúdos curriculares. 3 disciplinas irão envolver-se num único projecto: TIC/Multimédia, Línguas (Português) e História.

Objetivos:

- envolver os estudantes em projetos interdisciplinares e relacionados com o mundo real;
- promover os conhecimentos dos estudantes sobre as diferentes fases da criação de vídeo (planear, produzir & editar vídeos curtos);
- aumentar as competências digitais dos estudantes;
- promover os conhecimentos históricos da comunidade local e a capacidade de ligar a História local, nacional e mundial;
- ajudar os estudantes a comunicar ideias relacionadas com o património cultural e artístico da sua comunidade;
- desenvolver a capacidade dos estudantes para diferenciar e utilizar eficazmente diferentes tipos de textos.



NARRATIVA

Atualmente, os estudantes adolescentes tendem a envolver-se mais com conteúdos em formato de vídeo do que com quaisquer outras formas de apoio de conteúdos. Assim, as disciplinas TIC e Multimédia nas escolas poderiam ser utilizadas como estímulo para promover o envolvimento dos alunos com conteúdos curriculares de outras disciplinas, tais como Ciências Naturais ou Humanas. Pede-se também aos professores que promovam projetos mais colaborativos e interdisciplinares dentro das suas turmas, tentando tornar a escola mais ligada a problemas reais de trabalho, tarefas relacionadas com o trabalho e competências do século XXI. Neste cenário de Aprendizagem, os alunos do ensino secundário são desafiados por 3 dos seus professores a desenvolver um projeto envolvendo as suas aulas de Língua, História e Multimédia. Como se interessam por cinema, clips e filmes, terão de produzir um vídeo de 1 minuto, como aquele que vêem no TikTok, sobre um tópico da história da sua comunidade local. Este projeto pretende levar os estudantes a desenvolver vídeos como uma forma de comunicar ideias associadas ao património local. Os estudantes têm liberdade criativa, podendo escolher qualquer tipo de património (natural: paisagens, monumentos naturais, tangíveis culturais - documentos, fotografias, filmes, obras de arte, monumentos, lugares, placas gastronómicas ou intangíveis - costumes, mitos, música, língua, lendas). É-lhes pedido que identifiquem o tempo na história em que este património foi criado e que o estudem numa perspectiva local, nacional e internacional, ligando-o a um período específico da História, nacional e mundial. Isto visa promover o conhecimento e o respeito dos estudantes sobre a sua comunidade local e ver a História como um assunto útil para compreender o passado e, portanto, o presente da humanidade, bem como para compreender a forte ligação entre eventos históricos locais, nacionais e internacionais. Para apoiar o processo criativo, os estudantes devem desenvolver um argumento original (um guião) e representá-lo num Texto Narrativo utilizando uma abordagem fictícia ou não fictícia. Isto tem lugar em aulas de Línguas. O guião é então representado num storyboard. O guião ajuda a representar a cronologia gráfica da história, bem como os seus principais planos/movimentos, as imagens e sons necessários para relatar a história e comunicar a ideia. O processo de filmagem, edição e pós-produção do vídeo é feito em aulas de Multimédia.



ABORDAGEM AO ENSINO E APRENDIZAGEM

Aprendizagem colaborativa: os estudantes trabalham em grupos para desenvolver um projeto de colaboração; ensino interdisciplinar.

AVALIAÇÃO:

Os estudantes são avaliados pelos 3 professores em consideração:

- o guião desenvolvido com base no modelo fornecido (versão final);
- o feedback fornecido ao storyboard dos colegas, utilizando a rubrica fornecida para apoiar os vídeos desenvolvidos;
- a avaliação pelos pares relativamente à sua contribuição para o trabalho de grupo;
- Elaboração de relatório individual auto-reflexivo.



PAPÉIS

ALUNOS: Os estudantes são convidados a assumir um papel activo na gestão da sua aprendizagem. Devem agir como 'produtores' de vídeo ao planear e criar o vídeo, como 'investigadores' ao recolher informação para o vídeo, como 'críticos de cinema' ao avaliar o trabalho desenvolvido por eles próprios e bem como pelos colegas.

PROFESSORES: Todos os professores atuarão como guias ao longo de todas as fases deste projeto interdisciplinar. Os professores apresentam os conceitos-chave aos alunos, propõem as tarefas de aprendizagem, intervêm, e monitorizam o processo de aprendizagem do aluno, monitorizam o processo de gestão do grupo, e orientam no desenvolvimento do projeto. O professor de línguas irá ajudar e rever todo o material escrito produzido. Os professores de História decidirão sobre a adequação da informação histórica apresentada. O professor de multimédia apoiará o processo de planeamento, edição e produção final do vídeo.

OUTROS: Os estudantes são estimulados a conduzir investigação em torno do património histórico local, falando com cidadãos e instituições locais.

AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Este cenário envolve a utilização do espaço da sala de aula, bem como atividades ao ar livre. Os estudantes pesquisam mais profundamente informação sobre a história local e selecionam um tópico para o vídeo. Após a seleção do tópico, a criação do storyboard é desenvolvida por cada grupo de estudantes à medida que estes trocam as suas ideias. O guião criado por cada grupo é então apresentado a toda a turma e aos professores. O professor fornece feedback, e uma segunda versão do storyboard é produzida na zona 'Exchange'. O processo de gravação e pós-produção de vídeo é conduzido dentro e fora da sala de aula, nas aulas de TIC/Multimédia, bem como em aulas de Línguas e História. Dentro da sala de aula, este processo é desenvolvido na zona de criação, onde está disponível um chroma key e um estúdio de edição de vídeo. Um vídeo final é apresentado a toda a turma. É finalmente feito um relatório individual de auto-reflexão e avaliação centrado nos conhecimentos adquiridos sobre a história local e as competências multimédia adquiridas. Existem tablets disponíveis para o efeito.



POSSÍVEIS DESAFIOS

Atualmente, deixar os alunos sair das salas de aula pode ser difícil e é necessário múltiplas autorizações.

A captação de imagens e a utilização legal de conteúdos (vídeos, imagens, etc.) para a produção de vídeo precisa de ser cuidadosamente considerada.

A qualidade da captação de som no exterior pode não ser o ideal.



RECURSOS

- Storyboard software (por exemplo: <https://www.storyboardthat.com/>)
- Câmeras de vídeo
- Fundo verde (chroma key)
- Software de produção de vídeo (por exemplo, Adobe Premiere Pro CC)
- Tablets



ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

Os estudantes começarão por formar grupos de investigação sobre história e património locais (natural, cultural, gastronómico, social, ou artístico). Depois, contextualizarão estas histórias, objetos ou eventos nos seus períodos específicos na História, ligando-os à História Nacional e Mundial (nas aulas de História).

Depois disto, os estudantes desenvolverão um guião para o seu vídeo utilizando a estrutura do texto Narrativo. Selecionarão uma abordagem não ficcional (memórias, biografia, reportagem, documentário, relato de viagem, etc.) ou uma abordagem ficcional (conto de fadas, fábula, lenda, thriller, romance, etc.) (nas Aulas de Línguas).

Os alunos criarão então um storyboard para o vídeo (com indicação de cenas, planos e movimentos, utilizando o software do storyboard apresentado na Aula TIC/Multimédia. Os alunos apresentarão a sua ideia e o storyboard aos colegas e professores. O feedback será recolhido e incorporado numa versão nova e final do storyboard, o qual será criado.

Depois disto, os alunos iniciarão a fase de pré-produção do vídeo através do desenvolvimento de Clipes de Imagem e/ou Som. Em seguida, envolver-se-ão nas fases de produção e pós-produção dos vídeos, centrando-se na utilização de software de edição de vídeo.

No final da criação dos vídeos, os estudantes organizarão uma apresentação para professores e colegas apresentando todas as fases envolvidas na criação do vídeo, bem como a versão final do seu vídeo, o qual também será apresentado (produto final).

Na atividade final, cada aluno será chamado a criar um relatório de auto-avaliação reflexiva sobre este projeto, utilizando para o efeito as orientações dos textos persuasivos fornecidos pelo Professor de Línguas.



LITERATURA DE APOIO

- Gestão de projetos interdisciplinares
- Regras de trabalho de grupo para um alto desempenho: As fases de desenvolvimento da equipa de Tuckman
- Rubricas para storyboards



VÍDEO DO CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

<https://www.youtube.com/watch?v=Y1rcACfnksc&t=4s>

