Título:

Narrativa Digital: APRENDER FAZENDO

Imagem que caracterize o cenário

Imagem retirada de: http://lukemeduc1049.wordpress.com/

Objetivo Geral:

Utilizar a criação de histórias digitais na aprendizagem de um tema, recorrendo a recursos multimédia para melhorar a experiência e a comunicação da informação.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver a capacidade de construir uma história a partir de um tema;
- Saber editar texto, imagem, som e compor um vídeo.
- Consolidar os conhecimentos adquiridos na disciplina de Ciências da Natureza.

Atividades/tarefas:

- Criação de grupos de trabalho;
- Escolha do tema;
- Elaboração da narrativa;
- Escolha e edição dos recursos multimédia;
- Edição e montagem do produto final em vídeo;
- Apresentação dos trabalhos à turma;
- Partilha, validação e publicação da narrativa digital.

Espaços e recursos

O projeto decorrerá na sala de aula da disciplina de Programação e Multimédia. A sala está equipada com um computador por cada dois alunos, com ligação à internet e com software "open source" para a edição dos diversos recursos multimédia (ex: Storybuilder, Storybird, Photostory, Audacity, MovieMaker, Meograph).

Papéis

Os alunos tornam-se os criadores do produto multimédia trabalhando em ambiente colaborativo.
O professor será o facilitador da aprendizagem, acompanhando os grupos na pesquisa, organização, análise e criação do projeto, promovendo o trabalho cooperativo.

Interações

Projeto interdisciplinar desenvolvido com a disciplina de Ciências da Natureza. Os conteúdos serão validados pela professora da disciplina.
Interação entre os alunos e entre professor e alunos.

Autora:

Angélica Cardoso - Nº 11949
Disciplina Didática da Informática III
Mestrado em ensino da Informática
Ano Letivo 2013/2014

Licença:

Projeto Aprender Fazendo by Angélica Cardoso is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Resumo da narrativa:

O objetivo do projeto é, através de uma narrativa digital sobre conteúdos dados na disciplina de Ciências da Natureza (CN), aprender a utilizar os recursos Multimédia. Será efectuada uma abordagem de aprendizagem de cariz mais prático, de forma a poder resultar com alunos que estão pouco motivados, que apresentam dificuldades de concentração e possuem baixa capacidade de estudo, como é o caso desta turma do curso vocacional. Através do lema "Aprender fazendo", os grupos irão criar pequenos vídeos, utilizando imagens, animações, som e voz para apresentar as matérias que foram abordadas na disciplina de CN. No final do projeto, cada grupo, através de um questionário elaborado para o efeito, irá avaliar o produto de outro grupo, a nível dos conteúdos, recursos utilizados e resultado final. Pretende-se que os alunos consolidem não só os conceitos de CN apresentados no seu produto, mas que consolidem também os conteúdos do produto do outro grupo. Todavia, a intenção principal deste projeto é que, desta forma, os alunos consigam consolidar os seus conhecimentos relativos aos diversos recursos multimédia, através da sua aplicação a um caso prático.

Palavras-chave:

Digital Storytelling, narrativa, contar história, multimédia, partilha, tecnologia, som, imagem vídeo, voz.