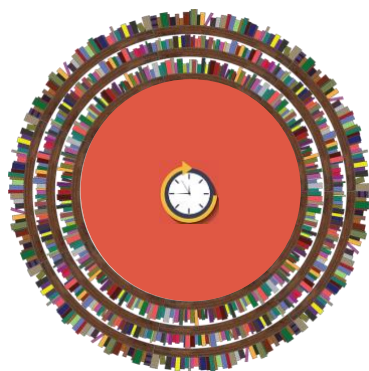


Título:

“Uma viagem ao mundo mágico da Animação”

Imagem que caracteriza o cenário:



Autor:

Anabela Morouço. Desenvolvido no âmbito da disciplina Didática da informática III, do Mestrado de Ensino da Informática, da Universidade de Lisboa. 2019/2020.

Licença:



Objetivo Geral:

Criar um produto multimédia através da técnica de animação stop-motion.

Objetivos Específicos:

- Conhecer as fases de desenvolvimento de um projeto multimédia;
- Distinguir diferentes materiais usados numa animação stop-motion;
- Conhecer técnicas básicas de captura de imagens;
- Realizar uma animação stop-motion com recurso a um software adequado;
- Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo;
- Comunicar uma ideia através de meios audiovisuais;
- Trabalhar colaborativamente.

Atividades:

Pré-Produção: Escolher um tema, Criar um argumento, Elaborar um *storyboard*, Organizar um guião);
Produção: Captar imagens; Edição da animação/vídeo;
Pós-Produção: Edição do som e do texto: título, legendas, créditos).

Tarefas:

Trabalho colaborativo em grupo, debate, pesquisa.

Espaços:

Sala de aula; auditório da escola; casa dos alunos ou espaço exterior.

Papéis:

O professor tem o papel de orientação ao longo das diferentes etapas do projeto. Os alunos tornam-se ativos e autónomos na construção do conhecimento, estando envolvidos no seu processo de aprendizagem, recebendo constante feedback do professor.

Interações:

- **Aplicações Informáticas B:** Desenvolvimento do projeto de animação em stop-motion.
- **Português:** Criação do argumento.
- **Projeto de Turma:** Desenvolvimento do guião e storyboard.
- **Física/Biologia:** (apenas a nível de temática, caso os alunos optem por uma destas disciplinas).

Resumo da narrativa:

Viajei. Regressei e...
Re(criei).
Re(descobri).
Re(contei).
Re(vi).
Re(vivi).

Viajei pelo mundo mágico da animação. *Frame a frame*, entre cenários, às vezes familiares, outras vezes surreais, dando vida à fantasia!

Independentemente da temática escolhida pelos alunos, o importante será transmitir e comunicar, através da ilusão do movimento. Stop-motion relaciona-se exatamente com representação, ilusão e inspiração. Portanto, a temática será apenas um ponto de partida para o grande desafio que será comunicar ou, quem sabe, emocionar, criando produtos de naturezas diversas e em várias áreas. Criar e recriar um Mundo que não existe na vida real. A magia da animação é essa: Levar-nos, *frame a frame*, numa viagem original, criativa e surpreendente.

Deixemos então que os elementos técnicos e as narrativas nos surpreendam e inspirem!