

Modelo de Cenário de Aprendizagem



Disciplina: Produção Multimédia

Módulo: 5 – Imagem/Vídeo: captação, registo e edição

Turma: 11^ºMM – Curso Profissional Técnico de Multimédia

Autor: Odette Paulo

Tendência(s) Relevante(s)

Preparar os jovens para serem eficazes e bem sucedidos num mundo tecnologicamente evoluído é hoje um imperativo da escola. Fora da escola os alunos encontram-se muito estimulados tecnologicamente e encontramos-nos atualmente perante uma geração de “nativos digitais”. O vídeo faz parte da génese comunicacional desta nova geração. Praticamente qualquer empresa/instituição com presença na *Web*, hoje em dia, recorre a esta tecnologia para se comunicar com o “mundo”, seja para promover a sua imagem, um produto, uma ideologia, convencer um determinado público, moldar opiniões, ou outro fim que seja. As empresas procuram cada vez mais profissionais capazes de produzir produtos multimédia que criem impacto no espetador a fim de atingir o público e propósito pretendido: vender, emocionar, convencer, informar.

Para se ser um bom profissional na área da edição de vídeo é necessário que para além das competências técnicas (essenciais e primordiais), também se desenvolvam competências comunicacionais, e alguma apetência em termos de sentido estético. Estes três fatores “alimentam-se” mutuamente. Uma boa ideia só será uma boa ideia se houver algum profissional que, em termos técnicos, a seja capaz de fazer funcionar o que requer que domine totalmente o *software* que está a operar. E vice-versa, um profissional só será bom tecnicamente se tiver desenvolvidas competências comunicacionais e de sentido estético que lhe permitam compreender qual a mensagem que se pretende passar.

Com o atual poder de processamento dos computadores e de largura de banda, a proliferação deste tipo conteúdos, na *Web*, é incontestável. “A compressão de dados é um dos fatores que mais contribuiu para o grande crescimento das tecnologias da informação e da comunicação. Sem compressão, a maioria dos produtos tecnológicos de consumo e entretenimento, que são hoje banais, nunca teria chegado a existir, destacando-se, entre muitos outros, o DVD, as câmaras fotográficas digitais, os leitores de MP3, o YouTube e o streaming de vídeo, as redes sem fios e a televisão digital. De facto, as tecnologias de compressão multimédia permitem representar a informação de uma forma mais eficiente, reduzindo os grandes volumes de espaço de armazenamento que ocupa e, portanto, a largura de banda que consome para se transmitir nas redes e na Internet.” (Ribeiro N., Torres J. (2009). *Tecnologias de Compressão Multimédia*).

Assim numa sociedade que consome grandes quantidades de informação, a uma velocidade cada vez mais veloz e através dos mais variados meios, no que concerne ao desenvolvimento de produtos multimédia dinâmicos torna-se essencial capacitar os jovens com ferramentas que lhes permitam criar produtos curtos, incisivos e eficazes. Compreendendo que fatores tecnológicos deve dominar para tomar as melhores opções no que toca à adequação do formato do produto ao meio de disseminação do mesmo.

Qual o nível de maturidade que o cenário pretende alcançar. Este deve ser o nível acima do nível de maturidade atual do Modelo de Maturidade da Sala de Aula do Futuro.

DE: nível atual de Maturidade da Sala de Aula do Futuro	PARA: nível desejado de Maturidade da Sala de Aula do Futuro
Papel dos Alunos - Nível 3 Aperfeiçoar	Papel dos Alunos - Nível 4 Expandir
Papel do Professor - Nível 4 Expandir	Papel do Professor - Nível 5 Capacitar
Objetivos de aprendizagem e avaliação – Nível 3 Aperfeiçoar	Objetivos de aprendizagem e avaliação – Nível 4 Expandir
Ferramentas e recursos – Nível 4 Expandir	Ferramentas e recursos – Nível 5 Capacitar

Modelo disponível em: <http://ftelab.ie.ulisboa.pt/tel/gbook/wp-content/uploads/2017/11/2.2-FCMM-reference-guide.pdf>

Breve descrição

Este cenário pretende ser aplicado na disciplina de **Produção Multimédia**, no **módulo 5 - Imagem/Vídeo: captação, registo e edição**, numa turma do 11º ano do Curso Profissional Técnico de Multimédia.

O módulo onde terá lugar este cenário preconiza a aquisição de competências ao nível do desenvolvimento de produtos multimédia dinâmicos, mais concretamente de criação e edição de vídeo. Prevê-se que os alunos adquiram competências como: saber captar e editar vídeo em plataforma digital utilizando *software* de captura e edição de imagem; preparar um filme para captura; efetuar captura e edição de vídeo não linear com sonorização e efetuar a sua exportação e compilação final.

Para adquirir e/ou cimentar estas competências irá ser proposta a **realização de uma curta-metragem**, com a duração máxima de **3 minutos**, sobre um **tema livre**. O objetivo será concorrer ao concurso Cineastas Digitais, à categoria Vídeo-Curtas. A proposta do tema (tema livre) e do tempo limite de duração do vídeo prende-se com os parâmetros definidos, este ano letivo, pelo concurso, nesta categoria.

Pretende-se que a curta-metragem **transmita uma mensagem forte**, com algum tipo de **impacto social**. Os alunos devem criar um vídeo curto e usar as técnicas de captação e edição de vídeo para dar impacto à mensagem. Para ajudar no processo criativo, serão envolvidos no projeto, os alunos do Curso Profissional de Artes do Espetáculo. O tema deve ser escolhido e definido pelos alunos de ambas as turmas, que trabalharão, em pequenos grupos, colaborativamente, na definição da sinopse e do guião. O desenho do *storyboard* caberá aos alunos de Multimédia. Na fase de Produção (realização das filmagens), os alunos de Artes do Espetáculo assumirão os papéis de atores e os de Multimédia de realizadores e produtores, ficando ao encargo destes últimos a realização das filmagens, bem como a posterior edição das mesmas, na fase de Pós-Produção.

Dar-se-á especial relevo à importância que a sensibilidade estética assume na transmissão de uma mensagem deste tipo, por forma a perceber se o desenvolvimento desta competência poderá **alavancar e incrementar a aprendizagem de conceitos e habilidades técnicas** relacionados com o manuseamento das diversas ferramentas/funcionalidades do *software* de edição de vídeo utilizado, levando os alunos a aprimorar essas competências.

Objetivos de Aprendizagem

Este cenário pretende levar os alunos a ficarem aptos a:

Objetivo geral:

- idealizar uma ideia/história e materializá-la através de um pequeno vídeo digital – curta-metragem;

Objetivos específicos:

Fase de Pré-Produção | Planeamento do vídeo:

- elaborar uma sinopse para uma curta-metragem;
- definir e elaborar um guião, com narrativa, adequando o discurso ao produto previsto;
- desenhar o respetivo storyboard utilizando conceitos estruturantes de realização como: cena, sequência, plano, ângulo;

Fase de Produção | Realização: captação de imagens/vídeo e áudio:

- identificar e utilizar equipamentos necessários à captação de vídeo e áudio;
- compreender e utilizar adequadamente técnicas de captação de imagem/vídeo: planos, ângulos, movimentos, enquadramento, iluminação, estabilização;
- transferir vídeo e áudio capturado para o computador;

Fase de Pós-Produção | Edição de vídeo:

- reconhecer os principais elementos do ambiente de trabalho de um *software* de edição de vídeo;
- criar um projeto;
- editar vídeo utilizando um *software* de edição de vídeo:
 - inserir e gerir elementos multimédia (imagem, vídeo, áudio) na linha do tempo do *software* de edição;
 - montar imagens e som de forma síncrona;
 - alterar a duração de *clips*, utilizando a ferramenta de corte;
 - aplicar transições;
 - aplicar efeitos/filtros, criando *motion effects*;
 - inserir e sobrepor títulos;
 - efetuar locuções;
 - aplicar efeitos sonoros - sonoplastia;
 - criar *motion effects*, utilizando a funcionalidade *speed/duration*;
 - utilizar a ferramenta de correção de cor;
- conhecer os principais formatos de vídeo e codecs;
- exportar vídeo utilizando o formato de vídeo adequado ao tipo de produto/distribuição pretendido;
- compreender conceitos relacionados com o tamanho e qualidade de um vídeo: resolução; fps- frames por segundo.

Papel dos Alunos

Os alunos serão levados a participar ativamente no desenrolar do projeto, assumindo um papel determinante no sucesso do mesmo. Aos alunos caberá:

- decidir que tema será retratado na(s) curta-metragem(ns), bem como que recursos humanos e materiais serão necessários mobilizar para a consecução das mesmas;
- elaborar a sinopse/argumento, o guião e desenhar os respetivos storyboards;
- assumir os papéis de realizadores, assistentes de produção e de editores de vídeo, no caso dos alunos de Multimédia, e de atores, no caso dos alunos de Artes do Espetáculo;
- realizar as filmagens necessárias, determinando e decidindo que planos e enquadramentos efetuar, tendo em conta as técnicas de captação de imagem/vídeo abordadas em aula;
- editar os vídeos, em *software* próprio, utilizando as metodologias de montagem e as diversas ferramentas/funcionalidades, do respetivo *software*, abordadas em aula;
- adequar o formato de vídeo ao fim pretendido;
- partilhar o produto final, no *site* Cineastas Digitais, na categoria Vídeo-Curtas, e;
- avaliar o próprio trabalho e os dos colegas tendo em conta parâmetros previamente estabelecidos.

Competências para o Séc. XXI que estas atividades pretendem promover:

Estas tarefas têm como objetivo desenvolver nos alunos para além das competências técnicas, competências transversais, como: capacidade de trabalhar em grupo/equipa, de forma colaborativa e cooperativa; capacidade de tomada de decisões, capacidade para gerir equipas e delegar funções (proatividade); capacidade de cumprir e respeitar prazos (responsabilidade); capacidade de analisar criticamente os respetivos trabalhos e os dos colegas (espírito crítico) e capacidade de materializar uma ideia em algo concreto e visível (criatividade e imaginação).

Papel do Professor

Para além da apresentação dos conceitos necessários à consecução das várias fases do projeto, o professor incitará o debate através da visualização de materiais exemplificativos e incitará a procura de informação em recursos fidedignos. Para orientar a aprendizagem e assegurar que os alunos alcancem os seus objetivos o professor adotará um papel de mediador de aprendizagens. Procurará acompanhar e monitorizar o trabalho realizado pelos alunos, dando *feedback* contínuo, ajudando sempre que surja alguma dificuldade e dando sugestões de melhoria.

Enquanto docente, este cenário irá promover o desenvolvimento do seguinte conjunto de competências, elencadas na UNESCO ICT competency Framework for teachers:

Competências de **nível 2** (Aprofundamento) e de **nível 3** (Criação):

Currículo e Avaliação

KD.2.b. Desenvolver e aplicar rubricas baseadas em conhecimento e desempenho para avaliar a compreensão dos alunos relativamente a conceitos, habilidades e processos.

KC.2.c. Projetar atividade em sala de aula que integrem uma variedade de ferramentas e dispositivos de Tecnologias de Informação e Comunicação para ajudar os alunos a construir novo conhecimento.

KC.2.d. Ajudar os alunos a usar as TIC para desenvolver habilidades de comunicação e colaboração.

Pedagogia

KD.3.c. Identificar e avaliar recursos que suportem a aprendizagem baseada em projetos.

KD.3.e. Estruturar planos de aula e atividades de aprendizagem que suportem a aprendizagem baseada em projetos.

KD.3.f. Implementar planos de aula colaborativos, baseados em projetos e promover orientação aos alunos no sentido de apoiar a conclusão bem-sucedida dos mesmos bem como a autonomia dos alunos.

KC.3.c. Ajudar os alunos a desenvolver planos e atividades de projeto que os envolvam em pesquisas colaborativas de resolução de problemas ou criação artística.

KC.3.e. Ajudar os alunos a refletir sobre a própria aprendizagem.

Aplicação de Competências Digitais

KD.4.e. Usar ferramentas de comunicação digital para apoiar a colaboração dos alunos dentro e fora da aula.

Organização e Administração

KD.5.a. Aceder, avaliar e partilhar recursos educativos digitais para apoiar atividades de aprendizagem e interações sociais centradas no aluno.

Teacher Professional Learning

KD.6.c. Usar redes de comunicação fidedignas para aceder, analisar e avaliar oportunidades de aprendizagem profissional.

KC.6.c. Avaliar e refletir continuamente sobre a prática profissional com o intuito de evoluir e promover a inovação.

Aplicação de Competências Digitais

KC.4.a. Criar um ambiente de aprendizagem online para apoiar a aprendizagem dos alunos.

Ferramentas e Recursos

Para a consecução do cenário serão necessários as seguintes ferramentas e recursos:

Recursos Físicos:

- Computadores com ligação à Internet:
 - para visualização dos conteúdos partilhados pelo professor, no site criado para o efeito ou na disciplina criada para o efeito num LMS;
 - para pesquisa e visualização autónoma de vídeos exemplo e/ou outros conteúdos necessários ao projeto;
 - para partilha do produto final no *site* Cineastas Digitais;
- Projetor e tela: para demonstração exemplificativa dos *softwares* e visualização de conteúdos e materiais diversos;
- Camaras de filmar – para demonstração e captação de imagens/vídeo;
- Tripés – para estabilização de imagem;
- Microfones – para captação de som;
- Gravadores de som – para gravação de som e posterior incorporação nos vídeos;
- Mesa de mistura de som – para limpar ruídos do áudio captado;
- *Pen's* e ou discos externos – para armazenamento das filmagens realizadas, se necessário;
- *Headphones* – para cada grupo poder trabalhar, em sala, no respetivo projeto sem perturbar os restantes grupos;

Software:

- *Software* de edição de vídeo – *Adobe Premiere* ou *Sony Vegas*;
- *Software* de edição de som – *Audacity*;

Outros Recursos (disponibilizados no *site* criado para o efeito ou na disciplina criada para o efeito numa plataforma LMS):

- Linhas gerais do projeto;
- Listagem de vídeos exemplo;
- Tutoriais;
- Listagem de Bancos de imagens, vídeo e áudio com licenciamento Creative Commons;
- Rubrica de avaliação;
- Inquérito de avaliação diagnóstica e de avaliação do trabalho desenvolvido pelo professor;
- Inquérito de aferição sobre noções relacionadas com sensibilidade estética;
- Outros documentos de apoio.

Pessoas e lugares

Para além dos alunos do 11ºMM do Curso Profissional Técnico de Multimédia e da professora estagiária, estarão também envolvidos: a professora cooperante; os alunos do Curso Profissional Artes do Espetáculo, e respetivo professor de Teatro, e a equipa de avaliação do concurso Cineastas Digitais.

O projeto inicia-se com a **professora cooperante**, que acompanhará os alunos na fase de pré-produção do vídeo. Será responsável pelo acompanhamento de toda a fase de planeamento do mesmo, desde a conceção da ideia, passando pela elaboração da sinopse/argumento, bem como a escrita do guião e desenho do respetivo storyboard.

Os **alunos de Artes do Espetáculo** e respetivo **professor de Teatro** serão responsáveis por, nesta primeira fase (pré-produção), ajudar a definir, em conjunto com os alunos de Multimédia, o tema/história a retratar, e ajudar a elaborar a sinopse e respetivo guião. Estes alunos assumirão, ainda, na fase seguinte, o papel de atores nas filmagens realizadas.

Os **alunos de Multimédia**, terão um papel ativo em todas as fases do desenvolvimento do projeto: Pré-Produção (definição ideia/guião/storyboard), Produção (captação imagens/vídeo) e Pós-Produção (edição do vídeo).

A **professora estagiária** será responsável pelo acompanhamento dos alunos nas fases de Produção e Pós-Produção.

A **equipa de avaliação do Concurso Cineastas Digitais** será responsável por avaliar a qualidade do vídeo final.

A aprendizagem terá lugar dentro da sala de aula (maioritariamente) e no exterior. Em contexto de sala de aula serão expostos os conteúdos teóricos e realizadas as partes práticas do projeto, como, a elaboração dos guiões e desenho dos storyboards, bem como a parte de edição de vídeo. No espaço exterior serão realizadas as filmagens necessárias, as quais poderão ser realizadas utilizando máquinas de filmar, microfones e tripés disponibilizados pela escola ou os próprios *smartphones*. Estima-se que as filmagens sejam realizadas, pelos alunos, autonomamente, fora do tempo de aula, no período das férias da Páscoa.

Os recursos e conteúdos programáticos serão disponibilizados numa plataforma online (site ou LMS – a definir), pelo que os alunos poderão aceder aos mesmos, a partir de qualquer lugar, desde que tenham Internet, e sempre que necessário.

Metodologias de Aprendizagem

Este cenário propõe a aquisição de conhecimentos através da realização de um projeto – uma curta-metragem, pelo que será adotada, como metodologia de aprendizagem, a **Aprendizagem Baseada em Projetos** – *Project Based Learning (PBL)*.

Será dada a oportunidade aos alunos de decidirem que temas pretendem abordar. Os vários conceitos estruturantes, necessários à consecução do projeto, serão abordados pelo professor mas as opções tomadas ao longo das várias fases ficarão à responsabilidade dos alunos dependendo o resultado final inteiramente das escolhas realizadas pelos vários grupos ao longo do desenvolvimento do projeto. Pretende-se com isto que os alunos, para além das competências técnicas, desenvolvam competências transversais, como: criatividade, espírito crítico, autonomia, responsabilidade, capacidade de cooperação.

A par desta metodologia, serão ainda adotadas, as seguintes estratégias de ensino:

- **visionamento e análise de pequenos vídeos:** como ponto de partida para abordar e discutir conceitos relacionados com técnicas de captação de vídeo, técnicas de montagem/edição de vídeo e questões relacionadas com aspetos estéticos que os alunos devem ter em conta quando realizam e editam vídeos;
- **método expositivo e demonstrativo:** para demonstrar o funcionamento das diversas ferramentas e funcionalidades do *software* de vídeo utilizado e metodologias de montagem de vídeo;
- **trabalho de grupo:** como forma de promover a criatividade e o espírito crítico, através da partilha de ideias e sugestões, bem como o sentido de responsabilidade, de autonomia e de pertença;
- **multidisciplinaridade** –com o objetivo de receber *inputs* diferenciados de alunos ligados à área artística;
- **disponibilização de diversos materiais exemplificativos**, na plataforma de partilha de recursos utilizada: para que os alunos possam aceder aos mesmos, consoante a dúvida e/ou necessidade, o que acaba por promover a autoaprendizagem e o respeito pelo ritmo de trabalho de cada grupo de trabalho;
- **disponibilização de uma rubrica de avaliação** no início do projeto – para que os alunos possam saber e compreender atempadamente que critérios serão considerados na avaliação dos trabalhos e que aspetos deverão considerar;
- **apresentação e discussão dos trabalhos**, em aula: onde os alunos deverão justificar as opções tomadas e olhar os mesmos com um sentido crítico, apontando sugestões de melhoria tanto nos próprios trabalhos como nos dos colegas;
- **apresentação dos trabalhos finais a nível nacional**, através do concurso Cineastas Digitais: com o intuito de motivar os alunos a desenvolverem trabalhos de qualidade que possam, inclusive, posteriormente, fazer parte do portfólio dos mesmos.

Tempos

A implementação deste cenário ocorrerá da seguinte forma:

A fase de **Pré-Produção** será assegurada pela professora cooperante, a prof. Elsa Mota, estando o número de aulas para esta fase ainda por definir.

As fases de **Produção** e **Pós-Produção**, nas quais ocorrerá a minha intervenção estão idealizadas para serem implementadas em 12 aulas de 50 minutos (6 aulas de 100min), perfazendo um total de 600 minutos, distribuídos da seguinte forma:

- Fase de Produção: 4 aulas de 50 minutos (2 de 100min);
- Fase de Pós-produção: 6 aulas de 50 minutos (3 de 100min);
- Apresentação e discussão dos trabalhos finais: 2 aulas de 50 minutos (1 de 100min).

Nota: os alunos têm 2 aulas de 50 minutos, por dia, 3x por semana.

Avaliação

Para a implementação deste cenário serão considerados 4 momentos de avaliação: diagnóstica, formativa, sumativa e avaliação da prática letiva da professora estagiária.

A avaliação **diagnóstica** servirá para aferir os conhecimentos dos alunos relativamente a competências e conhecimentos técnicos de edição de vídeo e aspetos relacionados com sentido estético neste tipo de produto multimédia. Esse diagnóstico será realizado através de um inquérito facultado antes do início da intervenção e através de observação direta, ao longo do período de acompanhamento e observação de aulas.

A avaliação **formativa**, será realizada ao longo do período de intervenção. Ao longo das várias fases do projeto, a professora irá acompanhando o trabalho realizado pelos alunos por forma a identificar dificuldades, as quais procurará minimizar através de *feedback* imediato e sugestões de melhoria. A apresentação e discussão dos trabalhos à turma, terá também um caráter formativo, na medida em que pretende que, a partir dessa discussão, os alunos possam receber *feedback* dos colegas e professora e, através do mesmo, consolidar aprendizagens para melhorarem no futuro. Para realizar esta avaliação, os alunos terão como suporte a grelha de avaliação do projeto final.

A avaliação **sumativa** seguirá os critérios de avaliação definidos na disciplina. Assim será distribuída da seguinte forma:

- Saber Ser/Saber Estar (**15%**). Aqui serão avaliados, através de observação direta e preenchimento de grelhas de observação próprias, parâmetros como: empenho, comportamento, participação, autonomia, responsabilidade, respeito, colaboração e espírito crítico.
- Saber/Saber Fazer (**85%**). Neste ponto, será avaliado o projeto/produto final. No início da intervenção será facultada, aos alunos, uma rubrica que conterá todos os aspetos que serão tidos em conta na avaliação do projeto. O objetivo será esta rubrica servir também como ponto de referência para os alunos se orientarem e compreenderem que aspetos devem ser relevados. Assim serão avaliados parâmetros como: planeamento; realização das filmagens; edição do vídeo; narrativa; exportação e publicação adequados; criatividade e sensibilidade estética; prazos de entrega. Com estes parâmetros pretende-se avaliar se o que os alunos planearam inicialmente corresponde ao produto final; se revelaram preocupação na escolha dos cenários, e na profundidade da participação das personagens; se o vídeo apresenta uma sequência lógica, clara e pertinente; se as transições utilizadas aumentam a compreensão do espetador; se os títulos, texto e créditos são legíveis e utilizados nos momentos certos; se a sonorização se adequa à dinâmica do vídeo e imprime o ritmo e emoção previstos; se as cenas se encontram uniformizadas em termos de cor; se os efeitos utilizados ajudam à transmissão da mensagem; se o formato escolhido se adequa ao fim proposto. Estes itens serão registados numa grelha própria, onde cada item assumirá uma percentagem própria.

No fim, será realizada a avaliação da **prática pedagógica** da professora, que terá em conta tanto o resultado dos inquéritos que serão disponibilizados, no fim da intervenção, aos alunos e à professora cooperante, como a qualidade dos projetos finais.

Narrativa do Cenário de Aprendizagem

Título: *Sensibilidade Estética na Edição de Vídeo*

LUZES ! CAMARA ! AÇÃO!

Com o propósito de responder ao desafio proposto, anualmente, pelos Cineastas Digitais e com o intuito de trabalhar os conteúdos próprios da disciplina será proposto aos alunos a criação de uma curta-metragem.

Contar uma história através de audiovisuais é mais do que criar uma simples sucessão de imagens! É pensar numa ideia, criar um enredo, mobilizar as pessoas e os materiais certos! É dominar as tecnologias necessárias! É trabalhar em equipa, unir esforços, arranjar soluções! É ser resiliente, crítico, responsável e criativo!

Serão os alunos capazes de mobilizar todas estas valências (essenciais no século XXI) para produzir um produto capaz de transmitir uma mensagem impactante? Será suficiente apenas dominar competências do foro técnico e tecnológico para produzir conteúdos multimédia eficazes? E para aprender essas competências técnicas, será importante trabalhar questões relacionadas com sensibilidade estética? Poderá o desenvolvimento e aprimoramento desta sensibilidade alavancar e incrementar a aprendizagem de conteúdos programáticos relacionados com o uso da tecnologia propriamente dita?

Estas são algumas das questões que este cenário pretende responder, através da proposta deste projeto, onde se pretende que os alunos, de Multimédia, em colaboração com os alunos do Curso Profissional de Artes do Espetáculo, produzam uma curta-metragem, que possa, de alguma forma, ter algum tipo de impacto social.

*Este template foi adaptado do modelo de cenário de aprendizagem do **Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro**, desenvolvido no âmbito do projeto iTEC (2010-2014) com o apoio do 7.º Programa-Quadro da Comissão Europeia. O kit de ferramentas está disponível em <http://fcl.eun.org/toolkit>*