

Título:

Imagem que caracterize o cenário:



Objetivos Gerais:

- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia.
- Comunicar de forma criativa e cativante a história da Alegoria da Caverna, através da criação de um vídeo.

Objetivos Específicos:

- Estruturar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia;
- Criar cenas, personagens e enredos;
- Elaborar storyboards;
- Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia;
- Criar um vídeo passando pelas diferentes fases do processo de autoria: aquisição, edição e pós-produção;
- Distinguir diferentes formatos de áudio e vídeo;
- Utilizar os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.

Atividades:

- Criação de um guião e um storyboard;
- Captação de vídeos e sons;
- Edição do vídeo e dos sons;
- Participação do Festival de Luz de Marvila.

Tarefas:

- Pesquisa;
- Debates;
- Desenvolvimento do projeto de vídeo.

Espaços: Sala de aula; Auditório da escola; Espaço exterior da escola.

Papéis: os alunos assumirão um papel ativo, sendo o principal agente no processo ensino-aprendizagem. Participarão de todo o processo criativo de um produto multimédia, ou seja, participarão de forma ativa na conceção e desenvolvimento dos seus produtos finais. O professor deverá assumir um papel de mediador e orientador ao longo do desenvolvimento do projeto, lançando a ideia inicial e dando liberdade para que os alunos criem os seus caminhos até o produto final.

Interações: Os alunos devem trabalhar colaborativamente, de forma a desenvolverem capacidades de relacionamento e o professor medeia as interações entre os alunos.

Autor: Alexandrina Gonçalves

(alexandrina@campus.ul.pt)

Desenvolvido no âmbito da unidade curricular de Didática da Informática III do Mestrado em Ensino da Informática da Universidade de Lisboa, no ano letivo 2019/2020.

Licença:



Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual
CC BY-NC-SA

Resumo da narrativa: A Alegoria da Caverna, apresentada pelo filósofo grego Platão numa de suas obras mais importantes, "A República", seria parte de um diálogo entre Glauco, o irmão de Platão, e Sócrates, o mentor de Platão, narrada pelo próprio Sócrates. Quando relacionada com outros capítulos da obra, a Alegoria da Caverna é entendida como tratando da percepção do mundo a nossa volta.

Já que a multimédia, através dos vários tipos de media disponíveis, permite facilitar o processo de comunicação, o presente cenário de aprendizagem permitirá que comuniquem de forma criativa e cativante a história da Alegoria da Caverna, através da criação de um vídeo.

Para isso, participarão em todo o processo criativo do vídeo, desde a criação do argumento, guião e respetivo storyboard, passando pela captação de imagens e sons e fazendo posteriormente a edição e pós-produção do vídeo. Ou seja, ao longo do desenvolvimento do projeto, irão desempenhar diversas tarefas do mundo profissional do cinema, como argumentistas, guionistas, atores, realizadores e produtores, tornando-se uma oportunidade para conhecerem todo o processo de desenvolvimento de um produto multimédia.

Palavras chave: Edição de vídeo; Multimédia; Aprendizagem baseada em projetos.