

# Modelo de Cenário de Aprendizagem



Disciplina: TIC

Módulo/ Unidade didática: Edição de vídeo e som

Turma: 7ºC

Autor: Ana Fontoura Pires

## Tendência(s) Relevante(s)

Foi o cruzamento das seguintes três tendências que inspirou a conceção do presente cenário:

**A comunicação através de imagem** tem na nossa sociedade um papel preponderante, fundamente entre os mais jovens, pelo que há que dotá-los de instrumentos conceptuais e instrumentais que lhes possibilitem a leitura, desconstrução e compreensão de produtos audiovisuais.

**O telemóvel** é hoje uma extensão do nosso corpo, um inseparável companheiro, possuindo funcionalidades com um enorme potencial de facilitação da aprendizagem.

**Os algoritmos** estão ferozmente a moldar e a determinar o presente e o futuro da humanidade. É fundamental encontrar estratégias de promovam a sua compreensão e alcance.

**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 2 Enriquecer	Papel dos Alunos Nível 3 – Capacitar

## Breve descrição

O presente cenário inscreve-se no âmbito da disciplina de TIC do 7º ano, na unidade curricular Edição de vídeo e som, podendo ser brevemente descrito da seguinte forma:

Com recurso à camara de filmar dos seus telemóveis, e em grupos de dois, os alunos são convidados a filmar familiares, professores ou outros adultos respondendo à pergunta: "Quais são para si/ti os ingredientes para um dia em grande?". As entrevistas serão depois reunidas num único ficheiro e entregues aos grupos para serem editadas, tendo em vista a realização de um pequeno vídeo com os momentos considerados mais significativos. Os trabalhos finais, necessariamente diferentes embora realizados com os mesmos "brutos", serão apresentados à turma.

Com este cenário pretende-se desenvolver, associados à edição e captação de vídeo, o pensamento crítico e criativo, a sensibilidade estética e artística e o saber técnico e tecnológico. Através da realização de trabalhos individuais e em grupo, e da sua apresentação à turma, o relacionamento interpessoal e o desenvolvimento pessoal e autonomia.

## Objetivos de gerais

- Conduzir os alunos a apropriarem-se de ferramentas conceptuais e instrumentais para a edição e captação de vídeo através de telemóvel
- Desenvolver o pensamento algorítmico
- Promover o espírito de autoria
- Fomentar o desenvolvimento de projetos em articulação com domínios das TIC e com a família

## Objetivos de Aprendizagem

No final das atividades desenvolvidas, os alunos deverão ser capazes de:

- Caracterizar conceitos estruturantes de linguagem cinematográfica
- Reconhecer algoritmos no contexto do quotidiano
- Dominar técnicas elementares de captação de imagem através de telemóvel
- Operar funcionalidades básicas de um *software* de edição de vídeo de forma autónoma
- Reconhecer diferentes tipos de ficheiros vídeo e áudio
- Reconhecer a importância da edição na construção de um produto audiovisual
- Respeitar os direitos de autor associados a cada recurso a utilizar
- Conhecer questões éticas associadas à captação de imagem
- Saber trabalhar em equipa na prossecução da finalidade da iniciativa

## Papel dos Alunos

Os alunos serão envolvidos num conjunto de atividades de carácter fundamentalmente prático que compreendem a captação de imagem e som, a edição de vídeo, e a criação de um vídeo a ser apresentado à turma.

Pretende-se da sua parte que:

- Participem ativamente e espontaneamente nas atividades propostas
- Realizem os desafios propostos autonomamente e em grupo, solicitando a intervenção do professor sempre que necessário
- Debatam estratégias de desenvolvimento do projeto de forma colaborativa
- Ajam de forma responsável, com respeito para com os demais

**Que tipo de competências para o Séc. XXI irão essas atividades promover.**

Fundamentalmente:

- O pensamento crítico e criativo
- O relacionamento interpessoal
- A sensibilidade estética e artística
- O saber técnico e tecnologias

## Papel do Professor

O professor assume um papel de mediador das aprendizagens dos alunos, cabendo-lhe:

- Apresentar os conceitos crítica e dialogicamente
- Conceber e propor tarefas/desafios de aprendizagem
- Supervisionar, acompanhar, dinamizar, orientar e monitorizar o processo de aprendizagem dos alunos dando feedbacks constantes
- Apresentar uma postura de disponibilidade e compreensão
- Fomentar o espírito colaborativo e de partilha

**Que tipo de competências irá estas atividades promover em mim enquanto docente de acordo com a UNESCO ICT competency framework for teachers?**

### **Nível 1 (Knowledge Acquisition):**

#### Aspeto 3 (Pedagogia)

- Escolha de soluções apropriadas de TIC no ensino para apoiar a aquisição de conhecimento de disciplinas pelos alunos (KA.3.a.).

### **Nível 2 (Knowledge Deepening):**

#### Aspeto 2 (Currículo)

- Usar as TIC adequadamente para alcançar os padrões curriculares (KD.2.a.).

#### Aspeto 3 (Pedagogia)

- Identificar um problema do mundo real para apoiar a aprendizagem baseada em projetos (KD.3.b.).  
- Implementar planos de aula colaborativos, baseados em projetos, e fornecer orientação aos alunos para a conclusão bem sucedida de seus projetos. (KD.3.f.).

#### Aspeto 3 (Pedagogia)

- Criar materiais e atividades *online* que envolvam os alunos em pesquisas colaborativas para solucionar problemas (KC.3.b.).  
- Ajudar os alunos a criar recursos de média digital que apoiem a aprendizagem e a interação com outras audiências (KC.3.d.).  
- Ajudar os alunos a refletir sobre a sua própria aprendizagem (KC.3.e.).

#### Aspeto 4 (Aplicação de competências digitais)

- Criar um ambiente de aprendizagem *online* para suporte à aprendizagem (KC.4.a.).

## Ferramentas e Recursos

### **Hardware**

Videoprojector/Tela de projeção

Telemóveis/computador

Ligação à Internet

### **Software**

Browser

Microsoft PowerPoint

Canva.com para desenho de RED e Flyers

Kahoot para jogo/concurso sobre conceitos de linguagem cinematográfica  
[clipchamp.com](http://clipchamp.com), o editor de vídeo seleccionado

Padlet

SurveyMonkey para realização de inquéritos e avaliação

### **Recursos pedagógicos**

RED/Flyers com dicas de filmagem através de telemóvel; conceitos básicos de cinema

Apresentação PowerPoint – para apresentação dialogada de conceitos

Fichas de trabalho

Grelha de avaliação dos trabalhos para avaliação pelos pares

Excertos de vários filmes

Fotogramas

Guião de apresentação do projeto final – aspetos a considerar pelos alunos no decorrer da

Padlet da Unidade curricular onde serão alojados todos os recursos

### **Outros**

Caneta/ papel/quadro

Pipocas para distribuir pelos alunos na última aula, na apresentação dos trabalhos finais

## **Pessoas e lugares**

**Convidado:** jovem realizador que virá apresentar conceitos básicos de linguagem cinematográfica. Pretende-se que faça uma apresentação dialogada, seguida de um jogo/concurso com recurso ao Kahoot onde se avaliarão, formativamente, as aprendizagens.

As aprendizagens decorrerão na sala de aula da disciplina, no Espaço Inovador de Aprendizagem e num espaço à escolha dos alunos para a realização das filmagens, que poderá ser a escola, a sua casa ou um outro local à sua escolha.

## **Metodologias de Aprendizagem**

A metodologia de aprendizagem adotada é inspirada no Project Based Learning (PjBL): os alunos, em grupo, construirão um produto final para apresentação à turma sendo avaliados pelos seus pares.

## **Tempos**

7 semanas de aulas, num total de 700'

Com a seguinte configuração: 14 aulas de 50'

## **Avaliação**

A avaliação das aprendizagens será exclusivamente diagnóstica e formativa, e as atividades desenvolvidas serão avaliadas da seguinte forma:

- Ficha de avaliação diagnóstica antes do início da intervenção
- *Feedback* do professor

- Feedback dos alunos
- Avaliação pelos pares através de grelha de observação a disponibilizar aos alunos
- Pequeno questionário de avaliação da perceção que os alunos têm sobre a utilidade das aprendizagens da disciplina de TIC do 7º ano, na sua vida escolar e pessoal, bem como da utilidade da presente intervenção

## Narrativa do Cenário de Aprendizagem

### ***Título: INGREDIENTES PARA UM DIA EM GRANDE – edição de vídeo e som***



Aproveitando a massiva utilização de telemóveis pelos jovens, bem como o seu interesse pela imagem em movimento, pretende-se conduzir os alunos a apropriarem-se de ferramentas conceptuais e instrumentais para a captação e edição de vídeo através de telemóvel, enquanto desenvolvem o pensamento algorítmico e o espírito de autoria.

Para tanto, os alunos serão inicialmente “expostos” a um conjunto de conceitos de linguagem cinematográfica, de captação de imagem e de edição de vídeo.

Seguidamente porão “mãos à obra”, sendo convidados a realizar, em grupos de dois, um pequeno vídeo entrevistando um adulto (um dos pais, por exemplo) sobre: **QUAIS SÃO PARA SI/TI OS INGREDIENTES PARA UM DIA EM GRANDE?**

As entrevistas serão depois reunidas num único ficheiro e entregues aos grupos para serem editadas, tendo em vista a realização de um pequeno vídeo com os momentos considerados mais significativos.

Os trabalhos finais, necessariamente diferentes embora realizados com os mesmos “brutos”, serão apresentados à turma.

*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>*