

EXPERIÊNCIAS E UM MANUAL PARA ATIVIDADES FUTURAS



**APP YOUR
SCHOOL**

-

**EXPERIÊNCIAS
E UM MANUAL
PARA ATIVIDADES
FUTURAS**

ÍNDICE DO TOOLKIT

PRIMEIRA PARTE

- 5 **CAPÍTULO 1**
Ateliê Digital: uma proposta inovadora
para usar tecnologias na escola

- 17 **CAPÍTULO 2**
O lugar do Ateliê Digital no panorama
nacional

- 27 **CAPÍTULO 3**
Aprender com boas experiências.
Boas práticas que inspiraram as experiências
nacionais do projeto

- 49 **CAPÍTULO 4**
A história interminável das capacidades
dos alunos

- 55 **CAPÍTULO 5**
O Ateliê Digital na perspectiva dos professores

SEGUNDA PARTE

15 ATELIÊS DIGITAIS

- | | |
|-----|--|
| 64 | 1. Autorretrato e identidade |
| 70 | 2. No oceano |
| 74 | 3. Paisagens sonoras |
| 78 | 4. Códigos QR |
| 84 | 5. Verdade ou desafio |
| 88 | 6. Infografias |
| 92 | 7. Uma ideia, muitas variações |
| 96 | 8. Contar histórias com realidade aumentada |
| 100 | 9. Minecraft: blocos interdisciplinares |
| 104 | 10. Inclusão através de tecnologias digitais |
| 108 | 11. Pesquisar-me na Web |
| 112 | 12. Decodificar emoções |
| 118 | 13. Missão Impossível |
| 122 | 14. Explorando a cidade |
| 126 | 15. Cidadãos |

TERCEIRA PARTE

- | | |
|-----|---|
| 131 | SECÇÃO A
Módulo para uma primeira proposta de um ateliê digital |
| 140 | SECÇÃO B
Grelha para os professores receberem feedback dos alunos |
| 142 | SECÇÃO C
Avaliação da atividade principal |
| 145 | SECÇÃO D
Sugestões para implementar o design do ateliê digital e para incentivar a autonomia na concepção de novos ateliês digitais - ferramentas para descobrir as competências em TIC |
| 153 | SECÇÃO E
Biografias de Alberto Manzi e de Bruno Munari |

Um dia, um professor hindu mostrou aos seus alunos um pedaço de papel com um ponto preto no meio.

“O que é que conseguem ver?” perguntou.

Eles responderam: “Um ponto preto!”

“O quê?” Disse o professor, desapontado. “Nenhum de vocês consegue ver o grande espaço branco que o circunda?”

**ATELIÊ
DIGITAL:
UMA
PROPOSTA
INOVADORA
PARA USAR
TECNOLOGIAS
NA ESCOLA**

SÍNTESE A PARTIR DA APLICAÇÃO

O projeto App Your School, financiado pela Comissão Europeia no âmbito do programa Erasmus Plus, visa apoiar novas formas de pensar e de desenvolver competências digitais nas escolas, testando e implementando práticas inovadoras no terreno. Desenvolvido por um consórcio formado por oito entidades centradas na educação para os média, bem como escolas secundárias de Itália, Portugal, Grécia, Polónia, República Checa, Lituânia, Finlândia e Turquia, possibilitou que essas escolas trabalhassem, em colaboração, numa área importantíssima.

Procurámos criar situações didáticas complexas, que desafiam professores e alunos, de acordo com as suas necessidades e expectativas individuais, e que valorizam as suas competências de literacia dos média. Mobilizámos os conhecimentos tecnológicos dos alunos e a sua “cultura dos média” (cf. Genevieve Jacquinet), de forma a imaginar novos serviços públicos para os cidadãos e novas formas de criar conhecimento e cultura, por exemplo, delineando projetos que transformem a realidade e que proporcionem o desenvolvimento das comunidades locais. Centrámo-nos assim na capacidade de “utilizar competências e tecnologias na vida quotidiana”, ou seja, na literacia digital, que implica a capacidade de realizar ações digitais incorporadas em situações de vida”¹.

O projeto visa implementar novas metodologias transversais, abertas ao diálogo entre alunos, escolas e comunidades, promovendo o desenvolvimento da escola como lugar para imaginar, pensar e “testar o futuro”. As metodologias ativas de Alberto Manzi² e Bruno Munari³, implementadas no projeto e muito difundidas na Europa, são muito apreciadas em Itália, pelo seu sucesso educacional.

Ambas as abordagens, no seu conjunto, permitem transformar modelos de ensino escolar, oferecendo novas formas de trabalhar, tanto para alunos como para professores. Estão mais ligadas às atuais oportunidades tecnológicas e mais próximos do sucesso escolar de alunos mais desfavorecidos. Estas metodologias facilitam a valorização das capacidades do aluno, o seu potencial criativo, que muitas vezes fica fora da escola, procurando envolver também os alunos com risco mais elevado de abandono escolar, além de apoiarem as escolas no combate ao abandono escolar precoce, indo ao encontro dos objetivos da Estratégia Europeia 2020.

A nossa ideia inicial era que as capacidades extracurriculares de muitos alunos permanecessem inexploradas no ambiente escolar: são capacidades relacionadas com a paixão pela

1
Mapping digital Competence: towards a Conceptual Understanding; Kirsti Ala-Mutka, European Commission Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, pp. 29

2
Biografia de Alberto Manzi disponível na página 154

3
Replace text in English by the following one: Biografia de Bruno Munari disponível na página 156

tecnologia, desenvolvidas principalmente no tempo livre dos adolescentes. A escola poderia melhorá-las, dando-lhes visibilidade e usando-as de forma criativa, promovendo o sucesso de cada aluno e trabalhando em prol de um objetivo coletivo comum. Criámos o espaço e o tempo onde surgiu o nome “ateliê digital”: Dois grandes professores - Alberto Manzi e Bruno Munari - lideraram o conceito e o design dos ateliês digitais descritos neste manual.

“Estamos a preparar pessoas para um futuro completamente imprevisível. Não sabemos o que a ciência e a tecnologia irão conceber daqui a vinte ou trinta anos. Não sabemos como os meios de comunicação social, cada vez mais sofisticados, conseguirão disseminar o conhecimento, envolvendo as pessoas. Não sabemos nada. Só sabemos que os nossos alunos terão que enfrentar um mundo que nos é desconhecido e para o qual não conseguimos prepará-los, a não ser pela partilha de conhecimento.

Vamos prepará-los para enfrentar o imprevisível, isto é, saber como “pensar”, saber enfrentar um problema, “qualquer” problema, saber como entender, analisar, lidar com isso, resolvê-lo. Isso é “criatividade”. Devemos aprender a tolerar a incerteza, a pensar criticamente diante do inesperado, a explorar todas as ideias e oportunidades que essas mesmas ideias nos oferecem; fazer e desfazer, isto é, criar experiências e formular hipóteses a partir delas, que podem então ser “transformadas” em experiências subsequentes; para descobrir correlações e interdependências. Ou simplesmente: pensar, pensar e pensar”.

Nesta citação do professor Alberto Manzi sobre “Educação ... mas o que é isso?” encontramos a ideia de um ateliê digital que desafia situações e tecnologias para se tornarem ferramentas, materiais e ambientes para “criar e eliminar” problemas, desencadeados pela curiosidade dos adolescentes pela tecnologia ou ligados ao seu quotidiano na escola e em casa. Oito associações de escolas e centros em diferentes países europeus trabalharam nesta ideia/definição de “ateliê digital”. Os professores europeus envolvidos reuniram-se em Bolonha, no Centro Alberto Manzi, para dois cursos de uma semana em dois anos escolares diferentes: 2016/2017 e 2017/2018. Juntos exploraram o que um ateliê digital poderia ser e lideraram 44 ateliês experimentais com alunos, no ano letivo 2017/2018.

PRINCIPAIS EIXOS DO PROJETO

AS ABORDAGENS DE ALBERTO MANZI E BRUNO MUNARI

Essas duas metodologias ativas, nascidas na Itália, graças a duas experiências diferentes, foram aplicadas na nossa experiência de tecnologias digitais. Alberto Manzi construiu, na sua tecnologia de ensino, uma poderosa ferramenta para criar experiências significativas para os alunos, ligando sempre a presença real (e objetos) a aspectos mais virtuais e abstratos. Bruno Munari, com a curiosidade típica de um designer, já começara a projetar workshops que iriam propor novos usos para a tecnologia. O exemplo mais famoso é o uso da fotocopadora para criar “originais” e não fazer “reproduções” de documentos. A sua prática artística explorou a tecnologia como um instrumento invulgar de expressão.

Mais detalhadamente:

Alberto Manzi foi um importante pedagogo e professor italiano conhecido pelo uso inovador da tecnologia para enfrentar e combater o analfabetismo. O seu método tem diferentes etapas: criar uma tensão cognitiva (com questões reais que abrem uma apaixonada pesquisa, com o objetivo de aprofundar, apresentar o cotidiano do aluno e a sua experiência), para descobrir

o que os alunos sabem, compreender o conhecimento deles sobre o assunto, as suas experiências e pontos de vista, que “palavras” usam para falar e definir o tema, que mal-entendidos ou conhecimento errado, projetando experiências concretas que permitam que as crianças façam e “desfaçam”, que permitam prever, reunir dados, comparar e argumentar, partilhar e esclarecer informações e pontos de vista. Um processo que deve concluir com uma nova pergunta, a qual reinicia a pesquisa e coloca os alunos na disposição de desejarem saber mais e entenderem melhor.

Bruno Munari foi designer e artista, colaborador do Castelo Infantil de Tóquio e “inventor” de oficinas para crianças. Propôs um método a partir da sua experiência como designer e do seu conhecimento a nível industrial: as crianças trabalham num ambiente onde poderiam experimentar materiais, técnicas e ferramentas. No início, descobrem os limites e o potencial dos materiais, ferramentas e técnicas, numa fase denominada “exploratória”. Numa segunda parte, os alunos têm a possibilidade de classificar os elementos da sua pesquisa, os dados e as análises. Depois

começam a desenhar e projetar algumas ideias mais específicas usando materiais, ferramentas ou técnicas, chegando a um acordo em termos de restrições e possibilidades técnicas.

O ateliê digital que testamos no projeto App Your School é um novo formato educacional que combina aquelas duas abordagens com as TIC. A força do ateliê digital consiste em combinar aspectos concretos e tangíveis com aspectos virtuais e tecnológicos, permitindo que o analógico e o digital se encontrem e aprofundem a experiência educacional, promovendo uma abordagem criativa e artística. O elo entre objetos reais e experiências virtuais e vice-versa (o elo entre objetos virtuais e experiências reais) poderá gerar novas abordagens de aprendizagem ligadas à mudança social e à inovação. A interação entre as tecnologias e a nossa vida cotidiana permite que a educação e a educação para os média e a literacia dos média (como uma meta) entrem mais profundamente nos contextos criativos capazes de desafios sociais e educacionais.

Um dos objetivos deste projeto consiste em criar situações de aprendizagem complexas, que desafiem alunos e professores a resolver problemas através da criatividade digital. A nossa proposta do ateliê digital, passando da estrutura DIGCOMP para o Desenvolvimento e Compreensão da Competência Digital na Europa, apoia as competências na área da resolução de problemas e desenvolvimento da criatividade e imaginação:

- **RESOLVER PROBLEMAS:** identificando potenciais problemas e resolvendo-os, com a ajuda de ferramentas digitais;
- **IDENTIFICAR NECESSIDADES E RESPOSTAS TECNOLÓGICAS:** identificar necessidades em termos de recursos, ferramentas e desenvolvimento de capacidades; identificar possíveis soluções para atender as necessidades identificadas; adaptar as ferramentas às necessidades pessoais; avaliar criticamente as possíveis soluções e ferramentas digitais.
- **INOVAR E CRIAR USANDO TECNOLOGIA:** participar ativamente nas produções colaborativas digitais e

multimédia, expressar-se criativamente através dos média e tecnologias digitais, produzindo conhecimento e resolvendo problemas conceptuais com a ajuda de ferramentas digitais.

- **IDENTIFICAR LACUNAS DE COMPETÊNCIA DIGITAL:** compreender como as suas competências podem ser melhoradas ou desenvolvidas e apoiar outras pessoas no desenvolvimento das suas competências digitais; manter uma atualização constante.

A proposta do ateliê digital centra-se em descobrir e questionar a realidade e a vida, trabalhando com estratégias e ferramentas que permitam a criação e a transformação.

Outro objetivo específico do projeto consistiu em desenvolver competências dos professores,, através do estabelecimento e promoção de situações didáticas complexas, que desafiam professores e alunos, de acordo com as suas necessidades e expectativas individuais, e que valorizam as competências de alfabetização mediática em ambos os lados. O professor é um elemento-chave na transição da relação de consumidor solitário

externo à escola para utilizador de conhecimento digital em processos produtivos colaborativos, no apoio a uma abordagem divergente da tecnologia, na promoção da participação ativa através de ferramentas digitais. A formação do professor em metodologias inovadoras foi, portanto, crucial, pois apoiou os professores a gerenciarem tecnologias e experiências digitais de uma nova forma, mais próximos de seus interesses e capacidades, com maior motivação e satisfação no seu trabalho diário. Assim, graças à experiência dos ateliês digitais desenvolvidos na Europa, podem agora ser difundidos novos materiais para o trabalho e para a formação de 'animador digital' (professor especialista em TIC) e de outros professores.

EDUCAÇÃO PARA OS MÉDIA

As agendas nacionais e europeias concentram-se geralmente nos perigos do digital, como o cyberbullying, o discurso de ódio ou a violação de privacidade. O tempo dedicado à experiência do potencial criativo do conhecimento digital parece bastante curto, assim como o direcionamento desses potenciais para o compromisso público e a cidadania ativa. É também frequente a insegurança do professor em alterar modelos didáticos e deixar a sua zona de conforto, o que dificulta a transição de tais competências.

As agendas nacionais e europeias têm estado centradas nos perigos do digital, concentrando-se nos riscos e segurança das crianças no uso das TIC, com projetos que codificaram modelos didáticos e debates sobre educação para os média. Projetos como o EU Kids Online destacam, por exemplo, que os jogos vídeo principalmente como uma atividade solitária: um ecrã, uma criança ativa. Este uso solitário de jogos e TIC é indicativo de solidão infantil na exploração do mundo digital (studio *Happy Onlife* - Commissione Europea, Centro Comune di Ricerca, Ispra (VA), pp 47).

Até ao momento não foi feita uma difusão de modelos didáticos codificados que permitam uma exploração do digital, dialogando com aspetos do real, ligando a dimensão do indivíduo com a da comunidade e valorizando uma abordagem criativa, em vez de uma 'prevenção dos riscos e perigos'. A nossa experiência tem como objetivo propor novos materiais e ideias para apoiar uma abordagem baseada na valorização das capacidades e experiências dos alunos, na criatividade e imaginação, para desenhar novos projetos de escola. O ateliê digital centra-se na utilização criativa dos novos média e apps, na promoção de uma atitude criativa e inovadora para usar e interagir com os média, para realizar ações digitais bem-sucedidas, inseridas em situações da vida. Cada ateliê digital é autónomo e tem 6 horas de duração, para que professores, formadores ou educadores possam usar vários ateliês, combinando-os de maneiras diferentes, de acordo com os objetivos curriculares.

O nosso objetivo principal visou valorizar a literacia dos média dos alunos e as competências que desenvolveram fora da escola. Para isso, oferecemos ateliês digitais que lhes permitissem pôr em prática as suas competências e ideias, que promovessem a sua criatividade e o exercício de uma cidadania ativa.

Enfrentámos 3 dificuldades:

1. O SENTIDO DA ATIVIDADE DOS JOVENS:

Muitas vezes, os jovens não imaginam que podem provocar mudanças na sua comunidade local, que podem iniciar novos caminhos, novos projetos. Nem pensam, muitas vezes, em envolver adultos nas suas ideias e ideais. Professores e alunos, a trabalhar juntos em projetos digitais, num diálogo aberto e acolhedor, podem construir projetos que ajudem adolescentes (e adultos) a participar da vida comunitária;

1. INTERVIR NO ESPAÇO PÚBLICO É SEMPRE COMPLEXO:

Nos ateliês digitais, a produção cultural coletiva e os pequenos eventos públicos têm sido estimulados e abertos a outros grupos não

participantes, para apoiar e reforçar as capacidades dos adolescentes, na manifestação de um ponto de vista na vida da sua comunidade.

1. É ÚTIL CRIAR SITUAÇÕES INCLUSIVAS EM QUE TODOS OS ALUNOS POSSAM SENTIR-SE VALORIZADOS E ÚTEIS:

Na base da participação está a confiança nas próprias possibilidades e na capacidade de saber como construir relacionamentos positivos e construtivos. Nos ateliês digitais, as capacidades digitais dos alunos (verdadeiras ou simplesmente declaradas) foram um bom começo para construir uma atmosfera acolhedora e intencional. O projeto procurou identificar caminhos e estratégias, recursos, competências e apoio para promover a participação dos adolescentes.

ARTE, MULTIMÉDIA E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

O projeto procurou organizar e concretizar ateliês inspirados na arte digital. Uma referência foi Christiane Paul, curadora de New média Arts, no Whitney Museum of American Art, em Nova York. Inspirámo-nos na forma como a arte digital questiona a realidade, propondo questões e novos projetos coletivos. A Arte Digital abre caminho para a participação, para o envolvimento e para a interatividade. Investiga o uso divergente de ferramentas, como Bruno Munari fez com a fotocopadora. Novas ideias para o ensino resultaram do trabalho de artistas contemporâneos, fotógrafos, documentaristas.

A abordagem de Bruno Munari, da arte contemporânea e da pesquisa digital, tornaram possível associar temas contemporâneos, temas e questões com o uso quotidiano dos média e das TIC, de forma criativa, implementando o ateliê digital como um novo formato e um novo modelo pedagógico. Arte e instalações contemporâneas, TIC, serviços culturais e materiais de trabalho comuns foram associados por alunos e por professores. O conteúdo dos média é um novo espaço de “significação” e torna-se o material de trabalho do aluno, que interage de maneira divergente.

DAS CAPACIDADES EXTRACURRICULARES ÀS COMPETÊNCIAS

Um objetivo específico consistia em integrar as competências extraescolares dos alunos nos currículos escolares: no tempo passado fora da escola, os alunos adquirem conhecimentos e competências, que muitas vezes permanecem fora da esfera escolar, desperdiçando uma grande criatividade e potencial de conhecimento, os quais podem ser integrados em processos educacionais.

Os alunos foram desafiados a usar as suas capacidades extracurriculares para resolverem problemas de novas formas. Procurámos que os jovens assumissem atitudes de investigadores que tinham autonomia, mas que estavam, ao mesmo tempo, envolvidos no trabalho de grupo.

MOTIVAÇÃO / TEMPERAMENTO DO ALUNO (ESPECIALMENTE ALUNOS EM RISCO DE ABANDONO ESCOLAR PRECOZE)

Quando lidamos com alunos em risco de abandono escolar, devemos despertar a sua curiosidade, devemos criar condições para que encontrem novas palavras e novas formas de contarem as suas histórias de forma positiva. Devemos levá-los a descobrir novas formas de questionarem a realidade e a vida, de entenderem o mundo ao seu redor e de inspirarem novas ações sociais.

Com as nossas propostas de ateliês digitais, tínhamos em mente reforçar o reconhecimento das suas competências, apoiar um ambiente de trabalho positivo, acolhedor e valorizado que permitisse, sempre que necessário, melhorar a auto-estima, desenvolver uma maior capacidade de interligar experiências digitais quotidianas com conteúdos escolares, aumentar o nível de competências digitais e melhorar a capacidade de refletir sobre questões relativas à tecnologia na vida quotidiana.

Para fazer isso, planeámos projetar um novo ateliê digital como um “bom lugar” para motivar os alunos a usarem as TIC para benefício pessoal e comunitário, enquanto desenvolvem o seu potencial criativo.

O ateliê digital é um “laboratório”, no qual o professor propõe atividades de TIC usando as metodologias de Alberto Manzi e Bruno Munari. O professor poderá projetar uma experiência educacional que parte de um conteúdo de TIC (por exemplo, uma app), para desenvolver uma tarefa manual, com ferramentas e materiais, a fim de iniciar uma pesquisa pessoal e coletiva com os alunos.

**O LUGAR
DO ATELIÊ
DIGITAL
NO PANORAMA
NACIONAL**

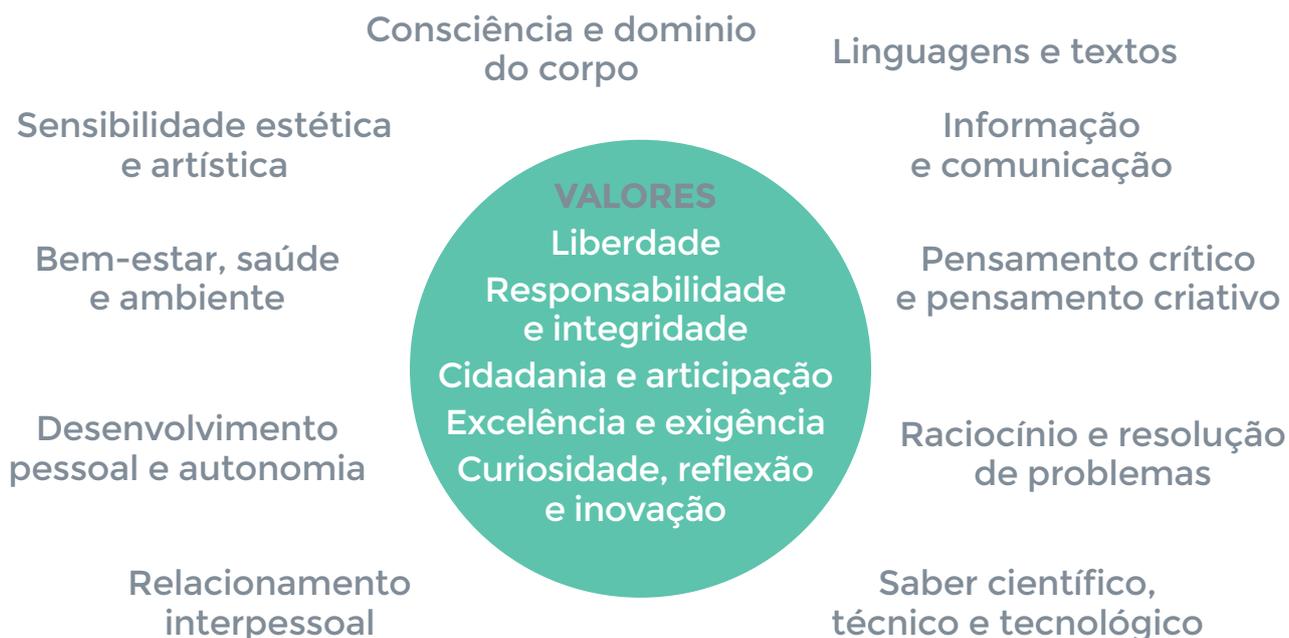
Os ateliês digitais concretizados no âmbito do projeto App Your School constituem uma estratégia metodológica que se enquadra na atual política educativa portuguesa, a qual assenta num currículo de base humanista, flexível e adaptável ao contexto, inclusivo, sustentável, estável e de lógica transversal, pois todas as áreas curriculares contribuem para o desenvolvimento das diferentes áreas de competências.

O “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” (Martins et al, 2017) organiza, em 10 áreas (ver Figura 1) as competências a desenvolver pelos alunos. Apresenta também: i) os princípios comuns à gestão do currículo em todas as disciplinas; ii) a “visão de aluno”, isto é, o que se espera que o aluno seja, enquanto cidadão, à saída da escolaridade obrigatória; iii) os valores que cada aluno interioriza através “da relação construída entre a realidade, a personalidade e os fatores de contexto” (idem, p. 9) e que exprime através de condutas, atitudes e comportamentos.

PRINCÍPIOS

Aprendizagem - Inclusão - Estabilidade
 - Adaptabilidade e ousadia - Coerência e flexibilidade
 - Sustentabilidade - Base humanista - Saber

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS



De acordo com o modelo, as áreas de competências são transversais às disciplinas para que os alunos aprendam a mobilizar conhecimentos, capacidades e atitudes de forma integrada e multidisciplinar. Já através da mobilização de princípios, valores e competências, cada aluno cria condições para “tomar decisões livres e fundamentadas sobre questões naturais, sociais e éticas, e dispor de uma capacidade de participação cívica, ativa, consciente e responsável” (idem, p. 10).

De acordo com a “visão de aluno” definida no documento, no final da escolaridade obrigatória (com a duração de 12 anos), cada jovem deve ser um cidadão (idem, p. 15):

- munido de múltiplas literacias que lhe permitam analisar e questionar criticamente a realidade, avaliar e selecionar a informação, formular hipóteses e tomar decisões fundamentadas no seu dia a dia;
- livre, autónomo, responsável e consciente de si próprio e do mundo que o rodeia;
- capaz de lidar com a mudança e com a incerteza num mundo em rápida transformação;
- que reconheça a importância e o desafio oferecidos conjuntamente pelas Artes, pelas Humanidades e pela Ciência e a Tecnologia para a sustentabilidade social, cultural, económica e ambiental de Portugal e do mundo;
- capaz de pensar crítica e autonomamente, criativo, com competência de trabalho colaborativo e com capacidade de comunicação;
- apto a continuar a aprendizagem ao longo da vida, como fator decisivo do seu desenvolvimento pessoal e da sua intervenção social;
- que conheça e respeite os princípios fundamentais da sociedade democrática e os direitos, garantias e liberdades em que esta assenta;
- que valorize o respeito pela dignidade humana, pelo exercício da cidadania plena, pela solidariedade para com os outros, pela diversidade cultural e pelo debate democrático;
- que rejeite todas as formas de discriminação e de exclusão social.

O Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, cuja organização resultou da análise e exploração de modelos nacionais e internacionais de formação de cidadãos, bem como orientações anteriores existentes em Portugal, é o documento de referência que orienta a tomada de decisão na organização e gestão curriculares em Portugal, bem como “a definição de estratégias, metodologias e procedimentos pedagógico-didáticos a utilizar na prática letiva” (idem, p. 8).

Implica, por isso, um conjunto de alterações pedagógicas consideradas prementes na prática docente para o sucesso do perfil dos alunos (Tabela 1). Essas alterações, ainda que com duas nuances, cruzam-se naturalmente com os objetivos do projeto App Your School e dos ateliês desenvolvidos (Tabela 1).

TABELA 1
ALTERAÇÕES À PRÁTICA DOCENTE VERSUS OBJETIVOS DOS ATELIÊS DIGITAIS

Alterações na prática docente referidas no Perfil dos Alunos à Saída do Ensino Secundário (Martins et al, 2017, p.31)	Objetivos dos ateliês digitais desenvolvidos no âmbito do projeto App Your School (ver capítulo 1 deste toolkit)
Abordar os conteúdos de cada área do saber, associando-os a situações e problemas presentes no quotidiano da vida do aluno ou presentes no meio sociocultural e geográfico em que se insere, recorrendo a materiais e recursos diversificados.	Das capacidades extracurriculares às competências - integrar competências informais no currículo escolar, aproveitando esse potencial, solicitando aos estudantes que usem essas competências na resolução de problemas.
Organizar o ensino prevendo a experimentação de técnicas, instrumentos e formas de trabalho diversificados, promovendo intencionalmente, na sala de aula ou fora dela, atividades de observação, questionamento da realidade e integração de saberes.	Integrar a tecnologia nos currículos - criação de situações de aprendizagem complexa, nas quais professores e alunos se sintam desafiados a resolver problemas através da criatividade digital;

<p>Organizar e desenvolver atividades cooperativas de aprendizagem, orientadas para a integração e troca de saberes, a tomada de consciência de si, dos outros e do meio e a realização de projetos intra ou extraescolares.</p>	<p>Arte, multimídia e inovação pedagógica - questionar a realidade através do desenvolvimento de projetos coletivos de arte digital, que visem a participação, o envolvimento, a interatividade e novos usos de equipamentos digitais.</p>
<p>Organizar o ensino prevendo a utilização crítica de fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação.</p>	<p>Educação para os média - valorizar as capacidades e a experiência dos alunos, permitindo-lhes desenvolver a criatividade e imaginação no desenvolvimento de novos projetos na escola, centrados no uso de mídia digitais para melhorar ou fazer face a situações da vida quotidiana.</p>
<p>Promover de modo sistemático e intencional, na sala de aula e fora dela, atividades que permitam ao aluno fazer escolhas, confrontar pontos de vista, resolver problemas e tomar decisões com base em valores.</p>	<p>Envolvimento e participação social - proporcionar aos alunos o uso de mídia e das competências que têm nestas áreas, para se envolverem e participarem na comunidade, de forma criativa.</p>
<p>Criar na escola espaços e tempos para que os alunos intervenham livre e responsabilmente.</p>	<p>Este objetivo é a essência do próprio ateliê, que visa o uso de mídia analógicos e digitais, de forma criativa e artística, proporcionando novas formas de aprender e de contribuir para a mudança da escola e da sociedade.</p>
<p>Valorizar, na avaliação das aprendizagens do aluno, o trabalho de livre iniciativa, incentivando a intervenção positiva no meio escolar e na comunidade.</p>	<p>Motivar os alunos, sobretudo os desmotivados - combater o abandono escolar, apoiando a sua curiosidade, encontrando novas formas de lhes contar histórias, de questionar a realidade, de compreender o mundo e de os inspirar a agir na comunidade.</p>

Interpretando a Tabela 1 constatamos que as alterações na prática docente e os objetivos do projeto App Your School coincidem no entrosamento das competências formais e informais dos alunos, com vista à resolução de problemas prementes no contexto sociocultural e geográfico em que estão inseridos.

Ambos visam a integração dos saberes, o uso de metodologias, instrumentos e formas de trabalho diversificados, entre eles o trabalho cooperativo e colaborativo, com recurso a formas inovadoras de uso da arte e das tecnologias, o que implica diversidade de fontes de informação, criatividade e imaginação.

Coincidem também no incentivo à realização de projetos cujos resultados contribuam para a tomada de decisão informada relativamente a problemas sociais da comunidade, abrindo caminho a uma mudança da sociedade e da escola, bem como a novas formas significativas de aprendizagem e de participação. Visam, finalmente, criar condições para o trabalho de livre iniciativa, apoiado e sustentado, que será fulcral na motivação dos alunos, na prevenção do abandono escolar, na inovação e na criatividade pedagógica.

PERFIL DOS ALUNOS E ESTRUTURANTE

O cruzamento entre as alterações à prática docente e os objetivos dos ateliês digitais não está livre de nuances, designadamente a dois níveis: i) implica a inserção das TIC nos currícula, designadamente de equipamentos digitais; ii) implica uma estreita relação com a Educação para os média (práticas análise crítica, produção reflexiva e criativa de conteúdos media, além da sua disseminação através de canais adequados), cujo resultado é a Literacia dos média (Buckingham, 2003).

Estas nuances são, porém, ultrapassadas, quando analisamos os documentos cuja produção decorreu do “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória”. Dois desses documentos, “Aprendizagens Essenciais para o Ensino Básico” (Despacho n.º 6944-A/2018) e para “Aprendizagens Essenciais para o Ensino Secundário” (Despacho n.º 8476-A/2018), definem os conhecimentos, capacidades e atitudes que cada aluno deve ser capaz de mobilizar no final de cada ano letivo, por cada componente do currículo (disciplina) e por cada domínio disciplinar. Apresenta ainda exemplos de ações estratégicas de ensino (a desenvolver pelos docentes), bem como os descritores (objetivos de aprendizagem) associados a cada uma das ações propostas.

Outros documentos-chave produzidos de acordo com o Perfil dos Alunos são o currículo do ensino Básico e Secundário (Decreto-Lei n.º 55/2018), o regime jurídico da Educação Inclusiva (Decreto-Lei n.º 54/2018) e a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (Monteiro et al, 2017), que abordaremos adiante. O Perfil dos Alunos está ainda na base do Projeto de Autonomia e Flexibilidade Curricular das Escolas (Despacho n.º 5907/2017), que atribui às escolas a possibilidade de gerir até 25% do currículo. A sua aplicação começou, como projeto-piloto, no ano letivo de 2017-2018, e está atualmente generalizado nas escolas do Básico e do Secundário, numa lógica voluntária.

TIC NOS CURRÍCULA E ATELIÊS DIGITAIS

Relativamente à inserção das TIC nos currícula, o currículo dos ensinos Básico e Secundário define como uma das finalidades a “promoção de aprendizagens no âmbito da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação” (Decreto-Lei n.º 55/2018, p. 2931). No 1º Ciclo é uma componente “de integração curricular transversal (...), constituindo (...) uma área de natureza instrumental, de suporte às aprendizagens a desenvolver” (idem, p.2333), sendo por isso o seu uso comum a todas as disciplinas do currículo. No 2º e 3º Ciclos, a disciplina de TIC é autónoma e pode ser trimestral, semestral ou ter outra duração. Ao longo destes dois ciclos, sem estar definida uma sequência, pois a organização de conteúdos cabe à escola, devem ser tidas em conta aprendizagens essenciais em quatro domínios: i) Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais; ii) Investigar e pesquisar; iii) Colaborar e comunicar; iv) Criar e inovar.

Os quatro domínios não são estanques, mas sobrepõem-se, sendo que os documentos do Ministério da Educação propõem o seu desenvolvimento através de desafios, problemas ou projetos, que impliquem um trabalho colaborativo e conhecimentos multidisciplinares, em articulação com projetos de escola, com as famílias e instituições da comunidade local, nacional ou internacional. A lógica de desenvolvimento das TIC insere-se, assim, nos objetivos do projeto App Your School, designadamente no uso de tecnologias, desde as analógicas mais tradicionais até às digitais mais avançadas, incluindo aplicações e jogos vídeo.

EDUCAÇÃO PARA OS MÉDIA NOS CURRICULA

A Educação para os Média tem um lugar modesto nos currícula portugueses. Não está prevista enquanto disciplina autónoma nos currícula portugueses, mas sim como um domínio da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento. Esta componente assume um caráter transversal no 1º Ciclo e o de disciplina autónoma no 2º e 3º Ciclos (com duração trimestral, semestral ou outra). No Secundário pode ser uma disciplina autónoma, parte de uma disciplina ou assumir um caráter transversal (Monteiro et al, 2017).

Os domínios de Cidadania e Desenvolvimento estão organizados em três grupos, pertencendo os Média ao segundo grupo (a par de Sexualidade, Instituições e Participação Democrática, Literacia Financeira e Educação para o Consumo, Segurança Rodoviária, Risco), o que significa que devem ser desenvolvidas atividades nesta área, pelo menos em dois dos três ciclos do Ensino Básico.

Já os domínios do primeiro grupo (Direitos Humanos, Igualdade de Género, Interculturalidade, Desenvolvimento Sustentável, Educação Ambiental, Saúde) são obrigatórios em todos os ciclos, enquanto os do terceiro grupo (Empreendedorismo, Mundo do Trabalho, Segurança Defesa e Paz, Bem-estar animal, Voluntariado, Outras em função de diagnóstico feito pela escola) podem ser aplicados em qualquer ano de escolaridade, cabendo a decisão à escola.

Como apoio à concretização da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, o Ministério da Educação disponibiliza um conjunto de referenciais, um dos quais é o “Referencial de Educação para os média para a Educação Pré-Escolar, o Ensino Básico e o Ensino Secundário” (Pereira, Pinto, Madureira, Pombo e Guedes, 2014).

A Cidadania e Desenvolvimento está, porém, diretamente relacionada com a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (idem), a qual implica que cada agrupamento de escolas organize uma estratégia própria de educação para a cidadania. A estratégia deve ser planeada tendo em conta o projeto educativo da escola, as finalidades e prioridades, a autonomia na gestão do currículo, o contexto geográfico e o contexto socioeconómico. Portanto, não é possível aplicar a estratégia de uma escola a outra.

A estratégia, que tem de abranger os 12 anos de escolaridade, deve ser criada e implementada por uma equipa que inclua representantes da comunidade escolar e educativa. A equipa cria uma rede interna ao agrupamento que visa garantir o desenvolvimento de todos os domínios, de acordo com o programado e sem sobreposições. Acompanha projetos multidisciplinares, focados num ou em mais domínios, propostos por alunos, professores e/ou outros elementos das comunidades escolar e educativa. Define prazos, atividades e responsáveis, elabora relatórios periódicos um relatório final anual que é avaliado pelo Conselho Pedagógico.

Assim, quer através da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, quer na sua ligação deste com a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania, a Educação para os Média tem um lugar nas escolas e em projetos que envolvem as comunidades escolar e educativa. Existe, por isso, espaço para a concretização dos ateliês digitais.

Existem ainda outras possibilidades, nomeadamente através da sensibilização dos professores-bibliotecários que trabalham em cada agrupamento, os quais estão integrados na Rede de Bibliotecas Escolares. Esta rede publicou o referencial “Aprender com a Biblioteca Escolar” (Conde, Mendinhos, Correia e Martins, 2012), que tem uma área de Educação para os Media. Além disso, publica regularmente num blogue (<https://blogue.rbe.mec.pt/tag/projetos>) que disponibiliza, entre outros, informação sobre projetos em curso, muitos deles envolvendo tecnologias, média e, ainda que de forma mais implícita ou explícita, a Educação para os Média.

Finalmente, importa referir o trabalho do Grupo Informal de Literacia dos média (GILM), que organiza desde 2011, com caráter bienal, o Congresso Literacia média e Cidadania, do qual resultam atas, cuja divulgação é um meio de disseminar dezenas de projetos em curso ou terminados, sejam os desenvolvidos em escolas, os de investigação nas universidades ou outros. Promove ainda a ação “Sete Dias com os Media”, organizada em torno do Dia Mundial da Liberdade de Imprensa, que visa o desenvolvimento de atividades com média por parte de escolas, órgãos de Comunicação Social, empresas, associações, ONG, entre outros. Já a Direção-Geral de Educação organiza, anualmente, o Encontro Nacional de Educação para os média desde novembro de 2015.

CONCLUINDO

Os ateliês digitais criados, testados e validados no âmbito do projeto App Your School vão ao encontro do atual contexto português, quer em termos de legislação, quer em termos das práticas desenvolvidas em ambiente formal e informal. Além de poderem ser desenvolvidos em disciplinas específicas (TIC, Cidadania e Desenvolvimento), têm lugar no âmbito de projetos integrados nas estratégias de educação para a cidadania que cada escola está a criar na sequência da Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania.

Esses projetos, tal como os ateliês, visam a resolução de problemas prementes no contexto sociocultural e geográfico específico, promovem o trabalho colaborativo e cooperativo, recorrem a métodos e instrumentos diversificados e inovadores, mas também a formas inovadoras de uso da arte e das tecnologias, à criatividade e à imaginação. Abrem caminho a novas formas de aprendizagem significativa e de participação ativa, informada e responsável, à inovação e à criatividade pedagógica, por forma a responder, numa lógica inclusiva, a todos os alunos. Em suma, tal como os ateliês digitais, o contexto escolar português assume como objetivo, mais do que a igualdade, a equidade.

REFERÊNCIAS

Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press

Conde, E., Mendinhos, I., Correia, P. e Martins, R. (2012) (coords.). *Aprender com a biblioteca escolar: Referencial de aprendizagens associadas ao trabalho das bibliotecas escolares na Educação Pré-escolar e no Ensino Básico*. Lisboa: Rede de Bibliotecas Escolares.

Decreto-Lei n.º 54/2018. Disponível em: dre.pt/application/conteudo/115652961

Decreto-Lei n.º 55/2018. Disponível em: www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/AFC/dl_55_2018_afc.pdf.

Despacho normativo n.º 5908/2017. Disponível em: www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/despacho_5908_2017.pdf

Despacho n.º 5907/2017. Disponível em: www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/despacho_5908_2017.pdf

Despacho n.º 6944-A/2018. Aprendizagens Essenciais para o Ensino Básico. Disponível em: dre.pt/application/file/a/115742277

Despacho n.º 8476-A/2018. Aprendizagens Essenciais para o Ensino Secundário. Disponível em: www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/ESecundario/despacho_ae_secundario.pdf

Martins, G., Gomes, C., Brocado, J., Pedroso, V., Carrillo, J., Silva, L., Encarnação, M., Horta, M., Calçada, M., Nery, R. e Rodrigues, S. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação e Ciência www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Monteiro, R., Ucha, L., Alvarez, T., Milagre, C., Neves, M., Silva, M., Prazeres, V., Diniz, F., Vieira, C., Gonçalves, L., Araújo, H., Santos, S. e Macedo, E. (2017). *Estratégica Nacional de Educação para a Cidadania*. Lisboa: Ministério da Educação. www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Docs_referencia/estrategia_cidadania_original.pdf

Pinto, M. (2003). *Correntes da educação para os media em Portugal; retrospectiva e horizontes em tempos de mudança*. Revista Ibero-americana de Educación, 32, 119-143.

Pereira, S., Pinto, M., Madureira, E., Pombo, T. e Guedes, M. (2014). *Referencial de Educação para os Media para a Educação Pré-escolar, o Ensino Básico e o Ensino Secundário*. Lisboa: MEC.



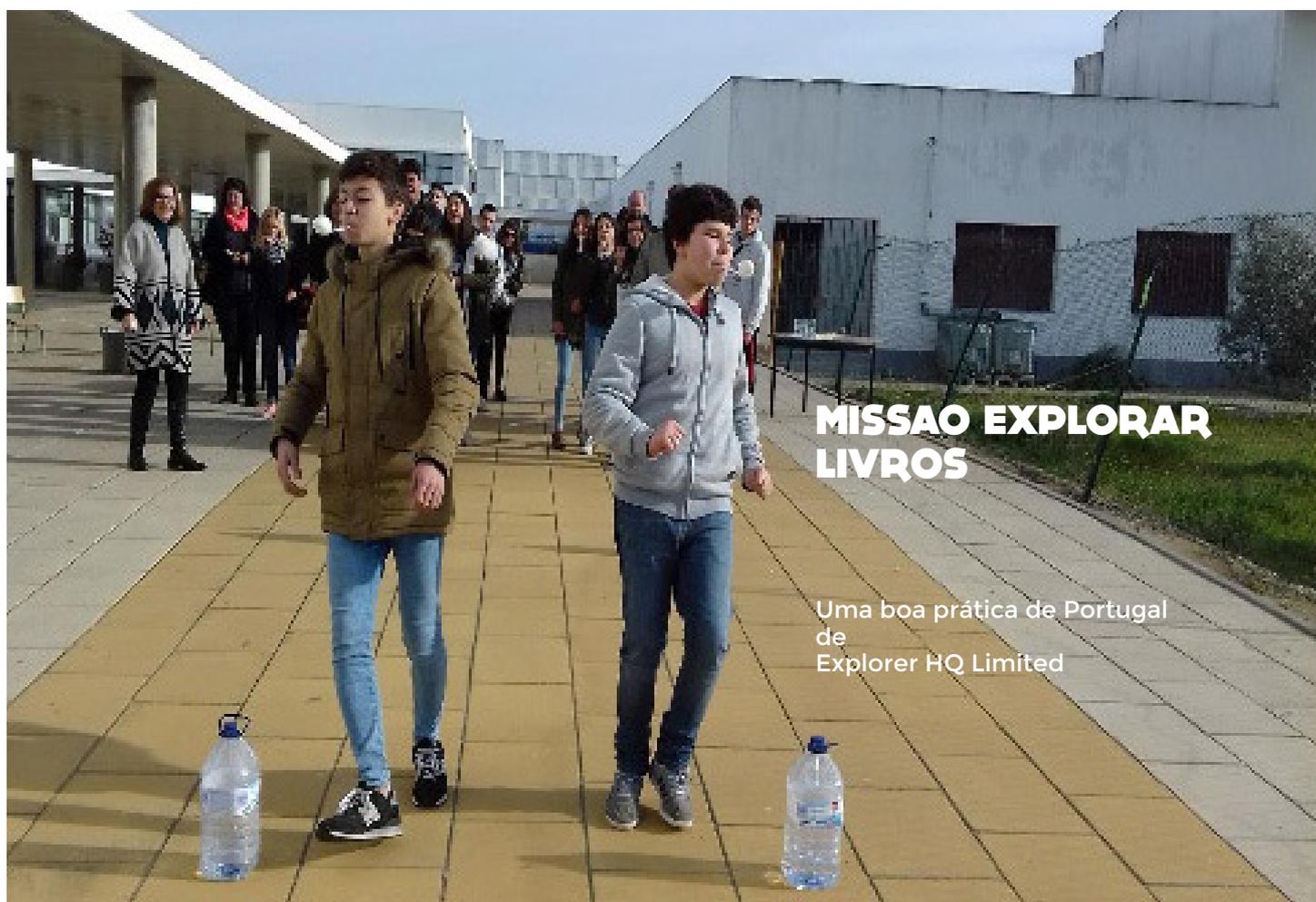
ENSINO

INOVAÇÃO CARLOS DO CARMO, DA ESCOLA BÁSICA DO 2.º E 3.º CICLOS DE CUBA, ALENTEJO, ONDE OS MANUJOS FORAM SUBSTITUÍDOS POR TABLETS

A Escola do futuro

PROJETO MANEELE

Uma boa prática de Portugal de A Direção Geral de Educação – Serviços de Direção da região do Alentejo



MISSÃO EXPLORAR LIVROS

Uma boa prática de Portugal de Explorer HQ Limited

**APRENDER
COM BOAS
EXPERIÊNCIAS.**

**BOAS
PRÁTICAS QUE
INSPIRARAM
AS
EXPERIÊNCIAS
NACIONAIS
DO PROJETO**

Durante o projeto, cada um dos oito parceiros identificou e investigou cinco boas práticas em inovação de TIC no setor educacional e cultural de seus respectivos países. As entrevistas foram realizadas de acordo com um quadro comum, definido dentro dos objetivos do projeto, com os implementadores desses programas. As 40 melhores práticas investigadas foram comparadas com base nos seguintes aspetos: inovação, media, competências digitais desenvolvidas, atenção ao desenvolvimento de outras competências contemporâneas, vínculo à cidadania ativa, papel do professor, apps, dispositivos utilizados e abordagem à tecnologia. As cinco boas práticas selecionadas foram comparadas entre si no país de cada parceiro, em separado. Posteriormente, através do preenchimento de um tabela comparativa, foram destacados pontos de união e de divergência entre as práticas desenvolvidas nos oito países.

PALAVRAS-CHAVE

EXEMPLOS DE BOAS PRÁTICAS EM TIC

EDUCAÇÃO PARA OS MEDIA

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

ATELIÊ DIGITAL

Durante o projeto, cada um dos oito parceiros identificou e investigou 5 boas práticas em inovação das TIC no setor educacional e cultural dos respectivos países. Tal teve lugar visando obter um quadro claro e possibilidades de posicionamento do ateliê digital e das metodologias escolhidas, no sentido de serem difundidas.

Os parceiros do projeto decidiram destacar, no manual, essas práticas e as organizações que as implementaram. As entrevistas foram realizadas usando um quadro comum, de acordo com os objetivos do projeto e com os responsáveis pela implementação desses programas. As entrevistas estão disponíveis no website do projeto em: www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/.

Alguns aspetos interessantes relacionados com as boas práticas destacadas pelos parceiros também podem ser encontrados em: www.appyourschool.eu/european-manual/.

As 40 melhores práticas foram comparadas com base nos seguintes aspetos: inovação, media, competências digitais desenvolvidas, atenção ao desenvolvimento de outras competências contemporâneas, vínculo à cidadania ativa, papel do professor, apps, dispositivos utilizados e abordagem à tecnologia. Estes aspetos foram considerados importantes para o desenvolvimento dos ateliês digitais neste projeto, bem como a sua adaptação e utilização, a nível nacional, em oito países europeus.

Assim, nas próximas páginas são destacados os principais pontos em evidência após a análise de boas práticas selecionadas. Deve ser referido desde logo que as cinco boas práticas selecionadas foram comparadas, entre si, no país de cada parceiro, em separado. Posteriormente, após a elaboração da tabela, alguns pontos foram destacados, unindo ou separando práticas que chamaram a atenção do investigador.

REPÚBLICA CHECA

www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/best-practices-czech-republic/

CURTAS METRAGENS ANIMADAS

por
ESCOLA PRIMÁRIA
DE ARTES - MUSICART

PINTURAS E DESENHOS DE ACORDO COM PROJEÇÕES DE GRANDE FORMATO DE ESCULTURAS

por
DEPARTAMENTO DE
EDUCAÇÃO DA GALERIA
DA CIDADE
DE PRAGA

JOGOS DE ARTE FOTOGRAFICA

por
DEPARTAMENTO
DE EDUCAÇÃO
DA GALERIA DA CIDADE
DE PRAGA

ASPETOS COMUNS

1. Nas atividades, o conteúdo pedagógico deve ser pensado de forma adequada e cuidadosa, pelo que as TIC são uma ferramenta apropriada e criativa;
2. Desenvolvimento do conhecimento, alfabetização visual e digital, pensamento crítico, capacidades de comunicação e criatividade própria;
3. Uma compreensão mais aprofundada dos aspetos formais e do conteúdo da atividade pode ser observada através da reflexão verbal dos participantes comparando as suas opiniões antes e depois da atividade.

ASPETOS INOVADORES

1. Dar espaço aos participantes para apoiar a criatividade. São usadas ferramentas básicas e facilmente disponíveis (PC, projetor de dados, câmara digital, smartphones, impressora vulgar etc.);
2. Um dos aspetos mais importantes é a interdisciplinaridade - dimensão principal, que está incluída nas atividades - por exemplo, combinação de educação visual com outras disciplinas - interseções com biologia, física, ecologia, fotografia, literatura, linguística, tipografia e assim por diante. É por isso que os workshops/ projetos de arte podem ser usados em muitos tópicos e disciplinas nas escolas - é a plataforma ideal para "projetos de educação". Entre os aspetos inovadores estão também a mediação e a interatividade.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Desenvolvimento de capacidades de animação: princípios de animação, linguagem do movimento, narração de histórias, ligação entre filmes e som (efeitos delirantes e música);
2. Desenvolvimento de capacidades fotográficas: conceitos da câmara, edição de fotos e possibilidade de resultados;
3. Desenvolvimento de trabalho com textos, letras, fontes de ligação com tipografia e design gráfico.

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Literacia visual, literária e emocional;
2. Literacia dos média;
3. Capacidades técnicas;
4. Perceção contextual;
5. Capacidades de interpretação;
6. Capacidades de comunicação;
7. Trabalho em grupo;
8. Melhorar a orientação no campo da arte e melhorar também o conhecimento das técnicas de arte (neste caso desenhos e pinturas), progresso da literacia visual, pensamento crítico, capacidades de comunicação e desenvolvimento da própria criatividade;
9. Física - ótica, fotografia digital, processamento de fotos e rotação de fotos.

**ESTILIZAÇÃO
FOTOGRAFICA
DE IMAGENS POR
SAM SHAW**
por
**DEPARTAMENTO DE
EDUCAÇÃO DA GALERIA
DA CIDADE
DE PRAGA**

**PROJETO
IN&OUT**
por
**ESCOLA PRIMÁRIA
DE ARTES
- MUSICART**

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. O conhecimento artístico melhora a inteligência social e as artes em geral, ajuda a identificar e a desenvolver emoções, bem como a interação social, mostrando aos alunos como devem comunicar com as outras pessoas;
2. As atividades artísticas que fazem parte dos workshops, proporcionam grande espaço livre para a expressão da autoidentidade, espaço interno e opiniões dos alunos. Eles descobrem que a arte é livre, ilimitada e segura pela sua originalidade e singularidade. Ensina os alunos a serem mais tolerantes e a apoiar a convivência pacífica entre si;
3. Os workshops podem integrar pessoas desfavorecidas (crianças com deficiência, estudantes, idosos, emigrantes) de forma muito eficaz. Especialmente para emigrantes e outros que não falam a língua autóctone, a arte é a melhor forma de as integrar (quase “sem palavras” mas mais por imagens e criações artísticas), porque a arte é uma língua internacional (universal);
4. Workshops de arte/criação podem desenvolver a comunicação e cooperação em equipa;
5. Os workshops podem incentivar os alunos a descobrirem mais a natureza e o mundo. Além disso, as crianças querem continuar as atividades relacionadas com as tecnologias digitais, em casa, e a intenção é mostrar-lhes como usar os seus próprios dispositivos para atividades interessantes e com objetivos artísticos;
6. Cruzamentos com ecologia e biologia podem ajudar os alunos a gostar mais do nosso planeta e do ambiente e levá-los a tomar mais cuidado nesses aspectos;
7. Cruzamentos com literatura, linguística e tipografia podem motivar as crianças e alunos a gostarem de livros e a lerem mais.

PAPEL DO PROFESSOR

1. O professor planifica as atividades;
2. O professor é um parceiro e orientador dos alunos;
3. O professor apresenta a inspiração e os exemplos;
4. O professor mostra as formas e as possibilidades de trabalhar.
5. O professor fornece os materiais e as ferramentas para trabalhar;
6. O professor apoia e motiva os alunos;
7. O professor ajuda a resolver qualquer complicação;
8. O professor traz novas ideias e conhecimentos.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Dispositivos: computador, tablet, smartphone, câmara digital, scanner, fotocopiadora, impressora e projetor de dados, microfone;
- Software: Dragonframe, Photoshop, Sony Vegas;
- Apps: Photo Director, Photo Editor, e assim por diante

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. Combinação de vários formatos de média e plataformas para criar conteúdos inovadores;
2. Implementar ferramentas digitais como uma opção normal na criação de arte usando as suas qualidades específicas;
3. Não distrair da realidade através de jogos de PC, mas abordar a realidade que está a ser observada, interpretada, etc.;
4. Importante é também o nível de utilização das TIC. Quanto mais experiência tiverem alunos e professores, melhor poderão aproveitar o potencial das TIC, bem como compreender os riscos e os perigos da realidade virtual e das redes sociais.

SALA DE AULA INVERTIDA por **PIEKSÄMÄKI UPPER SECONDARY SCHOOL**

APLICATIVO DE REALIDADE VIRTUAL E ENGRENAGEM HTC-VIVE

por
**PIEKSÄMÄKI UPPER
SECONDARY SCHOOL**

ASPETOS COMUNS

1. O uso das tecnologias mais inovadoras no processo educacional;
2. Os projetos dos alunos baseiam-se em necessidades reais.

ASPETOS INOVADORES

1. Na pedagogia da Sala de Aula Invertida, em vez de o professor estar a falar e os alunos a ouvir, são os alunos que estão ativamente envolvidos na aula e na criação de conteúdos;
2. Os alunos do ensino secundário aprendem coisas novas de uma forma que combina criatividade, resolução de problemas, prospeção de dados e competências em TIC;
3. Utilizar o equipamento HTC Vive como sistema de apoio às aulas de anatomia humana; os alunos podem escolher qualquer parte do corpo humano - órgãos, músculos, texturas etc. - e, passo a passo, aprender sobre eles;
4. A cooperação com empresas é um fator motivador.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Competências de programação básica, codificação, capacidades em IoT, capacidades em tecnologia sem fios, sensores;
2. Competências diferentes em programação como programação Integrada, web, DSP, banco de dados, móvel e fixo. Aprender algoritmos para navegação, para lidar com biosinais com redes neurais ou com o método NFM (Non-Negative Framing Matrix);
3. Funções básicas da Internet Industrial 4.0;
4. Inteligência artificial;
5. Configurações de dispositivos móveis; seu uso;
6. Como funcionam os sensores;
7. Manipulação de dados;
8. Fazer aplicação móvel com ambiente Android.

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Criatividade, pensamento crítico, comunicação e Colaboração;
2. Aumento e desenvolvimento da interação dos alunos com o professor;
3. Eletrónica, comunicação, língua inglesa e alfabetização;
4. Aprender como as empresas funcionam, como obter fluxo de caixa de serviços, aprender a fazer modelos de negócios, ferramentas de desenvolvimento de projetos, como modelos GANT, etc .;
5. Navegação e perceção da localização;
6. Capacidades de trabalho independente.

BIG DATA
por
SAVONIA UAS

IOT
por
SAVONIA UAS

**NAVEGAÇÃO
INTERNA**
por
SAVONIA UAS

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. A instituição de ensino está a cooperar com as empresas;
2. Os alunos adquirem capacidades para desenvolverem diferentes start-ups;
3. A criação de dispositivos, sistemas úteis para dar resposta às necessidades da sociedade.

PAPEL DO PROFESSOR

1. Atribui tarefas aos alunos sobre um tema de uma aula; pesquisam em casa e depois o professor lê;
2. O professor orienta os alunos para a solução usando técnicas de aprendizagem baseadas em problemas, em vez de dar respostas diretas;
3. O professor é apenas um formador/técnico que controla as tarefas e gere o tempo. Ajuda em aspetos técnicos mais difíceis e intervém se necessário;
4. O professor também pode chamar outros especialistas para ajudarem na resolução de problemas.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Smartphones, tablets, computadores, portáteis;
- HTC Vive;
- Arduino and Raspberry, Sensores diferentes;
- Câmaras de computadores portáteis, drones para plataformas de voo;
- Desktops para servidores;
- Pequenos carros elétricos e robôs;
- Atmel Studio, Visual Studio etc., Microsoft .NET, MATLAB, IBM WATSON, plataforma Hadoop, Labview, ferramentas SQL;
- Sistema SAMI;
- Atlas Interior ou GPS.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. O HTC Vive oferece aos professores a possibilidade única de produzirem conteúdos inovadores para as aulas, além de permitir que os alunos explorem conteúdos escolares de uma forma concreta e tangível;
2. A estação de trabalho do HTC Vive é colocada no átrio da escola e está disponível para ser experimentada por qualquer aluno ou visitante;
3. Os alunos estudam, projetam e imprimem objetos 3D durante as aulas e nas suas atividades extracurriculares;
4. O envolvimento dos alunos na utilização e apresentação de novas ferramentas tecnológicas.

RELÓGIO POV - RELÓGIO DE VISÃO PERMANENTE

por
UTECH LAB, LABORATÓRIO
DE TECNOLOGIA
NA FUNDAÇÃO
EUGENIDES

LOGO NA EDUCAÇÃO: UMA COMUNIDADE DE PRÁTICA E APRENDIZAGEM

por
KATERINA GLEZOU,
(TEACHER AND
COFOUNDER)

BULLYING NA ESCOLA

por
NOUS, INSTITUTO
DE APRENDIZAGEM
DIGITAL
E COMUNICAÇÃO,
NGO

ASPETOS COMUNS

1. Associação do mundo real e digital;
2. Experiência prática;
3. Novas abordagens digitais, no processo de aprendizagem.

ASPETOS INOVADORES

1. Durante o workshop, os participantes aprendem o processo DIY, os princípios básicos de eletrónica, física (Ótica), codificação, e o processo de verificação e erro;
2. A forma como a abordagem multimédia é usada para lidar com um tópico específico;
3. O uso de redes sociais online como ferramentas para a sala de aula;
4. A iniciativa e autonomia que cada equipa assume para definir a sua estratégia, planear o caminho a seguir; aprender de forma lúdica; os participantes usam os seus dispositivos móveis e aplicações específicas como ferramentas de aprendizagem, aceites pelo professor, e não apenas como máquinas de jogos ou ferramentas para uma simples comunicação diária;
5. Preparar uma metodologia de aprendizagem, fora da caixa, que estimula o erro e inclui o insucesso. Os alunos aprendem como é importante cometer erros para os analisar, avaliar e passar para o nível seguinte. Esta prática baseia-se em ciclos de design interativo, colaboração, trabalho em equipa e ajustes;
6. Uma chave para o sucesso - é o aspeto lúdico da aprendizagem. Os participantes aprendem teoria e a parte lúdica dos jogos, bem como sobre o seu papel no dia a dia.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Usar ferramentas de edição de vídeo livros e apps de realidade alargada e óculos 3D;
2. Familiarizar os participantes com computadores e software;
3. Reforçar as suas capacidades de narrativa digital;
4. Promover bom comportamento online;
5. Usar redes sociais online como ferramentas;
6. Desenvolver capacidades em codificação, artesanato, design, eletrónica, design 3D e impressão 3D.

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Pensamento crítico, trabalho em equipe, cooperação e envolvimento ativo, aumentando a criatividade;
2. Aprender sobre a persistência do fenómeno da visão (PoV);
3. Agir com empatia;
4. Aprender a dar feedback uns aos outros;
5. Elementos históricos, culturais, ambientais, económicos e sociais da área;
6. Orientação na cidade com base em mapas digitais;
7. Realizar pesquisas sobre atitudes e comportamentos de outras pessoas num espaço aberto;
8. Comunicação com estranhos;
9. Resolução de problemas em conversa com o grupo;
10. Diálogo democrático;
11. Design criativo e inovador;
12. Organização de projetos, documentação apresentações e como comunicar ideias.

[LINK PARA CIDADANIA ATIVA](#)

JOGO DIGITAL SENSÍVEL AO ESPAÇO DENTRO DA CIDADE

por
PANTELIS TSOLAKOS,
EDUCADOR

GAME DESIGN por ROBOTIXLAB

1. Usam tecnologias para contarem histórias e abordarem o exercício de uma cidadania ativa - o programa visa aumentar a consciencialização sobre o bullying na escola e suas consequências, bem como sobre a prevenção da exclusão social;
2. Os participantes chegam a uma zona da cidade que desconheciam. Investigam sobre os diferentes aspetos (históricos, culturais, sociais, económicos) dessa zona, com recurso aos seus dispositivos digitais portáteis (ex: vídeos, páginas web, realidade aumentada). Procuram conhecer as pessoas e os objetos que elas usam. Integram depois essa informação num jogo online partilhado e personalizado;
3. Participar num grupo online e empenhar-se ativamente em atividades colaborativas mobiliza os alunos, pois é algo novo para eles, pois é algo incomum num processo comum de aprendizagem-didática;
4. Cultivar o conceito de cidadão democrático ativo que comunica, participa, cria e coopera como membro da equipa;
5. Partir de um cenário temático, imaginando, por exemplo, que os participantes são uma equipa de criativos contratados por uma empresa de jogos para planearem o próximo grande jogo! Não há limites. É preciso criar um jogo vídeo, de tabuleiro ou outro, que inclua tecnologia.

PAPEL DO PROFESSOR

1. A maioria das atividades são planeadas para proporcionarem experiência prática aos participantes e não apenas teoria. Assim, os participantes sentem-se mais confortáveis, mais envolvidos e menos “instruídos” pelos professores;
2. As crianças são participantes ativas no processo de aprendizagem e não espetadores passivos. Através da plataforma online existe comunicação, interação e colaboração entre alunos e professores;
3. Ao contrário do ensino tradicional, as crianças permanecem ativas e envolvidas na atividade, senro o professor o seu orientador;
4. Abertura, autenticidade, flexibilidade e elasticidade do professor na igualdade de tratamento dos alunos e gestão da situação.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Óculos 3D;
- Arduino;
- Impressoras 3D;
- Ferramentas de edição de vídeo;
- Livros de realidade alargada;
- Blogs, chat, wiki, dispositivos digitais portáteis (tablets, smartphones);
- Google Drive, Google FusionTable,
- Criação da aplicação SMS;
- MIT AppInventor (Plataforma de programação e desenvolvimento de aplicativos Android para dispositivos móveis);
- GPS, criação de hotspot para acesso à internet;
- Fios, LED, resistências, motores, baterias, chaves;
- Peças impressas em 3D, computadores, kits eletrónicos, e codificação.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. Ao contrário do ensino tradicional, as crianças permanecem ativas e envolvidas na atividade, senro o professor o seu orientador;
2. Com base na familiaridade dos adolescentes com computadores e a sua capacidade de aprender rapidamente novos softwares;
3. Os alunos são convidados a usar ferramentas online e trabalho colaborativo. São incentivados a trocar ideias, materiais, aprender a dar e receber feedback e a cultivar um comportamento online respeitoso;
4. Aprendizagem através da descoberta (abordagem exploratória), colaboração em grupo e estudo de campo inspirado na conceção de jogos digitais de Harteveld;
5. Os participantes são livres de usar uma combinação de uma grande variedade de materiais analógicos e digitais (envolvendo também eletrónica, programação, impressão 3D).

ESCOLA DE ROBOTICA

por
ESCOLA DE ROBÓTICA GÉNOVA

BUGBITS AND SOUNDSCAPES

por
MART E
UNIVERSIDADE DE TRENTO

ASPETOS COMUNS

1. Deixar as crianças construírem as suas próprias interfaces -a sua interação com as obras de arte;
2. A ligação entre o físico e o digital;
3. Usar uma abordagem peer-to-peer;
4. A ligação entre a atividade do museu e a escola, gerando uma continuidade;
5. Potencial dos dispositivos em fomentar a participação criativa e ativa.

ASPETOS INOVADORES

1. Palazzograssiteens é uma plataforma da web que oferece aos jovens informação sobre artistas e temas da Pinault Collection, incentivando-os a visitar exposições no Palazzo Grassi e Punta della Dogana, disponibilizando as explicações e interpretações dos seus pares;
2. Ao usar o AR para produção de conteúdo e através da publicação e partilha do seu conteúdo online (google keep) o projeto no Museo Africano cria continuidade entr o museu e a escola e vice-versa;
3. As crianças constroem as suas próprias interfaces através de “bugs”, nos quais inserem um cartão Arduino. O “bug” guia-os aleatoriamente pelo museu e eles criam a sua própria interação com a obra de arte;
4. Usarem uma “ferramenta/instrumento” no seu quotidiano e do modo a que estão habituados, é essencial para que os adolescentes adiram a um trabalho de grupo que visa criar arte;
5. Ao projetarem, construírem, programarem e testarem robôs móveis, as crianças aprendem os conceitos básicos dos sistemas técnicos mais recentes. Aprendem a lidar com sensores, motores e programas, num ambiente de desenvolvimento de software gráfico. Aprendem que a construção de sistemas técnicos é um processo criativo difícil, fortalecendo a autoconfiança nas suas capacidades técnicas.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Usar dispositivos tais como tablet e smartphones, Facebook e WhatsApp;
2. Aprender a usar os dispositivos para produzir conteúdos (além dos que eles estão habituados);
3. Aprender a compreender o que acontece entre interface e ação;
4. Gestão de vários ecrãs em simultâneo - o meu ecrã como um detalhe de imagem coletiva;
5. Montagem e programação de robôs;
6. A robótica reúne todas as competências necessárias para projetar e construir máquinas (Mecânica, Eletrotécnica, Eletrónica), computadores, software, sistemas de comunicações e redes.

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Ouvir de forma crítica;
2. Desenvolver a curiosidade, a exploração, e a experiência;
3. Exploração crítica;
4. Capacidades sensoriais;
5. Trabalhar em grupo;
6. Capacidades científicas: Física e Eletrónica;
7. Ir além de “gosto/não gosto - bonito/feio” - análise crítica;
8. Lógicas;
9. Compreensão do espaço.

**MUSEO
AFRICANO**
por
**THE AFRICAN MUSEUM
AND VILLAGE**

**PUZZLE
SMARTPHONE**
por
AVISCO

**PALAZZO
GRASSI TEENS**
por
**PALAZZO GRASSI
AND PUNTA
DELLA DOGANA**

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. Abordar criticamente o mundo em geral, a arte, o contexto, através do uso criativo da tecnologia;
2. Trabalhar em grupo para atingir um objetivo comum (trabalhar numa comunidade);
3. Viver a experiência de ser transportado para um campo de participação - uso ativo do seu dispositivo de uma forma participativa, responsabilidade no uso de um dispositivo de comunicação, no uso consciente de conteúdos;
4. Reflexão sobre “público-privado”: no processo de partilha de opiniões em público, refletem sobre “o que partilhar”;
5. Compreender o seu contexto através dos sons desse contexto, melhorando assim a percepção do seu ambiente usando diferentes sentidos.

PAPEL DO PROFESSOR

1. É um mediador, coordenador e diretor;
2. Promove a transferência de conhecimento horizontal: peer-to-peer - dos adolescentes para os adolescentes;
3. Está aberto à aprendizagem comunitária: aprendendo e explorando com os alunos;
4. Organiza o espaço: por exemplo, em pequenas mesas, para que os alunos possam trabalhar em pequenos grupos, interagir uns com os outros e ter acesso direto aos materiais;
5. Escolhe a atividade para o grupo: por exemplo, define as ferramentas digitais mais adequadas para os alunos realizarem as suas tarefas.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Arduino;
- Google keep;
- Aurasma;
- Smart phones, tablets;
- LegoEV3;
- NAO;
- Makey Makey;
- Web cams;
- Media sociais.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. O uso de ferramentas da vida quotidiana dos adolescentes para produzir um conteúdo rico e com significado; (palazzo grassi teens);
2. O uso da tecnologia como uma ferramenta, um condutor que leva as crianças a ver e ouvir de forma diferente, através do brincar e da alegria da descoberta - aproximando a arte através do jogo, da ciência e da admiração;
3. A tecnologia é usada em conjunto com outras ferramentas para criar experiências “hands-on”, sonoras e visuais para ver obras de arte no museu, não só a partir de diferentes “pontos de vista”, mas também de outros aspetos sensoriais;
4. Criar um link entre o físico e o digital: juntamente com o Arduino e o makey makey, usam canetas, cola, tesoura, etc.
5. Os workshops começam com uma “história” e pesquisa, na qual os alunos trabalham juntos (escrita cooperativa);
6. O uso da robótica no âmbito das instituições de ensino existentes, integrando-a em diferentes disciplinas escolares - e não propriamente como um assunto extra;
7. Os participantes compreendem a tecnologia como uma ferramenta adicional para abordar a arte e a estética em geral.

LITUÂNIA

www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/best-practices-lithuania/

**ROBOTIKOS
MOKYKLA
(ROBOTICS SCHOOL)**
por
ROBOTICS SCHOOL

**MOBILIOJI
MOKSLIN
LABORATORIJA
“MOMOLAB”**
por
UM PROJETO PARA
ESCOLAS LITUANAS
INICIADO PELO
CONSÓRCIO DE
PARCEIROS

**METODO
MÉNAR'S**
por
MENAR ACADEMY

ASPETOS COMUNS

1. Os alunos empenham-se mais quando aprendem ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática (currículo STEAM) através de situações do mundo real, sejam elas efetivas ou simuladas;
2. A verdadeira aprendizagem ocorre quando os alunos descobrem por si próprios, através de uma abordagem reflexiva e da prática,;
3. A combinação de trabalho significativo com atividades de lazer organizadas, é uma maneira eficaz e divertida de aprender;
4. Após as workshops, os participantes criam algo útil para as pessoas, ou desenvolvem uma start-up, que pode ser o início de uma carreira;
5. A abordagem individualizada permite que cada aluno progrida ao seu ritmo.

ASPETOS INOVADORES

1. Trazer robôs para a vida quotidiana;
2. Concentrar-se nos currículos do STEAM;
3. Autoavaliação realizada pelas crianças;
4. Incentivo ao autodesenvolvimento positivo;
5. Concentrar-se na criação do projeto escolhido, e não num determinado assunto;

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Capacidade de usar criativamente os programas de processamento de computação gráfica;
2. Aprender programação de uma forma divertida;
3. Usar programas de animação digital;
4. Formação em plataformas de código aberto;
5. Impressão 3D;
6. Criar uma página web, logótipo, jogo de computador ou aplicativo móvel;
7. A capacidade de inserir informação no computador, em vários formatos;
8. Capacidade de usar dispositivos de entrada e saída de computador;

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Imaginação;
2. Criatividade;
3. Pensamento lógico e analítico;
4. Resolução de problemas;
5. Empreendedorismo;
6. Trabalho de equipa;
7. Precisão nos detalhes e solução estruturada de problemas;
8. Fazer a ligação entre conhecimentos sobre diferentes assuntos;
9. Capacidade de testar as “verdades universais”;
10. Comunicar pensamentos e ideias de maneira efetiva.

**MOBILE
FAB-LAB**
por
FAB LAB

**CODE
ACADEMY
KIDS**
por
CODE ACADEMY

**ACADEMIA
DE ANIMAÇÃO**
por
COLLEGE OF SOCIAL
SCIENCES

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. Apoiar pessoas com deficiência através de meios tecnológicos (ex: ajudar invisuais a experimentar a realidade através da impressão de modelos 3D);
2. Reciclar dispositivos eletrônicos de forma criativa (ex: criação de vibrobots, esculturas, ainmais em movimento);
3. Levar tecnologias às áreas rurais (ex: através de bibliotecas em pequenas aldeias);
4. Os temas escolhidos e os resultados obtidos devem ser úteis para a comunidade (resolvendo algum problema premente da cidade/região/escola);
5. Promover o STEAM para preparar pessoas para o futuro;
6. Criar filmes/vídeos curtos relacionados com a responsabilidade social.

PAPEL DO PROFESSOR

1. Trabalho individual dos alunos (mas o professor está sempre à disposição para ajudar);
2. O professor é o organizador do espaço de aprendizagem e apenas conduz os alunos ao longo do processo;
3. Tentar não limitar a imaginação das crianças;
4. Incentivar a invenção e a inovação;
5. Com a ajuda de tecnologias para revelar os talentos dos alunos.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Impressora 3D
- LEGO Mindstorms;
- Arduino;
- Telemóveis Android;
- Rasberry PI;
- Intel Galileo;
- Solidworks;
- Google Cardboard;
- Óculos@;
- HTC VIVE VR;
- iPad;
- Maya.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. Envolver os alunos a aprender ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática (currículo STEAM) através de situações do mundo real;
2. A aprendizagem significativa ocorre quando os alunos descobrem por si próprios, através de uma abordagem prática;
3. Incentivar as competências empreendedoras através das tecnologias;
4. Incentivar os participantes a criarem algo novo e útil para as pessoas;
5. Promover a descoberta de novas soluções tecnológicas.

E-ESCOLA SEGURA por FUNDACJA 5 MEDIUM

ASPETOS COMUNS

1. Estimular os jovens a criar iniciativas culturais para a comunidade local;
2. Utilizar tecnologias de forma segura;
3. Utilizar as mais recentes tecnologias no processo educativo;
4. Jogos como novas ferramentas educativas, para ajudar a incluir jovens desfavorecidos;
5. Introduzir uma nova forma de pensar a educação nas escolas polacas e promover princípios que apoiem uma educação atualizada e eficaz.

ASPETOS INOVADORES

1. Incentivar os professores a aprender com os alunos;
2. Plataforma de e-learning: os participantes apresentam a sua atividade na web, blog, e-plataforma;
3. Colaboração entre escolas e comunidades locais;
4. Uso de recursos educacionais abertos: licenças gratuitas, software, fotos, filmes, programas e apps;
5. Métodos de design de pensamento.

ESCOLA COM CLASSE 2.0 por FUNDACJA SZKOŁA Z KLAS

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Uso de e-plataformas, browsers, blogs, apps;
2. Como usar programas gráficos e apps (preparação, edição de apresentações, fotos, filmes);
3. Como usar telefones individuais de maneiras diferentes;
4. Jogo como uma boa ferramenta educacional;
5. Comportamento seguro na internet;
6. Uso competente de licenças CC básicas e conhecimento de questões básicas de direitos de autor;
7. Criação e uso de recursos educacionais abertos;

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Comportamento informático - pesquisa de informação, avaliação crítica, verificação de fontes e notícias falsas;
2. Aprender sobre a linguagem dos média, como promover, comunicar, projetar o pensamento;
3. Criatividade;
4. Capacidade de cooperar e partilhar conhecimento;
5. Capacidade de resolver problemas;
6. Competências de jornalismo

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. Os alunos saem da escola para liderarem projetos que envolvem os seus vizinhos (i.e., crianças, idosos, outros);
2. Realização de eventos socioculturais na comunidade;
3. Organizar blogs e outras atividades online relacionadas com a vida da comunidade;
4. Desenvolver um projeto cultural, utilizando TIC e as competências em literacia dos média;
5. Incentivar os jovens a observarem o que se passa, a quererem ser ativistas em defesa da comunidade.

**MEDIA LAB
WARSAW**
por
**FUNDACJA
CULTURE SHOCK**

**ATIVISTAS
DE MEDIA**
por
**FUNDACJA
CULTURE SHOCK**

**GENERATION
CODE**
por
**ASSOCIATION OF
CREATIVE INITIATIVES**

PAPEL DO PROFESSOR

1. Apoiar os alunos em todas as etapas do projeto;
2. Estimular os alunos;
3. Participar em todos os workshops e atividades;
4. Parceiro dos alunos (dá conselhos sobre todas as etapas do planejamento e realização do projeto);
5. Está aberto a aprender com os seus/suas alunos/alunas (aprende por si próprio);
6. Supervisiona o trabalho dos alunos, é responsável pela execução das tarefas do programa.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Blogger -<https://www.blogger.com/>;
- Pixlr Editor -<https://pixlr.com/editor/>;
- Pixlr Express - <https://pixlr.com/express/>;
- Popplet - <http://popplet.com/>;
- Magisto -www.magisto.com;
- Powtoon - <http://www.powtoon.com/>;
- Youtube Editor -<https://www.youtube.com/edit>
- Thinglink -<https://www.thinglink.com/>;
- MEMES www.memy.pl;
- Wordle -http://www.wordle.net;
- Tagxedo -<http://www.tagxedo.com/>;
- Lightbeam -<https://www.mozilla.org/pl/lightbeam/>;
- Google Tradutor -<https://translate.google.pl/>;
- Conversão online <http://www.online-convert.com/>;
- Voki -http://voki.com;
- Answer Garden -<https://answergarden.ch/>

1. Fazer a ligação de projetos socioculturais com literacia dos média, competências digitais e novas tecnologias;
2. Desenvolver conhecimentos jurídicos acerca do uso da Internet (ex: uso de fotos, filmes e músicas livres de direitos de autor);
3. Saber usar os média e a Internet de forma segura (ex: proteger a privacidade e a imagem virtual);
4. Usar as tecnologias de forma pensada e justificada (as TIC como ferramenta e não como fim em si);
5. Aplicar competências de literacia digital (ex: software, gravações, fotografias e programas de filmes, aplicações)e usar telefones de formas inovadoras.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

CODIFICAÇÃO E ROBÓTICA por **ŞEHIT SAIT ERTÜRK ORTAOKULU**

ENTREVISTA DE CONVICÇÃO /CONFIANÇA por **ESENLER İLÇE MILLI EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

ASPETOS COMUNS

1. Promover o uso tecnologias TIC no processo de aprendizagem.

ASPETOS INOVADORES

1. A maioria dos alunos usa a tecnologia para comunicar e jogar. Neste projeto começam a aplicar os seus conhecimentos na criação de aplicações e de jogos. Ao aprenderem programação desenvolvem capacidades de aprendizagem noutras áreas (ex: matemática, literacia e ciências);
2. Promover a equidade em educação e potenciar o uso da tecnologia nas escolas, de modo a que esta envolva os cinco sentidos no processo educacional;
3. Atividades fora da escola (alunos, professores e pais) com o propósito de ler e associar disciplinas (ex: TIC, Literatura, Ciências Sociais);
4. Melhorar a competência social dos alunos e transformar alguns espaços da escola em áreas agradáveis para realizar atividades educativas. Pretende-se, assim valorizar os aspetos científicos, artísticos e desportivos dos alunos, valorizando a multiculturalidade e reduzindo atitudes e comportamentos negativos.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Usar programas online, de edição de fotos e de processamento de texto;
2. Aumentar a taxa de uso eficaz de tecnologias nas aulas e promover a imaginação dos alunos;
3. Usar a Internet como uma ferramenta de pesquisa.

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Criatividade, responsabilidade, consciência;
2. Melhorar as capacidades do reflexão e de resolução de problemas;
3. Saber programar gera autoconfiança;
4. Encontrar soluções inovadoras;
5. Promover o trabalho criativo e interativo;
6. Avaliação individual, aprendizagem individual, melhoria da autoconfiança, aprendizagem interativa sob a orientação do professor;
7. Autoestima;
8. Responsabilidade social e consciencialização voluntária.

BIBLIOTECA AO AR LIVRE

por
**YUNUS EMRE
ORTAOKULU**

HISTÓRIAS COLORIDAS

por
**IBRAHIM TURHAN
ÇOK PROGRAMLI
ANADOLU LİSESİ**

CADA ESQUINA

por
**GÜZİDE ÖZDİLEK
KIZ ANADOLU MAM
HATIP LİSESİ**

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. Atividades fora da escola (alunos, professores e pais) com o propósito de ler e associar disciplinas (ex: TIC, Literatura, Ciências Sociais);
2. Os alunos trabalham em conjunto com os amigos e, após criarem uma aplicação, partilham-na com os amigos e na Internet;
3. Os alunos fazem pesquisas nos seus computadores, mesmo fora da sala de aula. Os professores atribuem-lhes trabalhos de pesquisa que eles preparam entre as aulas, em colaboração com os colegas;
4. Os alunos trabalham como voluntários num projeto de âmbito social, ajudando assim as pessoas da comunidade.

PAPEL DO PROFESSOR

1. Orientar os alunos na pesquisa de informação fidedigna;
2. Avaliar, facilitar a aprendizagem interativa e a melhoria da autoconfiança;
3. Partilhar os materiais produzidos nas salas de aula com os seus alunos, marcar trabalhos de casa, avaliar a aprendizagem através da gestão da sala de aula.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Linguagens de codificação tais como C # ou JavaScript;
- Internet, PowerPoint;
- Smartphones, tablets, Lego Education Sets, Laptops;
- Quadros interativos, impressora multifuncional;
- Internet rápida e segura (VPN), plataforma EBA;
- Processamento de texto, designer de fotos, plataformas de média sociais;
- Leitor de código de barras;
- Projetor, “Indesign”.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. Os alunos usam a tecnologia para comunicar e para jogar mas, após participarem nestes workshops, começam a aplicar os seus conhecimentos e competências na criação de aplicações para jogos.

PROJETO MANEELE

por
DIREÇÃO GERAL
DE EDUCAÇÃO -
SERVIÇOS DE DIREÇÃO
DA REGIÃO
DO ALENTEJO

PROMOVER MUDANÇAS NA APRENDIZAGEM

por
TRÊS ESCOLAS
DO ALENTEJO

ASPETOS COMUNS

1. Reconhecimento da aprendizagem combinada como forma de motivar os alunos e reduzir o abandono escolar precoce.

ASPETOS INOVADORES

1. Respostas dos alunos a problemas do mundo real, em trabalho de equipa;
2. Professores especializados em áreas como robótica, microcontroladores, apps móveis, programação, Matemática e Ciência, trabalham em conjunto para aumentar a participação dos alunos na aprendizagem, preparando-os para futuros empregos na Europa;
3. Oportunidade para viver diferentes experiências de aprendizagem;
4. Mudar radicalmente de livros didáticos impressos para livros digitais, num período de 3 anos;
5. Aumentar a capacidade dos professores ao nível do uso das TIC e proporcionar aos alunos uma ferramenta útil para aceder ao conhecimento de forma personalizada (através da televisão)..

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS TI / TIC / MÉDIA / DIGITAL

1. Aprendizagem de código e robótica;
2. Desenvolver dispositivos para registar experiências científicas;
3. Construir dispositivos simples para ajudar os alunos mais jovens a praticar noções matemáticas;
4. Produzir objetos de Aprendizagem (recursos Educacionais) relacionados com Matemática e Ciências;
5. Produzir jogos educacionais, tais como robôs e microcontroladores

OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

1. Flexibilidade & Adaptabilidade;
2. Iniciativa & Autonomia;
3. Capacidades culturais & Interculturais;
4. Produtividade & Responsabilidade;
5. Liderança & Responsabilidade;
6. Imaginação e criatividade;
7. Competências colaborativas e trabalho em equipa;
8. Capacidades relacionais relativamente a emoções e sentimentos;
9. Resolução de problemas;
10. Pensamento crítico, maior motivação e empregabilidade.

**EBA: A CAMINHO
DA LIDERAN
A/ESCOLAS ALENTEJO:
THE PATH
OF LEADERSHIP**
por
CÂMARA MUNICIPAL
DE ALVITO

**MISSÃO
EXPLORAR LIVROS**
por
EXPLORER
HQ LIMITED

**MORE – MOBILE
RECURSOS
EM EDUCAÇÃO:
VAMOS APRENDER
UNS COM OS OUTROS**
por
ESCOLA ENVOLVIDAS
NO PROJETO
EM PORTUGAL

LINK PARA CIDADANIA ATIVA

1. Pais e professores colaboram no sentido de melhorarem o desempenho académico dos seus filhos (através das TIC);
2. Projeto desenvolvido em escolas das regiões mais pobres de Portugal;
3. Alunos são responsáveis pela preparação de workshops para colegas e para professores;
4. Novas metodologias com cenários e aprendizagem baseada em projetos, além de respostas dos alunos a problemas reais, em equipa, com colegas de outros países;
5. Contribuir para reduzir a taxa de abandono escolar, com recurso às TIC e a novas abordagens à aprendizagem.

PAPEL DO PROFESSOR

1. Professores e alunos aprendem uns com os outros, usando técnicas semelhantes às da “Khan Academy”: os professores criam aulas interativas, atribuem tarefas e acompanham o progresso dos alunos, com recurso a plataformas como Educreations, Vittle, etc;
2. Embora os professores estejam disponíveis para apoiar, se necessário, os alunos são os tutores dos ateliês, pelo que têm de aceder a novos conhecimentos, de entender novos conceitos e de apresentar os seus trabalhos aos parceiros, além de os ensinarem a usar dispositivos digitais.

APPS, DISPOSITIVOS USADOS

- Ipad;
- Youtube;
- Canal de televisão national;
- Samsung Tablets;
- Samsung Smart School Platform;
- Socrative;
- Kahoot;
- Edmodo;
- Aurasma;
- Dash & Dot robots;
- App Go,
- App Path,
- App Blockly;
- Raspberry PI;
- Parrot Drones;
- Educreations;
- Vittle.

ABORDAGEM TECNOLÓGICA

1. Desenvolver as capacidades de pensamento computacional dos alunos, tentando sempre seguir os currículos oficiais e formais;
2. Usar um conjunto diversificado de ferramentas digitais existentes pode apoiar a aprendizagem e provocar uma mudança de paradigma nos processos de ensino;
3. Usar a televisão como um meio eficaz para os alunos aprenderem conteúdos pedagógicos/ programáticos.

O traço comum às boas práticas desenvolvidas nos oito países europeus reside no facto de serem baseadas na resolução de situações e problemas da vida real (experiência prática). Desta forma, os participantes sentem que a atividade é significativa, pois é replicável na sua vida quotidiana. O foco está no projeto em si mesmo e não numa disciplina escolar específica, até porque o projeto mobiliza conteúdos de várias disciplinas (interdisciplinaridade).

De uma maneira geral, as mais modernas tecnologias estão a ser usadas nas escolas europeias (respeitando aqui as diferenças entre contextos nacionais e até entre áreas de um mesmo país). E o foco das boas práticas ali desenvolvidas não está na tecnologia em si própria, (hoje é fácil encontrar tutoriais de programas e aplicativos), mas na forma inovadora, criativa e diversificada de usar essa tecnologia digital, de a combinar com ferramentas analógicas para criar algo totalmente novo, para ver de um ponto de vista diferente.

No entanto, em algumas escolas, o foco ainda está em ajudar primeiro os alunos a usarem ferramentas tecnológicas, para depois as inserir no processo de aprendizagem, esperando que os professores aprendam, por si próprios, a usá-las. Esta abordagem pode, muito provavelmente, ter explicação em diferentes sistemas educativo, mas a verdade é que, em vários países, a inovação associada às tecnologias está a chegar às zonas rurais ou a subdesenvolvidas (ex: Lituânia, Portugal, Turquia).

Outro aspeto das práticas desenvolvidas que importa destacar é a cooperação entre as escolas e as comunidades locais, no sentido de criar algo novo que seja útil para os cidadãos (por exemplo, reduzindo os desafios enfrentados pelas pessoas com deficiência, a reciclagem, etc.). É também dedicada uma atenção especial às competências empreendedoras, que começa nos primeiros anos de escolaridade, sendo os participantes nos workshops encorajados a desenvolver uma start-up, a encontrar novas soluções tecnológicas, entre outras.

Importa ainda destacar o facto de a robótica ser considerada como inseparável da vida quotidiana, sendo que alguns projetos desenvolvem ateliês focados na construção e programação (ex: Lituânia) enquanto noutros países (ex: Itália) a robótica decorre do enquadramento do sistema, fazendo parte do programa de diferentes disciplinas.

Considerando afora cada país separadamente, importa destacar os seguintes aspetos:

- Os exemplos de boas práticas selecionados por parceiros lituanos revelam que, devido à escassez de especialistas do campo da STEAM, está a ser dedicada uma especial atenção ao desenvolvimento das competências necessárias em ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática.
- As boas práticas selecionadas pelos parceiros polacos estão mais centradas em iniciativas culturais, com recurso a diferentes ferramentas tecnológicas e na inclusão de pessoas desfavorecidas.
- Em Portugal, há um foco claro na redução das taxas de abandono escolar precoce, através do recurso às tecnologias digitais e a novas abordagens à aprendizagem (por exemplo, utilizando a televisão e, deste modo, incluindo também os pais no processo de educação dos filhos).
- Na Itália, os exemplos selecionados centram-se na transferência de conhecimentos e de experiências entre pares, sobretudo associada à transferência em termos de herança cultural. Tal é potenciado através de usos divergentes dos média, que ajudam os adolescentes a desenvolver uma compreensão crítica sobre objetos e práticas quotidianas, além de fomentar a sua participação criativa e ativa.
- Na Grécia, o projeto que inclui as redes sociais no processo de aprendizagem foi distinguido em termos de combate ao bullying, que constitui um dos problemas mais graves na maioria das escolas europeias.
- Na Turquia, os exemplos de boas práticas promovem o uso das TIC no processo de aprendizagem, contribuem para melhorar a vida social dos alunos, proporcionando-lhes atividades fora da escola, envolvendo pais e professores, para que possam aprender num ambiente diferente.
- Nos exemplos destacados pelos parceiros checos, as atividades artísticas são centrais e através delas, é possível melhorar a inteligência social dos alunos, proporcionando-lhes espaço livre para expressão de autoidentidade e da sua opinião, o que é uma forma de integração de grupos desfavorecidos.
- Na Finlândia, as tecnologias mais modernas estão integradas no processo de aprendizagem, o que permite desenvolver competências digitais de nível superior (no entanto, importa referir que os exemplos de boas práticas incluem participantes com idades mais avançadas em relação ao grupo-alvo do projeto).

Os vários projetos, workshops e ateliês contribuem para o desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico, da capacidade de resolução de problemas e de análise, promovem o trabalho em equipa, a cooperação e a colaboração, bem como a comunicação, a iniciativa e a autoavaliação, entre outras. Entre as competências mais enfatizadas nos exemplos selecionados estão o pensamento crítico, o saber ouvir os outros, a exploração de conteúdos e a análise aprofundada. As boas práticas estão ainda focadas em questões contemporâneas, como o comportamento seguro e respeitoso na Internet, a identificação de desinformação, a verificação de fontes e o combate de problemas mais comuns nas escolas, como a intimidação e a fraca capacidade de interpretação e de expressão de emoções.

O conjunto de competências digitais e mediáticas desenvolvidas, nas práticas destacadas, é muito amplo: programação, codificação, criação de websites, logótipos, vídeo, som, ferramentas de edição de imagem, comportamento seguro na internet, criação de robôs, uso de aplicativos e de ferramentas recentes, ou os usos inovadores de smartphones e de tablets para criar e inovar. Por outro lado, os programas mais populares e os aplicativos usados nas boas práticas são: Arduino, Framboesa, HTC VIVE, Kahoot, Aurasma, impressoras 3D, óculos 3D, tablets e smartphones. No entanto, os smartphones são quase sempre excluídos do processo de aprendizagem, quando poderiam ser usados na gamificação desse processo, tornando-se uma chave para aumentar a motivação dos alunos.

O professor também assume um papel diferente nestes projetos, designadamente o de mentor, parceiro, inspirador, guia no processo, aprendiz ativo em conjunto ou de alunos. O professor planifica as atividades, atribui tarefas aos alunos para que eles pesquisem autonomamente, inspira-os através da apresentação de exemplos e dá-lhes espaço para realizarem experiências e para se expressarem livremente. O professor não é o dono do saber, mas promove a aprendizagem entre pares, pelo que aceita o erro, encarando-o como parte do processo de aprendizagem.

Já a aprendizagem não é um processo exclusivo da sala de aula, mas pode ocorrer em qualquer lugar, isto é, pode ser transferido para outros espaços (ex: praças, museus, ruas da cidade, realidade virtual, televisão, redes sociais), sendo que esta forma de encarar a aprendizagem, este paradigma, pode ser observada em muitos países envolvidos no projeto (ex: Polónia, Portugal).

O que acima foi descrito sustenta perfeitamente o conceito de ateliê digital, no qual a prática educativa consiste no uso das tecnologias para concretizar uma tarefa (manual, ou não), recorrendo a ferramentas e materiais, a uma pesquisa pessoal e coletiva desenvolvida pelos participantes. Os alunos são convidados a usar as suas capacidades extracurriculares para resolverem problemas de novas formas, sendo cada um deles um investigador autónomo, mas profundamente envolvido no grupo. O ateliê digital centra-se na utilização criativa dos média e das aplicações, na promoção de uma atitude criativa e inovadora, na resolução de situações da vida quotidiana.



BUGBITS & SOUNDSCAPE

Uma boa prática de Itália
de
MART Museo d'Arte Moderna e
Contemporanea di Trento e Rovereto
and the University of Trento

**A
HISTÓRIA
INTERMINÁVEL
DAS
CAPACIDADES
DOS ALUNOS**

LITERACIA DOS MEDIA DIGITAIS E PARTICIPAÇÃO CÍVICA

A literatura sobre a relação entre juventude, média, literacia dos média e participação cívica é abundante e escassa: abundam teorias e os resultados empíricos são raros. Do ponto de vista teórico, discursos científicos, políticos e institucionais apontam para um forte potencial dos média digitais para o desenvolvimento de uma sociedade mais democrática, mais participativa e mais inclusiva. No entanto, é preciso ter cuidado para não cair no determinismo tecnológico, pois existem poucas evidências do impacto da tecnologia, por si só, num investimento maciço da população, e em particular da juventude, em formas mediadas de vida cívica. (Papaioannou, 2013).

Na tentativa de esclarecer a relação entre média e participação, Carpentier (2015) distinguiu participação de acesso e de interação. Considerando que acesso é definido em termos de presença dos média num ambiente, e interação em termos de relações sócio-comunicativas estabelecidas com e através dos média, a participação envolve poder e tomada de decisão sobre e com os média. Em resumo, Carpentier argumenta que, embora o acesso e a interação com os média sejam pré-condições para a participação dentro e através dos média, são também condições necessárias, mas não suficientes, para essa participação.

Além disso, o aparecimento dos média digitais tem sido associado ao desenvolvimento de formas alternativas para os jovens se envolverem socialmente. Por exemplo, Bennett (2008) descreveu como o empenho cívico da juventude mudou do modelo tradicional de cidadão respeitoso - enfatizando a participação em instituições políticas e conhecimento sobre governo e política - para o modelo de uma identidade de cidadania em formação - enfatizando “atividades voluntárias, locais e empenho comunitário online, filantropia juvenil, ativismo social, consumismo político e política de estilo de vida” (Papaioannou, 2013, p. 4). Essas novas formas de empenho, que dependem muito dos média digitais, representam a integração da participação e da autorrealização, em que o compromisso cívico e a produção da identidade se alimentam mutuamente (Denouël, Granjon, & Aubert, 2014).

Nesta perspectiva, os ateliês digitais do projeto AppYourSchool podem ser encarados como uma tentativa de levar os alunos do acesso até à participação e de atualizar a sua identidade enquanto cidadãos.

Como a mera omnipresença dos média digitais, por si só, não garante a participação cívica universal, a literacia dos média pode ser considerada uma boa estratégia para converter o potencial dos média digitais em práticas participativas. Na sua formulação seminal, a literacia dos média foi historicamente definida como “a capacidade de um cidadão aceder, analisar e produzir informação com resultados específicos” (Aufderheide & Firestone, 1993, p. v). A redação desta definição é importante. Por um lado, a “capacidade” aponta para a dimensão potencial da literacia dos média: define o que os indivíduos são capazes de fazer, não apenas o que eles fazem. Que tipo de capacidade? Voltaremos a isso mais tarde. Por outro lado, os indivíduos são designados como “cidadãos”, estabelecendo uma ligação clara entre a literacia dos média e a cidadania. Ao desenvolver essa ideia, Hobbs ampliou a definição clássica de literacia dos média, referindo-se à responsabilidade social e à ação social, acrescentando dois componentes para “aceder”, “analisar” e “criar”:

“Refletir sobre a própria conduta e comportamento na comunicação, aplicando a responsabilidade social e os princípios éticos
Usar a ação social trabalhando individualmente e de forma colaborativa para partilhar conhecimento e resolver problemas na família, local de trabalho e comunidade, e participar como membro de uma comunidade” (Hobbs, 2010, p. vii-viii, my emphasis)

Nesta definição, a literacia dos média parece vir apoiar o cidadão autorrealizador. Jenkins et al. (2006) também observaram como novas formas de literacia eram necessárias para cumprir a promessa de culturas participativas e para ajudar a superar três dos desafios da nossa sociedade em rede:

O HIATO DA PARTICIPAÇÃO

o acesso desigual às oportunidades, experiências, capacidades e conhecimentos que prepararão os jovens para a plena participação no mundo de amanhã.

1 Existem muitas versões diferentes dessa definição canónica na literatura, mas a versão de Aufderheide é referida com mais frequência como sendo a original, e todas incluem os três componentes distintos de acesso, análise / avaliação e criação / produção.

2 “Uma cultura participativa é uma cultura com barreiras relativamente baixas para a expressão artística e engajamento cívico, forte apoio para criar e partilhar as criações de alguém e algum tipo de orientação informal em que o que é conhecido pelos mais experientes é transmitido aos novatos”.

O PROBLEMA DA TRANSPARÊNCIA

Os desafios que os jovens enfrentam ao aprenderem a ver claramente as formas como os média moldam as percepções do mundo.

O DESAFIO DA ÉTICA

O colapso das formas tradicionais de prática profissional e socialização que podem preparar os jovens para o seu papel, cada vez mais público, enquanto formadores dos média e participantes na comunidade” (Jenkins et al., 2006, p. 3).

Em comparação com o enquadramento teórico que acaba de ser (muito) rapidamente invocado, a literatura sobre resultados empíricos que documentam a contribuição efetiva da literacia dos média na participação cívica é muito limitada. Os resultados disponíveis concentram-se principalmente em variáveis que constituem indicadores para medir a participação efetiva: intenções ou comportamentos auto-relatados. Por exemplo, Hobbs et al. (2013) descobriram que a intenção de participação social por parte alunos do Secundário pode ser prevista em função das suas atitudes positivas em relação a notícias, a competências de literacia dos média por eles referidas e da experiência que eles próprios admitem ter em termos de pré-produção de vídeo em sala de aula.

Da mesma forma, num estudo quasi-experimental com 400 alunos do ensino médio, Martens e Hobbs descobriram que “a participação num programa de literacia dos média foi positivamente associada à motivação para a pesquisa de informação, conhecimento acerca dos média e capacidade de análise de notícias. Além disso, a motivação para a pesquisa de informação, conhecimento acerca dos média e capacidade de análise de notícias, contribuíram, de forma independente, para a intenção de envolvimento cívico [auto-reportada] pelos jovens” (Martens & Hobbs, 2015, p. 120).

Além disso, Kahen et al. concluíram, a partir de uma pesquisa que envolveu duas grandes amostras de estudantes do Ensino Secundário e recém-licenciados que “[auto-relato] a literacia dos média digitais está associada ao aumento de envolvimento político online [auto-relatado] e ao crescimento [auto-relatado] da exposição em diversas perspetivas” (Kahne, Lee, & Feezell, 2012, p. 1). Finalmente, num estudo quasi-experimental, que envolveu 239 estudantes universitários, Mihailidis (2008) descobriu que estudantes matriculados numa aula de literacia dos média aumentaram a compreensão crítica dos média e desenvolveram cinismo e negatividade sobre o papel dos média na sociedade. Concluiu ainda que os currículos de literacia dos média não devem ir apenas até ao ensino da análise crítica dos média, mas devem promover também uma cidadania ativa.

Na perspetiva destes resultados, o projeto AppYourSchool parece seguir essa recomendação, colocando os alunos a trabalhar, recorrendo às suas capacidades digitais e oferecendo-lhes formas de agir na comunidade, em âmbitos diferentes, desde as salas de aula até ao meio social em geral.

UMA ANÁLISE DAS AVALIAÇÕES DOS PROFESSORES E ESPECIALISTAS

A segunda parte deste capítulo oferece uma visão do projeto AppYourSchool tendo como filtro aquilo que os professores envolvidos nos ateliês digitais disseram no final. Para tal foi realizada uma análise de conteúdo temática e indutiva da “Folha de Avaliação dos Professores e Especialistas” preenchida para os 43 ateliês digitais (foi usado o QSR Nvivo 11 Pro, um pacote de software de análise de dados qualitativos, para codificar as folhas de avaliação). Como os ateliês digitais foram concebidos e implementados de formas diferentes, dependendo dos contextos nacionais e dos parceiros envolvidos, a análise examinou temas recorrentes e procurou documentar a diversidade de questões nas folhas de avaliação de professores e especialistas.

A análise apresenta respostas para as três perguntas que se seguem: Que capacidades utilizaram os alunos? Quais foram os principais resultados, na opinião deles? Como é que os ateliês digitais conseguiram (ou não) produzir esses resultados? Quanto à literatura empírica, citada na primeira parte deste artigo, as respostas às questões que resultaram da análise têm de ser entendidas em função do que realmente são: interpretações baseadas em dados indiretos, consistindo na percepção dos professores sobre o ateliê digital.

QUE CAPACIDADES UTILIZARAM OS ALUNOS?

A ideia de os jovens serem “nativos digitais” (Prensky, 2001), naturalmente competentes para usar a tecnologia digital, foi sendo alterada em função dos resultados de vários trabalhos de pesquisa. Por exemplo, no contexto do uso da Internet, embora pareçam dominar as capacidades operacionais (como operar o browser da Web), os jovens parecem estar a ficar para trás em relação às competências mais antigas em termos de informação (por exemplo, definir as necessidades de informação, pesquisar e avaliar a informação) e capacidades estratégicas (ou seja, tomar decisões e adotar comportamentos para atingir os objetivos com os média digitais) (van Dijk & van Deursen, 2014).

Chegados aqui, será útil distinguir entre competências e capacidades. Enquanto as capacidades se referem à simples reprodução de procedimentos aprendidos em percursos e contextos semelhantes àqueles em que foram assimilados, o conceito de competência (Scallon, 2004; Rey et al., 2012) refere-se à capacidade de o indivíduo se envolver intencionalmente em linhas de ação relevantes, em determinadas situações complexas, novas e não estereotipadas. Para tal, os indivíduos baseiam-se nos seus conhecimentos prévios, capacidades e atitudes, bem como nos recursos externos disponíveis nessas situações. Em suma, se a literacia dos média digitais é definida em termos de competência, enquanto o saber-fazer técnico dos alunos pode ser descrito como capacidades, esse saber-fazer não pode ser qualificado como competência plena de literacia dos média.

Quão competentes são os alunos que participaram nos ateliês digitais? É difícil dizer sem acesso a extensos dados de observação ou a instrumentos de avaliação avançados, sendo que nenhum deles estava disponível. No entanto, o feedback dos professores permite-nos identificar quais os tipos de capacidades extracurriculares, como os recursos que os alunos usaram e como o design dos ateliês digitais os incentivou a usar, coletivamente, um conjunto de capacidades, de forma a estimularem as competências crítica e criativa, além de apoiar formas de participação.

Na verdade, os professores enfatizaram a forma como os alunos faziam uso de todo um conjunto de capacidades técnicas relativas ao uso da tecnologia digital: do uso de smartphones e tablets à edição de fotografias e de vídeos, à pesquisa online, aos jogos de vídeo, etc. No entanto e de acordo com a literatura, vários professores assinalaram que essas capacidades eram básicas e que, por vezes, se distribuíam de forma desigual nos grupos. No entanto, na maioria dos países onde o ateliê digital foi testado, os professores também destacaram a capacidade dos alunos de explorarem novas ferramentas e de aprenderem a usá-las de forma independente, alargando assim as suas capacidades. Destacaram ainda o facto de as capacidades extracurriculares utilizadas pelos alunos terem excedido as capacidades relacionadas com as TIC e de terem incluído

uma variedade de competências mais genéricas (por exemplo, colaboração, atendimento, leitura, escrita, oralidade ou capacidades artísticas). Por fim, os ateliês digitais parecem ter permitido que os alunos não colocassem apenas as suas capacidades em prática, mas também as apresentassem aos colegas e, em alguns casos, as descobrissem por si próprios e/ou as aperfeiçoassem como resultado da sua participação nos ateliês digitais.

QUE RESULTADOS PRODUZIRAM OS ATELIÊS DIGITAIS?

Podemos olhar para os resultados dos ateliês digitais ao nível da relação evolutiva que os alunos participantes desenvolvem com a tecnologia, com o meio-ambiente, com a escola e consigo próprios. Os diferentes ateliês digitais parecem ter tido impacto no relacionamento do aluno com a tecnologia em diferentes aspetos. Por um lado, alguns professores destacaram a forma como o ateliê digital deu aos alunos a oportunidade de experimentarem novas aplicações e de adquirirem conhecimento sobre tecnologias. Por outro lado, destacaram o modo como o ateliê digital estimulou usos divergentes ou criativos da tecnologia. Essa diferença reflete uma tensão entre duas visões da literacia dos média digitais:

- uma visão funcional, em que se espera que os indivíduos respeitem a inovação tecnológica e utilizem a tecnologia de forma instrumental para atingirem os seus objetivos;
- e uma visão ampliada, na qual a conformidade é complementada pela inovação, e espera-se que os indivíduos sejam criativos e críticos no uso da tecnologia (Collard et al., 2017);

Provavelmente, foi nos modos como o ateliê digital afetou a relação dos alunos com o meio ambiente, que a sua dimensão participativa pode ser principalmente encontrada.

Em primeiro lugar, o ateliê digital permitiu que os alunos adquirissem conhecimento sobre o ambiente, quer seja o ambiente natural (por exemplo, a biodiversidade no ateliê digital “Eco-friendly city”, na Lituânia) ou o ambiente social (ex. “Cidadãos”, ateliê digital na Polónia), exigindo que eles estabelecessem uma relação com os habitantes da cidade ou desenvolvessem formas de cooperação intergeracional (“Lesson in the museum”, na Lituânia).

Em segundo lugar, os alunos contribuíram para o ambiente social, tornando o seu próprio trabalho visível para a comunidade, quer através de exposições físicas ou online o que, como observou um professor, proporcionou uma ocasião para aprenderem que partilhar ajuda a obter novas ideias e perspetivas de outras pessoas.

Terceiro, e talvez o mais importante, vários ateliês digitais confrontaram os alunos com pontos de vista alternativos ao seu mundo, por exemplo, comparando as suas produções pessoais (“Autorretrato e identidade”, na República Checa), usando os média para produzir perspetivas alternativas na sua cidade (“Explorando a cidade”, na Polónia), explorar formas alternativas de perceber a realidade (“Diferentes visões”, na República Checa) ou considerar interpretações alternativas de imagens legendadas (“Cinco maneiras”, na Grécia). Esta é uma via importante para o desenvolvimento da literacia dos média, pois cada uma dessas instâncias é uma ocasião para os alunos desenvolverem uma compreensão crítica de como “os média moldam as perceções do mundo” (Jenkins et al., 2006).

Quanto à relação dos alunos com a escola, alguns professores referiram a forma como os ateliês digitais, ao levarem os alunos a fazerem atividades que normalmente não são feitas na sala de aula, podem tê-los motivado a participar nas atividades escolares.

Finalmente, os professores destacaram a forma como o ateliê digital afetou o relacionamento do aluno com ele próprio, dando-lhe a oportunidade de se expressar e de sentir o orgulho e o prazer do sucesso pessoal, mas também de questionar as suas próprias crenças e de explorar a sua própria identidade.

COMO É QUE OS ATELIÊS DIGITAIS PRODUZIRAM ESSES RESULTADOS?

As principais propriedades do ateliê digital (enquanto processo pedagógico) referidas pelos professores, no que diz respeito aos seus resultados, podem ser agrupadas em quatro classes.

Em primeiro lugar, o facto de os alunos terem gostado das atividades e de se sentirem motivados por elas é o mais referido (mencionado em todos os contextos nacionais).

Em segundo, a maioria dos professores partilhou a percepção de que o ateliê digital promoveu e destacou a criatividade dos alunos (embora as fichas de avaliação não deixem claro como é que os professores definem criatividade, sendo que é um conceito difícil de delimitar).

Em terceiro, os professores enfatizaram a importância do trabalho em grupo (ou, em alguns casos, do trabalho com colegas) no decorrer do ateliê digital. Alguns destacaram como essa dinâmica coletiva funcionava bem, sobretudo quando combinada com o facto de as capacidades úteis para o ateliê digital, serem distribuídas de forma desigual entre os alunos, permitindo que aprendessem uns com os outros, sendo que uns podiam orientar os outros. Alguns professores apontaram ainda a forma como o trabalho em grupo, no ateliê digital, estimulou os alunos mais tímidos e revelou as suas capacidades, que de outra forma poderiam passar despercebidas.

Em quarto e último, professores de todos os contextos nacionais destacaram como a abordagem centrada no aluno favoreceu a aprendizagem ativa, embora de maneiras diferentes:

- Aprender fazendo foi apontado como um fator importante para o sucesso do ateliê digital em cinco dos oito contextos nacionais.
- A maneira como a aprendizagem foi adaptada a cada aluno, e como cada aluno poderia fazer escolhas, aprendendo ao seu próprio ritmo e assumindo a responsabilidade pelo que e como aprendeu, foi citado em três contextos nacionais.
- A possibilidade de aprender por tentativa e erro, num ambiente de apoio onde os alunos não precisavam de ter medo de cometer erros, também foi citada em três diferentes contextos nacionais.

Finalmente, os professores referiram como o confronto com situações da vida real, fora da escola, estimulou a aprendizagem autêntica e abriu um espaço para a discussão sobre o ambiente dos alunos, o que representa uma séria oportunidade de mudar a sua relação com o meio-ambiente e com o contexto social, conforme discutido acima.

Mas nem tudo foi fácil nos ateliês digitais. Alguns professores apontaram fatores que atuaram como impeditivos no desenvolvimento do ateliê. Por exemplo, dois parceiros (Lituânia e Grécia) referiram que os alunos foram, pelo menos inicialmente, confundidos pelo ateliê digital, porque este implicava práticas não habituais em sala de aula e não exigia que fossem seguidas as regras comuns da escola. Outro parceiro (Itália) referiu que alguns alunos não viram a relação entre as suas práticas mediáticas (por exemplo, jogos-vídeo) e qualquer competência importante, uma atitude que pode ser reforçada por alguns professores que desvalorizam atividades baseadas em grande entusiasmo na sala de aula como “apenas brincadeiras”. Por último, outro parceiro (República Checa) destacou que as produções de média dos alunos nem sempre correspondiam às expectativas dos professores em termos de qualidade artística.

CONCLUSÃO

Mihailidis e Thevenin (2013) descreveram a forma como a literacia dos média poderia apoiar a cidadania ativa numa democracia participativa, formando pensadores críticos, criadores e comunicadores e agentes de mudança social. Com base no feedback dos professores participantes no AppYourSchool, os ateliês digitais pareciam estar no seu melhor quando impulsionaram os alunos nesses três papéis, capitalizando as suas capacidades extracurriculares, permitindo-lhes partilhar e melhorar o que sabiam sobre tecnologia digital, para se expressarem no espaço público e se envolverem com a comunidade.

REFERÊNCIAS

- Aufderheide, P., & Firestone, C. M. (1993). *Media Literacy: a Report of the National Leadership Conference on Media Literacy*. Washington D.C., U.S.A.: Aspen Institute, Communications and Society Program.
- Bennett, W. L. (2008). *Changing Citizenship in the Digital Age*. In *Civic life online : learning how digital media can engage youth* (p. 1-24). Cambridge (MA): The MIT Press.
- Carpentier, N. (2015). Differentiating between access, interaction and participation. *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 2(2), 7-28.
- Collard, A.-S., De Smedt, T., Dufrasne, M., Fastrez, P., Ligurgo, V., Patriarche, G., & Philippette, T. (2017). Digital media literacy in the workplace : a model combining compliance and inventivity. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 122-154.
- Denouël, J., Granjon, F., & Aubert, A. (2014). *Médias numériques et participation : Entre engagement citoyen et production de soi*. Paris: Editions Mare et Martin.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action* (Communications and Society Program). Washington D.C., U.S.A.: The Aspen Institute. Consulté à l'adresse www.knightcomm.org/digital-and-media-literacy-a-plan-of-action/
- Hobbs, R., Donnelly, K., Friesem, J., & Moen, M. (2013). Learning to engage: how positive attitudes about the news, media literacy, and video production contribute to adolescent civic engagement. *Educational Media International*, 50(4), 231-246. <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.862364>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A. J. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (White paper). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Consulté à l'adresse http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Kahne, J., Lee, N.-J., & Feezell, J. T. (2012). Digital Media Literacy Education and Online Civic and Political Participation. *International Journal of Communication*, 6, 24.
- Martens, H., & Hobbs, R. (2015). How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age. *Atlantic Journal of Communication*, 23(2), 120-137. <https://doi.org/10.1080/15456870.2014.961636>
- Mihailidis, P. (2008). *Beyond Cynicism: How Media Literacy Can Make Students More Engaged Citizens* (PhD Dissertation). University of Maryland, College Park, MD. Consulté à l'adresse <http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/8301>
- Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media Literacy as a Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy. *American Behavioral Scientist*, 57(11), 1611-1622. <https://doi.org/10.1177/0002764213489015>
- Papaioannou, T. (2013). Media and civic engagement: The role of web 2.0 technologies in fostering youth participation. In D. Lemish (Ed.), *The Routledge international handbook of children, adolescents and media* (p. 451-458). London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Van Dijk, J. A. G. M., & van Deursen, A. J. A. M. van. (2014). *Digital Skills: Unlocking the Information Society*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

O ATELIÊ DIGITAL NA PERSPETIVA DOS PROFESSORES*

*

Este capítulo teve por base as entrevistas com Katarzyna Michalska e Barbara Kozłowska, que criaram e concretizaram ateliês digitais em Bytom, na Polónia, como parte do projeto App Your School.

TRÊS RAZÕES PARA FAZER UMA TENTATIVA

O ateliê digital pode ser um excelente complemento para as principais atividades escolares. No ateliê digital, os alunos desenvolvem as capacidades de comunicação, empatia, de cooperação e organização do seu próprio trabalho. Estas competências perdem-se, muitas vezes, durante as aulas comuns. Trabalhando em grupos, os alunos têm que enfrentar vários desafios: escolher um líder, participar numa tempestade de ideias (brainstorming), aceitar o facto de verem uma ideia sua rejeitada pelo grupo, fazer concessões. O ateliê digital também desenvolve a cidadania e a consciencialização social. E é frequente ser o momento em que alguns alunos sentem, pela primeira vez, que têm influência no mundo que os rodeia. A partir das atividades desenvolvidas (ex: filmes, acontecimentos, trabalhos artísticos...), geram resultados e provocam uma reação na audiência. E percebem que, para que esta reação aconteça, alguma ação deve ter lugar primeiro. Perceber isto é a base de qualquer atividade social e cívica.

Além disso, o ateliê digital desenvolve competências que atualmente têm procura no mercado de trabalho. Na escola, concentramo-nos muitas vezes na qualidade do processo educacional, entendido como a partilha de conhecimento e o desenvolvimento de capacidades relacionadas com a resolução de tarefas específicas. No entanto, o sucesso no mercado de trabalho depende muito mais de capacidades transversais. Este argumento poderá convencer o seu conselho escolar a experimentar o ateliê digital? É também uma maneira de pôr em prática o uso criativo de novas tecnologias, de explorar a sua utilização de uma forma nova e construtiva. Vale a pena considerar essa abordagem como uma alternativa à proibição, amplamente difundida, de usar smartphones na escola.

O ateliê digital é também uma excelente forma de encarar os seus alunos numa perspetiva diferente. Participando em diferentes atividades, eles têm a oportunidade de mostrar as suas capacidades extracurriculares, que geralmente são desconhecidas dos colegas. Isso permite que os professores incluam esse conhecimento ao planificarem o trabalho futuro, permitindo que os alunos maximizem o seu potencial.

Além disso, os ateliês digitais contradizem a ideia de que os alunos são mais competentes no uso de novas tecnologias do que os professores. Na prática, verifica-se que eles interagem com tecnologias de forma passiva e repetitiva. Muito raramente é oferecida a oportunidade de usar tecnologias de forma criativa e construtiva. São os professores que conseguem mostrar-lhes essas atividades, o que cria um novo nível de compreensão. De repente, percebemos que estamos no mesmo nível e podemos aprender uns com os outros. Portanto, o ateliê digital também pode ser um ponto de partida para a mudança de relações entre alunos e professores.

COMO COMEÇAR? SUGESTÕES PRÁTICAS

PROCURE INSPIRAÇÃO EM SI MESMO

Use os cenários do ateliê digital como inspiração, mas não hesite em seguir o seu próprio caminho. Procure temas que sejam de seu interesse, mas sobre os quais não tem tempo para pesquisar. Seja autêntico. Também pode introduzir conteúdos de diferentes disciplinas no ateliê digital, tais como: geografia, história, educação cívica, língua materna ou até física. É apenas uma questão de plano e imaginação!

USE OS DISPOSITIVOS DISPONÍVEIS

Você não necessita de computadores ou tablets para concretizar o seu ateliê digital. Os smartphones estão disponíveis e são ferramentas muito poderosas, que dão acesso a um gravador de voz e a uma câmara. Cabem no bolso e podem ser transportados para qualquer lugar. Os alunos conhecem os seus smartphones e não precisam de mais tempo para se familiarizarem com alguns equipamentos novos, o que lhes permite manter o foco nas suas tarefas.

SIGA PASSO A PASSO

Entenda o ateliê digital como um pequeno projeto, um evento único ou uma atividade extraescolar única. O ateliê permitir-lhe-á testar um novo formato de trabalho com um grupo e comunicar com os alunos. Descobrirá muito rapidamente

que executar o ateliê digital é muito fácil e verá os seus primeiros efeitos: os alunos estarão mais envolvidos nas atividades e alcançarão melhores resultados. Quando estiver pronto, planeie um ciclo de atividades e observe os alunos a evoluírem aula após aula. As tarefas, que eram difíceis no início, tornar-se-ão muito mais fáceis, especialmente na área de interações sociais e trabalho em equipa.

DÊ TEMPO A SI MESMO

Os ateliês digitais funcionam melhor em blocos mais longos (mínimo 1,5h). Alternar entre o trabalho manual e as tecnologias pode consumir bastante tempo. Tente planificar algum tempo extra para problemas com equipamentos ou ligação à Internet. Tente não se apressar e não apressar os seus alunos. Estamos habituados a pensar que cada minuto na escola deve ser ocupado. No entanto, os alunos apreciam o fato de se poderem concentrar em algo sem pressão de tempo. Permite-lhes reunir pensamentos, pensar no trabalho e analisar as suas ideias. A preparação do ateliê digital também requer algum trabalho, desde procurar inspiração e planejar o processo, até testar as aplicações que prevê usar.

TESTAR, TESTAR E TESTAR

Um dos objetivos do ateliê digital consiste em permitir que os alunos vivenciem o modo como as tecnologias podem ser usadas de maneira criativa e construtiva. Tal requer encontrar e testar aplicações diferentes, mas não significa que necessita aprender todas as suas funcionalidades. Muitas vezes os alunos irão descobri-las durante o ateliê. Incentive os alunos a partilhar as aplicações e ferramentas que usam e a ajudar os colegas a usá-las, se necessário. Use-o como uma oportunidade para iniciar uma conversa. Como escolhemos as aplicações? Onde encontrar as mais eficazes? Que critérios devemos usar para as escolher?

CONCENTRE-SE NO PROCESSO

Prepare-se para surpresas. Esteja pronto para abandonar as suas próprias ideias. O resultado final pode ser diferente do que se esperava. Tente ser flexível e confie no método que o ajudará a alcançar os seus objetivos. Não entre em pânico, se sentir que perdeu o controle. Essa é uma das condições do processo criativo. O importante é o que acontece aos alunos. Os resultados vêm em segundo lugar.

PROCURE APOIO

É muito mais fácil concretizar o ateliê digital com dois professores. Assim, pode partilhar a preparação e fornecer mais apoio aos grupos durante as atividades. Além disso, adquire motivação adicional e alguma nova perspetiva. Organizar o ateliê depois da escola, ou como um dia de projeto, permite-lhe trabalhar em equipa. Se não consegue encontrar um professor interessado em colaborar consigo, avance sozinho, partilhe os resultados e os voluntários surgirão!

DEIXE OS ALUNOS ASSUMIREM O CONTROLE

Quando você e os seus alunos se familiarizarem com o método do ateliê digital, tente envolvê-los na planificação das sessões seguintes. Incentive-os a diagnosticarem necessidades e a proporem atividades.

ABRA A SUA MENTE

A concretização de ateliês digitais exige a eliminação dos nossos hábitos. Normalmente, os professores entram na sala de aula com um plano específico para a aula expositiva - como os alunos se devem comportar, o que devem dizer, quais serão os resultados. O ateliê digital funciona de forma diferente. A tarefa prevista pode ser concluída, pelos alunos, de diferentes formas. Há espaço para criatividade, para pensar de forma inovadora e para partilhar ideias. Tente não dominar e forçar as suas opiniões. Os resultados serão surpreendentes, pela positiva!

A MINHA EXPERIÊNCIA DE ATELIÊ DIGITAL - REFLEXÕES DO PROFESSOR

A escola atual, como qualquer outro contexto, é afetada pela pressa e pela pressão do tempo. Não deixa muito espaço para trabalhar ao próprio ritmo e para construir afinidades. O ateliê digital foi uma experiência nova e interessante para mim. Baseou-se no diálogo, na ausência de avaliação e no foco no processo. Tive de deixar espaço para os alunos fazerem as suas próprias escolhas e isso testou o meu nível de capacidade recetiva. Mudar para essa nova abordagem pode ser um desafio. Ao tentarmos ser bons professores, tendemos a planear as reações dos alunos e o tempo necessário para concluir tarefas específicas. Mas o que a escola chama de “tempo livre”, no ateliê digital torna-se uma oportunidade para experimentar, testar, refletir e criar.

Os alunos apreciam isso, mas, para os professores, é difícil não intervirem! Outro desafio está relacionado com o uso de dispositivos móveis e com o testar apps diferentes. Se não desanimar no início, descobrirá rapidamente que pode ser gratificante e fascinante! O que é que pode ser mais satisfatório para um professor do que um aluno que não consegue esperar pela tarefa seguinte? Isso acontece no ateliê digital. Cada atividade torna-se uma surpresa, uma aventura. Tanto para os alunos, que podem trabalhar de forma diferente das aulas habituais, como para os professores, que têm a possibilidade de os conhecer numa perspetiva diferente.

O que ganhei com os ateliês digitais? Confiança em trabalhar com apps. Agora uso-as a tempo inteiro, com vários grupos de alunos. Também pude verificar que as coisas mais importantes acontecem quando se abre um precedente e, mais tarde, essas capacidades afetam positivamente o desempenho académico dos alunos. Depois de abrir essas portas, não se quer voltar a trás! (Katarzyna Michalska, 51st Primary School in Bytom, Poland)

Participar do projeto App Your School foi uma experiência muito interessante para mim. A metodologia proposta neste projeto, inspirada por dois excelentes professores e artistas italianos - Bruno Munari e Alberto Manzi - faz a ligação entre todos os princípios da educação que são, para mim, os mais importantes para o desenvolvimento dos jovens. São eles: capacidade de comunicar, trabalho em equipe, divisão de tarefas, abordagem criativa e interdisciplinar dos desafios, com incidência no processo cognitivo, e não no efeito final, não existir competição, mas sim parceria no processo de ensino/aprendizagem.

Uma das principais ideias subjacentes ao ateliê digital é a de trabalhar com o potencial de um aluno e construir a sua motivação interna. É importante notar, também que, no ateliê digital, os professores podem seguir os seus interesses, paixões, inspirações educacionais, mesmo que estejam fora da sua área de ensino. O ateliê digital é um método que incentiva descobertas criativas de ambos os participantes: alunos e professores. Isso prova que a aprendizagem pode ser uma aventura incrível. (Barbara Kozłowska, 51st Primary School in Bytom, Poland)

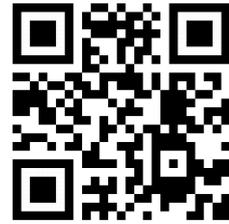


**ESTILIZAÇÃO
FOTOGRAFICA
DE IMAGENS POR
SAM SHAW**

Uma boa prática de República Checa
de
Departamento de Educação
da Galeria da cidade de Praga

15
ATELIÊS
DIGITAIS

AUTORRETRATO E IDENTIDADE



www.vimeo.com/296418660



IDADE

16 anos

PERGUNTA CHAVE

Como podemos expressar e retratar a nossa própria alma, mente e identidade diferentes, associando a foto com o texto e usando estilos diferentes de arte para demonstrar a diversidade da sociedade?

OBJETIVOS

- Compreender definições como identidade, diversidade, peculiaridade, sociedade, tolerância, coexistência
- Examinar as relações entre imagem (foto) e texto (palavras, letras)
- Usar ferramentas diferentes atuais de TIC para descobrir possibilidades de combinar imagem (foto) e texto (palavras, letras)
- Expressar a identidade não só por foto (formal, nível visual), mas também por texto (conteúdo, nível de significado)
- Ensinar a ser tolerante (graças a diferentes estilos, ideias, mentes, valores, personagens)
- Demonstrar, como usar os novos média (apps móveis) de forma eficaz e útil para a educação artística
- Desenvolver literacia visual, literária, dos média e digital, para desenvolver a comunicação
- Informar sobre aspetos positivos e negativos (dificuldades) dos novos média e redes sociais

DURAÇÃO

2 x 3 horas / 1 x 6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Telemóvel
- Computador
- Impressora a cores
- Projetor de dados
- Várias aplicações (Photo Director - Editor de Fotos, Photo Lab Editor de Imagens, Photo Lab - Shattering Effect e assim por diante).

TEMAS ABRANGIDOS

1. TIC
2. Desenvolvimento de literacia literária + visual + dos média + digital, criatividade, autorreflexão, comunicação, sociedade, integração, criatividade, imaginação
3. Pedagogia da arte, literatura, linguagem, psicologia, sociologia

BREVE APRESENTAÇÃO

Este ateliê digital concentra-se na autorreflexão no contexto da percepção de toda a sociedade. O tema principal é uma expressão de identidade através de vários estilos de arte e para descobrir, que cada pessoa tem estilo próprio, mente, alma, caráter, crença, valores e assim por diante ... No início, os alunos fazem o autorretrato da foto usando o telemóvel, depois transformam-no através das várias aplicações do telemóvel (alteração de cores, formas e assim por diante), depois preparam textos (citações preferidas, fragmentos de textos de livros, música, frases próprias, que ilustram as opiniões deles e o caráter). Seguidamente fazem a ligação da foto com o texto através das apps móveis de forma criativa, esta obra é impressa (tamanho A4, 1-3 partes), cola-se em papel colorido grande (tamanho A2) e transforma-se em formas criativas clássicas (pintura, desenho, colagem, arte espacial e assim por diante ...). No final deste ateliê digital, os alunos realizam a sua exposição coletiva de artefactos finais para comparar vários estilos de arte, opiniões, ideias, formas, valores e assim por diante - e também para encontrar semelhanças e diferenças entre eles. Graças a esta diversidade de estilos e formas, os alunos conseguem descobrir que todos deles têm a sua própria personalidade. Ensina-os a serem tolerantes com a diversidade na sociedade.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os alunos conseguiram fazer um projeto de compromisso público. Para eles (uma geração nova) é uma forma muito natural e atraente, como ter consciência de algo importante, útil e eficaz e como efetuar um compromisso público para com a sociedade. Estes tópicos - autorretrato e identidade são muito úteis. Ensina os alunos a serem tolerantes, a ver que todos têm ideias, valores, caráter, crenças, espírito único e identidade valiosa. Os alunos conseguem descobrir que se trata, afinal, de tolerância, diversidade, singularidade e sobre a coexistência livre e pacífica na sociedade. Pode ser usado, por exemplo, para integração natural, interessante e atraente das novas crianças ou alunos da turma - por exemplo, emigrantes. A arte é uma linguagem universal e internacional. Por isso, para pessoas de um país estrangeiro, é uma maneira simpática, agradável e útil, de se comunicar pela arte, quando não conhecem a nossa língua. Através deste workshop, também se podem apresentar e dizer a outras pessoas algo sobre eles. Pode ainda ser usado como um instrumento útil para ajudar pessoas desfavorecidas, doentes ou solitárias, a partilhar tópicos interessantes sobre identidade com alguma comunidade. Portanto, este ateliê digital pode ser muito vantajoso, salutar e benéfico para a sociedade. Muitos workshops na nossa Galeria da Cidade de Praga incluem estes aspetos de empenho cívico e social. O departamento de educação da Galeria da Cidade de Praga realiza muitos workshops e eventos especiais para visitantes desfavorecidos. Este ateliê digital pode ter um impacto positivo. Por exemplo, pode motivar os alunos a serem audazes, corajosos e destemidos para expressar sua originalidade, o seu próprio mundo interior e as suas diferenças. Em parte, pode eliminar um assédio cibernético, em casos de sucesso. Pode ensiná-los a ser tolerantes uns com os outros, porque todos têm grande valor e direito à liberdade e às diferenças. Esta é uma das missões e funções mais importantes deste ateliê digital.

EXPERIMENTADO NA REPÚBLICA CHECA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Para o ateliê são necessários os seguintes recursos: mesas suficientemente grandes (uma mesa grande para todo o grupo é o ideal), cadeiras suficientes para todos, um lugar para o projetor de dados - projeção de sugestões para alunos, impressora a cores, quadros brancos com papéis,

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Ferramentas de TIC (telemóvel, projetor de dados, impressora colorida), tesouras, cola, fita cola, pastéis, cores, papéis coloridos (A2 ou A3), adesivos, letras cortadas, pincéis, sprays e assim por diante...

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

Este tópico está ligado a duas áreas principais: belas artes e literatura + linguística, mas pode ligar-se a mais áreas...

Fontes de inspiração

belas artes: letrismo, design gráfico, street art, tipografia, esculturas de letras ... (letras como meio, instrumento e ferramenta para criações artísticas) literatura e linguística: poesia visual, poesia experimental, poesia concreta ... (letras, palavras, frases e textos como canal, meio ou nível de significado, conteúdo) filme - por exemplo, Matrix, Blade Runner, Space Odyssey (ficção científica, fantasia e realidade virtual como espaço cheio de muitas informações)

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Como foi dito na tarefa anterior:

filme - por exemplo, Matrix, Blade Runner, Space Odyssey (ficção científica, fantasia e realidade virtual como espaço repleto de informações) - uma expressão de informação (palavras, números, imagens, fotos) pela realidade virtual (010101...) Este ateliê digital é em parte semelhante a uma apresentação em redes sociais (ligação de imagem e texto)

Frases curtas podem lembrar textos de jornais, anúncios, street art, design gráfico ou títulos de televisão e filmes...

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Neste ateliê digital crio um espaço grande para os alunos apresentarem as suas capacidades e conhecimentos pessoais por meio de atividades artísticas - fazendo artefactos próprios, considerando as suas ligações de imagem e texto e também discutindo as suas opiniões durante a exposição coletiva final sobre as suas ideias ...

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Durante o ateliê digital os alunos preenchem vários questionários. No seu decurso ocorrem ainda vários momentos de discussão, sendo o mais importante no final. Recolho dados, faço fotografias e vídeo durante o workshop e trabalho continuamente em interpretações de casos...

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Como podemos expressar e retratar a nossa própria essência, opinião e identidade diferentes através da combinação de uma foto com um texto e usar diferentes estilos de arte para demonstrar a diversidade da sociedade?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Como podemos fazer O nosso autorretrato a partir de uma foto experimental?

Após a apresentação de sugestões e exemplos de retratos "letristic" (que incluem letras ou símbolos sobrepostos), para alunos, usando um projetor de dados, discutimos identidade e retratos e depois os alunos tentam começar a fazer os seus próprios autorretratos e transformá-los nas apps dos telemóveis (cores, formas e assim por diante).

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Fazer fotos de si próprios (autorretratos), uma transformação de fotos em aplicações móveis

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Neste momento, os alunos têm a fotografia do seu retrato no dispositivo móvel e preparam-no para a segunda fase. É possível apresentá-lo a todos os alunos, através de um projetor de dados.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os alunos têm muitos tipos de fotos (autorretratos) - alterados através das apps (cores, formas), com planos de fundo interessantes e assim por diante...

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Como podemos expressar as nossas ideias e opiniões através do texto?

Durante esta fase, os alunos preparam os textos para o retrato e, em seguida, usam a aplicação em dispositivos móveis para colocar o texto junto da foto e ligá-lo de forma criativa.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

No início, os alunos consideram os textos (letras, palavras, citações preferidas, extratos de textos de livros, músicas e assim por diante) e escrevem-nos num resumo. Em seguida, trabalham no telemóvel com apps especiais para unir o seu autorretrato com esses textos.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Após esta fase, os alunos têm o seu autorretrato no telemóvel ligado aos textos e protegidos com as letras, palavras e frases.

É possível apresentá-lo através de um projetor de dados para todos os alunos novamente.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os alunos usam várias hipóteses, como juntar o texto com as imagens. É possível observar muitas variações, interpretações e formas, como a letra pode comunicar com a imagem...

TERCEIRA MEDIDA REVELADA

PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Como podemos continuar a trabalhar nos autorretratos, combinando os instrumentos do telemóvel com o modo clássico de produção? Durante esta fase, os alunos imprimem as suas obras de arte, a partir do telemóvel, através da impressora a cores. Depois, no papel, procuram terminá-lo de forma criativa.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos mantiveram o autorretrato impresso e continuaram a trabalhar nele de uma forma criativa clássica - pintura, desenho, colagem e assim por diante.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os autorretratos são apresentados numa exposição coletiva final, na sala de aula, para que possam comparar vários estilos de arte. A exposição está associada à discussão dos trabalhos e à sua avaliação.

ANÁLISE DE RESULTADOS

É possível ver o uso de muitos estilos de arte, nos autorretratos criados pelos alunos - estilo de letra, expressivo, surrealista, geométrico, cubismo, fauvismo, literário, street art, gráfico (como design gráfico) e assim por diante ... Há muitas interpretações dos autorretratos.

Critérios:

- descobrir, em cada obra de arte, se incide mais na forma (nível visual) ou no conteúdo (nível de significado), bem como descobrir os estilos que o autor seguiu - estilo de letra, estilo expressivo, estilo surrealista, geométrico, cubismo, fauvismo, estilo literário, street art, estilo gráfico, entre outros.
- separar as obras de arte em dois grupos: um no qual o trabalho com as TIC domina e outro em que dominam as técnicas clássicas;
- classificar as obras de acordo com as emoções, isto é, de acordo com a condição (ex: se são mais otimistas ou pessimistas);
- descobrir que obras de arte são criadas em estilo maximalista/bolchevista e quais são de estilo minimalista;
- comparar obras similares e obras diferentes;
- encontrar semelhanças e diferenças entre obras selecionadas.

Durante a discussão e também nos questionários finais, os alunos analisaram o ateliê digital - o que os interessou mais e porquê - tendo sido criativos nas opiniões. Propuseram ainda novos temas para atividades de combinação de imagem e texto (ex: imagem de uma cidade, realidade virtual, expressão musical, poesia experimental, natureza, o mundo da biologia e da química).

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Neste ateliê digital, explico aos alunos como usar uma aplicação modelo (ex: Photo Director). Mostro-lhes todos os passos no telemóvel, através do projetor de dados. Mas eles têm liberdade para descarregar e usar outras aplicações semelhantes. Falamos sobre telemóveis, aplicações, digitalização da sociedade, partilha de informações, ou sobre riscos ou perigos nas redes sociais. É importante discutir acerca do rigor, do risco e da insegurança da autoapresentação nas redes sociais, que são espaços de partilha de informação, mas também zonas de perigo, pelo que a privacidade é muito importante. O autorretrato é um ótimo tema para produzir arte, mas é preciso ter muito cuidado ao partilhá-lo online, em particular nas redes sociais.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Este ateliê digital pode ter um impacto positivo e direto nos alunos. Pode motivá-los a serem audazes, corajosos e destemidos na expressão da sua originalidade e do seu mundo interior. Pode incentivá-los a serem tolerantes uns com os outros, porque todos têm valor, direito à liberdade e à diferença. Pode ainda promover a intergração, na turma, de alunos desfavorecidos ou com deficiência.

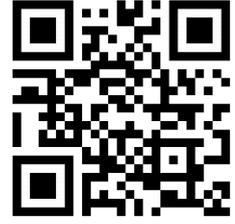
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

A melhor forma de avaliar é aplicar um questionário em vários momentos do ateliê digital. É também importante promover o debate com algum frequência para e realizar um mais alargado no final, na sequência da exposição coletiva, destacando semelhanças e diferenças, mostrando a diversidade.

CONCLUSÃO

O ateliê digital com o tema "Autorretrato e identidade", não só alcançou os seus objetivos, como superou as expectativas. Revelou-se muito útil para alunos e também para a comunidade (ex: integração de estrangeiros, emigrantes e pessoas desfavorecidas). Permitiu que os participantes experimentassem diversas formas de compreenderem a realidade e realizarem os seus objetivos. Permitiu mostrar e demonstrar que as TIC (neste caso aplicações móveis) podem ser ferramentas interessantes no trabalho artístico em geral e nas criações experimentais em particular. Podem ser úteis, vantajosas e inspiradoras na arte e na educação. A aplicação Photo Director para dispositivos móveis, bem como outras apps semelhantes, tornaram-se verdadeiros assistentes dos alunos. Foram os seus lápis, os seus pincéis, os corretores e a máquina de escrever. Os alunos usaram as aplicações para a criação de textos experimentais, cartas, sinais, códigos, cifras, entre outras, bem como na ligação destes com a imagem (fotografia), o que concretizaram de forma fácil e eficaz. Em tese, fizeram um trabalho semelhante ao dos lendários artistas (poetas e pintores) dos anos 50 e 60, que trabalhavam seguindo o estilo de letrismo e da poesia experimental (visual e concreta). Ou como aconteceu depois disso, nos anos 70, 80 e 90 e atualmente, no estilo de street art. Em todos esses estilos de arte, especialmente no street art, o tema principal é a

NO OCEANO



www.vimeo.com/296418437



IDADE

11-12 anos

PERGUNTA CHAVE

Qual o impacto da civilização humana contemporânea e o seu comportamento na alteração do meio ambiente do oceano?

OBJETIVOS

Investigar o ambiente marítimo ideal e real, através de uma criação de arte.

DURAÇÃO

3 aulas (1 aula = 2h15m)

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- VR Ocean
- Amazing Ocean
- Tinta fresca
- iMovie/Movie Maker/Sony Vegas

TEMAS ABRANGIDOS

Animais marinhos, meio ambiente do oceano, poluição plástica, problemas globais - soluções locais.

BREVE APRESENTAÇÃO

Este projeto mostrará duas características do meio ambiente do oceano - a ideal e a real - através de uma criação de arte dos próprios alunos. Ao observar a aplicação educativa da vida dos animais marinhos, criam, numa pintura clássica, um animal real, o seu ambiente próximo e, pelo modo experimental digital, uma criatura de fantasia do oceano profundo. As tarefas seguintes concentram-se na poluição dos oceanos pela civilização, que os alunos vão destacar, adicionando lixo plástico às suas obras de arte, de modo a provocar a discussão sobre o impacto desse lixo no ecossistema marinho. Irão depois confeccionar uma refeição, usando objetos de plástico encontrados no lixo. Produzem depois uma curta-metragem que refletirá o conhecimento adquirido e a sua atitude em relação a este problema global.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Este projeto irá mostrar que, apesar de alguns problemas ambientais não se manifestarem no contexto local, há sempre uma ligação. Por isso, destaca a necessidade de pensarmos de forma global e de começarmos a agir através de mudanças a nível pessoal. O ateliê digital poderia ser apresentado no “Dia Mundial dos Oceanos” (8 de junho), no qual seria exibida a exposição de criação de arte do aluno: pinturas, projeção de vídeo / filme. Para tal, seria apropriado realizar algumas discussões com um biólogo e ecologista e também uma projeção de filmes - por exemplo, o documentário “Um Oceano Plástico”. Também é possível efetuar uma abordagem sobre este tema no workshop, por exemplo criando um saco de compras (já costurado, pronto a colocar um desenho impresso) ou criar crachás com uma mensagem para os outros alunos.

EXPERIMENTADO NA REPÚBLICA CHECA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ OBSERVAR A VIDA NO OCEANO:

Pode ser realizado dentro ou fora da sala de aula e não precisa de nenhuma condição extra.

ANIMAIS MARINHOS CONHECIDOS: materiais no meio de uma mesa grande e os alunos sentam-se à volta dela / ou uma aula tradicional

ANIMAIS MARINHOS DESCONHECIDOS: Sala de aula escurecida

COZINHAR A PARTIR DE PLÁSTICO:

Caixote do lixo ou caixa de plástico numa mesa grande e os alunos sentam-se à volta dela

MATERIAIS NECESSÁRIOS

OBSERVAR A VIDA NO OCEANO:

iPads + apps

ANIMAIS MARINHOS CONHECIDOS: papéis, aguarelas, cores de têmpera, pincéis, óleo e pastéis macios

ANIMAIS MARINHOS DESCONHECIDOS: PS/ tablets/iPads + app Tinta fresca, cartão para tapar as janelas, fita, câmara DSLR, (projektor)

COZINHAR A PARTIR DE PLÁSTICO:

lixo de plástico, pratos telemóveis (gravação de um filme pelos alunos), PC + Movie Maker / Sony Vegas (a editar pelo professor)

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

- Ecosistema do oceano e o seu papel na Terra
- Criaturas das profundidades
- Embalagens de plástico
- Organizações sem fins lucrativos
- Lixo na criação de arte

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

- Filme documental “Um oceano de plástico”
- Vídeo de Criaturas das Profundidades
- Campanhas sem fins lucrativos com temas ecológicos

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Tarefa “Cozinhar a partir de plástico” leva-nos à questão sobre como podem usar as suas obras de arte como uma mensagem moral para com as outras pessoas. Leva-nos à curta-metragem que é uma espécie de reflexão sobre a aquisição de conhecimentos ao longo do ateliê.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Sabe por que é que a Terra se chama “planeta azul”?

Normalmente não podemos observar o oceano na República Checa, mas podemos trazer parte dele para a sala de aula.

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Pergunta: O que sabe sobre a vida no oceano? Que animais conhece?

OBSERVAR A VIDA NO OCEANO

Através de duas apps focadas na vida marinha, os alunos entram em contato com aspetos menos conhecidos dos oceanos.

App VR Ocean mostra aos alunos animais que vivem no mar.

App Amazing Ocean mostra os animais mais conhecidos do mar, da superfície para o fundo, de uma forma gráfica muito interessante. Esta app é mais educativa e disponibiliza informações importantes, de uma forma positiva.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Animais marinhos conhecidos - pintar um animal marinho e o seu ambiente próximo. Para isso, podem recorrer a fotos da aplicação, a livros ou à pesquisa na Internet.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Alinhar todas as pinturas e falar sobre as semelhanças e diferenças de cada espécie. Tentar encontrar combinações diferentes com base em justificações específicas (profundidade da ocorrência, tipo de animal marinho)

ANÁLISE DOS RESULTADOS

A motivação através dessas duas apps foi realmente interessante para os alunos e pode funcionar também como uma ligação com a tarefa seguinte, estudo de arte, se não for o professor de arte.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Pergunta: Qual é a parte menos conhecida da Terra?

Assistir ao vídeo de criaturas do mar profundo.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

- Animais marinhos desconhecidos
- Criar a própria criatura de fantasia do oceano profundo com o uso de app Fresh paint (PC / tablet).
- Transferir fotos para um telemóvel ou tablet / iPad.
- Num quarto completamente às escuras (usando uma tela brilhante com imagem) imite o movimento de uma criatura na água.
- Este show de luzes é gravado numa câmara DSLR.

Projeção de um vídeo, seguido de discussão e reflexão com os alunos.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

O desempenho de smartphones ou tablets permite a realização de experiências. As crianças experimentaram diferentes modos de apresentarem o seu desenho. Cobriram, giraram, inclinaram os seus dispositivos para obter a melhor maneira de imitar animais 3D na sua imagem 2D.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Pergunta: Como vê o oceano hoje em dia?

POLUIÇÃO PLÁSTICA

- Instale o lixo plástico numa pintura o que origina uma discussão aberta sobre quão perigoso poderia ser essa poluição para o animal.
- Tire uma fotografia da nova versão das imagens.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO COZINHAR A PARTIR DE PLÁSTICO

- Imagine o que seria não ter alimentos para cozinhar, mas apenas detritos de plástico.
- Procure bocados de lixo de plástico com algumas características específicas (formas, estruturas, cores) que lembrem algum prato real.
- Depois “cozinhem-nos”.
- Crie uma história, em grande grupo, e produza um vídeo curto. Concentre-se nas imagens rápidas (snapshots) da câmara, ângulo, movimento e estrutura. A composição final e a pós-produção são da responsabilidade do professor.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Projeção do filme, seguida de discussão e reflexão com os alunos.

ANÁLISE DE RESULTADOS

A maioria dos alunos tinha conhecimentos básicos em termos de uso da câmara e de aplicações de fotografias, dado que utilizava smartphones diariamente. A tarefa permitiu que, logo após conhecerem as regras de funcionamento da câmara (fotos da câmara, ângulo, movimento), se centrassem em filmar. A composição final e a pós-produção ficaram a cargo do professor.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

A aplicação Fresh Paint constitui uma alternativa digital às disciplinas de arte clássicas, de uma forma muito sofisticada, pois que permite escolher, por exemplo, entre a pintura em aquarela ou acrílica. Permite imitar uma pintura real com grande qualidade e é fácil de usar, além de ter um design simples e agradável.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Este ateliê digital mostra que, apesar de alguns problemas ambientais não serem visíveis no nosso contexto, estão de alguma forma ligados a nós. Nesse sentido, incentiva-nos a pensarmos em termos globais e começar a agir através de mudanças a nível pessoal. Um ótimo exemplo para os alunos pode ser a história de Boyan Slat e do seu sistema de limpeza.

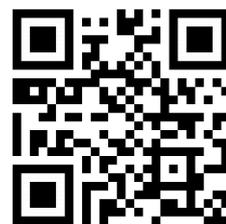
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Através dos debates e discussões ao longo do ateliê digital e do debate final, que visa responder a questões como: O que é que pode fazer (enquanto ser humano)? Como pode ajudar?

CONCLUSÃO

Este ateliê digital foi planeado para os alunos mais novos do projeto App Your School. Pode funcionar bem como primeira experiência com tecnologias, em termos criativos e educativos. O professor mostra aos alunos várias possibilidades de usarem, de maneira diferente, as tecnologias já conhecem. É necessário o professor ter conhecimentos e capacidades adequadas à produção de vídeos (filmagem, corte...).

PAISAGENS SONORAS



www.vimeo.com/321186595



IDADE

12-17 anos

PERGUNTA CHAVE

Podemos contar uma história exclusivamente através de sons?

OBJETIVOS

Pesquisar um tema:

- Observar, analisar;
- Organizar o conteúdo de acordo com o tempo;
- Reconhecer e desenvolver uma narrativa;
- Experimentar;
- Desenvolver capacidades de comunicação e organização dentro do grupo;
- Descubra qualidades de som:
- O como meio expressivo - duração, ritmo, profundidade, intensidade, sincronicidade;
- O como meio narrativo - os sons são elementos instigantes, que acionam a imaginação e recuperam informações das nossas memórias e do conhecimento estereotipado.
- Usar dispositivos digitais com fins criativos (ex: pesquisa e gravação de som).

DURAÇÃO

Duas horas para cada parte, mais o tempo de visita, se a narrativa for baseada num espaço cultural/histórico.

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Bibliotecas de som online gratuitas com licenças Creative Commons, por exemplo,
- <https://www.freesound.org>
- <http://soundbible.com>
- Audacity (Audacity® é um software de áudio gratuito, de código aberto e multiplataforma para gravação e edição de várias faixas).

TEMAS ABRANGIDOS

- Qualidades sonoras, sons criados pelo homem, criação de efeitos visuais através do som
- Categorização de significados estereotipados, narração de histórias, comparação de informações visuais a auditivas
- Síntese, sincronização, coreografia, trabalho em equipa.

BREVE APRESENTAÇÃO

Os grupos debatem acerca do perfil sonoro de um local ou de uma pequena narrativa. A partir dessa análise criam listas de sons e, dividindo tarefas entre si, desenham uma partitura, organizando os sons numa linha do tempo. Ensaiam então o perfil sonoro e gravam a sua história feita de sons. Depois procedem da mesma forma, mas usando dispositivos digitais (cujos altifalantes vão ser os instrumentos musicais), pesquisando nas bibliotecas de som para criar o enredo desejado. Podem ainda visitar o espaço real e gravar e editar, posteriormente, a paisagem sonora.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os alunos deverão observar e apresentar uma explicação adequada ao local, com base nas suas experiências ou num estereótipo geral, sobre como os humanos usam e se relacionam nesse espaço público.

Irão pensar criticamente na forma como os espaços e/ou situações públicas são representados na memória coletiva, e em como esses espaços ou situações podem ser recriados através de versões diversas. Durante a gravação, devem interagir com pessoas da comunidade, de forma a perceberem como espaço está estruturado.

EXPERIMENTADO NA GRÉCIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Microfones, altifalantes.
 - Papel A3 ou maior, lápis, marcadores coloridos.
 - Dispositivos móveis com acesso à Internet
- Como alternativa, use a máquina fotográfica para gravação de som.
Leitor de cartões, um computador.
Microfones e câmaras devem estar carregados e cabos USB disponíveis.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

- Filme, Documentário, Antropologia Visual
- Antropologia
- Representação do património cultural
- Lista de significados
- Guião
- O papel da música na ação
- Física do som

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

O som é um elemento crucial em todas as produções dos média. Quer gravado ao vivo / na câmara ou adicionado posteriormente como um efeito ou camada adicional de narrativa / ambiente (por exemplo, filmes, jogos). Assume frequentemente o papel de espinha dorsal de um trabalho dos media. Por exemplo, um excerto musical, documentário baseado em entrevistas / som ao vivo.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Entrevista dupla sobre a sua experiência, avaliação e comentário sobre como a atividade fluiu, a sua utilização na escola, impressão sobre os resultados.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Não encontramos uma metodologia coerente neste aspeto, nem tempo para a desenvolver.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

- Podemos imaginar como seria o espaço/história “x”? Poderíamos fazer algo e as outras pessoas, de olhos fechados, imaginam o que estamos a pensar?

Ou

- Podemos imaginar por exemplo o espaço “x”, no qual as pessoas estão ativas em ... ou a aproveitar ... ou como seria o campo de batalha / laboratório de ciências?]

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Explicação do exercício a realizar em grupo, que funcionará numa lógica de mercado aberto. Assumir o papel de comprador e de vendedor. Ensaio. Qual é o papel do microfone?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Desenvolvimento de interpretações / espaço e posição.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Design rápido do script de som sobre o que aconteceu.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Faça a descrição do som de um espaço específico:

- O que ouvimos em primeiro plano? e de fundo?
- Que sons são característicos deste local?
- Quem faz esses sons e por quê? Como é que se desenvolvem no tempo?
- Qual é a nossa perceção principal?
- Esses sons poderiam criar algum tipo de narrativa?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Desenhar num papel grande e representar os sons. Cada participante tem a sua cor / som. Ensaio.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentar o ambiente sonoro e os desenhos, um ao lado do outro, para todo o grupo.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Como podemos usar sons produzidos por outras pessoas no nosso ambiente sonoro? (+ dispositivos móveis e internet para uma versão digital?) *

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Pesquise em bibliotecas de som, com dispositivos móveis, e crie ambientes semelhantes com sons já existentes.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Ensaie e toque novamente, como se os alunos formassem uma orquestra, mas agora com recurso a aparelhos digitais, que são os instrumentos musicais/altifalantes. Notam alguma diferença quando sons já existentes se envolvem com os agora reproduzidos?

ANÁLISE DE RESULTADOS

Existiram restrições e liberdades, da nossa parte, durante o processo de pesquisa e composição dos sons, com recurso a equipamentos digitais.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Bibliotecas de som: estilo e conteúdo diferentes. Como escolher?

[Audacity como um software de edição de som. O que é edição de som?]

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Trabalho de campo na versão documental.

Tecnologia de som (produzir e usar).

Entender o som em todos os vídeos e jogos.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Ver a questão de avaliação acima.

Terceira ação em alternativa:

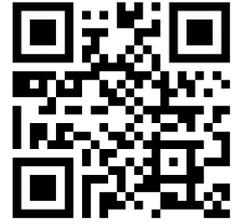
- Editar sons feitos pelos próprios ou encontrados durante a pesquisa;
- Gravação no campo, se o espaço escolhido existir perto da escola.

* Notas sobre a versão digital móvel:

- Os sons disponíveis podem afetar a escolha do tema após uma pesquisa rápida
- Pode ser mais fácil se a paisagem sonora for repetitiva ou mais abstrata (não tão estritamente narrativa)
- Propor pesquisa em pares em bibliotecas de som, com auriculares partilhados, ou individualmente
- Encontrar os sons apropriados
- Faça o download dos sons, ou esteja preparado para jogar online, mas somente se o acesso Internet for fiável e a rede de computadores estiver a funcionar.



CÓDIGOS QR



www.vimeo.com/321186595



IDADE

11-17 anos

PERGUNTA CHAVE

Como posso ocultar informação e criar uma campanha?

OBJETIVOS

Usar a tecnologia (neste caso, códigos) de forma criativa, aprender a combinar diferentes média, combinar diferentes aspetos da realidade (digital e analógica), produzir comunicação visual usando elementos de surpresa, criar uma campanha envolvente sobre um tópico específico.

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

Geradores de códigos QR, app de leitura de código QR, piktochart.com, logomakr.com, dropbox.com, freesound.org, soundbible.com, aplicação Clyp, Audacity (facultativo), Mentimeter (facultativo) Post-it app (facultativo)

TEMAS ABRANGIDOS

Pode ser aplicado a qualquer tema do currículo escolar

BREVE APRESENTAÇÃO

Os alunos adquirem e experimentam códigos QR. De seguida, em grupo, criam um conteúdo sobre um tema específico usando vídeo, imagem, som e texto e produzem os seus próprios códigos QR para “ocultar” o seu conteúdo. Finalmente, usam os códigos QR produzidos para os combinar com outros elementos visuais, a fim de criar um cartaz atraente. Os cartazes dos vários grupos constituem uma campanha sobre o tema em causa. A base da atividade é a gamificação da aprendizagem. Os alunos são convidados a esconder e procurar/revelar informações usando códigos QR. Eles têm de colaborar, pensar criativamente, testar e avaliar, apresentar o seu trabalho e de se empenhar.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Começamos por despertar o interesse pessoal e criamos uma “campanha” para os outros entenderem e se empenharem. A campanha pode ser apresentada na escola, no bairro ou numa comunidade da cidade.

EXPERIMENTADO NA GRÉCIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

O espaço precisa de ter acesso à Internet, mesas grandes para trabalhar em grupo, um laptop / computador por grupo, um projetor (facultativo). Os participantes podem usar os seus próprios telemóveis ou tablets.

Se os alunos usarem os seus próprios telemóveis, devem ter descarregado todas as aplicações antes do início do ateliê. Além disso, os telemóveis que irão ser usados devem transferir todo o material do ateliê diretamente para a Dropbox, em vez de o descarregar para os computadores (por vezes existem problemas de incompatibilidade).

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Códigos QR impressos, canetas coloridas, folhas de papel brancas.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

A inspiração para este ateliê foi:

- as diferentes formas de decifrar informações reveladoras, por exemplo, código morse, RFID, código de barras, binário, etc.
- o trabalho desenvolvido pela associação SixMemos sobre códigos QR inspirados no trabalho de Bruno Munari

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

QR de arte, códigos 3d QR, códigos QR usados nas galerias e nos museus, assim como em revistas e outros produtos.

Exemplos interessantes de Código de Arte QR podem ser encontrados em <https://designerqr.codes.wordpress.com/>

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Como introdução ao ateliê, os alunos devem preencher o campo “O que é que não sabe sobre mim”. Isso pode ser usado pelo professor para se informar sobre as capacidades dos seus alunos e, talvez, agrupá-los de acordo com essas capacidades. Além disso, podem fazer brainstorming (tempestade de ideias) em equipas (usar notas post-it ou a aplicação post-it, facultativo). Na segunda fase, as equipas podem ser divididas em grupos menores, dando espaço aos alunos de não se expressarem.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Os alunos preenchem a folha “O que é que não sabe sobre mim”.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Como posso usar criativamente os códigos QR na aula?

(O que é um código QR? Como é usado? Que instrumentos posso usar para o decodificar? Que tipo de informação posso ocultar?)

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Nesta sessão é apresentado aos alunos o tema que o professor escolheu para investigar através do ateliê de códigos QR. Pode ser qualquer assunto do currículo (por exemplo: gravidade). O professor apresenta o tema selecionado com uma pergunta intrigante (por exemplo: Obi-Wan Kenobi, da Star Wars, disse que a Força “nos cerca e nos influencia; compromete a galáxia”. Ele estaria a falar sobre o quê?)

A resposta à pergunta (ou seja, gravidade) é-lhes entregue na forma de um código QR. De alguma forma, os alunos precisam ver se a resposta que têm em mente é a correta.

Como posso revelar a informação?

Introdução às aplicações do leitor QR .

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Como funciona um código QR e que tipo de informação posso ocultar?

Os alunos recebem uma folha A4 com vários códigos QR em diferentes tamanhos e cores. O professor pode escolher usar a folha de código QR preparada (consulte o apêndice) ou preparar uma com conteúdo relacionado com o seu tópico.

Os alunos tentam divulgar as informações ocultas,, usando os seus telemóveis (ou tablets escolares).

O princípio básico, aqui, é experimentar a tecnologia QR. Quão pequeno pode ser o código QR para ser legível a partir de dispositivos?

Qualquer cor é legível?

Ao mesmo tempo, os alunos descobrem o tipo de média que pode ser ocultado num código QR: som, imagem, texto, vídeo.

Em seguida, usam marcadores para desenhar os códigos. Quanto posso modificar o código para que a informação seja ainda legível?

As respostas obtidas desta experiência ajudarão os alunos a encontrar uma maneira criativa de usar os códigos QR na etapa final do ateliê (enquanto criam os cartazes).

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação dos resultados, discussão na aula.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

O professor apresenta o gráfico (ver o apêndice) sobre o modo como a informação está oculta num código QR.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Posso criar os meus próprios códigos QR?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

O tópico da pesquisa vai agora estender-se em direções mais complexas (por exemplo: a maçã no olho de Newton levou à primeira lei do quadrado inverso na ciência, $F = G * (mM) / r^2$. O que é que isso significa?)

Os alunos dividem-se em equipas e pesquisam sobre o tema. A sua tarefa consiste em criar conteúdo relacionado com o tema, usando quatro recursos diferentes: texto, som, imagem e vídeo. As equipas podem pesquisar e debater (usando, facultativamente, anotações em post-it ou apps post-it). No final desta sessão devem tomar uma decisão sobre as informações mais relevantes/atraentes/interessantes que o seu código QR deve conter e o tipo de média a usar. Qual é a coisa mais importante/interessante a realçar e qual (som, imagem, vídeo ou texto) será a melhor maneira de a expressar?

Os alunos criam conteúdo usando os seus telemóveis (tabletes escolares ou máquinas fotográficas e câmaras de vídeo).

Quando o conteúdo está pronto, ocultam-no, gerando os seus próprios códigos através de uma plataforma online, por exemplo, <http://www.qr-code-generator.com/>.

(esta ação pode ser proposta como trabalho de casa se não houver computadores disponíveis na escola e/ou para reduzir o tempo)

Dicas:

1. Os sons podem ser construídos ou encontrados na Internet (freesounds.org, soundbible.com). Se houver alunos com conhecimentos de edição de som, poderão editar os seus sons num software de edição de som, como o Audacity.
2. Para produzir vídeos: a menos que haja alunos com experiência em editar vídeos, sugerimos que a câmara seja ajustada num tripé de um único ângulo e crie um vídeo de 20 segundos (geralmente sugerimos uma duração máxima de vídeo de 30 segundos).
3. A melhor maneira é fazer upload de todo o material numa pasta partilhada na Dropbox e criar os códigos QR usando os URLs da Dropbox. Outra app flexível para gravação e upload de sons instantaneamente é a aplicação Clyp.

Para verificar formatos compatíveis para a Dropbox, vá a <https://www.dropbox.com/help/files-folders/file-types-that-preview>

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os alunos imprimem os seus códigos QR e exibem-nos um ao lado do outro. Exploram o trabalho de cada um, usando os seus telemóveis ou tablets. Alternativamente, os códigos QR podem ser exibidos no ecrã de cada equipa e os alunos podem testar os códigos QR de cada um.

Facultativo:

Avaliação usando o Mentimeter:

- Até que ponto estava escondida a informação?
- Fez o melhor uso do formato (som, texto, imagem, vídeo)
- Até que ponto foi útil entender o tema?
- A mensagem oculta foi interessante / provocadora?
- Que critérios de seleção utilizei?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Todos os códigos QR parecem iguais, mas a mensagem que eles contêm é completamente diferente.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Posso usar códigos QR para criar uma comunicação visual envolvente? Como posso criar uma campanha na escola sobre um tema específico (por exemplo: a importância da gravidade) combinando informações visuais e códigos QR?

Como posso usar códigos QR para enriquecer uma mensagem visual?

Mais perguntas:

Como posso criar interesse por um tema específico? Como posso aprender com / ensinar os outros de uma maneira divertida?

Como posso combinar o analógico com o mundo digital?

O que faz com que um cartaz tenha sucesso? Que elementos deve ter?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Cada equipa tem de criar um cartaz que combine símbolos e palavras com códigos QR contendo som, vídeo, imagens e texto, assim sendo, informações analógicas com o digital. Os alunos tentarão usar alguns dos códigos QR que criaram na etapa anterior, de forma divertida e envolvente. Todos os cartazes farão parte da campanha da turma no tópico específico.

ETAPA 1. Conceito

Brainstorming (Tempestade de ideias) sobre como apresentar as informações. Como é que os códigos QR podem ser usados para motivar?

ETAPA 2. Linguagem Visual

Os alunos pesquisam as regras e a linguagem visual para criarem um cartaz. Que aspetos são mais importantes? Que tamanho?

ETAPA 3. Procurando sintetizar

Dependendo do professor, pode ser feito de forma analógica ou digital:

DIGITAL

Os alunos combinam os itens acima num software de edição de imagens, como o piktochart.com, para fazer uma versão digital do seu cartaz.

ANALÓGICO

Os alunos imprimem os seus códigos QR em tamanhos diferentes. Pesquisam na Internet e imprimem símbolos, silhuetas e letras em preto e branco, que os ajudam a expressar visualmente as suas ideias. Usando também marcadores pretos, fazem combinações diferentes num papel A3 para apresentar a sua proposta final. Em seguida fotocopie-o para fazer a proposta de um cartaz.

Dicas:

1. Os códigos QR têm uma forte estética “gráfica”. Assim, quando usados em cartazes, combinam-se melhor com símbolos, do que com fotografias ou outras imagens. Os alunos conseguem encontrar símbolos já prontos na Internet, na plataforma piktochart.com, ou criar os seus próprios, na logomakr.com
2. Após a primeira etapa do ateliê, os alunos concluíram que os códigos QR funcionam, mesmo se estiverem parcialmente cobertos ou quando tiverem várias cores. Podem investir nessas observações, sobrepor símbolos e códigos QR, mudar a cor, etc, a fim de criarem um resultado mais interessante, do que a forma quadrada usual.
3. Os alunos devem escolher o (s) código (s) QR com os meios de conteúdo mais relevantes e que irão complementar melhor o seu cartaz.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Confronte os cartazes uns dos outros.

Esta é uma boa oportunidade para o empenho cívico: coloque os cartazes à volta da escola ou do bairro / organize uma exposição

ANÁLISE DE RESULTADOS

Discussão e reflexão.

Facultativo:

Avaliação através do Mentimeter

- De que cartaz gostou mais?
- Qual deles foi o mais envolvente?
- Qual deles usou os códigos QR da maneira mais criativa?
- Que cartaz tinha a informação mais interessante?

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Os alunos exploraram as aplicações por si próprios.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Os alunos viram os códigos QR em vários produtos. Mas, na maioria das vezes, os códigos são usados exatamente da mesma maneira e estão vinculados a um site. Através deste ateliê, os alunos utilizam uma tecnologia existente, experimentam e acabam por utilizá-la de uma forma mais criativa.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

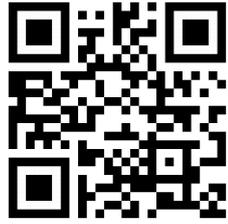
Resultado final real (produção de cartazes).

CONCLUSÃO

Seguindo as etapas deste ateliê, os alunos pesquisam, de forma lúdica, e podem ter uma visão holística de diferentes áreas. Podem visualizar aprofundar aspetos mais difíceis do seu currículo escolar, além de compreenderem melhor questões locais, ao mesmo tempo que envolvem outros alunos nessas tarefas.



VERDADE OU DESAFIO



www.vimeo.com/297729550

IDADE

12-17 anos

PERGUNTA CHAVE

Com que facilidade se constrói e partilha a sua própria campanha de notícias através dos média? Quão simples é tornarmo-nos vítimas de notícias falsas e como podemos proteger-nos?

OBJETIVOS

- Introdução ao conceito recente de “notícias falsas” no mundo digital da informação
- Experiência com ferramentas de comunicação visual, tais como criação de cartazes ou entrevistas curtas
- Experiência com a redação dos média sociais e publicação da criação
- Problemas de recetividade e veracidade dos média sociais, ausência de informação e soluções

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Telas
- Youtube
- Facebook

TEMAS ABRANGIDOS

Notícias falsas, pesquisa, novos media, gráficos, comunicação digital, filmagens e entrevistas, pequenas reportagens, criação de campanhas, ferramentas online para criação de cartazes / vídeos, atividades de apresentação em sala de aula, falta de informação dos media, proteção online, literacia dos media.

BREVE APRESENTAÇÃO

O aluno constrói a sua própria campanha, mesmo que baseada numa notícia falsa. Como é fácil criar conteúdo através da web? Cria a sua campanha com recurso a ferramentas digitais:

1. Média Sociais escrita e publicação
2. Criação de cartazes
3. Entrevistas de demonstração em vídeo

Os alunos irão trabalhar em grupos de quatro e, no final, votarão na campanha que conta uma história verdadeira e na que conta uma história falsa.

Independentemente da veracidade da história original ou da notícia (pode ser verdade ou falsa), as campanhas vencedoras são as que fizeram por parecer reais e convincentes. Até que ponto é fácil obter vítimas de notícias falsas? Como podemos proteger-nos?

Com base nas suas experiências pessoais, os alunos são estimulados a discutir a facilidade com que alguém cria conteúdo em vários meios de comunicação e canais de comunicação digitais. São ainda estimulados a explicar o conceito de falta de informação e propor maneiras de lidar com essa realidade.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os alunos são estimulados a ser cidadãos ativos e a procurar informação “por trás” das notícias, não apenas a consumi-las. Este workshop tem como objetivo incutir nos alunos os princípios do cruzamento da informação com a análise crítica.

EXPERIMENTADO NA GRÉCIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

- Organize quatro lugares à volta de cada computador. Os alunos devem ter acesso ao ecrã e trabalhar em grupo. Projeção

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Computadores de secretária ou portáteis, um para cada 4 alunos
- Garantir autorização da escola para usar smartphones com acesso à Internet
- Folhas de papel e canetas
- Cartazes impressos, com uma notícia, um para cada grupo (meio verdadeiro e meio falso)
- Projetor e altifalantes para apresentações finais e votação

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

Este workshop orienta, desde a criação de conteúdo, até à perceção e de como é fácil partilhar conteúdo através da Internet. Esta é a raiz principal das notícias falsas.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Existe uma ligação direta entre ateliê e o mundo dos meios de comunicação, uma vez que aborda o problema das notícias falsas.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

No final do projeto, os alunos organizam o seu plano acerca de como lidar com notícias falsas. Ao mesmo tempo, o professor anota, numa projeção em Power Point, o que os alunos sugerem. Serão afixados exemplares impressos dos planos dos alunos.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Usamos o esquema “O que é que não sabia sobre mim” no início do ateliê. Podemos voltar ao tema no final e adicionar o que aprendemos entretanto. Além disso, alguns esquemas podem ser realmente úteis para avaliação, no final de cada sessão. Podemos perguntar: o que é que aprendeste hoje, o que é que te impressionou, o que não gostaste

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Com que facilidade se constrói e partilha a nossa própria campanha de notícias, independentemente de sua legitimidade, usando novos média e ferramentas de comunicação?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

- a. Peça teatral “Verdade ou mentira”: diga 3 frases (2 verdadeiras e uma falsa). Os alunos tentam adivinhar qual é a falsa.
- b. Damos um exemplo de uma notícia falsa famosa (exemplo do planeta X da NASA) para pesquisar e discutir.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Cada grupo trabalha isoladamente no seu tema. Pesquisa no Google, cruza informações, chega a conclusões e decide possíveis estratégias a seguir.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo redige a sua estratégia. Reúnem os materiais e começam a pensar em maneiras de os usar.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Cada grupo promove e divulga cada notícia online, através de um plano integrado.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos familiarizam-se com publicações no Facebook, com telas para criação de cartazes e Youtube para gravação de vídeos curtos.

1ª TAREFA: PUBLICAÇÃO FACEBOOK

- Escrita criativa
- Diretrizes do Facebook
- Objetivos da publicação
- Familiarização com o conteúdo e mecanismo de clickbyte
- Títulos e textos pequenos

2ª TAREFA: CRIAÇÃO DE UM CARTAZ

- Regras de comunicação visual
- Pensamento numa lógica de marketing
- Pensamento crítico em relação a títulos, imagens, textos, fontes, cores relacionadas com o assunto

3ª TAREFA: ENTREVISTAS EM VÍDEO

- Instruções para filmar vídeos curtos
- A transição da escrita para a fala
- Autenticidade do testemunho
- Prova
- Abordagem emocional
- Criação de argumentos

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Ao responder a estas questões, os alunos são estimulados a observar criticamente os resultados, a encontrar erros, aspetos positivos e a entender o que está “por trás” das notícias. O objetivo final consiste em perceber como é fácil ser seduzido por uma campanha atraente, mesmo que esta partilhe notícias falsas.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Os alunos discutem soluções e ações que podem ocorrer nas atividades online.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

É nesta altura que aumentam as opiniões sobre interseção de informação, pesquisa, identidade do autor, clickbyte, links, referências, URLs, endereços IP, etc.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Em simultâneo com a discussão, um aluno, ou o professor, pode gravar este “plano de solução” e, no final, pode ser afixado na escola e nas salas de aula.

ANÁLISE DE RESULTADOS

A discussão sobre a solução poderia ser mais aprofundada, de forma gradual. Poderia abrir todo um mundo sobre análise de informação e a questão da falta de informação online. Como a tecnologia está em constante evolução, este é um assunto infundável.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Alguns alunos estão familiarizados com os média sociais, outros com ilustrações digitais ou filmagens. Porém, durante este ateliê, todos tiveram oportunidade de criar uma campanha completa, usando diferentes aplicações. Uma das ideias apresentadas consistiu em procurar uma aplicação que oferecesse todas as ferramentas básicas para criar uma campanha (textos, audiovisuais, partilha).

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

O tema base do ateliê está estritamente ligado à vida real e ao quotidiano dos órgãos de Comunicação Social. O ateliê procura preparar os alunos, aplicando métodos para identificar notícias falsas.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Uma primeira ferramenta de avaliação é “O que é que não sabe sobre mim” e feedback no final do ateliê.

Outra ferramenta simples, mas eficaz, são os trabalhos publicados no final de cada sessão. Os produtos do grupo audiovisual permitem perceber as competências que os alunos adquiriram através deste workshop.

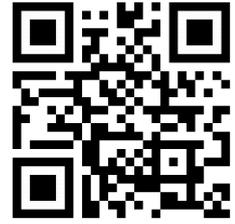
Por último, mas não menos importante, o “plano da solução”, que surge no final, e que é a avaliação mais importante.

CONCLUSÃO

No final do workshop espera-se que os alunos entendam claramente o quanto é importante controlar e verificar o que recebem como notícias e factos, em vez de os consumirem passivamente, num mundo repleto de informação, imagens e conteúdo dos média sociais.

Não devem deixar-se seduzir pelas publicações de notícias na web e clickbytes atrativos.

INFOGRAFIAS



www.vimeo.com/260303655



IDADE

11-17 anos

PERGUNTA CHAVE

A informação, os dados ou o conhecimento, podem ser apresentados de forma visual, a fim de se tornarem mais compreensíveis e facilmente serem lembrados por um público mais amplo?

OBJETIVOS

Investigar a interferência visual e verbal, investigar a relação entre comunicação verbal e visual, experienciar a visualização da informação e criar uma infografia.

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

logomakr.com, piktochart.com, mentimeter.com (facultativo), aplicação post-it (facultativo)

TEMAS ABRANGIDOS

Pode ser aplicado a qualquer tema ou área do currículo escolar.

BREVE APRESENTAÇÃO

Os alunos trabalham a abstração verbal e visual. É-lhes apresentado o conceito de símbolo e criam os seus próprios símbolos. Estudam como texto e símbolos podem ser combinados na comunicação verbal e visual, para criar uma representação visual de um conjunto de informações. Por fim, criam a sua própria infografia para comunicar um conjunto de informações / conhecimentos de maneira rápida e fácil.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

O produto final do workshop, a infografia, pode ser usado para comunicar informações a outros alunos ou à comunidade local.

EXPERIMENTADO NA GRÉCIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

O espaço deve ter acesso à Internet, mesas grandes para trabalhar em equipa, um computador portátil por equipa, um projetor, scanner ou fotocopiadora (facultativo)

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Papéis pretos, folhas A4, lápis, borrachas, lápis de cor.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

As principais inspirações para este ateliê foram:

- A abordagem de Bruno Munari sobre a interferência visual;
- O trabalho e workshops de Zaffiria sobre símbolos e comunicação através de símbolos
- Ideogramas e emojis.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Explore o tema dos símbolos e ideogramas, como são usados na vida quotidiana (sinais de trânsito, emoticons nos média sociais).

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Como introdução ao ateliê, os alunos devem preencher o campo “O que é que não sabe sobre mim”. Isso pode ser usado pelo professor para saber mais sobre as capacidades dos seus alunos e, talvez, para a formação mais adequada das equipas. Além disso, pode organizar brainstorming em equipa (usando post-its ou a aplicação post-it facultativamente). Na segunda fase, as equipas podem ser divididas em grupos menores, dando espaço para os alunos optarem por não se expressar.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Os alunos preenchem a folha “O que é que não sabe sobre mim”.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Até que ponto podemos remover conteúdo sem perder significado?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Durante esta sessão, os alunos experimentam a exclusão verbal e visual.

I. Exclusão Verbal 45 ‘

1. O professor escolhe um texto sobre um tópico que deseja investigar com os alunos.
2. O professor divide os alunos em grupos e pede a cada grupo que faça um resumo do texto, um resumo / sinopse, mas que não perca o sentido geral.

Sugestões:

- O texto inicial, fornecido pelo professor, não deve ultrapassar meia página.
 - É útil para os alunos começarem a encontrar as palavras-chave do texto
3. Apresentação dos resultados - cada grupo lê o seu resumo (e palavras-chave); discussão

II. Exclusão Visual 45 ‘

1. O professor escolhe objetos relacionados com o tópico, um por cada equipa. Cada equipa usa o método de exclusão visual “Bruno Munari” para criar um símbolo do seu objeto (Anexo 1).

Exemplo: se o tema escolhido pelo professor for “O vício dos adolescentes na Internet”, poderá escolher objetos como o teclado, o rato, o smartphone, o dispositivo de armazenamento USB ou o cabo, entre outros.

Sugestões para economizar tempo:

- cada grupo pode dividir as etapas do “método de exclusão de Bruno Munari” entre os seus membros
- o professor pode preparar de antemão as duas primeiras etapas do “método de exclusão de Bruno Munari”, fotografando cada objeto e imprimindo-o a cores e a preto e branco.

III. Apresentação dos resultados e discussão

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Podemos criar um símbolo visual a partir de um conceito / ideia?

O que é um símbolo?

(apresentação em Anexo)

O professor preparou uma série de símbolos (talvez 4 ou 5) que são colocados de forma a criar uma narrativa (relevante para o tópico de estudo). Entrega um pedaço de papel aos alunos. Cada grupo tenta entender a narrativa e anotá-la num pequeno parágrafo.

Sugestão: o professor pode usar símbolos retirados da Internet ou criar os seus próprios, usando a plataforma logomakr.com

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação dos resultados, discussão na aula. Sugestão: o professor pode preparar mais do que um conjunto de símbolos. No entanto, pelo menos dois grupos devem trabalhar no mesmo conjunto, para que possam comparar a sua estratégia.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

O professor introduz um conceito / ideia relacionada com o tema de investigação e pede aos grupos para criarem um logótipo. Por exemplo, se o tema for o “vício dos adolescentes na internet”, o professor poderia perguntar: se os adolescentes tivessem um logótipo, o que seria? Ou, o que poderia ser o logótipo do “vício da internet”?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Cada grupo usa a plataforma logomakr.com para criar o seu próprio logótipo exclusivo.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os grupos apresentam o seu trabalho. Sugestão: o professor pode optar por dar mais do que um conceito / ideia, para que os alunos preparem mais logótipos. Isso seria útil para a próxima etapa (criar uma infografia).

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Facultativo:
A plataforma metimeter.com poderia ser usada para votar no logótipo mais relevante e imaginativo.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Como podemos combinar palavras e símbolos para comunicar um conjunto de informações da maneira mais fácil e rápida?
O que é um infográfico? Como faço uma infografia? Apresentação de exemplos e sugestões (Anexo)

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Solicita-se a cada grupo que crie uma infografia, transformando texto relacionado com o tópico da investigação (dado pelo professor) numa combinação de símbolos e palavras-chave. Os alunos fazem o projeto da sua infografia em piktochart.com

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo apresenta a sua infografia. Nota: cada grupo talvez possa trabalhar numa parte da mesma infografia. No final, reúne-se o trabalho de todas as equipas, o qual permitirá formar uma única infografia.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Existe uma analogia apropriada entre texto e símbolos?
Alcancei o meu objetivo?
A avaliação pode ser feita através da apresentação das infografias aos colegas e/ou afixando-as nas paredes da escola.
Sugestão: a visualização de dados é um passo importante para aumentar o conhecimento e colmatar o fosso entre informação, significado e compreensão. O objetivo é usar o texto mais abrangente e mais pequeno possível.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Os alunos interagem com as aplicações.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Os alunos viram infografias na Internet e nos média sociais. Através deste ateliê, têm a oportunidade de os planejar. Além disso, procuram encontrar formas de passar informação aos seus colegas (ou outros adolescentes, cidadãos, etc.) de maneira fácil e rápida. Essa informação pode estar relacionada com um assunto difícil do seu currículo ou com um assunto social / local que lhes diga respeito. As infografias finais podem ser partilhadas com professores de outras turmas ou usados em toda a escola (ou comunidade).

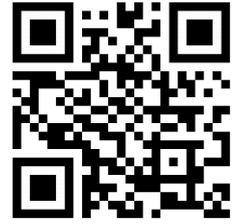
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Pelo resultado final real (produção de infografias).

CONCLUSÃO

Seguindo as etapas deste ateliê, os alunos pesquisam de maneira lúdica sobre áreas temáticas. Podem ter uma visão holística de diferentes áreas, além de visualizarem aprofundarem aspetos mais difíceis das matérias escolares. Podem ainda compreender melhor questões locais, além de envolverem outros alunos nas práticas.

UMA IDEIA, MUITAS VARIANTES



www.vimeo.com/307678607



IDADE

11-17 anos

PERGUNTA CHAVE

Como é que um objeto ou conceito pode ser visualizado de diferentes maneiras?

OBJETIVOS

Investigar a subjetividade da mensagem escondida numa fotografia, fotomontagem ou vídeo.

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

Qualquer imagem e texto combinando software, montagem de imagens ou montagem de fotos.

TEMAS ABRANGIDOS

Mensagem, significado, interpretação, cenário / fundo, fotógrafo-assunto-público.

BREVE APRESENTAÇÃO

Os alunos fotografam um objeto ou ideia selecionada de cinco maneiras diferentes, relacionadas a cinco condições específicas: realidade, uso surreal, publicidade, conto de fadas e interação social. Então, com base no mesmo tema, criam uma montagem digital, com um mínimo de cinco fotografias novas, tentando representar a ideia através de uma síntese visual. Por fim, desenvolvem o mesmo conceito em vídeo, selecionando um dos diferentes tipos de vídeo: entrevista, reportagem, documentário com narrativa pessoal, ficção, vídeo sem som, mas com títulos (como os produzidos para redes sociais), publicidade. Os alunos podem associar e aplicar texto às imagens, em qualquer das etapas do processo, no sentido de melhorar ou de alterar o significado da imagem.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os produtos finais do workshop podem ser apresentados na escola ou na comunidade local, através de projeção slides, podendo os participantes manifestar a sua opinião. As imagens de cada grupo podem ser expostas numa parede ou serem carregadas para uma plataforma digital, sendo que os visitantes/utilizadores devem ser convidados a identificar e refletir sobre cada um dos temas. Por exemplo, na primeira parte, o público pode analisar as imagens, numa ordem aleatória e tentar identificar qual dos cinco scripts planeados foi realizado em cada uma das cinco áreas (realidade, uso surreal, publicidade, conto de fadas e interação social).

EXPERIMENTADO NA GRÉCIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Prepare câmaras ou dispositivos de captura de imagem (baterias, cartões de memória). Tenha algum tecido ou acessórios disponíveis, caso os participantes não tenham nenhum item / bolsa pessoal.

Na segunda etapa é necessário um projetor.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Uma câmara fixa simples ou tablet / smartphone para cada grupo, projetor ou computador portátil para selecionar materiais. Uma impressora a cores pode ser útil para imprimir as fotos finais, para a exposição. Descarregue um editor de fotografia / usar apps ou versão desktop para montagem (por exemplo: PicCollage ou Photocollage ou um desktop Canva ou Befunky).

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

A inspiração foi tirada do cinema e da semiótica. Mas a ideia de variantes sobre um tema ou aspetos diferentes da mesma história encontra-se frequentemente na literatura, por exemplo em: Exercices in style, de Raymond Queneau, e no filme: Rashomon, de A. Kurosawa.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Artes / média:

Programas de TV, anúncios, teatro, dramatização, cinema

Semiótica

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

O processo de discussão durante todo o workshop é intenso, pois a natureza dos materiais e o trabalho comparativo dos grupos permitem muita negociação. Os participantes percebem as possíveis interpretações e reações do público.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Fale sobre fotografia e a sua relação com ela, sobre mensagens e significados nas imagens que veem.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Como é que um objeto pode ser visualizado de diferentes formas? Uma ideia pode ser apresentada de formas múltiplas / sintéticas? Todos nós entendemos as imagens da mesma maneira? Dar exemplos.

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Divide-se o grupo em grupos mais pequenos, cada um dos quais escolhe um objeto comum do quotidiano. Colocam os objetos a diferentes alturas e lugares, na sala de aula, e em frente a vários fundos. Segue-se a observação, de várias distâncias e pontos de vista (pode ser feito como trabalho de casa e trazerem as fotos usadas para a aula).

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os grupos têm de fotografar o seu objeto de cinco maneiras diferentes:

1. “O objeto como o costumamos ver” (perguntas para responder: como é que os alunos costumam ver esse objeto, o que é que esse objeto significa para a maioria das pessoas).
2. ‘O objeto como nunca o veríamos (perguntas para responder: o que é uma imagem sem sentido / absurda? Que intervenções semânticas e ficcionais fazemos numa representação surrealista?)
3. “O objeto como elemento dominante de uma interação social”. Aqui, as pessoas da comunidade também participam (perguntas para responder: quem pode usar o objeto e em que contexto social).
4. “O objeto como personagem principal de um conto de fadas” (perguntas para responder: como podemos criar uma imagem não realista que terá que se relacionar com algum tipo de narrativa?)
5. ‘O objeto como um produto a ser anunciado’, sendo o resultado uma imagem que pertence à ‘realidade’ do universo publicitário (perguntas a serem respondidas: quem são os potenciais compradores que gostaríamos de convencer? Que cenário melhor representará o produto? Estará em segundo plano?)

Cada grupo selecionará as melhores versões possíveis para apresentar. O processo de seleção é, em si mesmo, parte de uma compreensão crítica da essência da interpretação desses momentos “reais” e “ficção”. Deve ser solicitada a apresentação de um exemplo de cada tipo.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo apresenta o seu trabalho à turma, usando o projetor. O grupo que criou as imagens não tem permissão para as explicar, mas deve ouvir com atenção o que público pensa. Os grupos podem, porém, adicionar legendas à imagem, de forma mais comum ou mais elaborada.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os temas serão desenvolvidos de acordo com propostas e estimativas “erradas” dos outros grupos. O grupo percebe que a interpretação do público é baseada nos seus próprios estereótipos. Intuitivamente, os jovens participantes percebem que estão realmente a expressar a sua própria “verdade” e que a gravação da “realidade” e da narrativa é, na verdade, um reflexo do que eles consideram como realidade e narrativa. Aqui, o papel do autor torna-se explícito.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Quando é que uma montagem nos diz mais do que uma única imagem sobre o mesmo tema? E por que razão assim sucede?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

A ideia que inspirou a etapa anterior será tratada como uma montagem fotográfica feita de, pelo menos, cinco novas fotos. O objetivo é fazer a montagem para apresentar uma imagem mais ampla e aprimorada da ideia selecionada.

Fases:

1. Brainstorming (tempestade de ideias) sobre o conceito
2. Os alunos tiram fotografias nos mesmos grupos
3. Criação de montagem em aplicações
4. Apresentação impressa e/ou projetada

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

O trabalho consiste numa montagem visual. Os diferentes softwares oferecem uma variedade de modelos prontos a usar, para que o grupo possa decidir fazer o seu próprio ou seguir uma das grelhas.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Pontos de discussão: o número de fotografias utilizadas, o seu aperfeiçoamento, a sua contribuição para a essência da ideia / objeto, a relação do título com a montagem.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Que tipos de vídeos costumamos ver? Online/ Offline. Tente descrevê-los. Encontre exemplos substancialmente diferentes, mas que abordem um assunto semelhante.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Cada grupo seleciona e produz um vídeo de 1 a 2 minutos com base num estilo diferente:

- Reportagem (por exemplo, entrevistas / opiniões de diferentes pessoas e notícias)
- Documentário (por exemplo, com uma voz pessoal)
- Ficção (por exemplo, um conto com personagens)
- Vídeo dos média sociais (consiste em fotografias com legendas curtas, tipo grande, geralmente chamadas de AJ +) (consulte os links abaixo)
- publicidade

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada vídeo tem seu próprio estilo visual, rítmico, gráfico e de áudio.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Estas características podem ser identificadas e discutidas.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Para a 2ª etapa, mostre mais de uma aplicação da edição de foto (montagem de imagem, montagem de fotos ou outro similar, picsArt, Photoshop, Pic Lab, Wordfoto e Gimp, como fonte aberta) e saliente o motivo pelo qual eles são populares e se há diferenças entre eles. Que aplicações de edição de fotos é que os alunos usam? (Instagram é um dos mais populares com alguns recursos, mas não com associação ou aplicação de texto).

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

A dramatização de um tema específico e a visão surrealista dos objetos do quotidiano é um aspeto acolhedor da vida juvenil. Além disso, esta atividade oferece filtros reais para remover imagens contínuas, muitas vezes não refletivas, de utilizadores de câmaras de telemóveis.

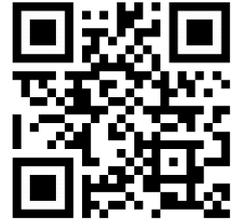
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

A reflexão entre pares é árdua e muito específica, uma vez que estamos perante discussões sobre fotografias cujo criador, quando as fez, tinha uma intenção muito clara.

CONCLUSÃO

Através deste ateliê digital é fácil ajustar vários temas de uma forma objetiva (ex: um livro, uma maçã) num fundamento ou conceito (a nossa escola) se os alunos forem guiados através de um processo de abstração. O ateliê recorre a tecnologia simples, mas adequada. Combina alfabetização e expressão com frases curtas e eloquentes com literacia dos média, colocando o foco na interpretação do público.

CONTAR HISTÓRIAS COM REALIDADE AUMENTADA



www.vimeo.com/252121976



IDADE

11 - 13 anos

PERGUNTA CHAVE

Como “aumentar a realidade” da própria escola e da comunidade local?

OBJETIVOS

Entender e manusear uma ferramenta como a realidade aumentada, de maneira criativa, desenvolvendo um projeto comunitário.

Porquê, quando, e qual é o propósito de adicionar conteúdo à realidade? Existe realidade diminuída?

Como desenhar e projetar com recurso a tecnologia de realidade aumentada?

DURAÇÃO

8/10 h

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

1. Aurasma
2. iStopmotion

TEMAS ABRANGIDOS

Criar histórias coletivas para incentivar e promover a participação na vida cultural da comunidade.

BREVE APRESENTAÇÃO

O ateliê digital tenta explorar a realidade aumentada inspirada nos usos criativos e poéticos da tecnologia de alguns artistas, como Julie Stephen Chheng, que conseguiram conciliar aspetos manuais e tecnológicos eficazes na criação de histórias que geram emoções.

No ateliê digital, os alunos investigam:

- Quantas maneiras existem para aumentar a realidade (de artistas que trabalham com acetatos, jogos de ação e mapeamento de vídeo)?
- Qual é o significado desta operação? Aumentar a realidade melhora a experiência? Como é que a posso anular: existe “realidade diminuída”?
- Como é que se pode criar uma história? Exemplos de Julie S. Chheng, Exposição Uramado e outros artistas.
- Como planear histórias usando arte impressa, desenhos animados (iStopmotion) e AR
- Elaboração de uma exposição coletiva com a colaboração da Fundação Rocca dei Bentivoglio.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os alunos aprendem a usar tecnologia através de uma experiência concreta e real, que envolve o seu território e que lhes permite interagir com instituições culturais, assumindo o papel daqueles que normalmente criam o conteúdo cultural para a comunidade.

EXPERIMENTADO NA ITÁLIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Diferentes mesas nas quais os alunos encontram diferentes ferramentas: acetatos, marcador permanente, Tipp-Ex, imagens, impressos, postais, livros, projetor de vídeo, tablet ... Crie estratégias para que os materiais interajam com a realidade e crie um catálogo com formas passíveis de modificar a realidade observada.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Acetatos, marcador permanente, Tipp-Ex, imagens de postais com realidade aumentada, projetor de vídeo, retroprojetor, app de projeção, lentes verde-vermelho.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

Julie Stephen Cheng, Aurasma, nanotecnologias e livros científicos, laboratórios Le Signe, Centro nacional de grafismo (FR), Bruno Munari “mais ou menos”, Francesca Galeazzi, com base na fotografia; escritoras.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Compreender como a tecnologia funciona para poder imaginar e dirigir um projeto. Compreender alguns aspetos da relação entre tecnologia e vida social.

Estimular a criatividade dos alunos, de forma cooperativa, demonstrando que a tecnologia é uma ferramenta de design e não apenas para consumo.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Os alunos exploraram livremente os materiais e técnicas e produziram uma lista pessoal das técnicas que os haviam impedido de interagir, alterando a realidade. A exploração ocorreu individualmente, em pares, e em pequeno grupo: os materiais foram colocados no chão da sala de aula e os alunos passaram de material em material, discutindo o que já sabiam e o que acharam novo e interessante, facilitando a aplicação de conhecimento anterior em novas situações.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Uso do modelo “O que é que não sabe sobre mim” - cada aluno apresenta ao resto da turma. O intercâmbio entre os alunos foi particularmente interessante: os amigos eram frequentemente os primeiros a dar sugestões ao colega, que se estava a apresentar, para adicionar capacidades e conhecimentos ao seu cartão.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

De quantas maneiras podemos aumentar o real? O que significa adicionar conteúdo à realidade? O que é o real? Se se pode adicionar algo, também se pode subtrair? Existe uma “realidade diminuída”?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

O professor pega um acetato e começa a desenhar um gato (ou um ponto se o gato for muito difícil ...) e então move o acetato na parede dando a ideia do movimento de um gato. Isso é realidade aumentada?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Uso de diferentes materiais para experimentar possíveis relações entre tecnologia e realidade, a fim de encontrar a mais interessante, a partir das técnicas e materiais utilizados anteriormente: acetatos, marcador permanente, Tipp-Ex, imagens de postais com realidade aumentada, projetor de vídeo, retroprojetor, apps de projeção, lentes verde-vermelho. A diferença é que, na primeira fase, fizeram um catálogo das possibilidades mais interessantes para eles, mas agora escolhem uma delas e tentam desenvolvê-la. Em seguida irão criar projeções diretas, com o retroprojetor, ou brincam com os desenhos em acetato e com a realidade visível através das janelas da sala. Cada grupo desenvolve o seu próprio projeto.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo apresenta o seu trabalho aos outros: no caso do ateliê digital realizado, nem todos os alunos desenvolveram um projeto real. Alguns começaram a trabalhar já com uma ideia em mente e os colegas “seguiram” e ajudaram na realização. De qualquer forma, a experiência foi efetiva e as perguntas iniciais não foram apenas respondidas verbalmente, mas sim com um “saber-fazer ativo”, que levava os alunos a “manipular”, a brincar com os desenhos e a incluir realidade que viam através das janelas da escola ou nas paredes da sala de aula.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Autoavaliação dos alunos, organizados em círculo, e primeira avaliação do professor

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Preparam-se diferentes tabelas em tabletes, smartphones, cartões aumentados, livros para explorar diferentes possibilidades dos média digitais. Os alunos avaliam esses projetos de realidade aumentada, estabelecem os critérios a avaliar, quais são os aspetos interessantes e quais não são.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Relatório de todos os critérios que os alunos usaram para avaliar as experiências de realidade aumentada, que testaram com um cartaz final, em papel de embrulho, num cartaz grande ou no quadro interativo. São ainda convidados a usar o telemóvel e um acetato (fornecido pelo professor) para inventarem uma primeira micro-história em casa: solicita-se aos alunos que trabalhem uma pequena parte de realidade, a partir do exemplo de alguns artistas de rua, mesmo brincando com um acetato.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Exibição dos vídeos que os alunos produziram em casa e audição das suas experiências.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Conseguiríamos inventar uma história coletiva e aumentada?

Proposta para criar um projeto coletivo usando ferramentas digitais: primeira experiência com Aurasma e iStopMotion.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos trabalham com stencils e formulários, que os ajudam a projetar as ilustrações e a produzir os suportes de cartão necessários para a criação das imagens finais e na sobreposição da realidade analógica com a aumentada. Estes “quadros” serão os ativadores das animações.

Divisão em cinco grupos e criação de cinco imagens e cinco animações stop-motion. A história passa-se num jardim zoológico: quadro após quadro, animais e insetos ganham vida e fogem da imagem para entrar na realidade. Os alunos perceberam a animação stop-motion com o efeito chroma-key (no nosso caso num fundo azul), usando a técnica de stop-motion (pequenos movimentos e fotos consecutivas) e a app IStopMotion.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Criação de um protótipo para a exposição final, com os trabalhos dos alunos. Os alunos organizaram a realidade aumentada na sala de música e conduziram o público, pais e professores, que os vieram ver.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Foi solicitada a cada aluno uma produção pessoal: a partir de um autorretrato ou de uma fotografia, cada um teve de dizer algo sobre si próprio num pequeno vídeo que foi depois associado à imagem. Desta forma, todos os alunos provaram que tinham usado a realidade aumentada e, parte da exposição aberta ao público, foi composta pelas suas histórias em vídeo acompanhadas por fotografias e memórias fotográficas em exposição num painel.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Neste ateliê digital são apresentadas diferentes possibilidades que os alunos podem experimentar, aprender e avaliar. É importante encontrar critérios comuns para avaliação e uma decisão comum, com o objetivo de rever as experiências realizadas e parar / testemunhar / apresentar a aprendizagem. O trabalho prossegue através de descobertas subsequentes, não com o trabalho anterior, mas com uma sequência de atividades de ateliê. Estas atividades permitem uma aprendizagem ativa, o envolvimento e mobilização de conhecimentos e capacidades dos alunos na elaboração de projetos e na resolução de problemas.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

A ideia é promover uma atitude positiva nos alunos, que podem considerar-se como protagonistas face a uma tecnologia que, na sua vida quotidiana, é mais facilmente usada para consumir do que para criar e imaginar.

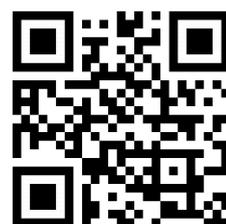
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

A avaliação foi realizada ao longo do ateliê digital, principalmente através da observação da aula e de trabalhos de casa. Estes trabalhos visavam reforçar a aprendizagem escolar, verificar e criar espaço para aprofundar a pesquisa pessoal do aluno, que mediou, assim, ideias, progressos e opiniões no decorrer do trabalho coletivo.

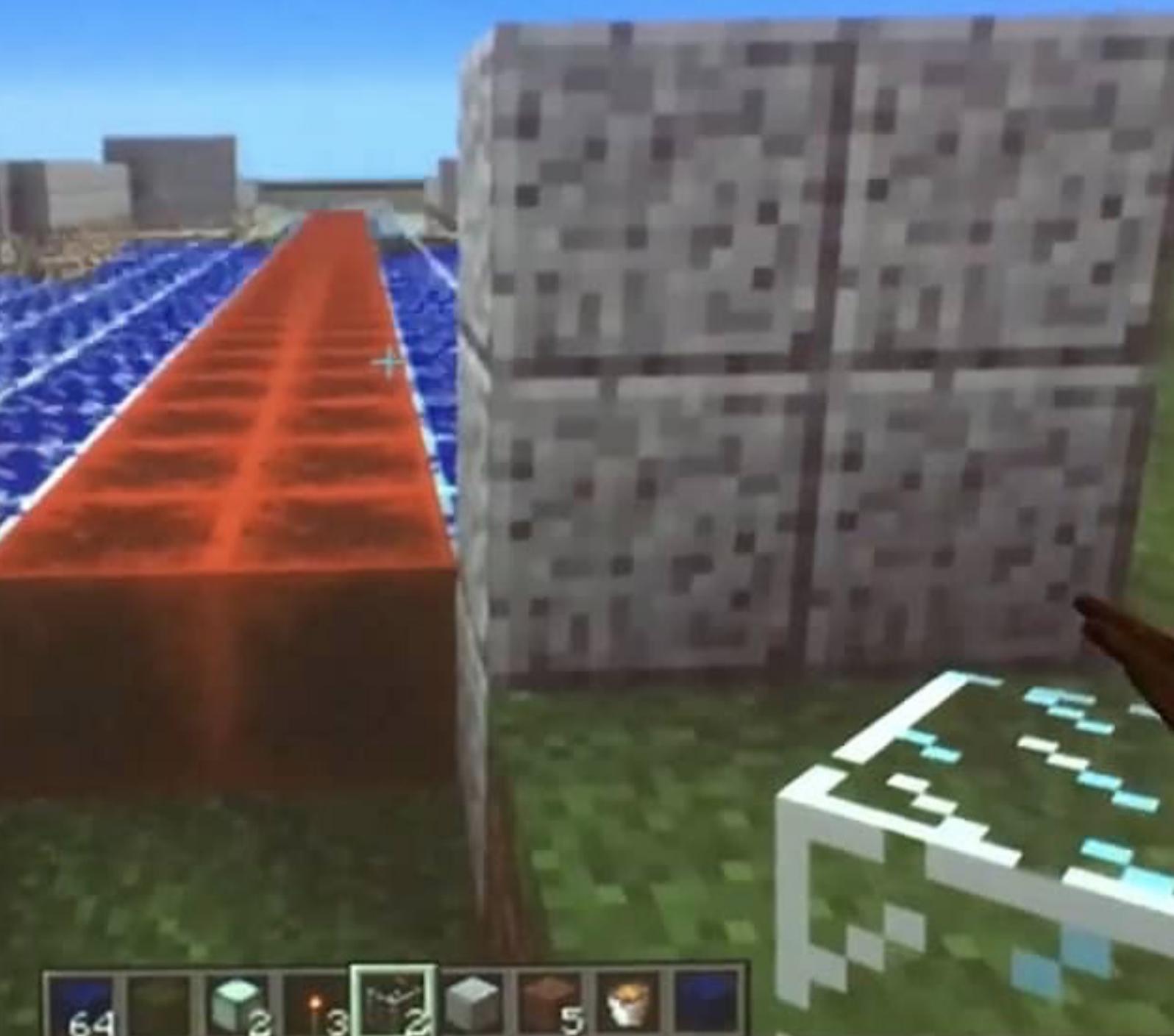
CONCLUSÃO

Os alunos adquiriram uma metodologia de trabalho para passarem de consumidores adolescentes a “inventores” de novos usos, possibilidades e possíveis projetos. Entenderam a importância da experiência, de fazer e desfazer juntos e dar o melhor de si mesmos; refletiram sobre algo que faz parte da sua experiência quotidiana, mas que pode ser enriquecido com muitas possibilidades, graças à experiência escolar.

MINECRAFT: BLOCOS INTERDISCIPLINARES



www.vimeo.com/266278691



IDADE

12-14 anos

PERGUNTA CHAVE

É possível estabelecer ligações interdisciplinares através de jogos de vídeo?

OBJETIVOS

1. Promover trajetórias interdisciplinares entre as disciplinas tecnológicas e artísticas
2. Promover o trabalho em equipa
3. Promover a capacidade de delinear espaços tridimensionais
4. Promover capacidades de apresentação

DURAÇÃO

4 reuniões de 2 horas em cada uma das duas turmas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Minecraft
- Apresentação do Google

TEMAS ABRANGIDOS

1. Aprofundar o uso de tecnologias
2. Aprofundar o conhecimento da arquitetura do museu / exposição
3. Aprofundar os temas e exemplos mais famosos da arte clássica, romântica, impressionista, surrealista e moderna

Disciplinas escolares incluídas: ensino técnico, arte, arquitetura, literatura, história.

BREVE APRESENTAÇÃO

A proposta consiste em partir da paixão extracurricular dos alunos (generalizável na paixão por jogos de vídeo) para projetar novos espaços culturais para a comunidade. A partir de um estudo histórico-artístico, os alunos escolhem obras de arte atuais e movimentos artísticos, como base para projetarem um novo espaço artístico-cultural, enquanto projetistas do futuro. Estes novos lugares de cultura e arte são exibidos graças a um trabalho em três dimensões, usando o Minecraft, que também é explorado e questionado para entender melhor como funciona e que tipo de relacionamento temos com a tecnologia.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Através da imaginação e da construção dos pavilhões do museu, solicita-se aos alunos que coloquem a sua paixão ao serviço da comunidade local, imaginando lugares e hábitos culturais do futuro.

O que caracteriza um lugar artístico-cultural planeado por adolescentes? Como posso explorar o passado para reviver ideias para o futuro? Como é que uma instituição artístico-cultural como um museu ou uma galeria de arte pode ser atraente para os jovens?

Além disso, através de pequenas lições sobre as diferentes características do Minecraft, os alunos conseguiram participar e ajudar os seus pares, professores e pais, a entenderem melhor o mundo do Minecraft, a sua mecânica e as suas possibilidades.

EXPERIMENTADO NA ITÁLIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Escolha uma sala de aula com computadores suficientes para permitir que grupos de 3-4 pessoas joguem Minecraft.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Computadores de secretária ou portáteis, com o Minecraft instalado.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

A estrutura aberta do Minecraft e a sua popularidade entre as crianças, permitiu-lhes concentrar-se nos aspetos mais criativos e artísticos.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

O jogo vídeo foi usado como um transmissor e uma ferramenta para imaginar museus virtuais ou para encenar obras de arte famosas.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Alguns alunos mostraram um conhecimento da mecânica de jogo realmente notável. Conseguiram explicá-lo através de miniaulas ou através de aulas diretas para o resto da turma.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Cada atividade foi estruturada com momentos finais, nos quais os alunos verbalizaram o que fizeram, o que redescobriram, como usaram as suas capacidades e conhecimentos para solucionar os problemas encontrados.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Consegue projetar espaços culturais para o seu país?

Esta passagem do projeto preliminar das obras e das estruturas do museu foi realizada pelos professores, em sala de aula, antes dos ateliês digitais, com foco direto na aprendizagem disciplinar relacionada, tal como: o estudo da perspetiva, o desenho técnico em três dimensões, alguns períodos da história da arte.

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Os professores trabalharam em sala de aula, com os diferentes grupos, principalmente dois aspetos:

- começar a pensar na planta e na estrutura do museu
- começar a imaginar qual o trabalho a desenvolver

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Em primeiro lugar, os alunos realizaram o desenho técnico, em papel, sobre a ideia de museu e as obras que deveria incluir.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

No início de cada reunião, os alunos tiveram a possibilidade de ilustrar, antes do resto da turma, os seus projetos, os seus tutoriais (através de uma apresentação num quadro interativo) e depois as suas criações (diretamente no Minecraft).

ANÁLISE DOS RESULTADOS

A análise de museus e das ideias de projetos artesanais foi melhorada pelos professores e, durante as apresentações, foi partilhado o feedback do professor e dos outros elementos da turma. Cada projeto técnico teve um momento de discussão e de apresentação de propostas de melhoria, graças ao trabalho coletivo da turma.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Uma vez terminado o projeto técnico, com régua e esquadro, os diferentes grupos tiveram de trabalhar na construção dos seus museus em Minecraft. Consegue criar estes espaços com o Minecraft?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Posteriormente, durante o ateliê digital, os alunos construíram os seus projetos através de blocos de Minecraft, paredes, andares, fontes, torres e janelas, mas também lagos artificiais, matas, quintas, campos de trigo e montanhas. Estes blocos permitiram contextualizar as obras que tinham decidido apresentar.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo desenvolveu o seu próprio projeto de museu / espaço de exposição no Minecraft.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os alunos apresentaram o seu trabalho através de uma demonstração diretamente a partir do jogo.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Tutorial do Minecraft: como é que uso esta ferramenta? O que é que eu posso fazer?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Pediu-se aos alunos que criassem tutoriais breves e precisos sobre alguns aspetos da mecânica de jogo do Minecraft, para apresentarem à turma: como usar os botões e alavancas, os carrinhos, a pedra vermelha, os sinais e as fontes de luz.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

A apresentação realizou-se em sala de aula, com recurso a um quadro interativo.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Todos os grupos conseguiram criar as respetivas estruturas de museu e conseguiram ilustrar, com pertinência, os tutoriais designados.

Além disso, durante o trabalho, a troca de pequenos truques, ou ajuda, foi constante e contínua, sinal de que os alunos estavam profundamente envolvidos no trabalho e dispostos a desempenhar os seus papéis e tarefas.

Nota: teria sido ainda mais interessante poder trabalhar em rede, num único mapa, de forma coletiva, mas a infraestrutura tecnológica da escola não o permitia

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

O uso de um jogo vídeo, no contexto deste ateliê digital, não visava passar um conteúdo educacional, mas sim dar aos alunos a oportunidade de “escrever”, “criar” e “moldar” uma série de conceitos que já tinham explorado noutras disciplinas. Estas atividades permitiram a abertura de um novo espaço de reflexão e experiência, usando o Minecraft de forma integral.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

O uso do Minecraft foi entendido pelos alunos, não como um momento de brincadeira, mas como um momento em que estavam a trabalhar num projeto de escola, em grupo. Neste contexto, o jogo vídeo foi simplesmente um meio que a maioria conhecia muito bem e no uso do qual se sentiam muito experientes e à vontade. Esta competência extracurricular serviu para completar a experiência realizada na escola.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Avaliar o número de alunos envolvidos ativamente no trabalho, a qualidade das obras, a qualidade e clareza dos tutoriais, as dinâmicas de grupo e o nível de interação e ajuda mútua entre os alunos

CONCLUSÃO

Os ateliês correram muito bem.

Alguns dos projetos do museu eram, talvez, excessivamente ambiciosos e teriam requerido mais tempo. Nestes casos, foi necessário redimensionar os projetos.

Em geral, os grupos dividiram o trabalho de forma equilibrada, apesar de em alguns grupos (previamente criados) o trabalho ter sido cansativo, por causa dos antecedentes dos rapazes.

As apresentações foram relevantes e claras e, em geral, a dinâmica de ajuda dos pares funcionou e até superou a intervenção do professor.

Nota desagradável para os materiais: alguns computadores portáteis não eram adequados para executar o Minecraft, nem sempre estavam ligados e as baterias nem sempre estavam carregadas. Além disso, o problema da Internet na infraestrutura educacional não permitia o uso da versão “educação” do Minecraft, o que teria permitido que os grupos trabalhassem no mesmo projeto.

INCLUSÃO ATRAVÉS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS



www.vimeo.com/261480622

Per superare il livello rispondi alle mie domande:
"Che colore risulta mescolando rosso e giallo?"
(lancia la cassa corretta nel portale)



UNG

Syno

IDADE

11-18 anos

PERGUNTA CHAVE

Que capacidades são necessárias para criar um jogo vídeo?

OBJETIVOS

- 1- Explorar a paixão dos alunos pelos jogos, para encontrar novas formas de inclusão de alunos com deficiência
- 2- Incentivar o trabalho em equipa e a integração de alunos com deficiência
- 3- Dar valor aos interesses, às capacidades e à criatividade dos alunos
- 4- Usar o jogo vídeo como uma ferramenta para aplicar conteúdos de várias disciplinas escolares

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Gimp, Audacity, PlatformCraft.

TEMAS ABRANGIDOS

Os mecanismos dos jogos de vídeo;
Primeira realização experimental de um jogo de vídeo artesanal;
Aplicação de conteúdos de disciplinas escolares;
Primeira abordagem à programação.

BREVE APRESENTAÇÃO

Os alunos trabalham em grupos e, seguindo diferentes passos, criam o seu próprio jogo vídeo, a partir de uma pré-programação desenvolvida ad hoc pela Zaffiria, denominada PlatformCraft. Usando alguns modelos em papel, as configurações e os personagens do jogo de vídeo, são projetados, desenhados e pintados em primeiro lugar. Posteriormente, os elementos do jogo vídeo são digitalizados (usando Gimp ou outros programas semelhantes para recorte fotográfico), gravam-se os sons e cria-se uma série de questionários de escolha múltipla. Os temas dos questionários podem ser associados às disciplinas curriculares. Finalmente, os alunos podem jogar juntos ou permitirem que outros colegas possam jogar com o seu primeiro jogo de vídeo artesanal.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Este ateliê digital encoraja o trabalho em equipa, reconhecendo as capacidades e dificuldades individuais dos colegas e valoriza a possibilidade de alcançar uma meta em conjunto, tendo em mente os constrangimentos, limites e possibilidades. A tecnologia devém o campo de experiência, do fazer em conjunto, de participar num projeto cujos objetivos são a inclusão e a construção de um grupo coeso.

EXPERIMENTADO NA ITÁLIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Crie um espaço de trabalho para cada grupo, com cores (ou material, por exemplo, para colagem) e placas de design PlatformCraft. É ainda necessário configurar um espaço para jogar jogos vídeo, ligando o computador a um projetor ou quadro interativo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Cartões pré-selecionados (anexados) para criar personagens e cenários do jogo vídeo, cores, projetor, computador.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

É possível inspirar-se no trabalho de diferentes artistas e designers para criar o layout do jogo vídeo: do desenho à montagem, à criação e uso de tonalidades, ou materiais naturais para criar todos os elementos do jogo vídeo.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

A produção do jogo vídeo insere-se na temática da educação para os média. Pode usar vários questionários (escolher um estilo, um tema ...) e associar o jogo a uma determinada metáfora gráfica (por exemplo, a um tema de fantasia).

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

A primeira fase do ateliê digital explora o consumo, o conhecimento e as práticas no uso de jogos vídeo, pelos alunos da turma. Partilha de interesses e paixões, “o que achas dos jogos vídeo”, quais são os preferidos e porquê?

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Além de uma fase de diálogo coletivo, as folhas “O que é que não sabe sobre mim” foram usadas, dando especial atenção ao aspeto gráfico, para realçar as capacidades e o conhecimento.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Como podemos criar um jogo de vídeo juntos?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Mostrar um jogo de vídeo estimulante para adequar os principais mecanismos e aspetos da atividade.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos, depois de terem entendido a lógica da programação, iniciam a fase criativa e a realização do seu jogo vídeo.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Cada grupo apresenta a sua própria proposta de jogo vídeo, os personagens, os cenários e o tema para a série de questionários.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

As ideias são discutidas em conjunto. Juntam-se as que são semelhantes e votam-se nas que passam para a fase de implementação.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Como podemos fazer o nosso jogo vídeo? Com que técnicas?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

O professor mostra diferentes configurações para dar mais ideias aos alunos e estimulá-los para uma exploração gráfica criativa. Os alunos, ainda em grupos, esboçam um estilo gráfico possível, escolhendo cores, texturas e técnicas artísticas.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação de propostas gráficas, uma proposta para cada grupo.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Decisão final coletiva sobre a apresentação do futuro jogo vídeo.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

No trabalho: como dividimos os papéis?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos são convidados a lidar com aspetos diferentes: criar personagens, cenários, trabalhar em questionários, gravar sons e digitalizar materiais quando estiverem prontos.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação de todos os componentes preparados e verificação final: os questionários estão corretos? Os sons são audíveis? Os gráficos são interessantes?

ANÁLISE DE RESULTADOS

Discussão coletiva e aprovação do trabalho: nesta altura o jogo vídeo pode ser disponibilizado e jogado, para espanto da turma!

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

O software é apresentado, pela primeira vez, a partir de um projeto já realizado e prossegue, passo a passo, para tentar desconstruir a atividade a fim de que se possa “redigir e projetar” um novo jogo vídeo. Neste caso, a fase de “leitura” do jogo de vídeo e a pesquisa, de como foi programado, permite que os alunos imaginem o esquema de design que irão encontrar no processo de execução.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Os alunos costumam gostar de jogar jogos vídeo: neste caso, ainda que de uma forma básica, trabalham artesanalmente em todas as etapas da produção e o produto final provoca admiração, apesar da sua simplicidade nos efeitos gráficos e especiais.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

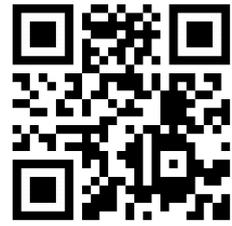
As capacidades são avaliadas, observando como os alunos lidam com as várias tarefas de projeção de um jogo de vídeo: saber como entendem o mecanismo; saber reformulá-lo; saber usar uma técnica artística de maneira coerente; saber digitalizar o conteúdo; saber gravar sons. Todas são tarefas reais e concretas, que colocam os alunos na posição de terem de fazer, de resolver problemas e dificuldades.

CONCLUSÃO

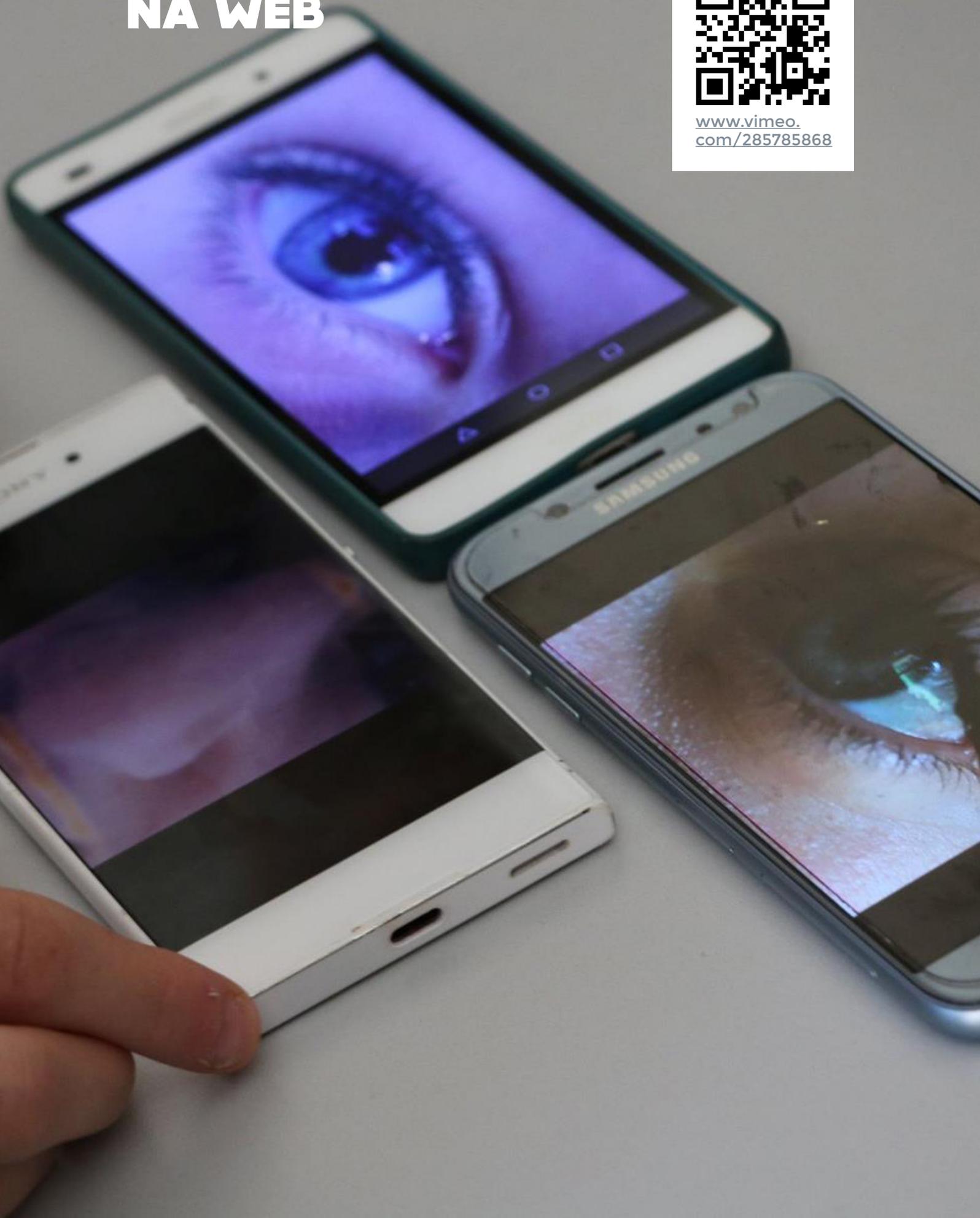
É possível criar um jogo de vídeo juntos, incluindo alunos com deficiência.



PESQUISAR-ME NA WEB



www.vimeo.com/285785868



IDADE

13-15 anos

PERGUNTA CHAVE

Como encontrar novas imagens e palavras para falar sobre si mesmo, através da tecnologia?

OBJETIVOS

- Ajudar a construir uma nova narrativa pessoal para rapazes e raparigas em risco de abandono escolar;
- Experimentar o uso criativo da tecnologia que visa aumentar a capacidade de expressão de alguém;
- Melhorar a autoestima e a autoconfiança de rapazes e raparigas em situações difíceis da vida.

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Máquina fotográfica;
- Câmara do computador;
- App / software “BeFunky” para criar montagem;
- Gravação de vídeo e áudio (usando também telemóveis).

TEMAS ABRANGIDOS

Saber como falar de si próprio - aprender a descrever-se de uma maneira inovadora, graças ao uso criativo e imprevisível da tecnologia, e evitar repetir a mesma história sobre a própria identidade.

BREVE APRESENTAÇÃO

Este ateliê digital visa estimular os adolescentes a conceberem novas narrativas para descreverem e falarem sobre si mesmos. Pretendem-se assim evitar as consequências decorrentes do facto de os adultos usarem sempre as mesmas palavras para descrever os adolescentes, limitando assim a sua história, especialmente no caso de rapazes e raparigas com necessidades educativas especiais. Este ateliê digital tenta aproveitar algumas das possibilidades oferecidas pela tecnologia para fazer circular palavras e imagens que usamos para contar um ao outro, pensar em nós mesmos, planejar nossas vidas. Desenvolve ainda um caminho que alterna entre trabalho individual, de pares e coletivo.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Este ateliê digital tenta criar uma experiência positiva para os adolescentes, fazendo-os sentir que podem participar e fazer parte da comunidade de uma forma positiva e acolhedora, com novas palavras e imagens para contarem e imaginarem narrativas. Ajuda a evitar o abandono escolar precoce, pois permite-lhes testar os seus próprios recursos positivos, reconhecê-los e partilhá-los. Sugere ao adulto que nunca interrompa o discurso dos adolescentes: há sempre algum aspeto positivo para trabalhar e a história pode ser contada com palavras novas.

EXPERIMENTADO NA ITÁLIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

O espaço é organizado criando um quadrado central cheio de objetos estranhos, se possível monocromáticos: um recipiente de plástico vermelho, um pedaço de tecido azul, um coador verde ...). Num canto coloca-se um computador com a possibilidade de usar a câmara para fazer fotografias.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Objetos disfarçados que estimulem o jogo - é necessário que tudo seja monocromático. Pelo menos um computador com uma câmara.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

Este ateliê digital foi inspirado por:

- Vinz Beschi, artista multimédia, com a experiência PuzzleSmartPhone, e criado em conjunto com Irene Tedeschi. Tem sido objeto de formação por parte da equipa do Zaffiria;
- Na pesquisa fotográfica e educacional de Irene Angenica e Sara Lorusso que usaram os algoritmos do Google, antes de nós.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

A ligação principal é com o Google e com a pesquisa de imagens: no caso do ateliê digital, o algoritmo Google de imagens é usado para ter acesso a novas fotografias e imagens, que serão selecionadas para a história pessoal.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Propomos algumas ideias: os alunos trabalham em pares e entrevistam-se (entrevista dupla), ou o professor planifica uma atividade artística com o objetivo de trabalhar as imagens que representam as suas capacidades e conhecimentos; propõe um texto com um título específico.

Decidimos fazer vídeos curtos, nos quais os alunos e alunas falaram acerca do que consideram ser muito bom ao nível do uso das tecnologias. Enquanto um colega da turma gravava, os outros ouviam e refletiam sobre como reagiriam quando chegasse a sua vez.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Imaginemos, apenas para dar um exemplo, que uma sala de aula pode criar ícones específicos para usar como autoavaliação: uma estrela pode ser usada para expressar: “consigo muito bem fazer alguma coisa”; uma cor poderia ter um certo significado, etc. ... assim os alunos poderiam fazer a sua autoavaliação durante todos os ateliês digitais - percepção do que estão a melhorar, a descobrir ou a reforçar.

Assim, em dois momentos diferentes (no início e no final do ateliê digital) os alunos conseguem pensar nas suas capacidades e interesses, tendo tempo para acrescentar algo, que antes não lhes tinha ocorrido.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Quais são os objetos que mais nos interessam?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Solicita-se aos alunos que escolham um máximo de três objetos que lhes possam interessar, divertir...

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Pede-se aos alunos para brincarem com esses objetos em frente da webcam, para obter autorretratos. A pasta na área de trabalho enche-se gradualmente com imagens de adolescentes. Cada aluno, em frente do PC, retira as suas imagens da pasta partilhada e arrasta-as para as imagens do Google. Os filtros são definidos antecipadamente nos computadores para proteger as crianças, tanto quanto possível, de imagens inadequadas. A vantagem do algoritmo é a combinação com outras imagens graças à leitura da cor: desta forma, imagens inesperadas e imprevisíveis aparecem aos alunos que escolhem fazer o download do que irão usar para a montagem autobiográfica. Depois de todas as imagens terem sido escolhidas, os alunos terão tempo para explorar a app BeFunky, o que lhes permite facilmente criar montagens e exportar jpegs.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Projeção de todas as montagens no escuro e num jogo de sombras e reflexos. Cada aluno propõe uma descrição nova e menos controlada de si mesmo, como é sugerido pelas imagens que o algoritmo do Google vinculou a autorretratos. Deve ainda ser feito um vídeo curto de cada apresentação / descrição.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Perguntar aos alunos se querem publicar essa parte do trabalho nas redes sociais: o objetivo da pergunta é fazer com que avaliem como viveram a experiência. Os detalhes surgem da proximidade que eles construíram: da auto-descrição à descrição na escuridão / obscuridade, contar e ser ouvido criou uma atmosfera muito positiva, na qual todos conseguiram fazer o que era esperado.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Anuncia-se aos alunos que têm um período de 30 minutos livres, fora da sala de aula, para escolherem os pormenores mais bonitos a serem fotografados: a única regra é que devem ser realmente pormenores.

Acha que consegue observar de uma maneira original?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos estão fora da sala de aula, com o telemóvel na mão (fazendo o porteiro da escola temer o pior quando vê quem está no grupo). No início, não sabem o que fotografar: “não há nada”. Então uma rapariga fotografa a borda de uma cadeira azul metalizada: parece uma constelação - e o desafio é lançado. Manchas nas paredes, escritos, pedras, flores, sombras: depois de 30 minutos, todos voltam à sala de aula e cada aluno mostra as suas fotografias aos outros. Nesta altura, pedimos-lhes para desenharem um novo autorretrato que integre ambos: o telemóvel e a fotografia tirada. Cria assim outro conjunto de fotografias e projetos de imagens de si próprio.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Projeção das fotografias, que os alunos começaram a chamar de “fotos artísticas”.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Estimula-se a troca verbal entre os alunos: embora sem convite explícito para falar. O plano do professor/orientador, consiste em perguntar, a nível técnico, como foi feita a foto escolhida para o autorretrato e dá aos alunos a liberdade de decidir se querem dizer muito ou pouco sobre essa foto. Também é geralmente discutido “o que lhe veio à ideia” e porquê.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Pedir aos alunos para trabalharem em pares. São também informados de que precisam de se deixar observar e fotografar: são necessárias fotos das várias partes do rosto.

A questão inicial: podemos fazer um único retrato coletivo? Todos nós numa mesma superfície? Enquanto respondem categoricamente “é impossível” começam a trabalhar.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Cada colega da turma fotografa olhos, nariz, boca, brincos, detalhes do rosto de outro(a) colega. É uma questão de olhar um para o outro e deixar-se olhar, com a tecnologia que também é muito incómoda quando ocorre a aproximação para escolher os detalhes - mas isso não parece incomodar os alunos. Falta muito tempo: no início sentem um pouco de vergonha, que deve ser ignorada até que haja uma fotografia perfeita em cada detalhe. Os alunos formam depois um círculo e cada um deles coloca o seu telemóvel na mesa: quem escolhe a foto de um olho, alguém com um nariz, alguns com a boca ... o rosto é construído passo a passo. De cada vez que se desloca uma fotografia, o telemóvel também é reposicionado: começa um jogo de quebra-cabeça móvel, onde aparece um nariz, depois aparece um olho. Calmamente e em sintonia, os alunos ajudaram-se mutuamente a reconstruir os seus rostos.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Criação de um vídeo de fotografias coletivas com detalhes individuais. Um pouco de cada um, resultando num todo.

ANÁLISE DE RESULTADOS

O medo de não ser bonito foi dissolvido, no “nós”, num bem-estar percebido também pela câmara. Os alunos brincavam com a sua própria identidade individual, dissolvendo-a no coletivo. Um último passo para o computador escrever sobre “o que não sabe sobre mim”.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Neste ateliê digital são utilizadas as possibilidades fotográficas de telemóveis e computadores, sendo solicitado um software e uma composição literária muito simples. A originalidade, portanto, não está na tecnologia - como em outros ateliês digitais - está sim no seu uso.

O algoritmo do Google, que seleciona por nós, abre as portas a imagens que nunca teríamos em conta para fazermos uma auto-descrição. Quer o detalhe fotográfico quer todo o dispositivo entram como uma prótese natural no autorretrato dos jovens, ajudando-os a desenvolver o pensamento e a escolha de palavras, sempre guiados pela imagem, através da combinação de princípios, da observação e da seleção, que é sobretudo visual.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Todos os dias fotografamos o mundo ao nosso redor. Os adolescentes têm a oportunidade de fazerem fotografias de si mesmos para partilhar, nas redes sociais, numa tentativa de contar uma história. Este ateliê digital queria incentivar uma nova narrativa, ideias para se expressarem, uma nova maneira de olharem para si próprios antes de tirar uma selfie.

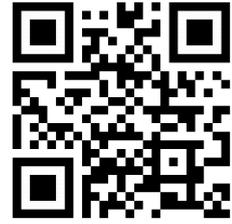
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Avaliação qualitativa da história livre dos alunos, do seu desejo de se expressar e partilhar. Cada aluno conseguiu viver todas as fases do projeto e participar ativamente, de forma inclusiva.

CONCLUSÃO

“Eu gostaria de ver do que é que a tecnologia é capaz”, admite K., que quer ser um jogador de futebol “africano”; A. diz que, com amigos, nunca usam telemóveis porque “não são antissociais”, mas admite que na escola gostaria de se deixar conhecer melhor, como fez durante o ateliê digital. O laboratório de tecnologia tornou-se o lugar para descobrir a possibilidade de falar sobre si mesmo, mas de outra maneira. Os vídeos foram apresentados ao terceiro ano, no exame oral, por um grupo de alunos e alunas em risco de abandono escolar, pela primeira ou segunda vez.

DESCODIFICAR EMOÇÕES



www.vimeo.com/299389907



IDADE

11-17 anos

Pode ser adaptado a diferentes faixas etárias

PERGUNTA CHAVE

Somos nós que controlamos as emoções, ou são as emoções que nos controlam?

OBJETIVOS

1. Usar as TIC na aprendizagem sobre emoções;
2. Ajudar a reconhecer, enumerar e gerir emoções a fim de contribuir para uma melhoria da saúde mental dos alunos;
3. Contribuir para a criação de um bom ambiente na aula e na escola;
4. Contribuir para combater o bullying na aula e na escola.

DURAÇÃO

4 workshops x 2-3 horas. (1 para o teatro do Fórum; 1 para ver o filme Inside Out, seguido de um debate; 1 para outras atividades sobre emoções; 1 no Yoga do Riso).

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- App “EMOJI MAKER”
- Máquina fotográfica
- Filmes - “Inside Out” em 5 emoções básicas, “Emoji”
- Emoções registadas em apps: diferentes variantes no “Google Play”

TEMAS ABRANGIDOS

1. TIC;
2. Aprender e reconhecer cinco emoções básicas (medo, repugnância, raiva, tristeza, felicidade / alegria);
3. Aprender sobre as ligações entre reações químicas e emoções (Química, Biologia);
4. Desenvolver o vocabulário das emoções (Língua materna e / ou Inglês);
5. Deixar que os alunos se tornem responsáveis para resolver o problema do bullying (método de Teatro Tribuna).

Disciplinas incluídas: Química / Biologia, Artes, Língua materna, Inglês, além de Psicologia, Fotografia, Movimento, Pantomima (espetáculo teatral para crianças).

BREVE APRESENTAÇÃO

O ateliê digital centra-se na aprendizagem sobre emoções com recurso a ferramentas de TIC, materiais diversos, apps, filmes, apresentações, métodos e sínteses de diferentes disciplinas.

Para implementar todas as sessões do workshop, com sucesso, é necessária uma preparação prévia no método do Teatro Tribuna e em Yoga do Riso (pelo menos os princípios básicos).

ENVOLVIMENTO CÍVICO

O ateliê digital contribui para utilizar as ferramentas TIC na aprendizagem sobre as emoções e melhorar o ambiente na escola, na saúde mental e no bem-estar dos alunos; os workshops também podem ser organizados como atividades de combate ao bullying.

Através do envolvimento de pais e professores na atividade, o impacto é alargado à comunidade e pode contribuir para a solução de alguns problemas graves da sociedade, por exemplo, pensamentos suicidas e de depressão.

Algumas das atividades podem ser organizadas em locais públicos, para aumentar a consciencialização da sociedade sobre o bullying (podem ser escolhidos outros problemas graves - deficiência, xenofobia, etc.) através do método do Teatro Tribuna e do Yoga do Riso.

EXPERIMENTADO NA LITUÂNIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

A fim de implementar este ateliê digital é necessário realizar uma análise prévia aprofundada sobre diferentes apps relacionadas com emoções, de métodos e técnicas como o Teatro Tribuna e o Yoga do Riso, e assistir também ao filme “Inside Out” e preparar-se para sua análise.

Para o Yoga do Riso e o Teatro Tribuna não são necessários materiais adicionais. Apenas espaço suficiente para se mover livremente. As apps usadas são gratuitas e podem ser descarregadas com facilidade (é necessária ligação à internet).

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Folhetos impressos, multimédia, computador, disco de DVD do filme “Inside Out”, apps instaladas - “Mood Diary - Track emotions”, “Emoji Maker”.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

1. Neste ateliê há uma interação entre diferentes disciplinas e métodos de aprendizagem: a psicologia é abordada ao assistir ao filme;
2. Língua materna / ou Inglês (desenvolvimento do vocabulário das emoções);
3. Os workshops também incorporam a fotografia e o movimento.

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Os alunos leem jornais locais e média na Internet para saberem o que está a acontecer na sua cidade, os problemas atuais que estão a ser discutidos e como podem começar a pensar em contribuir para a sua solução.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

As capacidades e conhecimentos dos alunos podem ser constatados através de atividades que lhes são proporcionadas;

Após cada atividade, os alunos apresentam e comentam o seu trabalho. Também são incentivados a expressar os seus comentários e impressões sobre o trabalho dos outros; Os seus trabalhos são, depois, expostos ou usados na próxima atividade;

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Cada aluno recebe um Diário do Aluno, com o título da tarefa em cada página e onde pode fazer anotações, registar as etapas, o que ficou claro e confuso para si. Cada página inclui etiquetas de duas cores, verde e vermelho, para avaliação final da tarefa (avaliação verde - positiva, vermelha - negativa).

Como alternativa, a ferramenta de autoavaliação “Spider’s Web” pode ser usada (<http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/mmkvi/isivertinimo-irankis-voratinklis/>) - o líder do workshop pode decidir que critérios são levados em consideração em cada tarefa, escolher uma escala de 1 a 10 ou até mesmo colocar todas as tarefas na web e depois avaliar). Cada participante recebe uma única teia de aranha (imagem gráfica que permite avaliar, por exemplo, atividades e/ou desempenhos), que permite comparar capacidades, competências e conhecimentos de vários participantes (max. 6 num mesmo documento)

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

A questão principal da pesquisa - somos nós que controlamos as emoções ou são as emoções que nos controlam a nós?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Os alunos recebem uma folha de papel, previamente preparada, com a folha de rosto em branco e têm de desenhar o seu estado emocional no momento- “Como me sinto”?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Após a fase experimental, segue-se a 1ª atividade: A apresentação sobre a compreensão das emoções está a ser distribuída (teoria combinada com exercícios práticos):

- a. Um pequeno filme sobre emoções (<https://www.youtube.com/watch?v=SJOjpprbfeE>)
- b. Tarefa - onde sentimos 5 emoções básicas? (para fazer um desenho)
- c. Tarefa - Usar a app “Emoji Maker” para criar uma emoção original e carinhosa, para a apresentar ao resto do grupo e designar a emoção que queria mostrar. Onde sente essa reação - em que parte do corpo?
- d. Apresentar uma imagem sobre as reações do corpo a diferentes emoções.
- e. Tarefa - pensar numa emoção para cada letra do alfabeto (língua nativa ou inglês); em seguida, usar o dicionário de sinónimos da Internet para encontrar os sinónimos (ou antónimos)
- f. Reconhecer as emoções dos rostos apresentados no ecrã;
- g. Trabalhar em pares - para fazer fotografias de cinco emoções básicas
- h. Enviar um postal para alguém da sala de aula a expressar elogios (que emoções é que eles sentem quando o leem? - felicidade, surpresa, humildade, timidez ou talvez irritação?)

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os trabalhos produzidos pelos alunos estão expostos numa parede ou noutra local; pode redigir-se um vocabulário de emoções como um livro de emoções (acompanhado das imagens que foram sendo produzidas durante as atividades acima mencionadas).

ANÁLISE DOS RESULTADOS

A primeira parte do workshop é dedicada aos aspetos mais fáceis - conhecer as emoções básicas, expandir o vocabulário das emoções, onde são sentidas. O trabalho é uma combinação de teoria e prática e, através da prática e dos comentários, é então possível ver como é que a teoria foi percebida.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Vamo-nos divertir - assistindo ao filme “Inside Out”.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

É necessária uma preparação prévia (para a análise do filme, vê-lo com antecedência, preparar perguntas, ler a análise psicológica do filme - <https://www.psychologytoday.com/blog/beyond-heroes-and-villains/201506/inside-out-emotional-truths-way-pixar>, <https://www.hollywoodreporter.com/news/8-things-inside-teaches-viewers-804052>, <https://gointothestory.blcklst.com/movie-analysis-inside-out-characters-418e60236f14>, <http://sielamaistinga.blogspot.it/2015/10/filmas-isvirkscias-pasaulis-inside-out.html>, <http://www.dianalietuvininke.lt/filmas-kuris-pades-geriau-pazinti-savo-jausmus-isvirkscias-pasaulis/>, Antes de ver o filme, distribuir uma ficha de trabalho sobre os aspetos a prestar atenção durante a visualização:

- Indicar 5 emoções;
- Por que é que este filme de desenhos animados é diferente dos outros? (sem músicas, sem história de amor, sem vilão, etc.)
- O que poderia ter sido feito por pessoas externas para ajudar Riley? (enquanto se perdem a tristeza e a alegria);
- A tristeza é necessária?
- Etc.

Como alternativa (com alunos mais velhos (17 anos), é possível ver a versão inglesa do filme e preencher a ficha de trabalho enquanto se visualiza (pode obter-se a ficha de trabalho na Internet - https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/inside_out_movie_worksheet/preintermediate-a2/87547)

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Incentivar todos a participarem ativamente na discussão e escreverem as respostas na folha de papel.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Não há respostas certas ou erradas. Todos se devem sentir livres para expressar o que quiserem. O líder do workshop apresenta uma análise mais aprofundada para “abrir o caminho” e mostrar novos horizontes aos participantes. Preencher a ficha de trabalho - Hoje eu senti? Ou agrupar de acordo com cinco emoções (como é que eu geralmente me sinto? - de acordo com cinco emoções básicas).

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

O que podemos fazer para nos sentirmos melhor na aula / comunidade?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

- Primeiro, antes de iniciar o Fórum, realizam-se vários exercícios diferentes para os alunos descontraírem, para que se sintam mais confortáveis (muitas atividades podem ser encontradas aqui: <https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>)
- Dividem-se os alunos em grupos de cinco elementos (normalmente deverão ser 5-6 grupos);
- Os alunos identificam 5-6 situações difíceis (bullying na cantina da escola, exercer bullying no “nerd”, tirar o dinheiro a alguém, bullying porque alguém não está bem vestido / não tem o smartphone mais recente, etc.);
- Cada grupo recebe uma tarefa para representar de acordo com a situação - uma pessoa do grupo é a oprimida e os outros são os opressores (todos apresentam uma situação curta, apresentam-na à audiência). Em seguida, a mesma situação é apresentada mais uma vez; qualquer outro aluno pode interferir no desempenho, a qualquer momento, para tentar mudar a situação (a fim de obter um resultado diferente).
- Vai-se repetindo este procedimento com situações diferentes.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os alunos realizam a visualização (com autorização é possível filmar o desempenho - uma câmara ou tablete ou smartphone)

ANÁLISE DE RESULTADOS

A análise é realizada pelos próprios alunos - sugerem maneiras de melhorar a situação (formas de sair da situação de conflito). Se o desempenho está a ser filmado, é possível fazer uma análise completa e sugerir diferentes maneiras de lidar com a situação.

QUARTA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

O nosso corpo consegue distinguir o riso autêntico do falso?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

As sessões de Yoga do Riso podem começar com técnicas de aquecimento suave, que incluem alongamento, cantos, palmas, contato visual e movimento do corpo, para ajudar a quebrar inibições e incentivar uma sensação de brincadeira. São usados exercícios de respiração para preparar os pulmões para o riso, seguidos por uma série de “exercícios de riso”, que combinam o método de agir e as técnicas de visualização com a brincadeira. Os exercícios de riso são intercalados com exercícios de respiração. Vinte minutos de riso são suficientes para produzir benefícios fisiológicos completos.

ANÁLISE DE RESULTADOS

O Yoga do Riso tem por base a crença de que o riso voluntário oferece os mesmos benefícios fisiológicos e psicológicos que o riso espontâneo. É praticado em grupos, através de contato visual, piadas e brincadeiras entre os participantes. O riso forçado transforma-se depressa em riso autêntico e contagiante.

Perguntas para discussão:

1. Como te sentiste?
2. Foi difícil começar a rir sem motivo?
3. Como te sentes agora?

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

As apps usadas durante neste ateliê digital são muito simples e os jovens são muito rápidos em entender o seu funcionamento.

É necessária uma preparação prévia do líder do workshop / professor / formador, para conduzir o Fórum Tribuna, o Yoga do Riso e a análise do filme.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Este ateliê digital visa ajudar diretamente os participantes a reconhecerem as suas emoções, situações difíceis encontradas na escola e métodos para os enfrentarem. Os participantes devem agentes ativos, que sugerem soluções para os problemas. Diferentes apps usadas - é uma das formas de reconhecerem as emoções, a sua expressão, e a observação da mudança ao longo do tempo.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

Os workshops destinam-se a desenvolver a inteligência emocional dos alunos, portanto, o conhecimento e as capacidades adquiridas seriam difíceis de avaliar.

No entanto, é possível tentar acompanhar as emoções durante o período em que os workshops estão a decorrer (a app é definida durante a primeira reunião e o trabalho de casa é entregue para acompanhar as emoções até ao workshop final ser desenvolvido - por exemplo, a app “Mood diary - track emotions”). Desta forma, durante a última sessão, cada participante poderá refletir sobre o seu gráfico de humor e sua mudança (especialmente logo após os workshops).

CONCLUSÃO

Este ateliê digital combina diferentes formas de envolvimento dos participantes - desde exercícios concretos até à análise do filme, a resolução de situações quotidianas concretas da vida real na escola e a descoberta de formas de lidar com emoções difíceis - apps para desenvolver inteligência emocional e Yoga do Riso.



MISSÃO (IM)POSSÍVEL?



www.vimeo.com/299390096

(ne)įmanoma!

1. Sukurti grupės šūkį !!!

2. Suskaičiuoti bendrą grupės amžių

3. Atnešti 3 dalykus, kurie būtų nenupirkti
(kažką minkšto, kažką rožinio, kažką meniško).

4. Padarykite 3 nuotraukas.

- Pirmoje tik kojos,
- Antroje kurybiški/meniški,
- Trečioje „dokumentinė“ nuotrauka.

5. Surašykite 15 dalykų už ką mylite VASARĄ.

6. Surašykite 10 priežasčių kodėl geriau būti čia ir dabar, o ne namuose.

7. 5 kalbomis parašykite aš tave myliu. I... ICH...

8. Surašykite 10 lietuviškų keiksmų.

Surašykite 10 idėjų, ką veikti po pamokų/mokyklos.

10. Atsakyti į klausimus:

- Kokių atvejų $3 \times 3 = 10$?
- Ar įmanoma nešti katę tuščiam maiše?
- Kas atsitiks jei kovo 5 dieną, vakare batą įkris į Nilo upę?

Sėkmės formulė



IDADE

16-17 anos

PERGUNTA CHAVE

O que pode ser feito para resolver os problemas relacionados com a tolerância em relação aos grupos socialmente excluídos?

OBJETIVOS

1. Promover a tolerância para com os deficientes, diferentes etnias, LGBT, etc.;
2. Fomentar a tolerância nos outros;
3. Promover a cooperação em grupo e com o outro;
4. Desenvolver a criatividade;
5. Desenvolver capacidades de apresentação e de participação numa entrevista;
6. Incorporar conteúdos de diferentes disciplinas e ferramentas TIC.

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Câmara, Instagram (para efeito de bumerangue)
- Facebook
- Internet (Tradutor do Google)
- Canva.com ou smore.com ou outro sugerido pelos participantes

TEMAS ABRANGIDOS

1. TIC
2. Desenvolvimento da criatividade, imaginação
3. Educação Social
4. Capacidades necessárias na vida quotidiana e na vida profissional futura: trabalho em equipa, partilha de responsabilidades, capacidades de apresentação, capacidades de pesquisa de informação, cooperação, colaboração, capacidades para participar numa entrevista, etc.

BREVE APRESENTAÇÃO

O ateliê digital centra-se na promoção da tolerância em relação a minorias, deficientes, LGBT, etc. É aplicável em diferentes contextos: pode ser usado apenas na aula ou para criar relações mais próximas e compreensivas entre turmas, pais, escola e comunidade em geral.

Destina-se ao desenvolvimento de diferentes capacidades, através de tarefas ativas e criativas.

O workshop também incentiva atividades comuns entre todos os alunos, estimulando o envolvimento de pessoas mais “caladas” e introvertidas.

ENVOLVIMENTO CÍVICO

Os participantes contribuem diretamente para a resolução de problemas sociais graves, promovendo a inclusão de grupos desfavorecidos / socialmente excluídos, através de cartazes e exposições na escola e / ou na biblioteca local.

EXPERIMENTADO NA LITUÂNIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Grandes folhas de papel, marcadores, cola, tesoura, folhas de papel coloridas, papéis com formas previamente preparadas, setas, linhas, etc); Computadores, smartphones, ligação à Internet.

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

1. TIC + Técnicas de design
2. TIC + capacidades de comunicação, capacidades de apresentação
3. Cidadania ativa
4. Educação Social
5. Trabalhos manuais

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

O projeto de pesquisa consiste em criar um poster que apresente soluções relativas a questões de conhecimento de grupos socialmente desfavorecidos / excluídos. Os alunos usam diferentes ferramentas / meios para aceder às informações: vídeos do Youtube, sites da Internet, método de entrevista, etc.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Todo o trabalho dos alunos é bastante independente. É certo que trabalham em grupo e são-lhes solicitadas tarefas concretas, de acordo com regras e orientações gerais. Mas as formas de obterem a informação necessária são muito diversas, o que lhes confere um certo grau de autonomia, para que expressem a sua criatividade e conhecimento.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Os resultados do ateliê digital serão visíveis no trabalho final dos alunos - cartaz com um tema social; O trabalho final é avaliado através do feedback dos visitantes, que devem ser envolvidos nas discussões organizadas durante a exposição na biblioteca escolar / pública.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

A principal questão da pesquisa - por favor indique missão impossível em relação a:

- Deficientes;
- Outra etnias;
- Religião diferente;
- Orientação sexual diferente.

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

O formador coloca quatro pedaços grandes de papel na parede, escreve os tópicos e a frase inicial - por exemplo, "é impossível que pessoas com deficiência na nossa cidade / país...".

Os alunos (só entre eles ou juntamente com os pais, membros da comunidade escolar) são divididos em grupos e trabalham separadamente, usando folhas grandes de papel. Recebem materiais (cola, tesoura, folhas de papel colorido, papéis com formas previamente preparadas, setas, linhas, etc.) para prepararem um gráfico.

Os participantes também podem usar smartphones para procurarem informação.

Na fase experimental deve ser concedido o tempo necessário para a execução das tarefas.

Além disso, a imagem gráfica criada e apresentada (versão em papel) em grupo, pode ser transferida para o espaço digital usando https://creately.com/app/?tempID=gc7qvpsj1&login_type=demo#

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Para conduzir o ateliê, o formador / líder do workshop deve preparar-se previamente acerca dos grupos desfavorecidos e dos principais problemas que enfrentam;

É importante enfatizar que, na fase experimental, o brainstorming (tempestade de ideias) é essencial e todas as sugestões estão corretas.

Após a fase experimental, cada grupo apresenta os resultados e também a forma como decorreu o processo de decisão em relação à apresentação desses resultados e conclusões.

No final, o objetivo central consiste em identificar um título para o cartaz. O tema deve então ser escrito, pelo líder do workshop, nas folhas que foram afixadas na parede. no início do ateliê.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os problemas são identificados em folhas de papel num formato criado pelos alunos. Os trabalhos são afixados na parede.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

A apresentação, em suporte visual, das conclusões a que os chegaram, facilita a memorização dessas mesmas conclusões.

Os alunos procuram também distinguir informação correta de informação incorreta na Internet (pois nem toda está correta).

O trabalho em grupo incentiva ainda uma cooperação mais eficaz.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Como pode ser alterada a situação destes grupos?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Na primeira parte do workshop,, os alunos trabalharam com diferentes materiais (papel, cola, tesoura). Na segunda parte utilizam ferramentas digitais, organizados em grupos (cada grupo deve ter um computador ou um tablet).

1. Cada grupo faz uma pesquisa na Internet, analisa sites de criação de cartazes e procura

identificar os principais conselhos a ter em conta nessa produção. Depois apresenta um desses conselhos aos outros grupos (usando multimédia); cada grupo deve encontrar um conselho diferente (os primeiros a escolher um, identificam-no em voz alta e os outros terão que encontrar outro diferente);

- Depois, novamente em grupo, os alunos têm que desenvolver soluções para o problema, identificado durante a primeira parte do ateliê. O processo tem de seguir as seguintes regras:
 - Pesquisa na Internet;
 - Entrevista a professores e pais;
 - Contactar uma organização que lida com grupos desfavorecidos ou que tem experiência no combate à exclusão social, recolhendo dados;
 - Visualizar vídeos curtos no Youtube;
 - Outro meio encontrado / sugerido pelos participantes.
- Usar o programa de criação de cartazes selecionado e produzir o cartaz sobre o problema identificado na primeira parte do ateliê, apontando soluções encontradas na pesquisa.
- Concluir o cartaz, recorrendo a realidade aumentada (se for relevante)

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Exposição na escola e / ou na biblioteca pública, para a qual devem ser convidados os membros da comunidade e os pais. Devem dar indicações aos visitantes no sentido de usarem o programa da realidade aumentada, enquanto observam os cartazes.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Poderia ser realizada uma pesquisa com os visitantes. Os autores dos cartazes poderiam estar junto daqueles que produziram e convidarem as pessoas para uma discussão acerca de outras eventuais soluções para os problemas dos grupos desfavorecidos. Podem ainda debater se as soluções que propõem no cartaz terão, de facto, aplicabilidade.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Associando a realidade com o mundo virtual

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

- Na última etapa do ateliê, os alunos vão explorar a cidade, edifícios antigos, construções modernas, monumentos e gravá-los usando a app Pixlr. Devem prestar atenção aos vários aspetos e formas, paracapturarem detalhes interessantes e específicos;
- Após o regresso à sala onde decorre o ateliê, usam os smartphones ou o tablet para fazer uma montagem das fotografias e imprimem-nas;
- Criam depois uma cidade comum, a partir das fotos impressas;
- Com o uso da app (un gioco) criam-se fogos artificiais para animar a cidade que foi criada a partir das colagens.
- O formador/líder do ateliê faz uma apresentação sobre realidade aumentada e cada participante pode melhorar a sua “cidade”, juntando-lhe uma personagem (usando a app Aurasma). O

resultado deve ser projetado na parede, ou na tela. Segue-se a produção de um catálogo das “cidades” criadas, que deve se guardado.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os alunos fazem uma breve análise, de carácter histórico, sobre as “cidades” criadas e destacam o que é interessante, o que é único, apresentando os resultados ao grupo; O catálogo é guardado para utilização futura.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Os resultados são analisados a partir do ponto de vista das tecnologias históricas, artísticas e modernas.

As conclusões dos alunos são novamente apresentadas no Diário do Aluno, usando a representação gráfica da teia de aranha: os critérios para avaliação podem ser os seguintes: Aprendi muito sobre minha cidade; Achei a tarefa interessante, etc.

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Sugerimos que não se limitem os alunos, permitindo-lhes que encontrem um programa para criação de cartazes (ex: canva.com ou smore.com); Normalmente, os programas gratuitos e disponíveis online não são difíceis de usar e os alunos compreendem as regras de funcionamento. Pode ser usado um programa para a criação de esquemas de trabalho, o creately.com O uso da realidade aumentada pode ser novo para os alunos, mas é um recurso interessante.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Os alunos assumem-se como agentes de intervenção social, visando (através do cartaz) combater a exclusão social de alguns grupos da sociedade.

Tornam-se defensores dos seus direitos e contribuem para encontrar soluções para problemas sociais graves.

A exposição dos seus trabalhos é disponibilizada à comunidade escolar e a um público mais amplo, na biblioteca local.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

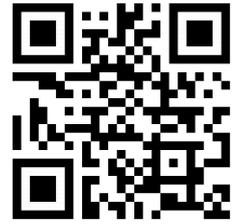
O conhecimento adquirido pelos alunos é observável no cartaz criado (a complexidade, o conhecimento demonstrado).

Outra opção poderia passar pela organização de uma competição, com três prémios, de modo a estimular os alunos (um USB, auriculares etc.)

CONCLUSÃO

Este ateliê digital está profundamente relacionado com aspetos sociais como a promoção da tolerância. O conhecimento adquirido centra-se no desenvolvimento da compreensão e da tolerância.

EXPLORANDO A CIDADE



www.vimeo.com/283409962



IDADE

14-15 anos

PERGUNTA CHAVE

Como falar sobre a sua cidade e como a descobrir com as novas tecnologias?

OBJETIVOS

- Centre-se no seu bairro.
- Defina o percurso de uma caminhada usando as competências adquiridas na escola e aplique-as criativamente, recorrendo a TIC
- Desfrute o espaço da cidade em aspetos diferentes - gravar sons e fazer fotografias com smartphones.
- Promova o estar recetivo aos outros e curioso sobre o trabalho deles
- Adquira competências sobre o uso de programas e apps

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- mentimeter.com
- app Prisma
- app PicPac
- smartphones
- onthegomap.com
- maphub.net
- app Pixlr
- app Easy Voice Recorder
- computadores portáteis

TEMAS ABRANGIDOS

- identidade
- TIC
- alterações na cidade

BREVE APRESENTAÇÃO

Este ateliê digital tem como principais objetivos ajudar os participantes a descobrirem a sua área de residência, fortalecer a sua identidade e criar uma imagem clara de como está organizado o espaço e qual é a sua história. O uso de tecnologias permite descobrir informação acerca da cidade, a qual é fundamental na organização de atividades ligadas a apps que permitem criar um mapa do espaço e várias animações associadas a esse mapa.

EXPERIMENTADO NA POLÔNIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

É necessária uma sala com um ecrã, um projetor ligado a um computador, Internet e uma impressora. Prepare tabelas para trabalho em grupo (para 4-5 alunos). Cada grupo deve ter um computador com ligação à Internet. Verifique se há espaço suficiente na sala para se poder movimentar.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Computadores
- Smartphones dos participantes
- Lápis e papel fino

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

Tipografia

Criação de mapas

Ed Fairburn e a imagem de mapa com novos cortes e contornos:

<https://edfairburn.com/>

Katarzyna Józefowicz e a toalha de mesa em papel: <http://zbrojowniasztuki.pl/pracownice-i-pracownicy/obecne-dydaktyczki-i-obecni-dydaktycy/katarzyna-jozefowicz,690>

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Descobrir como a tecnologia permite interpretar fotos de espaços na cidade, de uma forma artística e usando técnicas de pintura. Decidir sobre os critérios de escolha das fotografias mais interessantes (como escolher sete fotografias entre todas as que foram feitas individualmente). Usar a tecnologia para mostrar o percurso da caminhada.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

O trabalho de grupo permite que os alunos se consciencializem e usem competências extracurriculares. Além disso, através dos métodos ativos de trabalho, os alunos conhecem as suas competências e aprendem a reconhecê-las e a nomeá-las.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Use o formulário “O que é que não sabe sobre mim”, desde que haja tempo suficiente e tenha um bom contacto com o grupo. Por exemplo, se planifica um ciclo de atividades com um grupo ou se pode usar algum tempo antes do ateliê digital para diagnosticar as suas capacidades. O diagnóstico deve ser acompanhado por um pós-teste realizado após o projeto. Em alternativa, pode reunir informações durante uma conversa sobre edição de fotos e uso (e criação) de mapas.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Coloque uma planta da cidade ou um mapa da zona num local visível na sala. Peça aos participantes que marquem, com alfinetes, os lugares onde moram e outros lugares que sejam importantes para eles. Faça a pergunta: como falar sobre a sua cidade e descobri-la usando TIC?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Divida o grupo em equipas mais pequenas (4-5 pessoas). Use o ecrã da sala para explicar como usara aplicação onthegomap.com

O objetivo é definir o percurso da caminhada, escolhendo pontos no mapa e distâncias entre eles.

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os alunos criam o percurso de uma caminhada de uma hora, o que lhes permitirá tirar fotografias de lugares interessantes. Cada equipa decide para onde ir, sendo que o tempo é o único limite e não pode ir além de uma hora. Depois de decidirem o percurso, as equipas preparam mapas e enviam-nos ao líder do ateliê.

Cada equipa recebe uma cópia do seu percurso. Autorize os alunos a testarem o percurso que criaram. Cada grupo tem como tarefa observar a área com cuidado. Cada participante deve levar o seu smartphone e fazer fotografias de três lugares que achar interessantes. Com o auxílio da app Easy Voice Recorder devem gravar o som de cada lugar onde as fotos foram feitas (alguns segundos).

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Depois de voltarem da caminhada, incentive os participantes a partilharem as impressões com o auxílio do mentimeter.com. Pergunte: Como se sentem depois de voltarem da caminhada? Quando as respostas estiverem visíveis no ecrã, dedique algum tempo a conversar sobre elas. Centre-se nas emoções e sensações recolhidas durante a caminhada. Não apresente ainda as fotografias e as gravações, pois irá usá-las mais tarde.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os participantes refletem sobre as atividades e sobre as suas sensações.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Como expressar o ambiente de um local escolhido através da atividade criativa?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Solicite aos alunos que trabalhem individualmente. Dê a cada um 20 folhas de papel fino, em formato A6. Peça-lhes para se concentrarem num local que lhes tenha chamado a atenção durante a caminhada. Destaque o facto de a escolha ser subjetiva e incentive-os a identificarem os sentimentos relacionados com esse lugar, como por exemplo: alegria, diversão, surpresa, decepção, constrangimento ou repugnância. Diga-lhes que todos esses sentimentos são igualmente valiosos e importantes. Peça-lhes para escreverem, na primeira folha de papel, o nome da rua e a localização. Reforce, de forma muito clara, que eles não têm de ser “simpáticos”, pois não há regras ou expectativas (isso é importante para desbloquear o potencial criativo dos alunos). O resto do processo é um exercício baseado na tipografia, que consiste em escolher fontes para obter um design gráfico coerente. Peça-lhes que coloquem de novo as folhas de papel umas sobre as outras. Os participantes

“voltam a desenhar” o nome da rua de forma a que, pouco a pouco, as letras se transformam numa gravação visual de emoções e sensações relacionadas com esse lugar. Os únicos limites neste exercício são o número de folhas de papel (min. 20, como irão ser usadas para uma animação em stop-motion) e o tempo. Explique como usar a app PicPac. A tarefa seguinte será criar uma animação em stop motion usando smartphones. Os alunos devem fazer uma fotografia de cada desenho individualmente. Atenção: peça-lhes para não colocarem um desenho sobre o outro enquanto fotografam, mas sim um pedaço de papel em branco por baixo de cada desenho. Devem ainda garantir que a luz é suficiente e estável. Peça-lhes que verifiquem se a ordem dos desenhos está correta, do primeiro ao último. A app PicPac é uma excelente ferramenta para criar animações de grande qualidade, porque todas as fotografias deixam uma “sombra” no ecrã do telefone, o que torna mais fácil enquadrar a seguinte com precisão. Além disso, as fotos são colocadas juntas automaticamente, pelo que o resultado é visível instantaneamente. Quando as animações estiverem prontas, adicione-lhes os sons gravados durante a caminhada. No final, os alunos enviam o trabalho ao formador.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação de animações criadas pelos participantes.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta fase, use o interesse dos jovens em experimentar novas apps, a franqueza deles e a coragem de experimentar. Um smartphone, um objeto de uso quotidiano, permite atividades criativas. Os alunos aprendem a criar animação em stop-motion pois, até mesmo um vídeo curto, requer esforço e concentração.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Como criar um guia local subjetivo, com o auxílio de ferramentas de TIC?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Peça aos alunos que instalem a app Prisma, que permite editar fotos usando diferentes filtros, associados a estilos diferentes. Cada participante escolhe três fotografias, entre as que fizeram durante a caminhada, e edita-as, escolhendo um estilo que corresponda ao ambiente do local e ao estado de espírito do fotógrafo. Depois grava as fotografias no computador do grupo. Cada grupo escolhe as sete fotografias mais interessantes. Mostre aos alunos o programa maphub.net, que permite criar mapas e marcar determinados lugares com alfinetes digitais. Cada grupo procura a zona da sua caminhada e assinala o seu percurso no mapa. Os alunos colocam alfinetes nos locais que descobriram e que estão representados nas fotos, e descrevem-nos. Os mapas virtuais podem ser partilhados com terceiros. Cada grupo faz então um print screen do mapa e grava no ambiente de trabalho.

Os alunos irão depois aprender como usar o pixlr.com. Podem trabalhar num computador ou usar a aplicação gratuita do smartphone. O Pixlr permite

editar fotografias, é muito intuitivo e apenas exige cerca de cinco minutos para aprendermos as suas funções básicas. Para editar montagens de fotos, recomendamos o Pixlr Express. Escolha o layout de montagem com uma área central e espaço para mais sete fotografias. Cada grupo coloca o mapa no centro e o resto das fotos editadas no Prisma em torno dele.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Apresentação de montagens de mapas e fotos. Discussão curta.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Os jovens partilham as suas reflexões através do Mentimeter (termine a afirmação “Hoje eu aprendi ...”).

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Neste ateliê digital usámos o Prisma, o PicPac, o Pixlr, o maphub.com e o onthegomap.com. Os alunos exploraram-nos, em trabalho individual ou em pequenos grupos. Alguns alunos já os conheciam e participaram ativamente do desenho e co-realização da atividade. Não foi necessário explicar-lhes como funcionavam as app, tendo eles ainda assumido espontaneamente a responsabilidade de resolverem problemas técnicos com os materiais disponíveis.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Participar neste ateliê digital permite:

- Refletir sobre a ligação com o local em que se habita;
- Envolver-se em relações sociais - conversas, discussões, tomada de decisão coletiva;
- Melhorar as capacidades de comunicação;
- Aprender a usar mapas em papel e digitais, planejar percursos;
- Refletir criticamente sobre os resultados do próprio trabalho (fotografias que fizeram) e sobre o mundo.

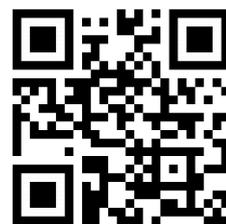
COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

O mais importante é observar os alunos e incentivar a sua própria reflexão sobre as atividades. Os produtos finais e os resultados são secundários em relação ao processo em si - a atividade dos alunos. Os alunos têm oportunidade de se desafiarem a si próprios, o que lhes permite desenvolver as suas competências, especialmente na área das competências sociais.

CONCLUSÃO

Neste ateliê digital começámos com atividades digitais, em vez de manuais. Esta experiência permitiu-nos compreender que não é a ordem que importa, mas sim a ligação entre o trabalho digital e o manual. Durante a discussão sumária, os alunos valorizavam mais o trabalho em grupo, o caminhar juntos, a descoberta de lugares e o conhecimento da cidade. Alguns referiram que aprenderam nomes de ruas. Mas consideraram que a duração do ateliê não foi suficiente, pois gostariam de passar mais tempo a andar, a desenhar, a fazer fotografias, a discutir e a trabalharem juntos.

CIDADÃOS



www.vimeo.com/277655025

IDADE

14-15 anos

PERGUNTA CHAVE

O que significa ser cidadão?

OBJETIVOS

- Centrar-se num ser humano
- Usar smartphones para construir relações, entrar em contato com um estranho
- Compreender o que é a cidadania
- Estar ciente do poder da fotografia para transmitir informações
- Conscientização de ser cidadão

DURAÇÃO

6 horas

SOFTWARE E APPS A SEREM USADOS

- Collage Maker app
- Smartphone
- PicPac

TEMAS ABRANGIDOS

- Interações sociais
- TIC
- Cidadania
- Comunicação

BREVE APRESENTAÇÃO

Neste ateliê digital concentrámo-nos num retrato específico. Começámos com trabalho manual, com troncos de madeira ou aglomerados de madeira. Os alunos tinham de os decorar, com recortes de jornais e outros materiais, para criarem rostos de habitantes da cidade. Foram depois para as ruas, conhecer os habitantes da cidade e contactarem com eles. A sua tarefa consistia em captarem imagens fotográficas e, assim, fazerem uma compilação de rostos dos transeuntes. No regresso ao espaço do ateliê, as fotos voltaram a ser desenhadas, com carvão e em papel A3, de acordo com o método do “projeto Memória”. No final produzimos vídeos seguindo a técnica time-lapse (câmara rápida - vídeo que tem menos fotografias por segundo).

ENVOLVIMENTO CÍVICO

- relações sociais
- cidadania
- integração social
- construção de um vínculo com uma dada área

EXPERIMENTADO NA POLÔNIA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Necessita de uma sala com um ecrã, projetor ligado a um computador, Internet e uma impressora. Prepare uma mesa ampla, para que todos tenham um local confortável para trabalhar. Cubra-a com papel pardo. Verifique se tem espaço suficiente na sala para se poder movimentar.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- troncos de madeira (um por participante)
- boca e olhos recortados a partir de jornais e revistas
- alfinetes
- material para fazer cabelo, por exemplo, cordas, lã
- folhas brancas de papel
- carvão vegetal para desenho
- papel para impressão
- fotografias a preto e branco de cidadãos importantes da cidade

PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

- imagem
- estabelecer contacto e construir afinidades com estranhos
- entrevista
- cidadania
- The Memory Project <https://memoryprojectproductions.com>

AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS

Descobrir o significado de criar um retrato de alguém - como preparar-se a si próprio e à pessoa que é o sujeito do retrato, assim como o significado da imagem - a mensagem que o retrato consegue transmitir e o que revela.

COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?

Os alunos trabalham individualmente, centrando-se no retrato, e em grupos, fazendo entrevistas aos habitantes da cidade e criando os retratos dessas pessoas.

COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?

Conversa inicial sobre a forma como interpretamos as emoções de outras pessoas, especialmente através da mímica. Pergunte aos alunos que partes do rosto são as mais importantes. Concentre a atenção deles nos olhos e na boca da pessoa com quem eles estão a conversar. Tal permitirá compreender a capacidade dos alunos em termos de interpretação da comunicação não-verbal. Compartilhe experiências acerca de como fazer fotografias e recolher imagens.

APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA

Pergunte aos alunos se se consideram cidadãos. O que é que isso significa?

MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (FASE EXPERIMENTAL)

Peça aos alunos que se reúnam em volta da mesa onde juntou os troncos de madeira e outros materiais (boca e olhos de revistas, cordas e lã). Faça a pergunta: como fazer um rosto a partir destes recursos?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Entre os materiais preparados, os alunos escolhem os que acham mais úteis. Cada um escolhe o seu conjunto (dois olhos, boca, cabelo). Com o auxílio de alfinetes, fixam-nos nos troncos.

APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS

Reúna todos os personagens criados no tronco num só sítio.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Observe os personagens criados. Discuta possíveis relações entre eles, invente diálogos, experimente diferentes configurações, organize cenários diferentes.

SEGUNDA MEDIDA REVELADA NA ATIVIDADE PRÁTICA

Como estabelecer contacto com um estranho para criar o seu retrato?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Apresente o tema do retrato. Conduza o diálogo no sentido de os alunos perceberem que fazer uma fotografia de alguém não é a mesma coisa que fazer um retrato. Enfatize a necessidade de enquadramento, direcionando a atenção do espetador. Em relação ao exercício anterior, mencione que, para um rosto expressar emoção, é necessário haver algum contacto entre o autor e o sujeito do retrato.

Divida os participantes em grupos de 4-5 e peça-lhes que escrevam um conjunto de perguntas que possam vir a usar para entrarem em contacto com um estranho e convencê-lo a autorizar a ser fotografado.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Os grupos apresentam os resultados do seu trabalho - faça perguntas a pessoas específicas. Ouvir uma resposta permite verificar a qualidade da pergunta.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Discussão sobre as questões preparadas, fazendo correções, se necessárias.

TERCEIRA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

Como criar um retrato de um estranho?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Os participantes exploram a cidade em grupos, com a tarefa de fazerem retratos de 4-5 pessoas aleatoriamente encontradas. Certifique-se que os alunos sabiam que cada pessoa tinha de concordar em ser fotografada e as fotografias deviam incluir alguns aspetos sociais: a pessoa deve ser retratada onde a reunião ocorreu e incluir as suas características como cidadão.

Os participantes editam as fotografias nos seus smartphones, emolduram-nas com o auxílio de filtros e enviam-nas para o formador, que as imprime em papel A4.

Usando a app Collage Maker fazem uma montagem dos retratos dos habitantes da cidade.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Com a ajuda de um projetor apresentam as montagens criadas pelos grupos.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Discussão com os alunos sobre as suas opiniões acerca de terem conhecido os cidadãos.

QUARTA MEDIDA REVELADA PELA ATIVIDADE PRÁTICA

O que faz de alguém um cidadão?

TRABALHO ATIVO DO ALUNO

Imprima os retratos. Junte-os a fotos a preto e branco de cidadãos importantes da sua cidade, as quais preparou com antecedência. Cada participante escolhe um retrato aleatório e faz um desenho, a carvão, usando a técnica do The Memory Project <https://memoryprojectproductions.com>.

APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES E RESULTADOS

Com a app PicPac, crie um vídeo time-lapse (Câmara-rápida), com retratos a carvão, realizados pelos participantes. Segue-se a apresentação dos trabalhos.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Conversa sobre ser cidadão. Quem e como se pode tornar cidadão? O que faz de alguém um cidadão importante?

INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

Durante este ateliê digital, os alunos aprendem sobre retratos e como são diferentes das fotos fortuitas. Desenvolvem competências acerca de como fazerem retratos de estranhos e da edição de imagens digitais em aplicações padrão.

LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS

Olhar para retratos de cidadãos estimula a reflexão sobre a própria cidadania, constrói a identidade local e a ligação com a cidade e os seus habitantes. Ajuda a superar barreiras de comunicação em sociedade.

COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?

A avaliação de conhecimentos e capacidades baseia-se na observação de como, no decurso do trabalho, os alunos mudam a sua compreensão sobre ser cidadão. Análise do trabalho dos alunos.

CONCLUSÃO

Fazer fotografias de pessoas que se encontram aleatoriamente, na rua, desenvolve capacidades sociais. Os alunos perceberam isso sozinhos.



**MÓDULO
PARA UMA
PRIMEIRA
PROPOSTA
DE UM ATELIÊ
DIGITAL**

TÍTULO

IDADE (dos 11 aos 17)

PERGUNTA CHAVE (resuma o seu ateliê digital numa pergunta)

OBJETIVOS

DURAÇÃO

SOFTWARE E APP A USAR

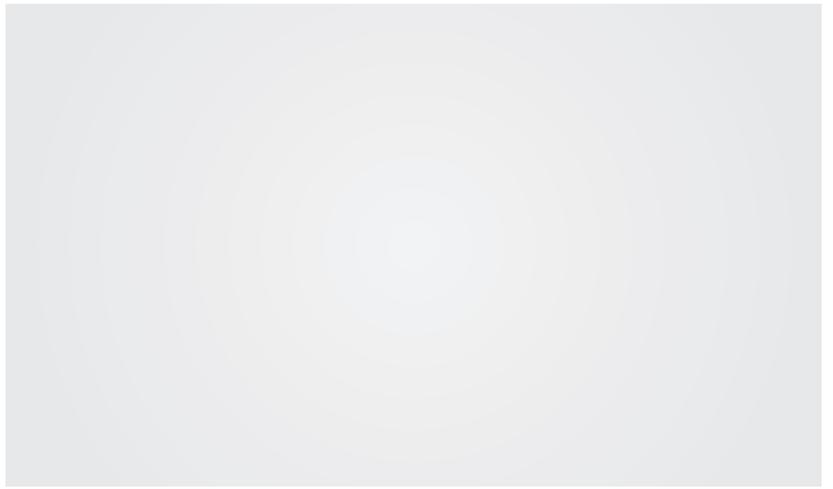
ARGUMENTO PRINCIPAL

BREVE APRESENTAÇÃO

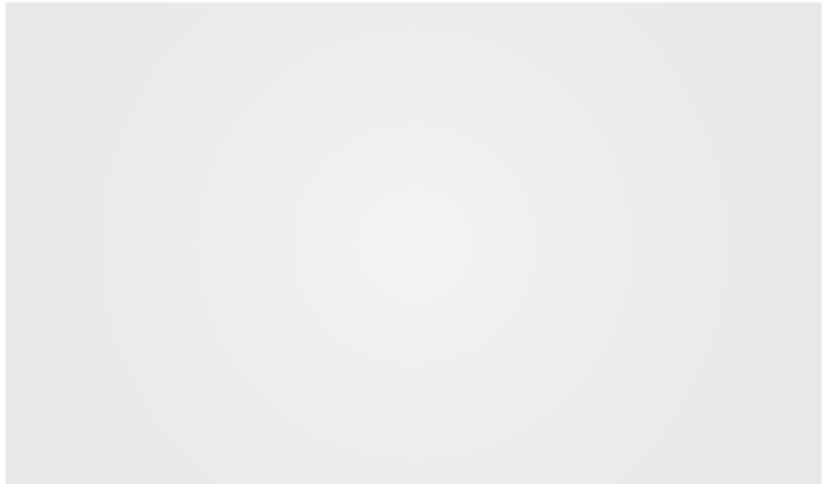
PARTICIPAÇÃO CÍVICA

PREPARAÇÃO DO ESPAÇO PARA O ATELIÊ

Lembre-se de organizar o espaço, os materiais e as ferramentas para explicar as atividades (cada ferramenta no momento apropriado ...)

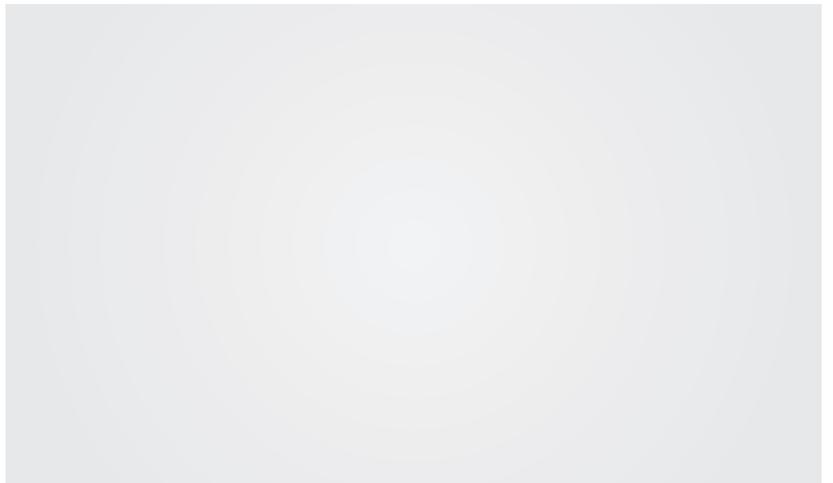


MATERIAIS NECESSÁRIOS

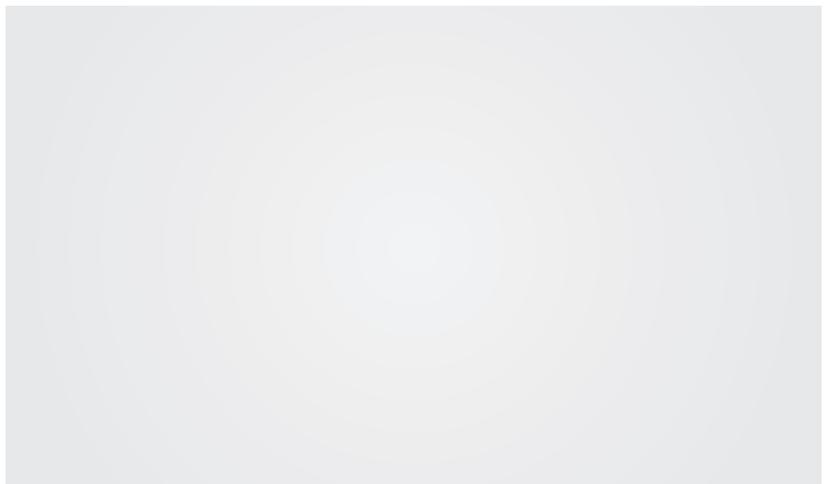


PRINCIPAIS SUGESTÕES RETIRADAS DA PESQUISA PESSOAL

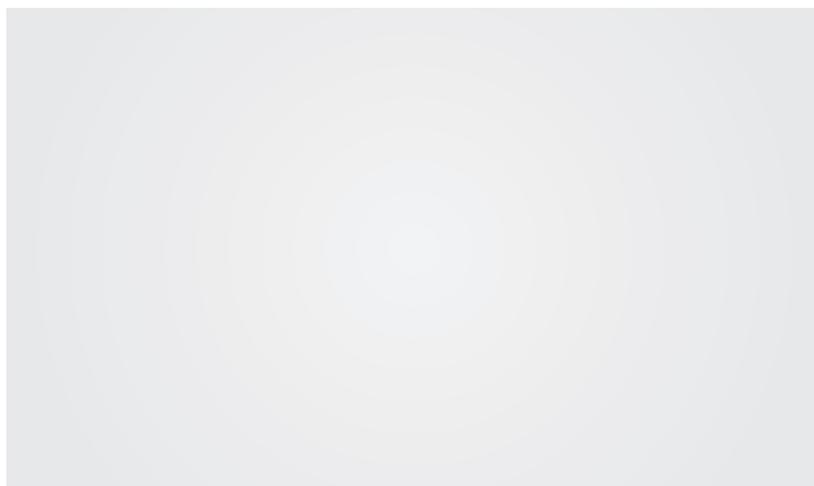
Anote aqui os aspectos principais que considera mais interessantes, pelo menos três de três disciplinas diferentes.



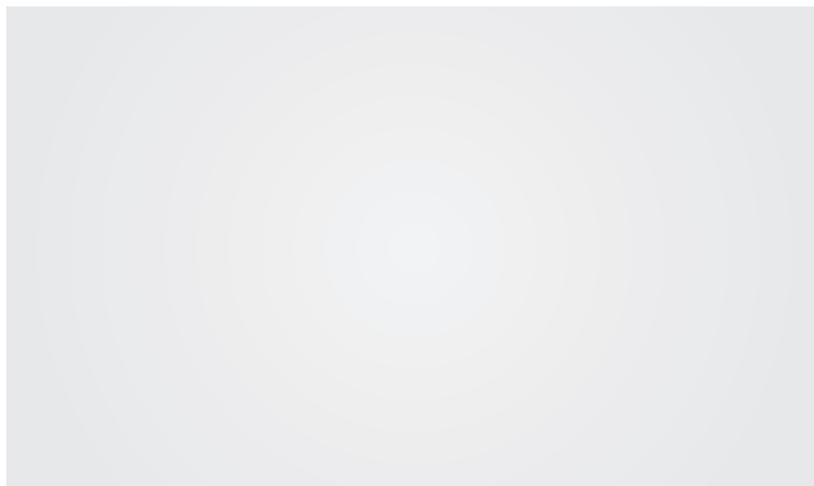
AFINIDADES ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E OS MÉDIA SOCIAIS



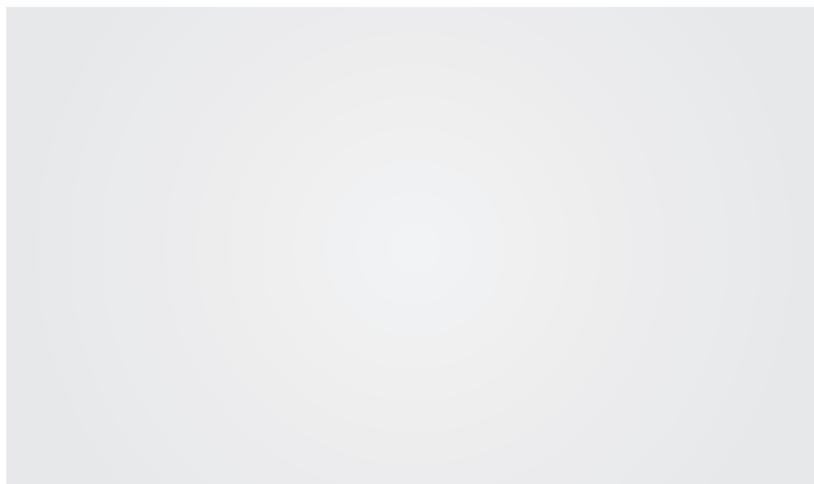
COMO TENCIONA DAR VOZ AOS ALUNOS PARA APRESENTAREM OU MOSTRAREM AS SUAS CAPACIDADES E CONHECIMENTO PESSOAL?



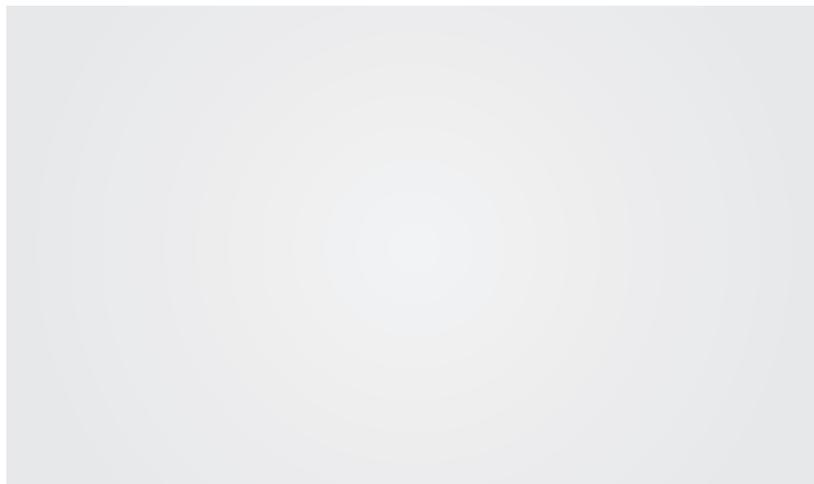
COMO RECOLHE TODA A INFORMAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA DE UM ATELIÊ DIGITAL?



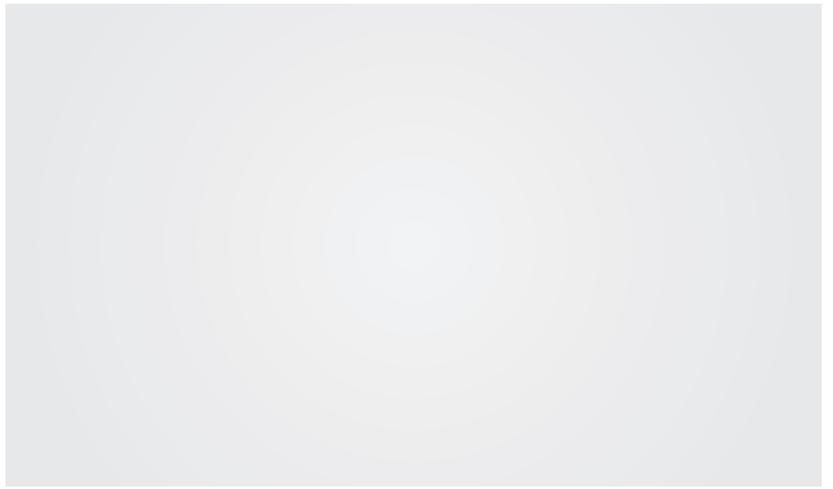
APRESENTE A PERGUNTA-CHAVE ÀS CRIANÇAS: COMEÇA A PESQUISA



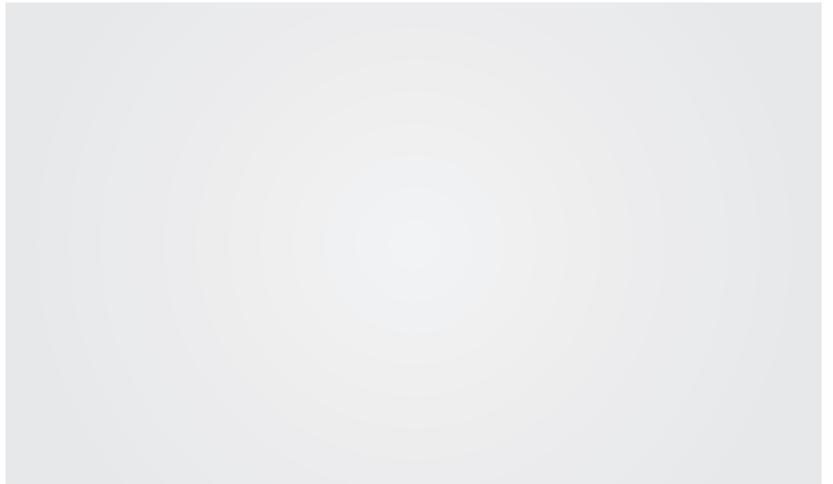
MEDIDA QUE REVELA A ATIVIDADE PRÁTICA PARA CLARIFICAR A PERGUNTA E AVANÇAR PARA AS PRIMEIRAS RESPOSTAS (Fase Experimental)



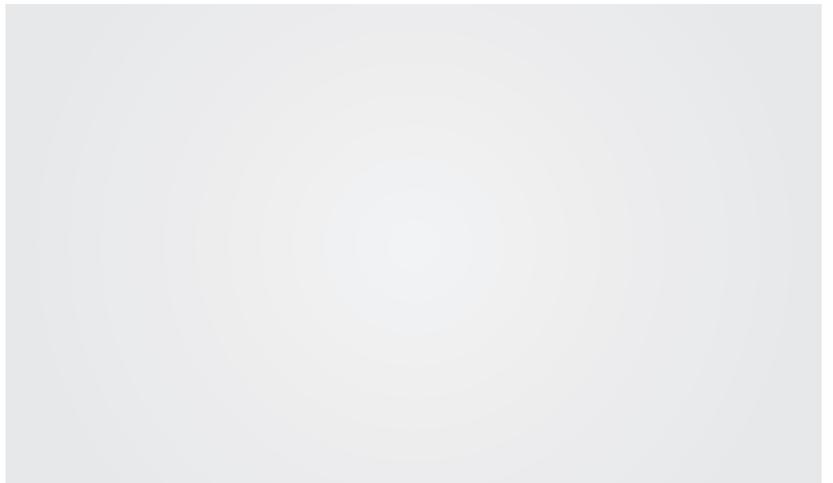
TRABALHO ATIVO DO ALUNO



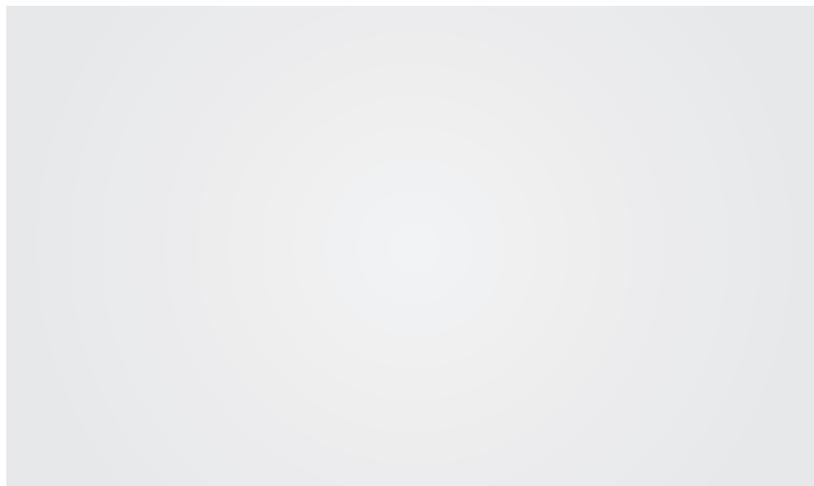
APRESENTAÇÃO DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS



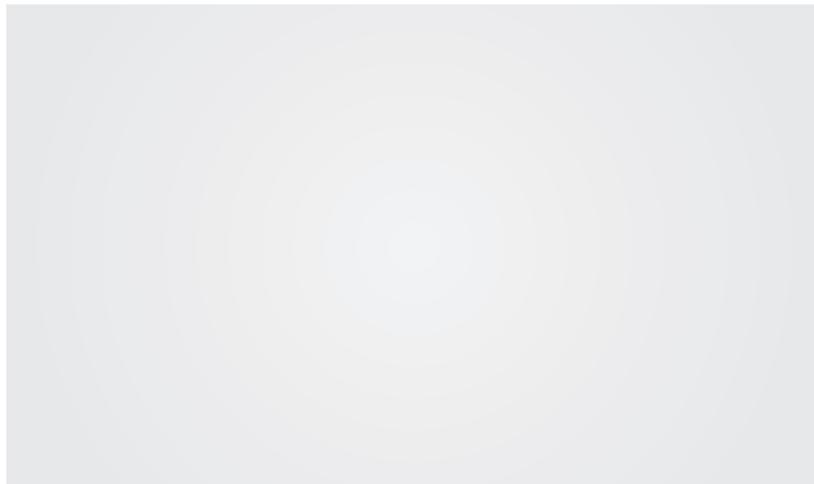
ANÁLISE DOS RESULTADOS



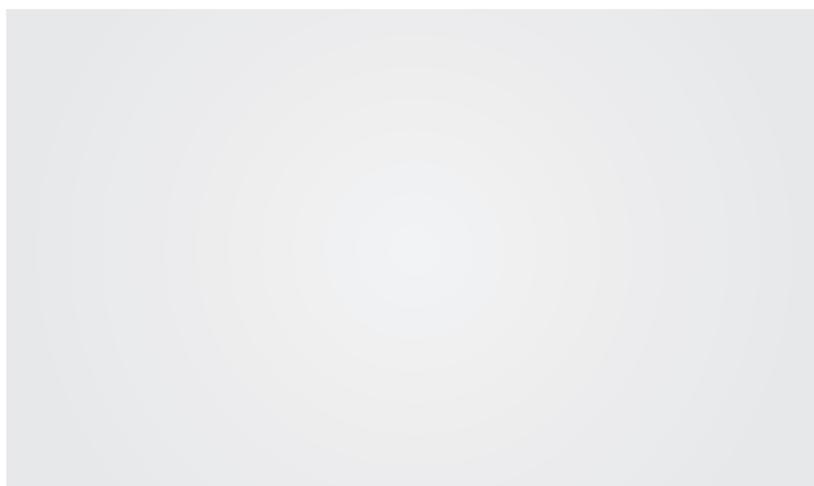
**SEGUNDA MEDIDA REVELADA
NA ATIVIDADE PRÁTICA**



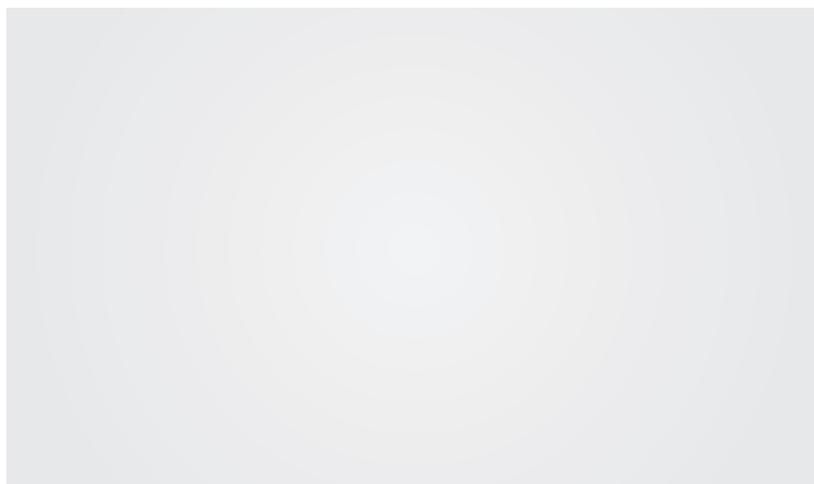
TRABALHO ATIVO DO ALUNO



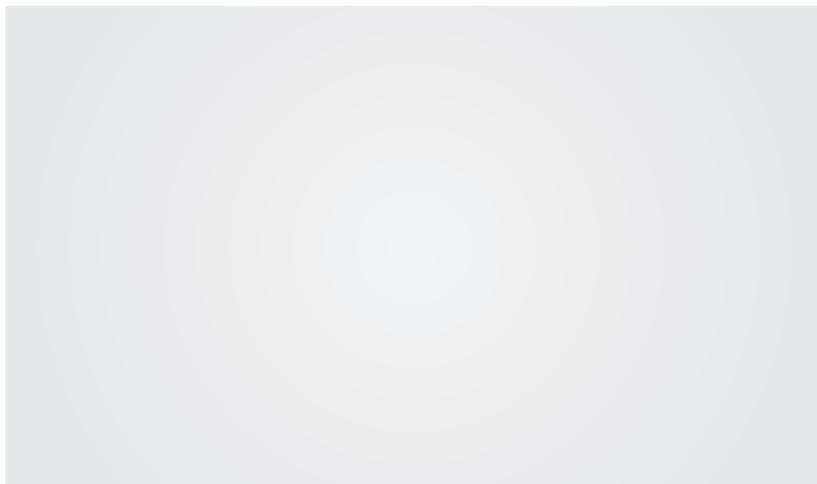
**APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES
E RESULTADOS**



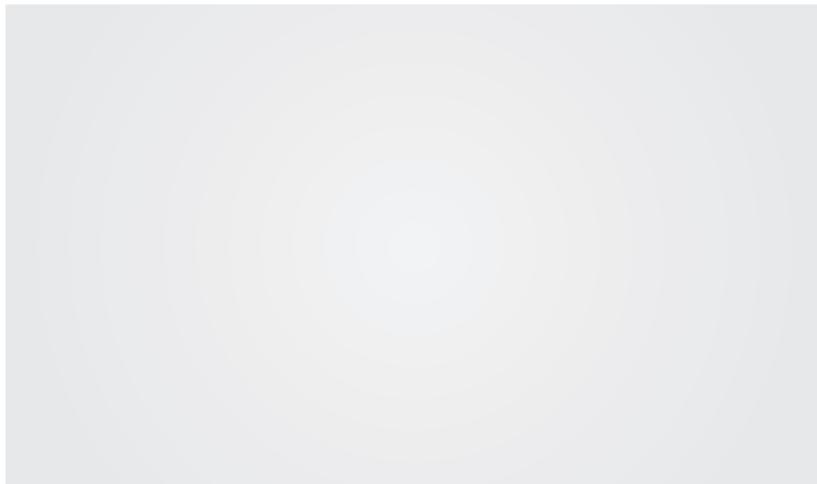
ANÁLISE DOS RESULTADOS



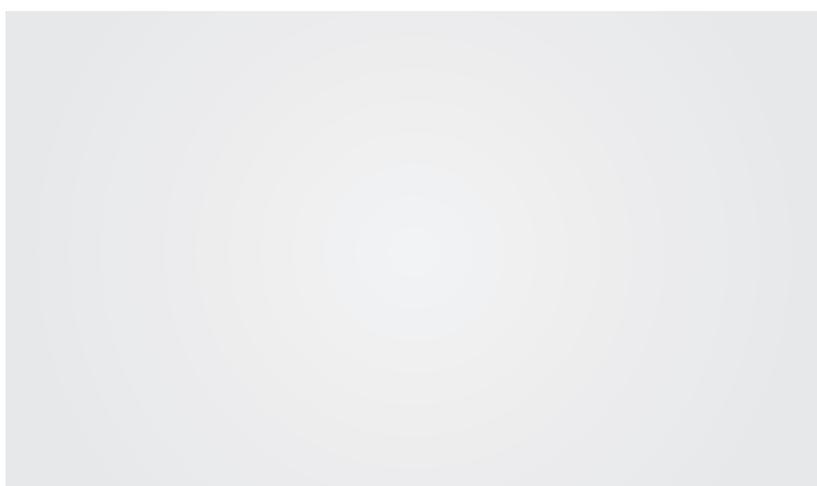
**TERCEIRA MEDIDA REVELADA
PELA ATIVIDADE PRÁTICA**



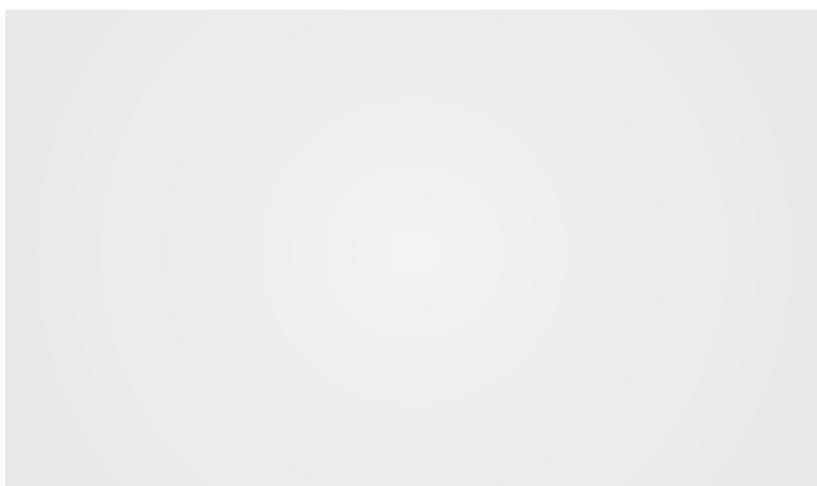
TRABALHO ATIVO DO ALUNO



**APRESENTAÇÃO DE CONCLUSÕES
E RESULTADOS**

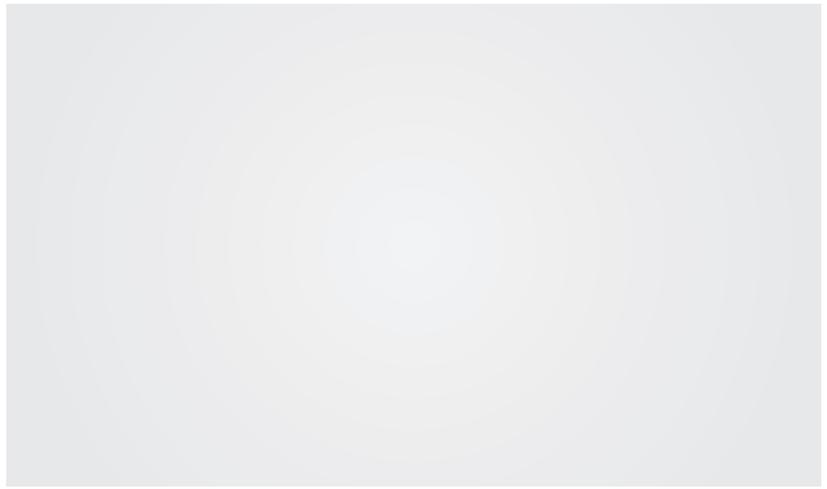


ANÁLISE DE RESULTADOS

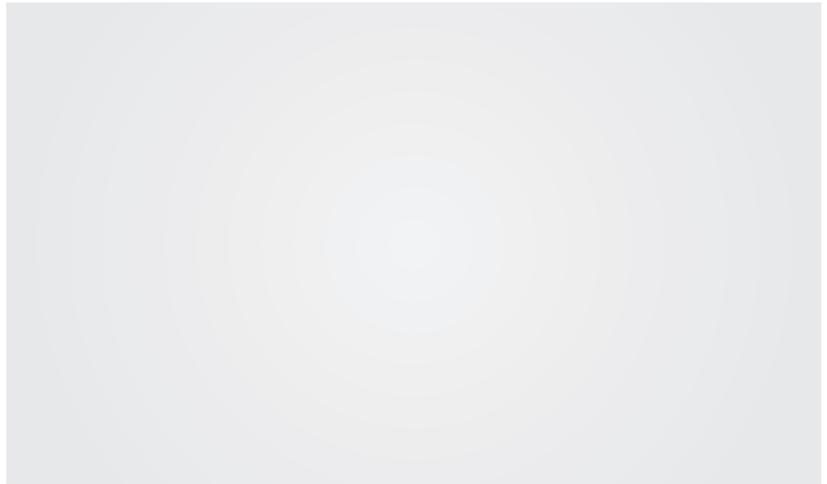


INTRODUÇÃO A UM NOVO SOFTWARE OU A UMA NOVA APP

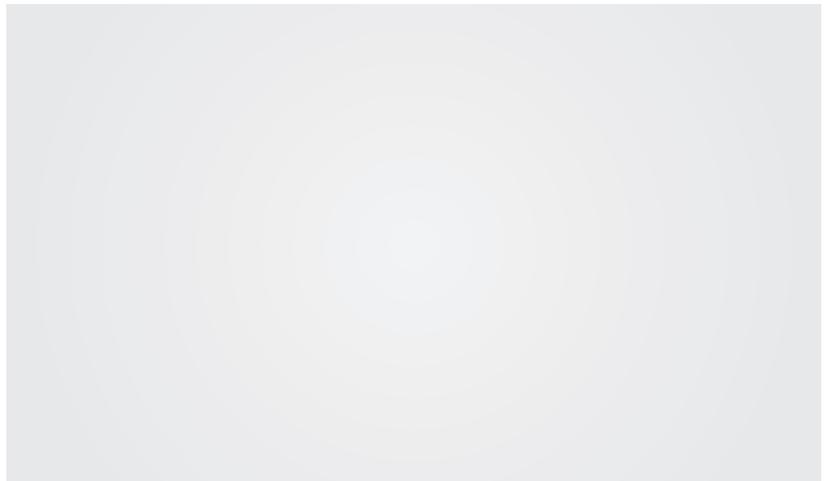
Como apresentar? Aspeto técnico e aspeto cultural (não é apenas uma questão de capacidades: por exemplo, no caso de codificação, não é suficiente apresentar um rascunho, é necessário trabalhar no que está a ser codificado e em tempo real ...)

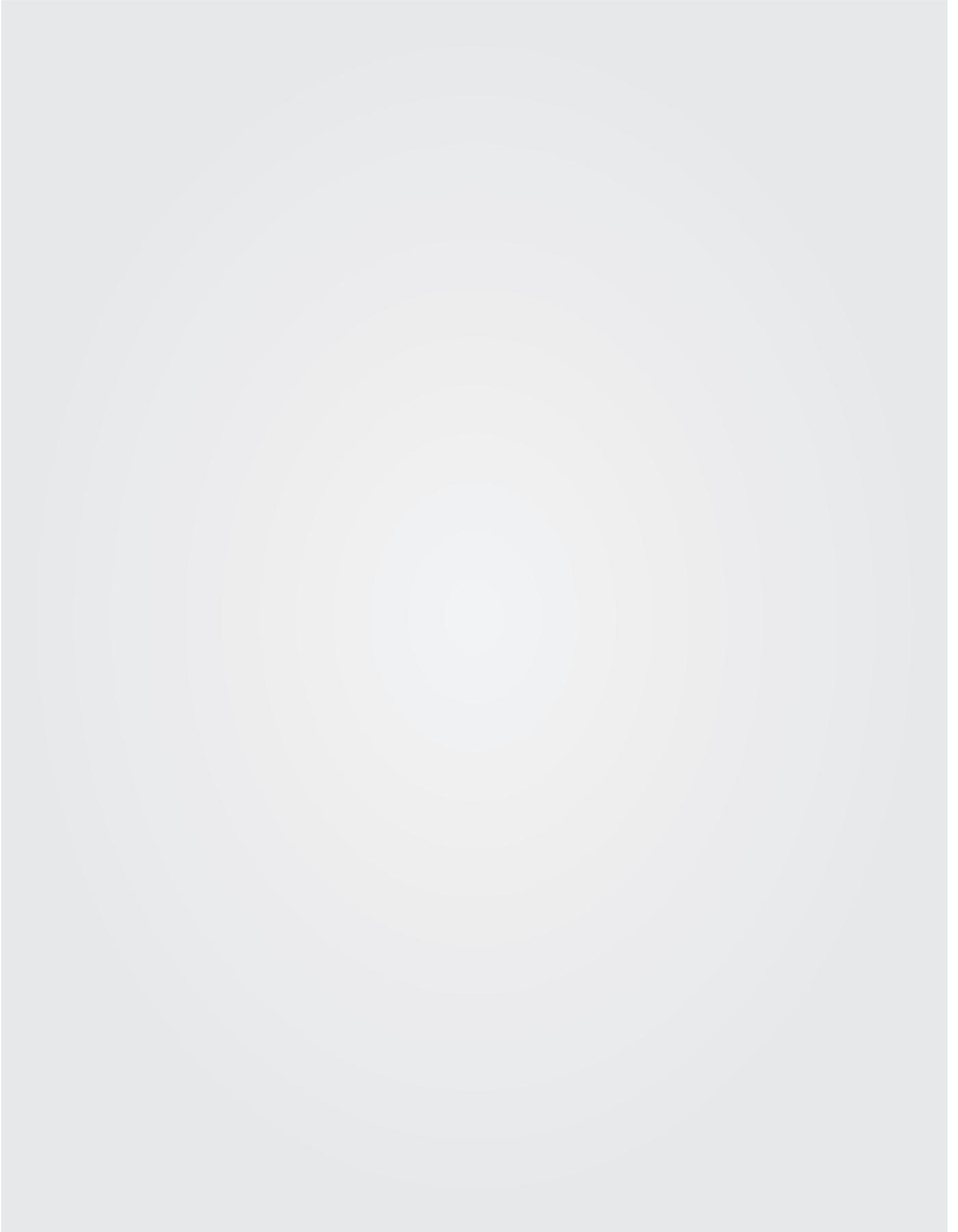


LIGAÇÃO DO ATELIÊ DIGITAL À VIDA REAL DOS ALUNOS



COMO IMAGINA AVALIAR O CONHECIMENTO E AS CAPACIDADES?



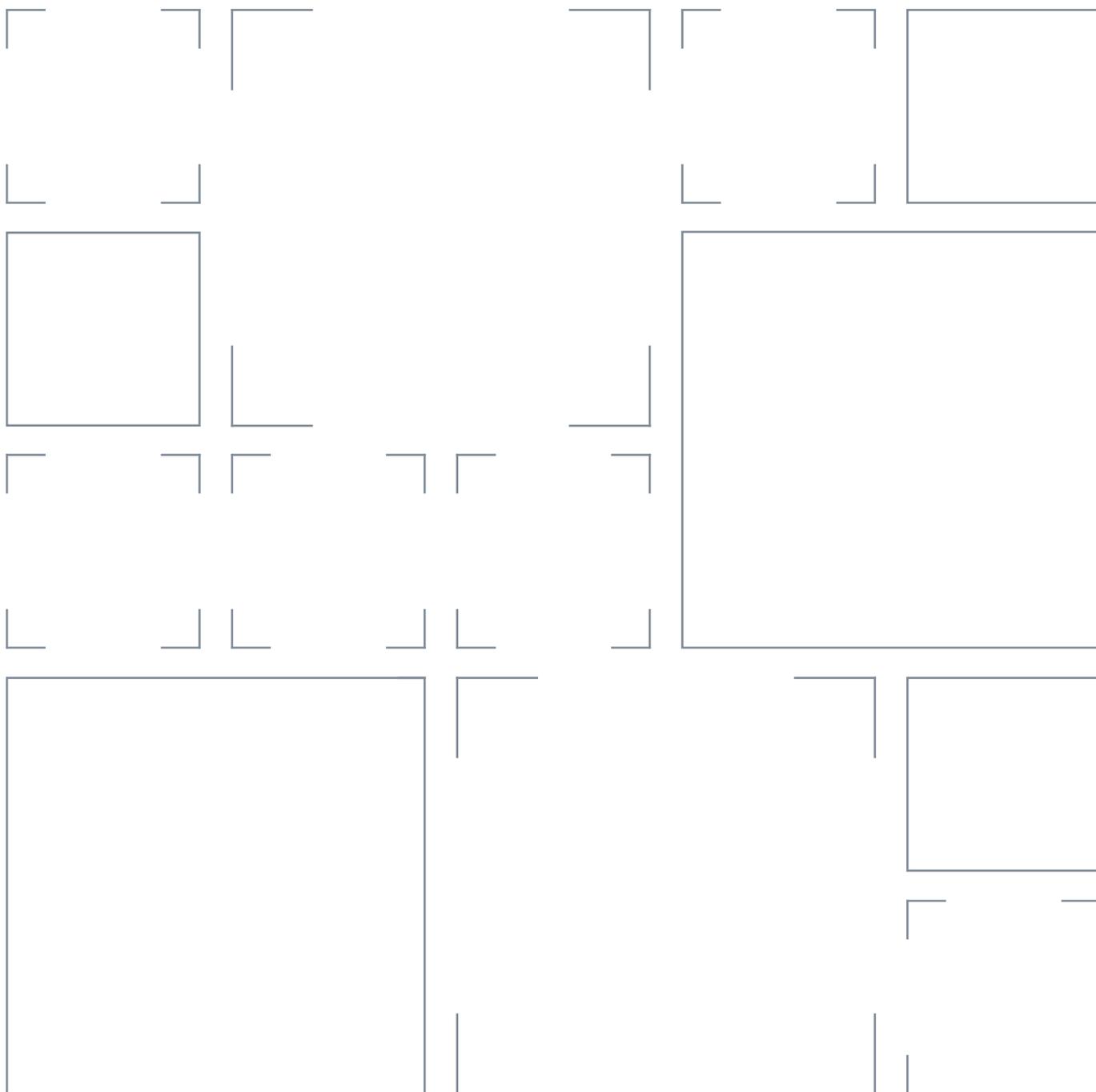


**GRELHA
PARA OS
PROFESSORES
RECEBEREM
FEEDBACK
DOS ALUNOS**

*Sabes programar um videogame?
Sabes fazer um tutorial?
Conheces todas as regras para causar uma
boa impressão nas redes sociais?
És um especialista em blogs de música?
Sabes tudo sobre edição de fotos?*

**FALA SOBRE AS TUAS PAIXÕES NAS
REDES SOCIAIS E TECNOLOGIA.**

**E O QUE GOSTARIAS DE APRENDER,
SABER, TENTAR ...**



AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE PRINCIPAL

À PROCURA DE MIM PRÓPRIA

PROCURAR POR MIM PRÓPRIA NA WEB

TAREFA DE REALIDADE

Valorizar a imagem pessoal e a biografia numa peça coletiva (sobretudo para os alunos em risco de abandono e ESL – estudantes que aprendem inglês como língua não-materna).

RESULTADO DA APRENDIZAGEM

Descobrir práticas artísticas em relação a fotografia e imagem

Produzir histórias pessoais, valorizando a nossa própria identidade, numa perspetiva positiva

Ser capaz de aceitar a dinâmica de um grupo, dando a outros “lugar” para partilhar as suas atitudes e capacidades positivas

Testar os diferentes usos das tecnologias para expressar a criatividade pessoal e a imagem.

ATIVIDADE

Criar um autorretrato, misturando objetos e detalhes.

Criar um retrato coletivo integrando tecnologias.

Usar a estrutura do algoritmo do Google como uma ferramenta para apoiar uma narrativa (storytelling).

AVALIAÇÃO

Os alunos participaram de forma positiva? Conseguiram mostrar e partilhar os aspetos positivos que eles próprios sentiram?

Conseguiram usar a tecnologia para valorizar a beleza e detalhes positivos e não como uma ferramenta a ser usada para fazer troça de alguém?

As fotos foram feitas (pelo menos uma por aluno), assim como o desempenho coletivo?

FERRAMENTAS

- Observação dos alunos durante as atividades
- Observação dos materiais produzidos

**SUGESTÕES PARA
IMPLEMENTAR
O DESIGN DO
ATELIÊ DIGITAL
E PARA INCENTIVAR
A AUTONOMIA
NA CONCEÇÃO
DE NOVOS
ATELIÊS DIGITAIS -
FERRAMENTAS PARA
DESCOBRIR
AS COMPETÊNCIAS
EM TIC**

Para apoiar a disseminação da abordagem metodológica, propomos quatro infografias que ilustram os principais conceitos do projeto

APP YOUR SCHOOL, as quais incidem sobre:

- O manifesto em três pontos
- Dez sugestões sobre como criar um ateliê digital
- Três passos fundamentais de um ateliê digital
- Características Essenciais de um ateliê digital.

UM MANIFESTO PARA QUEM LIDA COM TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM

1. **ALUNOS INVESTIGADORES**

Tanto a tecnologia como os alunos precisam de perguntas de qualidade para investigar o mundo com rigor e imaginação. O professor guia a exploração, prepara as ferramentas, os materiais, os cenários e desenvolve a sua própria pesquisa pessoal.

2. **ALUNOS ARTESÃOS**

A tecnologia é usada para fazer e pensar, desfazer e criar. O professor pode desconstruir e reconstruir a tecnologia para entender como ela funciona e o que ela permite fazer.

3. **ALUNOS INVENTORES**

A tecnologia é usada para mudar o real e descrever o imaginário, de forma coletiva, divergente e poética. Os alunos são os protagonistas. O professor é seu principal ajudante.

Se você trabalha em contexto extracurricular substitua a palavra professor por “educador” e alunos por “adolescentes”.

**DEZ SUGESTÕES PARA AJUDAR A CRIAR
OS MELHORES DESIGNS POSSÍVEIS**

**1.
ENSINE
OS ALUNOS
A PENSAR**

**2.
DESPERTE
ADMIRAÇÃO
E CURIOSIDADE,
EXPERIMENTE
PERFEIÇÃO
E POESIA**

**3.
NÃO SE IMPONHA:
FAÇA-OS FALAR,
DÊ INCENTIVOS,
PARTILHE EMOÇÕES,
LIBERTE-OS**

**4.
FAÇA
EXPERIÊNCIAS
COM FERRAMENTAS,
TECNICAS, MATERIAIS
PARA EXPLORAR
VARIANTES,
POSSIBILIDADES
DE PESQUISA**

**5.
ACEITE O ERRO
E O INESPERADO,
O INCERTO
E O AMBÍGUO**

6.
SUPERE
OS LIMITES,
OUSE PENSAR
GRANDE COM
UM SORRISO

7.
FAÇA
PERGUNTAS
AUTÊNTICAS
A SI MESMO

8.
DISPONIBILIZE
ESPAÇO
E TEMPO

9.
CERTIFIQUE-SE DE
QUE AS SUAS AÇÕES
SÃO INTELIGENTES:
FAÇA E DESFAÇA,
COM TODOS OS
SENTIDOS, COM MÃOS
EXPERIENTES
E INVENTIVAS

10.
IMAGINE
SOLUÇÕES,
DESCOBRINDO
O NOVO
E O ANTIGO

1

**MUDAR O
CONSUMO
DE TECNOLOGIA**



**PARA "FAZER
PESQUISA"
COM
TECNOLOGIA**



**INVENTAR
COISAS NOVAS
E NOVAS
TECNOLOGIAS**

**A PAIXÃO
DAS CRIANÇAS
E ADOLESCENTES
PELA
TECNOLOGIA**



CONSUMO



**PERCEBER
COMO A
TECNOLOGIA
FUNCIONA**



**FASE: FOLHETO
DE INSTRUÇÕES**

2

**INTERVENÇÃO
DO PROFESSOR**



PESQUISA



**FUGIR DO
ESTEREÓTIPO**



**FASE:
EXPERIÊNCIA
GUIADA**

3

**ACTIVIDADES
PRÁTICAS**



OFICINAS



INVENTAR



**ABRIR NOVAS
POSSIBILIDADES**



**FASE:
DESENHAR
ALGO NOVO**

CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS

POETÍCO
VS
ANALÍTICO

ARTÍSTICO
VS
CIENTÍFICO

INÚTIL
VS
ÚTIL

ANALÓGICO
VS
DIGITAL

FAZER
VS
DESFAZER

INDIVIDUAL
VS
COLETIVO

EXPLORAR AS VARIANTES
VS
RESPOSTA CERTA

SECÇÃO E

BIOGRAFIAS

ALBERTO MANZI (1924–1997)

FONTE

WWW.CENTROALBERTOMANZI.IT



Alberto Manzi nasceu em 1924, em Roma. Em 1942 recebeu o diploma de engenheiro náutico, assim como o de professor. Esta dupla abordagem: técnico-científica e pedagógica, marcaria toda a vida de Alberto Manzi, ajudando a definir a sua proposta educacional. Participou na 2ª Guerra Mundial como marinheiro de submarino. Após a guerra, formou-se em Biologia e começou sua atividade como professor (Maestro) - ou como se poderia chamar a muitos professores - e também como escritor para crianças.

O PROFESSOR DA PRISÃO

A sua primeira experiência como professor foi numa prisão juvenil em Roma, na instituição de reeducação Aristide Gabelli. De 1946-47 teve de ensinar 90 alunos, com idades entre os 9 e os 17 anos, 18 deles analfabetos. Como disse a Roberto Farné, numa entrevista em 1997, Manzi ganhou o direito de ensinar porque desafiou o chefe do grupo de rapazes, ao murro (bom professor de TV, a lição Alberto Manzi). Os resultados foram notáveis. Em Gabelli, Manzi fez um jornal mensal, o primeiro deste tipo num reformatório, e em colaboração com os jovens prisioneiros, nasceu a história de Grogh a partir da qual surgiria o primeiro romance: Grogh, a história de um castor, publicado por Bompiani em 1950 e traduzido em 28 línguas.

O PROFESSOR DOS POBRES

A primeira metade dos anos cinquenta representou um importante momento de transição na biografia de Manzi. Após a experiência romana, no reformatório Aristide Gabelli, lecionou em Campagnano di Roma, onde se preparou para o segundo ano em pedagogia, especializando-se depois em Psicologia. No início dos anos cinquenta dedicava-se aos problemas de educação das classes populares, mais especificamente ao que sempre foi a questão crucial e não resolvida do sistema educacional moderno e nacional: o afastamento das áreas rurais, a sua inacessibilidade. Manzi dedicou os escritos ao problema das escolas rurais, de que são exemplo uma carta aberta ao Ministro da Educação, em 1950, e duas páginas com *Pensamentos sobre a escola de hoje*.

PROFESSOR NA AMÉRICA DO SUL

Um evento central daqueles anos foi a viagem para a América Latina. No verão de 1955, pela Universidade de Genebra,

Manzi recebeu uma comissão de pesquisa científica na floresta amazônica. Foi para estudar as formigas, mas iria descobrir muito mais. A revelação das condições sociais do mundo rural latino-americano entre os Andes e o Amazonas, marcou o início de um relacionamento, não sem perigos, que duraria mais de vinte anos. A partir de então, todos os verões, Manzi ia ensinar 'leitura e escrita aos índios, primeiro sozinho e, depois, com um grupo de estudantes universitários. O 'maestro' elaborou um verdadeiro programa de educação para os camponeses latino-americanos e, nas suas atividades, contava com o apoio da Universidade Salesiana Pontifícia. Acusado pelos governos do Perú e da Bolívia de ser um "Guevarista" foi considerado "uma pessoa non grata" e foi-lhe negada a entrada nesses países. Voltou a esses lugares clandestinamente, em 1984. Dessa experiência restam quatro romances:

- *The moon in the barracks* (1974) e *El loco* (1979) publicado por Salani,
- *And it came Saturday* e *Gugù*, publicado, a título póstumo, em 2005 (Iesa, Monticiani).

PROFESSOR NA TELEVISÃO

Toda esta primeira fase das suas atividades educativas culminou em 1960, com a famosa transmissão *It is never too late* (1960-1968). O diretor da RAI estava à procura de um professor para ensinar analfabetos adultos. A ideia do programa e do título foi dos dez diretores gerais de educação pública. NUNCA É TARDE foi considerado uma das experiências pedagógicas mais importantes na educação de adultos. Manzi ensinou leitura e escrita a mais de um milhão de italianos. Em 1965, NUNCA É TARDE foi premiado em Tóquio, por indicação da UNESCO, como um dos programas de televisão de maior sucesso na luta contra o analfabetismo. Em 1987, Manzi foi convocado pelo governo argentino para um curso de formação de 60 horas para professores universitários, a fim de elaborar um "Plano Nacional de Alfabetização", baseado na experiência *Non è mai troppo tardi*. Dois anos depois, a Argentina recebeu, das Nações Unidas, o prêmio internacional pelo melhor programa de alfabetização de toda a América do Sul.

PROFESSOR NA RÁDIO

Em 1951, Manzi ganhou um prêmio com uma peça infantil apresentada na

rádio. Iniciou aí uma colaboração com “o rádio para as escolas”, que durou quarenta anos, de 1956 a 1996. Em 1951 já tinha escrito um romance com as contribuições de histórias dos jovens ouvintes, intitulado *O Tesouro de Zi Cesareo*. Manzi compreendeu o potencial da rádio, que é ideal para estimular a imaginação e a criatividade. Foi autor de várias transmissões e também escreveu e reformulou contos de fadas para crianças. Em 1996, as 40 transmissões de *Curiosidades da Língua Italiana*, para os italianos no estrangeiro e para estrangeiros a aprender a língua italiana, foram a sua última colaboração com a Radio Rai.

REGRESSO À ESCOLA

No final da sua experiência televisiva regressou à escola em que já tinha lecionado durante anos e na qual iria permanecer até à obtenção da aposentação, o Istituto Fratelli Bandiera, em Roma. O ensino de Manzi baseava-se na ideia de que o aluno não vem para a aula com a cabeça vazia, pronta para ser preenchida pelo professor, e que ensinar significa, ao mesmo tempo, a entrega de conteúdo e a negação de falsas crenças. A sua ideia passava por transformar a escola em função da criança. Em junho de 1975, enquanto professor do 1º ciclo, recusou-se a classificar os alunos e explicou as razões da sua decisão: classificar significava “prevenir uma aprendizagem consciente, obrigar a aceitar definições estabelecidas, educar mentiras e falsidade ...”. Em 1977, a Lei nº 517 de 4 de agosto impôs aos professores do ensino básico a avaliação pessoal dos alunos. O professor era obrigado a preencher e manter atualizado um documento onde tinham de ser registadas, “observações sistemáticas”, os níveis de desenvolvimento atingidos pelas crianças. No ano seguinte, Manzi explicou ao diretor que completaria as avaliações do segundo trimestre apenas se demonstrasse a validade do voto e a classificação no processo de crescimento “em inteligência, em solidariedade, em amizade” dos alunos. Alberto Manzi recusou-se a preencher os formulários de avaliação e, durante dois anos consecutivos, inventou um selo “FAZ O QUE PODE. O QUE NÃO PODE NÃO FAZ”. De 1978 a 1980 não cumpriu com o pedido do Ministério, foi encaminhado ao Conselho Disciplinar da Autoridade de Roma, foi suspenso do ensino por dois meses e foi-lhe cortada metade do salário.

MANZI COMO ESCRITOR

Anos mais tarde, Groggh Manzi escreveu *Orzowei*, o livro de maior sucesso do autor, que ganhou o prémio Andersen em 1956. Foi reeditado por Bompiani, nesse mesmo ano, depois de ter sido editado, em 1955, para Vallecchi. Foi traduzido para 32 línguas. *Orzowei*, “o enfeitado” é o apelido depreciativo de Isa, um menino branco abandonado e a viver numa aldeia da tribo Zulú. O seu testamento era o de um homem duplamente excluído. Expulso pelo mundo que também tinha recebido uma criança perdida, Isa vê vedado um retorno à comunidade branca. *Orzowei* foi um imenso sucesso internacional. Em 1980, a RAI garantiu 13 episódios e uma versão cinematográfica. O tema musical foi tocado em 33 e 45 rotações (discos Long Play e Single). Graças a isso, Isa a *Orzowei* “... rejeitado por todos morreu com a esperança de que brancos e negros um dia pudessem viver juntos e darem-se bem além da cor da pele e da tribo”, alcançou um sucesso retumbante, tornando-se o herói de uma geração. Alberto Manzi levou a cabo muitas e variadas atividades durante sua vida. Graças a isso, recebeu vários prémios, incluindo prémios internacionais: romances e contos, rádio, transmissões de televisão, atividades pedagógicas e escrita para os jovens. Esses prémios são representados por diferentes objetos: antenas e pontas de ouro, diplomas, placas, troféus, medalhas ... O Prémio Collodi pelo *O romance de Groggh, a história de um castor*, foi o primeiro de uma longa série, enquanto o Prémio Bardesoni, atribuído à comédia *Tupiriglio*, foi o último. Entre os prémios internacionais, o reconhecimento da ONU representa o programa *Nunca é tarde demais*. Em 1962 foi também nomeado Cavaleiro da Ordem de Mérito da República Italiana. Depois de fazer parte da Comissão para a Lei em Defesa dos Menores, de 1993, no ano seguinte Manzi aceitou a candidatura a prefeito do município de Pitigliano, que lhe foi oferecida pelos democratas de esquerda e tornou-se presidente. Faleceu a 4 de dezembro de 1997, aos 73 anos. Manzi foi um dos escritores italianos mais importantes para a juventude. Escreveu numerosos contos e livros sobre temas recorrentes que ainda são importantes nos nossos dias, tais como: a relação dos homens com o seu meio ambiente, valores de liberdade e solidariedade, a recusa de qualquer forma de violência e racismo.

BRUNO MUNARI (1907-1998)

FONTES

WWW.COLLEZIONEBRUNOMUNARI.IT

WWW.MUNART.ORG



Bruno Munari foi um artista e designer italiano com amplas capacidades. Trabalhou como pintor, escultor e designer industrial, artista gráfico e cineasta, escritor e poeta. Acreditava no poder do design simples para estimular a imaginação. É considerado um dos maiores protagonistas da arte, design e artes gráficas do século 20, mantendo sempre inalterada a sua criatividade extravagante para apoiar a sua pesquisa construtiva acerca da forma, através de experiências visuais e táteis, bem como a sua grande capacidade de se comunicar através de palavras, objetos, brinquedos.

FUTURISMO E MÁQUINAS INÚTEIS

Em 1927, participou dos eventos do segundo Futurismo em Milão, no coletivo da Galeria de Pesaro, assim como da Bienal de Veneza e da Quadrienal em Roma e Paris, nos anos trinta. Em 1933 expôs as suas “máquinas inúteis”, dispositivos mecânicos estudados pelas suas características estéticas, apresentados como “modelos experimentais para testar a possibilidade de informação estética da linguagem visual”. De 1934 a 1936 dedicou-se à pintura abstrata.

ARTE CONCRETA E ARTE POBRE

Em 1948, juntamente com A. Soldiers, G. Monnet e G. Dorfles, fundou o MAC (Concrete Art Movement). Nos anos cinquenta, a sua investigação recomeçou com uma série de “esculturas côncavas convexas” (1949-1965), de pinturas “positivas negativas” (1951 em diante), de modelos experimentais tridimensionais (Composição na praça; Esculturas de Viagens; Estruturas contínuas), até à experiência visual obtida com luz polarizada (a partir de 1953). Nos anos 50-60, estava simultaneamente em Milão, com artistas da Arte Povera, como Lucio Fontana e Piero Manzoni.

DESIGN COMO ARTE

Munari e muitos outros artistas italianos começaram a publicar as suas ideias em revistas, algumas ainda em publicação, e a produzir arte, renegociando a definição do verdadeiro artista como algo separado de uma vanguarda elitista antiquada.

Também publicou artigos e livros de ensaios sobre a sobreposição de arte e design e os papéis em mudança da arte na sociedade contemporânea, sendo talvez *Design As Art* (1971) o mais famoso.

LIVROS ILEGÍVEIS

Os seus livros ilegíveis (1966) foram produzidos como tratamentos visuais e experiências acerca da forma. Procuram a mesma “relação harmoniosa entre todas as partes” que a sua cinética gerou. O mesmo poderia ser dito sobre os livros dos seus filhos.

LIVROS INFANTIS

Munari estava interessado na inter-relação entre jogos, criatividade e infância. Por essa razão, esforçou-se para criar materiais infantis que apoiassem a manutenção da elasticidade e do ponto de vista da mente jovem. Não acreditava no valor intrínseco de histórias fantásticas de príncipes e princesas, ou dragões e monstros. Em vez disso, queria criar histórias simples sobre pessoas, animais e plantas que despertam os sentidos. Escreveu livros com linhas básicas de história e um toque humorístico, dotados de vida, através de ilustrações simples e coloridas, desenhadas com clareza e precisão. Com estas obras, ganhou o prémio Andersen de Melhor Autor Infantil, em 1974, bem como um prémio gráfico na Feira Bologna para a infância, em 1984, e um prémio Lego, pelas suas contribuições excecionais sobre o desenvolvimento da criatividade de crianças, em 1986. Além disso, criou outros “pré-livros” para inspirar o amor pela leitura em mentes pré-alfabetizadas. Pré-livros de Munari (Prelibri), publicado pela primeira vez em 1980, criavam espaços para o jogo tátil, para incentivar a reflexão e a contemplação. Os doze pequenos pré-livros são formados por “materiais como plástico transparente, tecido, papel e madeira. São feitos para contar histórias através do visual, tátil, sonoro, térmico e físico”.

LABORATÓRIOS

Munari era um fã da simplicidade, que acreditava encontrar-se tanto na natureza como nas crianças. Em

1977 renunciou à sua carreira de designer para liderar workshops infantis internacionais que chamou de *Laboratorios*. Nestes workshops, focou-se na imaginação criativa positiva das crianças “que saem da escola felizes e rindo”, em vez de se concentrarem na Arte Moderna institucionalizada.

A SÉRIE DE WORKSHOPS

Roses in the Salad (veja a foto do título) é um de uma série de livros chamados The Workshop Series. Esta série, recentemente impressa, também inclui *Drawing a Tree*, sobre a simetria das plantas e *Drawing the Sun*, uma meditação sobre sombra, cor e formas de representar o sol. Os quatro primeiros livros da Série de Workshops foram extraídos dos workshops educativos de Munari, destinados a crianças.

XEROGRAFIAS

Outro livro de The Workshop Series, *Original Xerographies* (1977), que Munari descreveu como “estudos metódicos realizados numa copiadora eletrostática”, era composto pelo que ele chamava de cópias originais. Para produzir essas cópias, deslocava o papel no vidro da fotocopadora e transformava os erros de fotocópia em obras de arte discretas. O conceito simples, mas brilhante, de Munari, estava enraizado no seu amor pelo brincar e pelo movimento. Durante a era de ouro do movimento Xerox Art (nas décadas de 1970 a 1990), muitos artistas consideraram Munari como o membro fundador do que é referido num catálogo de fotocópias de 1979 da Electroworks como Generation One: os primeiros artistas a experimentar este novo suporte.

As suas capacidades de comunicação multifacetadas manifestaram-se em muitos campos diferentes:

- Comunicação industrial e publicidade.
- Livros escolares: O olho e a arte. Educação artística para o ensino Secundário, em 1992; Sons e ideias para improvisar; Construir caminhos criativos em educação musical e ensino instrumental, 1995
- Jogos, laboratórios gráficos e livros de pesquisa.

Project Coordinator



Partners



european development agency

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project code: 2016-1-IT02-KA201-024439



Com a curadoria de
VITOR TOMÉ (Centro Zaffiria,
Universidade Autónoma de Lisboa
e Centro de Investigação em Estudos
de Sociologia (CIES-ISCTE-IUL),
ALESSANDRA FALCONI e
SILVIA FERREIRA MENDES
(Centro Zaffiria)

Com a colaboração dos parceiros
europeus do projeto
APP YOUR SCHOOL

Gráfica
CECILIA PIAZZA (Centro Zaffiria)