

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

LABORATÓRIOS DE EDUCAÇÃO DIGITAL (LED)

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	Histórias que Programam o Amanhã
BREVE DESCRIÇÃO	Neste projeto interdisciplinar, os alunos do 7.º ano vão explorar a evolução das sociedades humanas, criando pequenas histórias de futuro baseadas em eventos históricos, científicos e sociais. Os produtos finais serão curtas-metragens de animação , programadas em Scratch, e a produção de conteúdos multimédia com som e imagem editados digitalmente. O objetivo é promover competências de programação, criatividade digital e pensamento crítico.
DISCIPLINA(S) / ÁREAS DE CONTEÚDO / DOMÍNIOS	História, Ciências Naturais, TIC, Educação Visual
CICLO/ANO DE ESCOLARIDADE	3º ciclo/7º ano
NÍVEL DE DIFICULDADE (INICIAL, INTERMÉDIO, AVANÇADO)	Intermédio
DURAÇÃO	11 aulas de 50 minutos: ▪ História - 2 aulas ▪ Ciências Naturais - 1 aula ▪ TIC - 5 aulas ▪ Educação Visual - 3 aulas
RECURSOS LED	▪ Computadores ou tablets com acesso à internet ▪ Software de animação e programação visual (Scratch) ▪ Aplicações de criação gráfica (Canva, Storyboard That) ▪ Software de edição de som e vídeo (Audacity, Clipchamp) ▪ Plataforma de partilha digital (Google Drive, YouTube privado, site escolar) ▪ Guiões de apoio à programação e criação de conteúdos digitais
OUTROS RECURSOS	▪ Materiais de escrita e desenho (guiões de storyboard) ▪ Quadro e marcadores ▪ Ficha de autoavaliação e reflexão
PRÉ-REQUISITOS	▪ Noções básicas sobre revoluções tecnológicas e mudanças sociais ▪ Competências básicas de pesquisa e trabalho de grupo ▪ Introdução ao Scratch (programação em blocos)
PREPARAÇÃO	▪ Organização de grupos de 3 a 4 alunos

FICHA PEDAGÓGICA

	▪ Definição dos temas de trabalho (futuro da sociedade, do ambiente, da tecnologia) ▪ Curadoria de fontes de informação histórica e científica ▪ Planeamento por etapas (roteiro, storyboard, animação, edição)
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	História ▪ Relembrar que o conhecimento histórico se constrói com informação fornecida por diversos tipos de fontes: materiais, escritas e orais ▪ Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência Ciências Naturais ▪ Aplicar as competências desenvolvidas em problemáticas atuais e em novos contextos. ▪ Formular e comunicar opiniões críticas, cientificamente fundamentadas e relacionadas com a CTSA ▪ Articular saberes de diferentes disciplinas para aprofundar temáticas abordadas em Ciências Naturais TIC ▪ Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade ▪ Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online ▪ Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração Educação Visual ▪ Selecionar, de forma autónoma, processos de trabalho e de registo de ideias que envolvam a pesquisa, investigação e experimentação ▪ Enquadrar os objetos artísticos de diferentes culturas e períodos históricos, tendo como referência os saberes da História da Arte (estilos, movimentos, intencionalidades e ruturas)
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	▪ Pensamento crítico e responsabilidade cívica ▪ Comunicação e expressão ▪ Literacia mediática e digital ▪ Desenvolvimento interpessoal
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	No final do projeto, os alunos deverão ser capazes de: ▪ Criar narrativas digitais utilizando técnicas de animação e programação visual ▪ Produzir artefactos multimédia que comuniquem ideias sobre o futuro das sociedades humanas ▪ Trabalhar colaborativamente e aplicar o pensamento lógico na resolução de problemas técnicos ▪ Utilizar diferentes ferramentas digitais de criação, edição e programação
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	O produto final será a produção e partilha digital de curtas-metragens de animação interativas sobre "Histórias do Futuro", programadas em Scratch e complementadas com edição de som e imagem
PALAVRAS-CHAVE	Futuro; Sociedade; História; Ambiente; Criatividade Digital; Programação; Multimédia

ATIVIDADES

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
Interagir e Instruir	Apresentação do projeto e exemplos de animações digitais. Introdução ao desafio: criar uma curta-metragem animada sobre o futuro. (História, Ciências Naturais)	1 aula
Investigar e Pesquisar	Pesquisa orientada sobre revoluções históricas, mudanças sociais e tendências futuras. Construção dos primeiros roteiros e storyboards. (História, Ciências Naturais)	2 aulas
Criar	Desenvolvimento do guião da história e dos personagens. Construção gráfica (cenários e personagens). (Educação Visual) Programação da animação no Scratch. Gravação de narração, sons e pequenos efeitos. Edição final dos vídeos. (TIC)	6 aulas
Partilhar e Apresentar	Visualização das animações em sessão coletiva. Reflexão sobre o processo criativo.	20 minutos
Apresentar	<i>Apresentação do projeto</i>	1 aula
Avaliar e dar feedback	Feedback entre pares; autoavaliação e reflexão final sobre a experiência.	30 minutos

OBSERVAÇÕES:

Nota: Este *template* é uma versão adaptada do modelo disponibilizado pela Direção-Geral da Educação no âmbito dos Laboratórios de Educação Digital (LED) – ver cenários LED em <https://led.dge.medu.pt/cenarios-de-aprendizagem>

LICENÇA CREATIVE COMMONS (CC)



Os conteúdos abordados neste documento encontram-se sob a licença Creative Commons. Utilização Não Comercial. Permite que outros copiem, distribuam, exibam e realizem os seus trabalhos (e trabalhos derivados deste), mas apenas para fins não comerciais.

AUTORAS

Georgina Figueiredo e Sofia Lopes
Agrupamento de Escolas de Anadia