

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

Laboratórios de Educação Digital (LED)

LED 2 LED 3 ARTES E MULTIMÉDIA

DIFICULDADE: INTERMÉDIA

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	Educar para a Cidadania Digital
BREVE DESCRIÇÃO	Com o objetivo de consciencializar e capacitar os alunos para a importância da segurança digital e a promoção de boas práticas no uso da Internet e das tecnologias digitais, os discentes são desafiados a produzirem vídeos educativos que deverão ser partilhados com a comunidade educativa, através dos diferentes meios de comunicação. Se possível, e para dar visibilidade às produções, sugere-se a articulação com outros projetos como, por exemplo, TV/Rádio escola.
DISCIPLINA(S) / ÁREAS DE CONTEÚDO / DOMÍNIOS	TIC, Cidadania e Desenvolvimento, Português, Projeto e Produção Multimédia
CICLO	3.º ciclo e Secundário
DURAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Ao longo do ano letivo (aproximadamente 9 aulas de 45 minutos)
RECURSOS LED	<ul style="list-style-type: none"> • Câmara de Vídeo/imagem • Gravador áudio • Microfones • Tripés • Cenário colorido (<i>Chroma key</i>) • Sistema de iluminação • Teleponto
OUTROS RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Computador com acesso à Internet • Editor de vídeo
PRÉ-REQUISITOS	Conhecimento dos dispositivos a utilizar.
PREPARAÇÃO	Os alunos devem conhecer, experimentar e familiarizar-se com os diferentes equipamentos a utilizar.
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	<p>Projeto e Produção Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar e implementar um projeto multimédia • Apresentar o produto final de um projeto multimédia • Promover e apresentar um projeto multimédia • Executar o produto multimédia em função do destinatário <p><u>AE Cidadania e Desenvolvimento (3.º Ciclo)</u> <u>AE Cidadania e Desenvolvimento (ES)</u></p>
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Informação e Comunicação • Linguagens e textos • Pensamento crítico e pensamento criativo • Relacionamento interpessoal <p><i>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</i></p>
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Promover o uso seguro e responsável da Internet e das tecnologias digitais • Promover a Educação para a Cidadania Digital nas Comunidades Educativas • Desenvolver competências de comunicação e colaboração • Promover o desenvolvimento e aprofundamento das competências digitais dos

FICHA PEDAGÓGICA

	<p>alunos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumentar os conhecimentos sobre a utilização dos equipamentos multimédia.
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Os alunos desenvolvem o seu pensamento crítico, através da análise e organização da informação, bem como da avaliação da credibilidade e relevância das fontes de informação e no uso ético da informação, tendo em conta o respeito pelos direitos de autor. • Melhoram a sua proficiência, no que se refere ao uso de ferramentas de edição de vídeo e utilização de equipamentos audiovisuais, através da criação de conteúdo digital impactante e de relevância para a Comunidade Educativa. • Desenvolvem as suas competências de comunicação, colaboração e participação ativa, bem como a sua criatividade, produzindo conteúdos multimédia originais promotores de uma maior responsabilidade <i>online</i> e consciencialização do uso seguro da Internet e das tecnologias digitais.
PALAVRAS-CHAVE	Produção de vídeo; Notícias; Gravação; Edição; Vídeo; Áudio; Teleponto; Segurança Digital.

ATIVIDADES

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
Interagir e instruir	<ul style="list-style-type: none"> • Apresenta-se a ideia do projeto a desenvolver e promove-se a interação entre os participantes, através de uma discussão/debate sobre os benefícios e desafios da segurança digital. Analisam-se situações reais para promover a reflexão e a aprendizagem sobre a temática. • Organizam-se os alunos em grupo de trabalho (a constituição dos grupos de trabalho poderá ser feita atendendo às preferências dos alunos ou de forma aleatória. Para esta situação, sugere-se a ferramenta <i>Wheel-decide</i> (https://wheel-decide.com/index.php). • São dadas a conhecer as diferentes fases do projeto: (1) Pesquisa de informação sobre o subtema atribuído; (2) Redação dos textos; (3) Preparação do espaço de gravação; (4) Gravação dos vídeos; (5) Edição de vídeo; (6) Publicação. • Os alunos compreendem/revêm as políticas de direitos de autores, a importância da atribuição de créditos e as práticas adequadas para a citação de fontes. 	25 minutos
Investigar e Pesquisar	Em grupo, os alunos realizam trabalho de pesquisa sobre comportamentos de risco online (<i>Grooming, Sexting, Sextortion, Cyberbullying, Comportamentos Aditivos, Desinformação, Conteúdos ilegais, Discurso de Ódio, Pegada Digital</i>).	30 minutos
Partilhar e discutir	<ul style="list-style-type: none"> • Em grupo, e de forma colaborativa, os alunos trocam ideias, partilham opiniões e definem a abordagem a utilizar. • Estimula-se a troca de ideias e a interação. 	40 minutos
Criar	<ul style="list-style-type: none"> • Os alunos produzem conteúdos/textos informativos claros, acessíveis e adequados ao público-alvo. • Os alunos descrevem as várias cenas a gravar num roteiro para os conteúdos a desenvolver. Sugere-se a utilização da ferramenta <i>Canva</i> (https://www.canva.com/pt_pt/). • Verificam os equipamentos e preparam o cenário de gravação. 	270 minutos

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
	<ul style="list-style-type: none"> • Gravam as cenas, garantindo a qualidade de som, iluminação e enquadramento durante a filmagem. • Seleccionam e organizam as melhores cenas, ajustando cortes e transições. • Seleccionam imagens, músicas (caso usem). • Procedem à revisão dos conteúdos produzidos, visionando o vídeo completo para identificar e corrigir alguns aspetos que necessitem de melhoria. • Renderizam o vídeo no formato e resolução adequados. 	
Apresentar	Partilham/divulgam nos canais/meios de comunicação do Agrupamento, atendendo ao definido no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD).	25 minutos
Avaliar e dar feedback	<p>O <i>feedback</i> e o apoio/orientação são dadas ao longo do processo.</p> <p>Através de rubricas próprias para a implementação do projeto, previamente discutidas e definidas entre os alunos e professores, procede-se à auto e coavaliação.</p>	15 minutos

OBSERVAÇÕES

Fotografias das fases (4) Gravação dos vídeos; (5) Edição de vídeo e (6) Publicação multimédia:



Nota: As propostas apresentadas neste cenário devem ser adaptadas aos contextos específicos de aprendizagem dos alunos.



Os conteúdos abordados neste documento encontram-se sob a licença Creative Commons. Utilização Não Comercial. BY - Os créditos devem ser dados ao autor. NC – Não são permitidos usos comerciais. SA – As adaptações devem ser partilhadas nos mesmos termos.

AUTOR(ES)	DATA
Ângela Viegas. Agrupamento de Escolas de Vale D'Este	Janeiro/2025