

Plano   
da sessão

Presencial – Módulo 3

Plano da sessão

Presencial - Módulo 2

# Introdução ao Workshop

Este módulo trata de produzir a sua história em formato digital. Haverá um foco nos elementos visuais e áudio. Abordará temas como a narrativa digital, como filmar num smartphone e uma introdução à produção áudio.

## Notas para o Facilitador

* Estes módulos destinam-se a proporcionar flexibilidade no planeamento, condução e avaliação do programa de formação.
* Este é um currículo flexível para que as unidades possam ser usadas independentemente umas das outras e também podem ser alongadas ou encurtadas em função do nível de experiência e conhecimentos dos participantes.
* Os tópicos desta formação presencial baseiam-se nos elementos prática de utilização de tecnologias disponíveis para produzir vídeos curtos e ficheiros áudio. Para conteúdos teóricos, alguns destes tópicos só são abordados na formação e, em seguida, serão objeto de aprendizagem online para os participantes individuais ficarem mal no seu próprio tempo.
* Antes de cada sessão, peça para que todos os telefones sejam desligados durante o workshop e peça aos participantes que coloquem uma etiqueta com o seu nome nas suas mesas/pessoa para facilitar a comunicação entre os participantes.

**O que fazer:**

* Preparar com antecedência
* Envolver os participantes e incentivar à participação
* Falar claramente e fazer a ponte de um tópico para o próximo
* Use sequenciação lógica de tópicos
* Incentivar as perguntas e fornecer feedback
* Resumir e recapitular no final de cada sessão
* Use uma boa gestão do tempo
* Esteja atento à linguagem corporal dos participantes
* Mantenha o grupo focado na tarefa
* Avalie à medida que vai dando a formação

**O que não fazer:**

* Não fale com o flipchart
* Não bloqueie os aparelhos visuais.
* Não fique num só lugar - mova-se ao redor da sala
* Não ignore os comentários e sugestões dos participantes (verbais e não verbais)

# Currículo de narrativa digital IO1 para alunos adultos

## Presencial

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Título do módulo: Produzir a sua história num formato digital | | |
| Objetivo do módulo:  O objetivo deste Módulo é melhorar as habilidades digitais de narrativa de alunos adultos. Após completar este Módulo, os alunos adultos terão uma maior compreensão de como a narrativa digital pode ser usada para promover e partilhar histórias para uma maior audiência. Melhorarão as suas competências de alfabetização digital e as suas competências de produção digital. | | |
| Resultados de aprendizagem do módulo: Após a conclusão deste Módulo, os alunos devem ser capazes de entender como produzir a sua história num formato digital. | | |
| Conhecimentos | **Competências** | **Atitudes** |
| * Conhecimento básico de como a narrativa digital pode ser usada para promover e partilhar histórias com a comunidade em geral * Conhecimento básico de como a narrativa digital pode criar ligações emocionais * Conhecimento básico de como as histórias podem ser produzidas como curtas-metragens, podcasts, animações, entrevistas, vídeos, etc. * Conhecimento factual de como produzir uma curta-metragem no seu telemóvel para partilhar uma história | * Discuta o papel da narrativa digital na partilha de histórias * Reconheça a importância da narrativa digital no século XXI * Identificar meios e metodologias de narrativa digital * Entenda como navegar facilmente nos dispositivos disponíveis (smartphones, dispositivos de mesa) para produzir histórias em formato digital * Demonstrar as habilidades e técnicas usadas na produção de meios digitais em smartphones ou dispositivos tablet | * Vontade de usar tecnologias para produzir histórias em formato digital * Vontade de explorar a literacia digital como componente na narrativa digital * Consciência da importância da narrativa digital na sociedade moderna de hoje * Abertura ao uso das tecnologias digitais no papel de produção de histórias |
| Duração do módulo: 7 hrs. Presencial/ Online – Curso Híbrido | | |
| Preparação/ Materiais/Equipamentos:   * Projetor e tela * Slides de PowerPoint * Computador * Conexão à Internet * Canetas e materiais para os alunos tomarem notas * Cópias das atividades para todos os alunos | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PLANO DE AULA PARA Aprendizagem presencial/ Online (Híbrido) | | | | | |
| Introdução ao tema: O objetivo deste plano de aulas é entregar o esboço da sessão para o Módulo 3 – Produzir a sua história em formato digital  Este plano de aulas centrar-se-á nos conteúdos previstos para o Módulo 3:  Unidade 1. Narrativa digital  Unidade 2. Filmagem com telemóvel  Unidade 3. Introdução à produção de áudio | | | | |  |
| Números | **Tópicos e Subtópicos/atividades de aprendizagem** | **Duração (minutos)** | **Métodos de formação** | **Materiais/ Equipamentos Necessários** | **Fichas e folhas de atividade** |
| 1 | **Unidade 1 - Atividade 1: Introdução**   * O facilitador inicia esta sessão dando as boas-vindas a todos os participantes ao workshop e completa uma breve discussão em grupo para avaliar quais as expectativas de aprendizagem que todos os participantes têm para este módulo. * O facilitador pode ter uma nota sobre estas expectativas num flipchart a que se refere mais tarde na sessão. * O facilitador pedirá a todos os participantes que assinem a lista de presenças para este workshop. * O facilitador também convidará todos os participantes a apresentarem-se (isto só se este for o primeiro módulo a ser entregue com este grupo e depende da sequência de como o Currículo de Narrativa Digital é apresentado aos participantes). | 15 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Folha de presenças  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
| 2 | **Unidade 1 – Atividade 2: Storyboarding**   * O Facilitador apresentará a Atividade 1.1 do Guião   que outrora teve um propósito diferente, imagens de cidades e cidades modernas que podem ser contrastadas no vídeo com fotografias ou imagens do passado, ou imagens que representam a cultura africana que está ligada à história que vão contar, pois o facilitador vai discutir como desenvolver um guião (storyboard) para os seus participantes.   * Enquanto este vídeo se concentrará em torno de uma entrevista, um guião (storyboard) ajudará os participantes a planear onde gostariam de integrar imagens de eventos passados, imagens de edifícios modernos, por exemplo. * O facilitador divide então os participantes em equipas pequenas (2-3 participantes dependendo do tamanho do grupo) e distribui cópias de modelos de guiões (storyboard) para cada equipa. * Verifique as suas equipas, o facilitador instrui todos os participantes a contribuir o desenvolvimento dos storyboards para o seu projeto de vídeo narrativo, explique que demora tempo a planear, e como gostariam de filmar o seu vídeo, e se vão começar com uma entrevista ou com uma cena e um aúdio, etc. * O facilitador pode mover-se entre equipas nesta atividade, supervisionando o desenvolvimento dos storyboards | 40 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
| 3 | **Unidade 1 - Atividade 3: Pré-Produção**   * As equipas têm agora de fazer planos e preparativos para filmar o seu projeto. * Devem decidir sobre tais questões como a duração adequada de vídeo, locais, equipamentos, perguntas, etc. * Durante esta atividade, o formador partilhará o conteúdo dos slides powerPoint e, em seguida, apoiará os grupos a tomarem decisões sobre o seu próprio projeto de vídeo. | 40 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 2 - Atividade 1: Introdução**   * O formador dá as boas-vindas a todos os participantes ao workshop e apresenta o plano de produção para esta unidade. * O facilitador responde a quaisquer perguntas em aberto que os participantes possam ter da unidade anterior. * O facilitador pode convidar todos os participantes a assinarem a lista de presenças para esta unidade. | 15 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Unidade 2 - Atividade 2: Iluminação**   * Utilizando os slides do PowerPoint, o facilitador leva o grupo através das várias regras, dicas e métodos envolvidos para garantir que a iluminação seja adequada para a produção de vídeo. * Dentro desta apresentação, os participantes verão a iluminação natural 'daylight', iluminação de estúdio de três pontos, iluminação 'ring' – como muitas vezes é usado pelos Youtubers e iluminação 'hacks' usando superfícies refletoras para 'saltar' luz disponível. * Usando exemplos online, o facilitador pode demonstrar iluminação em vídeos nas redes sociais com exemplos do YouTube. * Utilizar exemplos offline, o facilitador pode pedir aos voluntários que se sentem à frente das janelas, diretamente sob iluminação, etc. para mostrar exemplos de má iluminação. * O facilitador irá mostrar aos alunos algumas dicas e truques para replicar esta iluminação, utilizando métodos rentáveis. * As equipas terão então 10 a 15 minutos para praticarem a filmagem de uma cena curta, ajustando a iluminação como demonstrado. * Após esta atividade, o grupo pode dar feedback ao facilitador sobre como encontraram esta atividade e se eles têm mais perguntas sobre a iluminação. | 60 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 2 - Atividade 3: Operação da Câmara**   * Utilizando os slides do PowerPoint, o facilitador explica ao grupo várias regras, dicas e métodos envolvidos na captura de vídeo. * O facilitador explica primeiro estes aspetos para a produção cinematográfica tradicional, e depois dá exemplos de como estas técnicas podem ser aplicadas usando tecnologias acessíveis, como telemóveis. * O facilitador dá então a cada equipa 10-15 minutos para praticar usando algumas destas técnicas para capturar imagens simples na sala. * Após esta atividade, o facilitador realizará uma breve revisão e feedback da sessão para verificar como as equipas encontraram esta atividade e se encontraram alguma dificuldade. | 60 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e Marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 2 - Atividade 3: Prática de Produção**   * O formador introduzirá a Atividade 2.1 na prática de produção. * As equipas vão agora preparar-se e praticar a gravação da sua história africana através de vídeo. * O papel do formador nesta fase é prestar apoio dos materiais dados até agora. * Grupos de participantes podem usar este tempo da aula para organizar e planear a sua entrevista em vídeo, ou para configurar e gravar uma entrevista falsa apenas para praticar o processo de produção de vídeo. * O formador deve assegurar que todas as permissões e requisitos legais sejam observados durante o processo de criação e que a saúde e a segurança sejam plenamente tidas em conta. * Cada equipa tem liberdade em termos de localização para praticar, ou produzir, as suas próprias entrevistas em vídeo. | 60 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo /discussão | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 3 - Atividade 1: Introdução**   * O formador inicia esta sessão dando as boas-vindas a todos os participantes ao workshop e completando uma breve discussão em grupo para avaliar quais as expectativas de aprendizagem que todos os participantes têm para este módulo. * O facilitador pode tomar nota destas expectativas num flipchart a que se refere mais tarde na sessão. * O facilitador pode convidar todos os participantes a assinarem a lista de presenças para esta unidade. | 15 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 3 - Atividade 2: Espaço e som**   * O facilitador dá tempo nesta sessão para permitir que os participantes pratiquem, tirando múltiplas gravações do mesmo script de diferentes áreas da sala. * Uma vez que os participantes tenham capturado ficheiros áudio nos seus telemóveis, são convidados a reproduzir as gravações e a ouvir a qualidade variável de cada gravação.   Os Grupos de participantes são convidados a tentar encontrar o espaço ideal na sala para gravar o seu áudio | 50 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e marcadores.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unidade 3 - Atividade 3: Produção sonora**   * O formador introduzirá a Atividade 3.1 na prática de produção. * Os grupos de participantes vão agora criar e praticar a gravação do seu projeto de áudio de história africana. * Utilizando os slides do PowerPoint, o facilitador leva o grupo através das várias regras, dicas e métodos envolvidos na captura do som. * À semelhança das atividades anteriores, o facilitador irá então demonstrar como o som pode ser capturado usando tecnologias acessíveis – usando uma aplicação para telemóvel e um selfie stick, em vez de usar um boom. * Cada uma das equipas terá 10 a 15 minutos para praticar o som de gravação utilizando este método e dará feedback ao grupo sobre como encontraram este método e se tiveram algum problema. | 60 minutos | Apresentação de PowerPoint & Atividades de Grupo / Discussões | Local de treino com equipamento de TI, incluindo Computador e projetor.  Flipchart e markers.  Canetas e materiais para os participantes tomarem notas | Cópia da apresentação do PowerPoint: Módulo 3. |
|  |

IO1 -   
Folha de Atividades Curriculares de Storytelling Digital

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Título do módulo** | Produzir a sua história em formato digital | | |
| **Título da Unidade** | Narrativa digital | | |
| **Título de Atividade** | Storyboarding | **Código de Atividade** | A1.1 |
| **Tipo de recurso** | **Folhas de atividade**  **(AS)** | **Tipo de aprendizagem** | Aprendizagem presencial |
| **Duração da Atividade**  **(em minutos)** | **40** | **Resultado da aprendizagem** | Conhecimento básico da narrativa digital |
| **Objetivo de atividade** | *Os alunos refletirão sobre o que entendem através da "narrativa digital" e obterão uma melhor compreensão do termo e dos seus usos. Eles serão capazes de criar um storyboard e ter a capacidade de implementá-lo digitalmente.* | | |
| **Materiais Necessários para a Atividade** | Canetas e materiais para os participantes tomarem notas  Flipchart  Marcadores | | |
| **Instruções passo a passo** | * O facilitador discutirá como desenvolver um storyboard com os seus participantes. * Enquanto este projeto de vídeo se concentrará em torno de uma entrevista, um storyboard ajudará as equipas de produção a planear onde gostariam de integrar imagens de eventos passados, imagens de edifícios modernos que outrora tiveram um propósito diferente, imagens de cidades e cidades modernas que podem ser contrastes no vídeo com fotografias ou imagens do passado, por exemplo. * Em seguida, o facilitador distribui cópias de modelos de storyboard para cada equipa. * Trabalhando nas suas equipas, o facilitador instrui todos os participantes a contribuir para o desenvolvimento dos storyboards para o seu projeto de vídeo de história africana, demorando algum tempo a planear como gostariam de filmar o seu projeto de vídeo, e se eles vão começar com uma entrevista ou com uma cena e um áudio, etc. * O facilitador pode mover-se entre equipas nesta atividade, supervisionando o desenvolvimento dos storyboards | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Título do módulo** | Produzir a sua história em formato digital | | |
| **Título da Unidade** | Como filmar em um smartphone | | |
| **Título de Atividade** | Operação câmera | **Código de Atividade** | A2.1 |
| **Tipo de recurso** | **Folhas de atividade**  **(AS)** | **Tipo de aprendizagem** | Aprendizagem presencial |
| **Duração da Atividade**  **(em minutos)** | **60** | **Resultado da aprendizagem** | Conhecimento básico do cinema de smartphone |
| **Objetivo de atividade** | *Os alunos ganharão uma maior compreensão do cinema nos telemóveis com dicas e truques para ajudar na sua progressão.* | | |
| **Materiais Necessários para a Atividade** | Canetas e materiais para os participantes tomarem notas  Flipchart  Marcadores  Tripé  Smartphone | | |
| **Instruções passo a passo** | * O formador introduzirá a Atividade 2.1 na prática de produção. * As equipas vão agora montar e praticar a gravação do vídeo das histórias africanas. * O papel do formador nesta fase é prestar apoio dos materiais dados até agora. * As equipas de produção podem usar este tempo na aula para organizar e planear a sua entrevista em vídeo, ou para configurar e gravar uma entrevista falsa apenas para praticar o processo de produção de vídeo. * O formador deve garantir que todas as permissões e requisitos legais sejam respeitados durante o processo de criação e que a saúde e a segurança sejam tidas em conta na íntegra. * Cada equipa tem liberdade em termos de localização para praticar, ou produzir, as suas próprias entrevistas em vídeo. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Título do módulo** | Produzir a sua história em formato digital | | |
| **Título da Unidade** | Introdução à produção de áudio | | |
| **Título de Atividade** | Produção sonora | **Código de Atividade** | A.3.1 |
| **Tipo de recurso** | **Folhas de atividade**  **(AS)** | **Tipo de aprendizagem** | Aprendizagem presencial |
| **Duração da Atividade**  **(em minutos)** | **60** | **Resultado da aprendizagem** | Conhecimento básico da produção de áudio |
| **Objetivo de atividade** | *Os alunos ganharão uma maior compreensão e apreciação para a produção de áudio. Ao pôr em prática a teoria que aprenderam, terão mais confiança para pôr isto em prática no seu próprio trabalho.* | | |
| **Materiais Necessários para a Atividade** | Canetas e materiais para os participantes tomarem notas  Flipchart  Marcadores  Telemóveis  Computador  Microfone | | |
| **Instruções passo a passo** | * O formador apresentará a Atividade 3.1 na produção de áudio. * As equipas vão agora criar e praticar a gravação do seu projeto de áudio de história oral. * O papel do facilitador é fornecer apoio dos materiais cobertos até agora. * Este tempo pode ser usado como uma entrevista falsa, prática ou como a entrevista real, dependendo do nível de conforto do aluno. * Cada equipa tem a liberdade em termos de localização para gravar áudio. Vários locais podem ser usados para ajudar a mostrar a diferença entre gravar áudio em diferentes lugares. * O formador deve assegurar que todas as permissões e requisitos legais sejam respeitados durante o processo de criação e que a saúde e a segurança sejam plenamente tidas em conta. * Utilizando os slides do PowerPoint, o facilitador explica ao grupo várias regras, dicas e métodos envolvidos na captura do som. * Atividades semelhantes, o facilitador irá então demonstrar como o som pode ser capturado usando tecnologias acessíveis – usando uma aplicação para telemóvel e um selfie stick, em vez de usar um boom. * Cada uma das equipas terá 10 a 15 minutos para praticar a gravação do som utilizando este método e dará feedback ao grupo sobre como encontraram este método e se tiveram algum problema. | | |

