CENÁRIO DE APRENDIZAGEM EUROPEANA - NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS COLABORATIVA

Título

Narração de histórias colaborativa

Autora:

Francisco José Orosia Salvador

Resumo

Esta é uma atividade colaborativa intitulada: "Histórias colaborativas digitais", em que os membros de uma turma devem idealizar e criar uma história digital. Devem conhecer as partes fundamentais de uma história: um lugar, personagens e um enredo, realizar uma versão prévia da história, garantir que a história tenha coerência e que possa ser entendida por outras pessoas fora do grupo. Como produto final, o grupo prepara uma história com o Google Slides usando imagens das coleções Europeana e narra as cenas dando-lhes voz por meio de uma aplicação.

Palavras-chave

Narração de histórias, colaborativo, arte, expressão oral, ICT, ensino primário

Quadro de resumo

Quadro de resumo	
Disciplina	Língua, Ciências Informáticas, Arte.
Tópico	Narração de histórias a partir da arte.
Idade dos alunos	4 anos de idade
Tempo de preparação	1 sessão
Tempo letivo	2 sessões com um grupo grande, 5 sessões com um grupo pequeno e mais 5 sessões mais curtas com um grupo pequeno + 1 exposição e avaliação do resultado final em linha
Material didático em linha	• Ferramenta GSuite • *Google Slides* • *Elements of a story* • *Posters for the class* • *Spreaker Studio*
Material didático fora de linha	Papel branco, lápis de cor, lápis e cartazes com os elementos da história.
Recursos da Europeana utilizados	• *Voyage sur jupiter* • *théâtre électrique de bob, le e* • *métamorphoses* • *maison ensorcelée, la*

Quadro de resumo

- *une excursion incohérente*

Licenças

Atribuição CC BY. Esta licença permite a distribuição, remistura, adaptação e desenvolvimento por terceiros do seu trabalho, mesmo comercialmente, desde que lhe atribuam a autoria da criação original. Trata-se da licença mais flexível que existe. Recomendada para a máxima divulgação e utilização de materiais licenciados.

Integração no currículo

CONHECIMENTO DE SI PRÓPRIO E AUTONOMIA PESSOAL

5. Adaptar o seu comportamento às necessidades e exigências dos outros, desenvolvendo atitudes e hábitos de respeito, ajuda e colaboração e evitando comportamentos de submissão ou domínio.

8. Participar em jogos coletivos respeitando as regras estabelecidas e valorizar o jogo como um meio de relacionamento social e um recurso de lazer e tempo livre.

CONHECIMENTO DO MEIO AMBIENTE

2. Relacionar-se com os outros, de forma cada vez mais equilibrada e satisfatória, interiorizando progressivamente as normas de comportamento social e adaptando o seu comportamento às mesmas.

3. Conhecer diferentes grupos sociais próximos da sua experiência, algumas das suas características, produções culturais, valores e estilos de vida, gerando atitudes de confiança, respeito e apreço.

LÍNGUAS: COMUNICAÇÃO E REPRESENTAÇÃO

1. Utilizar a linguagem como instrumento funcional de comunicação, representação, aprendizagem e fruição, expressão de ideias e sentimentos, e valorizar a linguagem oral como meio de relacionamento com o outro e de regulação da convivência.

2. Compreender as intenções e mensagens de outras crianças e adultos, adotando uma atitude positiva em relação à língua, tanto a língua materna como as línguas estrangeiras.

3. Compreender, reproduzir e recriar alguns textos da tradição literária e cultural da nossa Comunidade, demonstrando atitudes de valorização, fruição e interesse pelos mesmos.

4. Iniciar as utilizações sociais da leitura e da escrita explorando o seu funcionamento e valorizando-as como um instrumento de comunicação, informação e fruição.

5. Desenvolver a capacidade de analisar expressões orais nos seus elementos, como palavras, morfemas, sílabas e fonemas e estabelecer as respetivas relações com a representação escrita da língua.

Objetivo da aula

Com este cenário de aprendizagem, pretendemos que os nossos alunos comecem a trabalhar na aprendizagem colaborativa. Os alunos desenvolvem a sua expressão oral, narrativa e literacia digital.

Resultado da aula

O resultado da atividade consiste em cinco histórias digitais baseadas nos curtas metragens de Segundo de Chomón, que serão criadas em cooperação com os alunos dando voz e criando uma história a partir de alguns enquadramentos das suas curtas metragens.

Tendências

- Aprendizagem baseada em projetos: os alunos obtêm tarefas baseadas em factos, problemas para resolver e trabalham em grupos. Este tipo de aprendizagem transcende as disciplinas tradicionais.
- Aprendizagem colaborativa: uma ênfase forte do trabalho de grupo.
- Aprendizagem ao longo da vida: a aprendizagem não termina ao sair da escola.
- Avaliação: a tónica das avaliações passa de "O que sabes" para "O que podes fazer".

Competências do século XXI

- Colaboração
- Construção do conhecimento
- Resolução de problemas da vida real
- Utilização das TIC na aprendizagem
- Autodisciplina
- Comunicação

Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Apresentação	Apresentamos aos alunos a atividade que vamos realizar com eles. Vamos criar algumas histórias digitais colaborativamente. Informamo-los de que vamos utilizar algumas imagens que extraímos de uma curta-metragem de Segundo de Chomón, um cineasta espanhol do século passado. Explicamos por meio de vídeos e cartazes os elementos que compõem a história. Realizamos uma autoavaliação através de uma meta de avaliação para verificar o que aprendemos e quais as dúvidas que ainda temos.	50'
Criação da versão preliminar	Na atividade seguinte, cada equipa visualiza a curta-metragem que servirá de inspiração e, em seguida, analisa as imagens que utilizará para contar a sua história digital. Em seguida, os alunos criam uma versão preliminar em papel, desenhando e contando as diferentes partes da história. Uma vez esta fase concluída, os alunos comunicam aos membros da equipa a sua ideia para a	50'

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	história. Para finalizar, os alunos são avaliados individualmente pelo seu colega na colaboração.	
Preparação da história	Nestas sessões o grupo também será dividido em equipas e o(a) professor(a) orienta o processo de preparação da história digital.. Em primeiro lugar, os alunos chegam a acordo sobre os personagens, o enredo e o lugar que escolheram nas versões preliminares de todos os seus colegas. Em seguida, os alunos começam a elaborar à vez as suas histórias digitais colaborativas. No final haverá autoavaliação e coavaliação.	50 'por equipa
Gravação de áudio	Com todas as histórias desenvolvidas, gravamos agora as vozes dos alunos com a aplicação. Em equipas, o(a) professor grava as suas vozes para inseri-las em histórias digitais.	20 'por equipa
Exposição e avaliação	Nesta sessão apresentamos os produtos finais dos alunos a toda a turma e os alunos avaliam o seu próprio trabalho, o da sua equipa e o das outras equipas.	50’

Avaliação

Para a avaliação da atividade utilizamos o final de cada sessão para que, se necessário, possamos fazer modificações a fim de melhorar alguns aspetos da sessão seguinte. Na avaliação que realizamos em cada sessão utilizamos a auto e a coavaliação. Quando os produtos estiverem prontos, durante a sessão de exposição, realizamos também tarefas de autoavaliação e coavaliação do nosso próprio trabalho e do de todos os nossos colegas.

**********APÓS A IMPLEMENTAÇÃO **********

Feedback dos alunos

As crianças realizaram a avaliação após cada sessão e comentaram ter apreciado imenso a atividade. Assim, não utilizámos a curta-metragem “Bob's Electric Theatre” porque não foi do agrado das crianças. Além disso, gostaram de criar as suas novas histórias e de digitalizá-las.

Observações do(a) professor(a)

Nesta secção irei avaliar a prática de ensino do cenário de aprendizagem, o calendário da atividade, a seleção dos materiais e a metodologia que utilizei. O calendário funcionou muito bem porque os alunos puderam apreciar cada sessão. A metodologia colaborativa e a organização em pequenos grupos também funcionaram muito bem, os alunos interagiram e colaboraram como esperávamos e a atividade desenvolveu-se com sucesso. Quanto à seleção do material, a visualização do material com música de fundo podia ter sido melhorada, pois as crianças nesta idade precisam de um pouco mais de estimulação para se motivarem melhor. Seria esta a proposta de melhoria que eu faria neste cenário de aprendizagem: incorporar música para a visualização das curtas-metragens.

Acerca do projeto Europeana DSI-4

A Europeana é a plataforma digital da Europa sobre património cultural, que disponibiliza acesso livre em linha a mais de 53 milhões de peças digitalizadas provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias europeus. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores DSI Europeana. Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos cinco mercados-alvo seguintes: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A European Schoolnet (EUN) é uma rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização sem fins lucrativos, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto Europeana DSI-4 é a de dar continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana

Anexo

- Autoavaliação e coavaliação
- Produtos elaborados pelos alunos