Região Autónoma da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

EDUCAMEDIA

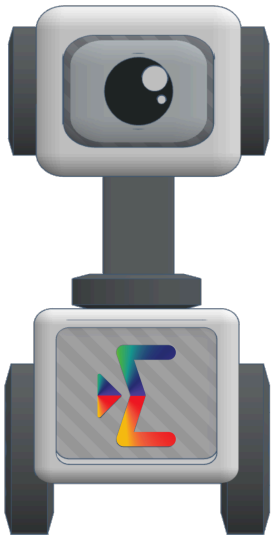
# Referencial do Programa EDUCAmedia

## 2025/26

# REFERENCIAL
# DO PROGRAMA EDUCAMEDIA

**Educação Pré-Escolar**
**Ensino Básico (1.°, 2.° e 3.° ciclos)**
**Ensino Secundário**
**Ensino Profissional**
**CACI - Centro de Atividades e Capacitação para a Inclusão**

# Ficha Técnica



Governo Regional da Madeira
Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

Direção de Serviços de Tecnologias e Ambientes Inovadores de Aprendizagem (DTAIA)
Divisão de Recursos Educativos Digitais (DRED)

**Coordenação:**
Programa EDUCAmedia

**Título:** Referencial do Programa EDUCAmedia 2025/26

At. setembro de 2025

Contatos do EDUCAmedia - EDM
EB com Pré-Escolar Dr. Eduardo Brazão de Castro
Rua da Escola Secundaria do Galeão 47, 9020-102 Funchal
Telef.: +351 291 145 757
*E-mail*: educamedia@edu.madeira.gov.pt
*Home Page*: https://teducativas.madeira.gov.pt/educamedia

Referencial EDUCAmedia 2025/26 © 2024 by EDUCAmedia is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

# Índice

**01Introdução** ..... **6**

**02Enquadramento Curricular do referencial EDUCAmedia** ..... **7**

**03Organização e estrutura do Referencial** ..... **8**

**04Temas Estruturantes** ..... **9**

*4.1Tema 1: Comunicação, Informação e Multimédia* ..... *9*

*4.2Tema 2: Os discursos dos media (literacia mediática)* ..... *9*

*4.3Tema 3: Comunicação multimédia* ..... *10*

*4.4Tema 4: Linguagem audiovisual* ..... *11*

*4.5Tema 5: Cinema* ..... *12*

*4.6Tema 6: Arte digital* ..... *12*

*4.7Tema 7: Produção cinematográfica* ..... *13*

**05Descrição dos Projetos e Atividades** ..... **14**

*5.1TV Escola - TV* ..... *15*

*5.2Literacia Mediática e Publicidade - LMP* ..... *16*

*5.3Aprender com o Cinema - AC* ..... *18*

*5.4Webradio - WR* ..... *19*

*5.7TICultura - TC* ..... *20*

*5.6Cinema Escolar em Núcleos de Animação - CENA* ..... *22*

**06Concursos e Festivais** ..... **24**

*6.1Madeira Curtas - MC* ..... *24*
*6.2Educação para os Media - EM* ..... *24*
*6.3Festival de Audiovisual e Cinema Escolar - FACE* ..... *25*
**07Plataformas de formação/apoio/clube** ..... **26**
*7.1Educamedia Aprende Online* ..... *26*
*7.2Clube de Cinema, Vídeo e Multimédia - CCVM* ..... *27*
**08Certificação Escolar de Excelência** ..... **28**
*8.1Certificação "Escola EDUCAmedia" - EE* ..... *28*
**09Atividades complementares aos projetos** ..... **29**
**10EDUCAmedia Produções** ..... **30**
**11Formação de Professores e Alunos** ..... **31**
*11.1Professores* ..... *31*
*11.2Alunos* ..... *36*
**12. Atividades/Eventos Anuais** ..... **38**
**13Desafios Mensais** ..... **39**
**14Requisições EDUCAmedia** ..... **41**
**15Inscrição e Informações** ..... **42**

# 01 Introdução

A educação para os *media* refere-se ao conjunto de habilidades, conhecimentos e atitudes que permite aos cidadãos acederem, avaliarem e criarem conteúdos em diferentes formatos mediáticos, para além de terem e mostrarem uma atitude crítica, interventiva e informada na sociedade. É essencial que os alunos tenham habilidade para encontrar e usar diferentes tipos de medias e recursos de informação, bem como capacidade de interpretar e ajuizar criticamente o conteúdo e o propósito dos meios de comunicação.

É, também, importante, que saibam criar e compartilhar conteúdos mediáticos de forma responsável e ética e que percebam o impacto dos *media* na sociedade e que, sobre esse impacto, tenham uma atitude crítica. E ainda, que conheçam o funcionamento das indústrias dos *media*, a sua economia e regulamentação.

O presente documento visa propor um quadro de referência para o trabalho pedagógico relativamente à educação para os *media* e produção audiovisual, tendo como referência documentos de instituições europeias e internacionais. Assim, pretende-se com este documento:

1. Integrar a literacia mediática de forma eficiente nos currículos escolares.
2. Disponibilizar programas de formação contínua para educadores/professores, para que possam ensinar essas habilidades aos alunos de maneira eficaz.
3. Promover oficinas de formação para alunos e ações de sensibilização que os conscientizem sobre a importância da literacia mediática.
4. Desenvolver e disseminar recursos e ferramentas educacionais através de vídeos de sensibilização, vídeos tutoriais e outros documentos de atividades que sejam acessíveis a diferentes públicos.

# 02 Enquadramento Curricular do referencial EDUCAmedia

A educação para os *media* é uma componente essencial do currículo moderno, especialmente à luz da propagação das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e do papel central que os *media* desempenham na vida dos indivíduos e das sociedades.

A nível curricular, a educação para os *media* envolve o desenvolvimento de competências críticas, analíticas e de produção de conteúdo mediático. O enquadramento curricular para a educação para os *media* proposto pelo Programa EDUCAmedia passa pelo conhecimento teórico da definição de *media* e literacia mediática e da evolução dos meios de comunicação ao longo do tempo, proporcionando uma integração curricular através da interdisciplinaridade e de projetos práticos.

No que se refere a competências, estas dividem-se em competências críticas e competências técnicas, sendo que as primeiras estão relacionadas com a análise crítica de conteúdos mediáticos, verificação de factos e combate à desinformação e as segundas incidem sobre a produção de conteúdos mediáticos e uso responsável e ético dos *media*.

De salientar ainda, a importância da contextualização dos *media* nas esferas social e cultural. Assim, é obrigatório compreender o impacto dos *media* na sociedade e a sua própria diversidade e representação nesses mesmos *media*.

Para a implementação eficaz deste enquadramento, o Programa EDUCAmedia pretende, através dos seus projetos e num trabalho conjunto com as escolas, adotar estratégias de capacitação contínua dos professores, para que possam integrar a educação para os *media* nas suas práticas pedagógicas, a disponibilização de recursos e materiais didáticos adequados para permitir um trabalho com rigor e conhecimento e, por fim, o estabelecimento de parcerias com entidades especializadas em *media* e literacia mediática.

Este enquadramento curricular visa apetrechar os alunos com as competências necessárias para navegar e interagir de forma crítica e responsável com o vasto mundo dos *media*, promovendo cidadãos informados e participativos na sociedade digital contemporânea.

Face à pertinência da promoção e da implementação da educação para os *media* e tendo em conta o contexto escolar das crianças e jovens, o EDUCAmedia apresenta, neste referencial, um conjunto de projetos, concursos e atividades que deverão servir de suporte para a implementação da educação para os *media* em meio escolar e pré-escolar e que pode ser utilizado em diversos contextos mediante adaptações no seu todo ou em parte.

O Projeto EDUCAmedia assenta na vertente "Educação para os *media*" e apresenta-se como veículo de promoção da inclusão social e exercício da cidadania, procurando melhorar a qualidade do ensino nas escolas e a qualidade de vida das comunidades nas quais se insere. Visa introduzir novos métodos pedagógicos na sala de aula, promover novas técnicas de ensino e formas alternativas de aprendizagem ativa, através do contato com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), com os *media* e com o audiovisual e propiciar a flexibilidade curricular procurando aprendizagens indutoras do desenvolvimento de competências fundamentais.

# 03 Organização e estrutura do Referencial

O esquema organizador proposto tem como objetivo implementar os projetos a partir de ações voltadas para o reforço de competências de análise e de crítica face à informação mediática e em concreto à linguagem cinematográfica. Pretende incrementar a criatividade incentivando à produção de conteúdos audiovisuais e desenvolvendo diversas atividades através de clubes, de projetos escolares, de atividades extracurriculares e de disciplinas que permitam a transversalidade.

O programa é dirigido a crianças e jovens integrados no sistema regional de ensino básico da Região Autónoma da Madeira. Ao longo de cada ano letivo e em horário escolar, os alunos são levados à descoberta dos *media* a partir de abordagens práticas, centradas no seu desempenho criativo, na discussão e troca de saberes e experiências.

No âmbito da educação para a cidadania, este referencial pode ser adaptado de diferentes modos nos vários níveis e ciclos de educação e ensino. Este documento tem em conta não só a literatura científica produzida nesta área da educação, como também, o leque de experiências que têm sido desenvolvidas pelo EDUCAmedia ao longo dos anos.

# 04Temas Estruturantes

O trabalho desenvolvido pelo EDUCAmedia nos diferentes projetos e atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo assentam em sete temas fundamentais, contribuindo desta forma para o desenvolvimento de várias competências essenciais nos alunos. Trata-se de um trabalho transdisciplinar que procura integrar conhecimentos de diversas áreas dando enfase à educação para os media.

## 4.1Tema 1: Comunicação, Informação e Multimédia

**OBJETIVO GERAL**: Compreender os fenómenos da Comunicação e Informação, a sua história, meios e problemáticas.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**:
- Compreender o conceito de comunicação.
- Identificar os componentes da comunicação.
- Identificar os fatores e elementos essenciais de um processo de comunicação.
- Conhecer a natureza da comunicação.
- Definir o conceito de informação.
- Perceber o que são fontes de informação.
- Perceber como circula a informação.
- Criar produtos de vídeos, animações, gráficos e outros materiais multimédia.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM**: Os alunos compreendem a importância da comunicação, distinguem diferentes formas de comunicar e compreendem como é que a informação é vista e valorizada na e pela sociedade.

## 4.2Tema 2: Os discursos dos media (literacia mediática)

**OBJETIVO GERAL**: Conhecer e compreender as diferentes tipologias e características dos media.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**
- Saber o que é um médium.
- Identificar as características e as linguagens específicas da imprensa, da rádio, da televisão, do cinema e dos novos media.
- Perceber como se produz cada um dos media.
- Identificar as características dos diversos géneros jornalísticos Rádio e Televisão.
- Conhecer características específicas da rádio e da televisão.
- Conhecer uma rádio e um canal de televisão.
- Saber o que é a realização e a montagem no cinema.
- Identificar e interpretar mensagens.
- Discernir entre fontes confiáveis e não confiáveis.
- Identificar técnicas de persuasão e manipulação.
- Engajar-se de forma crítica e construtiva com o conteúdo dos media.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM:** Os alunos identificam diferentes tipos de media, caracterizam as suas principais funções e conhecem as suas linguagens específicas e demonstram capacidade para analisar e interpretar criticamente os media, os seus conteúdos e mensagens.

## 4.3Tema 3: Comunicação multimédia

**OBJETIVO GERAL:** Utilizar uma combinação de diferentes meios e tecnologias para transmitir informações de forma eficaz, envolvente e interativa.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**
- Utilizar múltiplos formatos de media para clarificar e reforçar a mensagem, facilitando a sua compreensão.
- Criar conteúdos visuais e auditivos atraentes que capturem e mantenham a atenção do público.
- Desenvolver materiais educativos que combinam texto, vídeo, animações e interatividade.
- Criar interfaces e conteúdos que permitem a interação do usuário, promovendo um envolvimento mais aprofundado.
- Desenvolver conteúdos multimédia que sejam acessíveis a pessoas com deficiências, utilizando legendas, audiodescrição e outras ferramentas de acessibilidade.

- Explorar novas formas e formatos de comunicação, incentivando a inovação no uso dos *medias* digitais.
- Melhorar a comunicação entre membros da equipa através de apresentações visuais, vídeos explicativos e outras formas de media.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM:** Os alunos serão capazes de utilizar a combinação de diferentes meios e tecnologias para criar experiências de comunicação mais eficazes, envolventes e acessíveis.

## 4.4Tema 4: Linguagem audiovisual

**OBJETIVO GERAL:** Transmitir, de forma eficaz, mensagens, emoções e narrativas através da combinação de elementos visuais e sonoros.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**
- Reconhecer e aplicar instrumentos básicos de análise e interpretação da imagem em movimento.
- Identificar os elementos fundamentais constitutivos da linguagem audiovisual.
- Integrar diferentes *medias* (vídeo, áudio, gráficos) e explorar formas de criar conteúdos interativos.
- Reconhecer os principais parâmetros de análise de imagens em movimento, sendo capaz de os utilizar para interrogar criticamente qualquer documento audiovisual.
- Compreender os principais mecanismos mediante os quais as imagens em movimento produzem sentido e afetam o espetador.
- Identificar os principais modos históricos da imagem em movimento e a sua afetação em função de fenómenos de ordem tecnológica, económica, política, social, cultural e estética.
- Desenvolver a habilidade de interpretar e criticar as mensagens subjacentes e os temas abordados em obras audiovisuais.
- Saber contar histórias de forma eficaz utilizando imagens em movimento, som e técnicas de edição.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM:** Os alunos entendem a linguagem audiovisual e têm a capacidade de combinar imagens e sons de maneira eficaz transformando a comunicação de forma a torná-la mais poderosa e impactante.

## 4.5Tema 5: Cinema

**OBJETIVO GERAL:** Enriquecer a educação dos alunos através de uma ferramenta dinâmica e multifacetada que promove o desenvolvimento de habilidades técnicas, artísticas, críticas e sociais, preparando-os para uma participação mais consciente e ativa na sociedade.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**
- Conhecer sumariamente a história do cinema.
- Conhecer características específicas da linguagem cinematográfica.
- Explorar técnicas de filmagem, edição, som, iluminação e outros aspetos técnicos da produção cinematográfica.
- Conhecer técnicas do cinema de animação e aplicá-las em projetos fílmicos.
- Estimular o pensamento crítico sobre os temas abordados nos filmes. Tais como, questões sociais, culturais e históricas.
- Melhorar as habilidades de comunicação verbal e não verbal através da criação e apresentação de filmes.
- Utilizar o cinema como uma ferramenta para explorar e reforçar conteúdos de outras disciplinas, como a literatura, a história, as ciências sociais, as artes, entre outras.
- Incentivar a curiosidade e a vontade de aprender dos alunos através do uso de um *media* familiar e atraente.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM:** Os alunos têm a capacidade de manusear uma ferramenta educativa e formativa, o cinema, obtendo assim uma série de habilidades e conhecimentos valiosos para seu desenvolvimento pessoal e profissional.

## 4.6Tema 6: Arte digital

**OBJETIVO GERAL:** Explorar e utilizar as tecnologias digitais para criar obras de arte que explorem novas formas de expressão visual, interação e narrativa.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**
- Explorar software de design, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial, entre outros, para criar formas de expressão artística.

- Desenvolver novos estilos, técnicas e abordagens estéticas.
- Criar obras que incentivem à interação do espetador, seja através de interfaces digitais, instalações interativas ou plataformas online, permitindo uma experiência participativa e imersiva.
- Utilizar a narrativa digital para contar histórias de maneiras inovadoras, incorporando elementos visuais, sonoros e interativos para enriquecer a experiência narrativa.
- Abordar questões sociais, políticas, éticas e culturais relacionadas com o uso da tecnologia na sociedade contemporânea, provocando reflexão crítica e debate através da arte.
- Promover a educação artística digital, estimulando o pensamento crítico e a criatividade.
- Criar obras que reflitam e representem uma ampla gama de experiências e perspetivas.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM**: Os alunos desenvolvem a criatividade artística utilizando as possibilidades tecnológicas, proporcionando novas experiências estéticas e culturais.

## 4.7Tema 7: Produção cinematográfica

**OBJETIVO GERAL**: Criar e distribuir filmes que possam entreter, informar, educar e proporcionar reflexões no público. Esses objetivos podem ser de natureza artística, educativa ou cultural, dependendo do tipo de filme e das intenções dos seus criadores.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**:
- Conhecer os fundamentos da produção cinematográfica, incluindo técnicas de filmagem, edição, iluminação e som.
- Saber expressar ideias, histórias e visões pessoais através da linguagem cinematográfica.
- Promover o trabalho em equipa (guionista, diretor, câmara, ator, etc.) e colaborar eficazmente.
- Compreender e analisar como os filmes são feitos, interpretados e recebidos pelo público.
- Utilizar o cinema como uma ferramenta para explorar temas educativos, como a literatura, a história, as ciências sociais, o ambiente, a diversidade cultural e étnica, entre outros.
- Fomentar a autoconfiança e autoexpressão.
- Criar narrativas que abordem questões sociais, culturais e pessoais, promovendo a compreensão e a empatia entre os seus pares.
- Desenvolver projetos cinematográficos completos, de início ao fim.

**RESULTADOS DA APRENDIZAGEM**: Os alunos adquirem habilidades práticas e conhecimentos técnicos da produção cinematográfica, mas também enriquecem as suas experiências educacionais através da exploração da criatividade, expressão pessoal e compreensão do mundo envolvente.

# 05Descrição dos Projetos e Atividades

O Programa é composto pelos seguintes projetos: **"TV escola"; "Literacia Mediática e Publicidade"; "Aprender com o Cinema"; "Webradio"; "TICultura"; "Cinema Escolar em Núcleos de Animação"**.

Além dos projetos, o Programa apresenta como concursos/festival: **"Madeira Curtas"; "Educação para os Media"; "Festival de Audiovisual e Cinema Escolar"**.

A nível de apoio à formação, disponibiliza formações para Professores e alunos, bem como a plataforma de recursos **"EDUCAmedia - Aprende Online"**.

O EDUCAmedia disponibiliza também **apoio para a criação do "Clube de Cinema, Vídeo e Multimédia"**. Este projeto tem como intuito a promoção de práticas competentes através da participação em atividades inerentes aos projetos do programa.

As boas práticas nos projetos e atividades, alicerçadas na capacidade crítica e na criatividade, focadas na estimulação dos alunos para a descodificação de discursos mediáticos e para a produção audiovisual, são reconhecidas com a **Certificação e Selo de Excelência EDUCAmedia.**

# 5.1 TV Escola - TV

O projeto "TV Escola" tem como intuito capacitar, aperfeiçoar e atualizar os professores e os educadores da rede escolar da RAM relativamente ao desenvolvimento de projetos televisivos, fílmicos e videográficos. Pretende-se que seja uma plataforma de media digital educativa, inovadora e participativa, que desenvolve competências digitais, criativas e críticas em toda a comunidade escolar da RAM, promovendo o protagonismo juvenil e a interdisciplinaridade.

Objetivos:

- Desenvolver literacia digital e mediática nos alunos e professores.
- Integrar novas tecnologias (IA, realidade aumentada, podcasts, transmissões ao vivo).
- Promover a produção de conteúdos digitais alinhados com o currículo escolar.
- Fortalecer as relações entre escolas, comunidade local e cultura regional.
- Estimular a criatividade e expressão artística através de linguagem multimodal.
- Explorar potencialidades pedagógicas da TV para difusão de conteúdos escolares.

Trata-se de espaço totalmente dedicado à educação, no qual se pretende envolver a comunidade educativa na produção de programas e conteúdos pedagógicos, tais como:

1. Informativo (noticiários, webjornal, entrevistas, reportagens);
2. Entretenimento (vídeos musicais, séries estudantis, podst, curta-metragens e animações);
3. Publicidade (anúncios escolares, exemplo: ambiente, bullying,...);
4. Didáticos (vídeos explicativos, vídeos temáticos).

É neste contexto escolar que o programa EDUCAmedia pretende apoiar no planeamento, na transmissão e produção de programas televisivos, indo ao encontro das políticas escolares dentro de várias áreas culturais, científicas, pedagógicas e lúdicas.

**Implementação:**

1. Serão disponibilizados vídeos tutoriais de programas de edição de vídeo e áudio, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos programas;
2. Serão disponibilizadas oficinas de formação para alunos sobre noticiário escolar e podcast, bem como formação contínua para docentes.
3. Cada escola dinamiza os seus programas com as temáticas que entender e realizará as atividades propostas pelo projeto;
4. O registo/captação do programa deverá ser feita na generalidade dos formatos de fotografia (JPEG, PNG) e vídeo digital (AVI, MOV, MP4) em uso corrente;
5. Dado que as fotos e vídeos serão vistos em ecrã de televisão, recomenda-se que tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels (HD);
6. O programa deverá ter um título no início e uma ficha técnica no final;
7. O programa, depois de revisto e aprovado, será apresentado no canal interativo online (Youtube).

## 5.2 Literacia Mediática e Publicidade - LMP

O projeto "Literacia Mediática e Publicidade", pretende vir a constituir uma ferramenta que ensine a ver e interpretar os media e a publicidade. Tem como objetivo fornecer ferramentas que permitam aos alunos pensar de forma crítica e prepará-los para fazerem escolhas informadas e acederem ao mundo digital de forma segura. Além disso tem como finalidade promover nos alunos uma cidadania responsável, autónoma e solidária.

A operacionalização é feita através da disponibilização de diversos suportes documentais e informativos, desafios, guias didáticos do professor, vídeo tutoriais e oficinas de formação. Está orientado para a formação dos professores e alunos na área da produção cinematográfica e multimédia, no domínio da literacia em publicidade e nos media (digitais) e segurança na internet. É um projeto crítico, criativo e participativo que alia formação, criação de conteúdos e cidadania digital responsável.

Objetivos:

- Promover o pensamento crítico na leitura de imagens, vídeos, mensagens e campanhas publicitárias.
- Educar para o consumo ético e responsável de conteúdos nos *media* tradicionais e digitais.
- Capacitar alunos e professores para a criação e interpretação de mensagens mediáticas com consciência social.
- Promover uma cultura de cidadania ativa e respeito no ambiente digital.
- Estimular a criatividade e a produção mediática local, com identidade regional e participação das escolas.

**Implementação**:

1. Serão propostos desafios, através de guiões de trabalho, com o intuito de explorar técnicas e conteúdos curriculares e temáticos;
2. Serão disponibilizados vídeos tutoriais de programas de edição de vídeo e áudio, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos projetos;
3. Cada escola explorará as técnicas propostas e realizará os desafios sugeridos, tais como vídeos reflexivos, jogos campanhas, debates, entre outros. Poderá participar no concurso "Educação para os Media".
4. A nível de literacia em publicidade e nos *media*, serão fornecidos materiais de exploração às escolas (guias para os professores e exercícios para os alunos);
5. As escolas poderão solicitar ações de sensibilização sobre a literacia em publicidade e nos *media*;
6. O registo/captação deverá ser feito na generalidade dos formatos de fotografia (JPEG, PNG) e vídeo digital (AVI, MOV, MP4) em uso corrente;
7. Recomenda-se que os vídeos tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels;
8. Os trabalhos deverão ter um título no início e uma ficha técnica no final;
9. Envio dos trabalhos realizados (áudios, fotografias, vídeos, ...).

## 5.3 Aprender com o Cinema - AC

O projeto "Aprender com o Cinema" assenta na projeção de diversos filmes durante o ano letivo, que são selecionados segundo dois critérios: o conteúdo temático a ser desenvolvido na sala de aula e a idade do aluno.

Para cada um dos filmes projetados foi elaborado um guia didático para que os professores possam desenvolver um trabalho transdisciplinar que tenha como ponto de partida a sétima arte. Desta forma, o professor terá disponíveis várias atividades disponíveis que podem ser desenvolvidas em diversos momentos e em articulação com várias disciplinas. Pretende também fazer a promoção de instituições, locais, personalidades madeirenses, filmes escolares, através de propostas de atividades.

Os filmes deixam de ser apenas conteúdos para passar a ser experiências educativas multissensoriais e interdisciplinares, articuladas com o currículo e com a identidade regional.

Objetivos:

- Promover a literacia fílmica e visual como parte da educação hodierna.
- Aprofundar conteúdos curriculares através da análise e debate de obras cinematográficas.
- Fomentar a interdisciplinaridade (História, Cidadania, Línguas, Artes, Matemática, Ciências, ...).
- Desenvolver o pensamento crítico, emocional e ético a partir das histórias dos filmes.
- Dar visibilidade à cultura madeirense através de propostas criativas ligadas à região.

**Implementação:**

1. Serão disponibilizados os materiais didáticos do professor para exploração dos filmes;
2. Cada escola deverá dinamizar o projeto de acordo com as temáticas propostas ou poderá escolher, dentro das temáticas disponíveis, as que pretende explorar;
3. As escolas poderão solicitar oficinas de formação para alunos sobre técnicas de cinema;
4. Serão explorados os filmes produzidos pelos projetos CENA e Madeira Curtas;
5. O EDUCAmedia apoiará nas sessões de cinema e outras atividades;

6. Estará disponível para a escola o Livro "Aprender com o Cinema - O filme como modelo alternativo de aprendizagem", do autor Vasco Cunha, bem como uma ação de sensibilização sobre a temática.
7. Os trabalhos deverão ter um título no início e uma ficha técnica no final;
8. Envio dos trabalhos realizados (áudios, fotografias, vídeos, ...).

## 5.4Webradio - WR

O projeto *Webradio* pretende apoiar no planeamento, na transmissão e produção de programas de rádio, indo ao encontro das políticas escolares dentro das várias áreas tais como: culturais, científicas, pedagógicas e também lúdicas.

A gestão da Webradio é feita através de uma plataforma online. Os participantes (docentes, alunos, coordenadores TIC, orientadores de clubes etc.), terão a oportunidade de difundir os seus trabalhos em formato áudio, utilizando novas ferramentas de comunicação e informação, para além da adquisição de conhecimentos de uma forma lúdica e aliciante.

Objetivos:

- Desenvolver a expressão oral, a escuta crítica e a produção sonora.
- Fomentar a iniciativa, criatividade e trabalho em equipa nos alunos.
- Promover o uso educativo das tecnologias de informação e comunicação.
- Estimular o envolvimento dos alunos nos temas escolares e da atualidade.
- Criar um espaço *web*radio no site do Educamedia;
- Promover as diversas rádios-escolas existentes na RAM;
- Despertar, através da informação para os principais problemas da sociedade e das escolas;
- Valorizar a cultura e identidade regional através da linguagem radiofónica.

**Implementação:**

1. Acesso à plataforma *online* de gestão da webradio (cada escola cria o seu próprio canal de podcast, com identidade própria, alojado na plataforma EDUCAmedia);
2. Serão disponibilizadas informações e manuais *online* de programas de edição de áudio, assim como apoio técnico para realização dos mesmos;
3. As escolas poderão solicitar uma oficina de formação para alunos sobre podcast;
4. Cada escola será responsável pela dinamização dos programas sobre temáticas por elas decididas, tais como: gravação de lendas regionais, histórias, divulgação de músicas e artistas escolares, programas de rádio para eventos da escola, elaboração de material em formato áudio para complementar as aulas, etc...
5. Serão disponibilizadas propostas de trabalho, por período, com orientações;
6. Concurso "3 Minutos de Ideia". Desafio trimestral para gravar um podcast de até 3 minutos sobre um tema atual com impacto social, científico ou ambiental.
7. O registo/captação do programa deverá ser feito em formato digital (mp3);
8. A difusão dos programas é feita através da plataforma webradio do EDUCAmedia, onde estará organizada uma programação com os programas de todas as webradios inscritas no projeto. Destaque trimestral: programa em destaque poderá passar numa rádio local.

## 5.7TICultura - TC

O projeto "TICultura" pretende constituir um plano de atividades com base na associação de duas dimensões, por um lado a das TIC/Multimédia e por outro o enfoque nos temas culturais, com destaque, sobretudo, para os que estejam relacionados com a realidade local e regional. A componente da cultura, que engloba diversas áreas, como o património material e

imaterial, a música, a literatura, a história, as artes plásticas, a memória coletiva, entre outras, servirá de base para o estabelecimento de planos de atividades que permitam uma abordagem a temáticas culturais em contexto escolar.

Porém, torna-se necessário definir em concreto o que se pode entender como cultura e que temas culturais poderão então ser trabalhados, para que, mais facilmente se perceba o interesse da implementação de um projeto desta natureza.

Objetivos:

- Promover o conhecimento e valorização da cultura local e regional.
- Identificar e reconhecer elementos do património cultural, material e imaterial, da música, da literatura, da história, das artes plásticas, das memórias coletivas, entre outras, relevando os locais e regionais.
- Desenvolver competências digitais e criativas através das TIC e multimédia.
- Proporcionar, a partir das TIC/Multimédia, a construção de conteúdos multimédia de caráter cultural, bem como o seu estudo.
- Fomentar o trabalho colaborativo, crítico e interdisciplinar.
- Realizar visitas de estudo, proporcionando experiências reais no contacto com elementos culturais da localidade e região.
- Estimular o envolvimento ativo dos alunos como agentes culturais.
- Criar uma galeria digital regional de memórias, expressões e histórias locais, através dos trabalhos realizados pelas escolas.

**Implementação:**

1. Cada escola, dentro das temáticas apresentadas, escolhe as que pretende trabalhar;
2. Serão sugeridas algumas possibilidades de temas, de acordo com um trabalho exploratório realizado antes da sua implementação, respeitantes à localidade a que a escola pertence;
3. Serão disponibilizados documentos e tutorais de ferramentas digitais, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos trabalhos;
4. As escolas poderão solicitar uma oficina de formação para alunos sobre criação multimédia e cultura.

5. Haverá um trabalho de orientação, através de um professor coordenador do projeto, sugestão e estruturação de todas as dimensões envolvidas para a execução do projeto, podendo haver reuniões de esclarecimentos e formação.
6. Os trabalhos deverão ter um título no início e uma ficha técnica no final;
7. Envio dos trabalhos realizados (áudios, fotografias, vídeos, ...).

## 5.6 Cinema Escolar em Núcleos de Animação - CENA

O Projeto CENA define-se como um conjunto de atividades pedagógicas e formativas na área audiovisual, desenvolvidas de forma contínua e progressiva durante um período pré-definido em escolas da RAM, sob orientação presencial ou online de um formador. O objetivo geral passa pela realização por parte de um grupo de alunos, de um projeto experimental de animação aplicando a técnica de *stop motion*, do qual resultará uma produção audiovisual, podendo ser um vídeo pedagógico ou uma curta-metragem. Visa integrar o cinema de animação nos contextos escolares como ferramenta de expressão criativa, aprendizagem interdisciplinar e literacia digital.

Objetivos:

- Tornar o cinema de animação uma ferramenta para materializar histórias;
- Divulgar produtos de cinema de animação criados nas escolas;
- Proporcionar a interdisciplinaridade entre as TIC; Artes, Música e Português;
- Desenvolver a perspetiva artística dos alunos;
- Integrar o cinema e a animação no currículo escolar de forma lúdico-pedagógica;

- Desenvolver um projeto de grupo pela distribuição e colaboração de tarefas;
- Fomentar a criação de uma comunidade escolar de cinema de animação na RAM.

**Implementação:**

O Projeto CENA desenvolve-se sob coordenação do formador;

1. A sua implementação será num espaço fixo de cada escola proponente;
2. Cada escola terá um professor/coordenador em sessões presenciais ou online;
3. Os produtos audiovisuais são criados e realizados pelos alunos sob orientação;
4. Os alunos poderão ter diferentes funções durante o processo;
5. A escola deverá colaborar ao nível de materiais plásticos e audiovisuais;
6. Os filmes produzidos terão logotipos da Escola, EDUCAmedia e do projeto CENA;
7. As escolas poderão, numa fase adiantada, realizar sessões/tarefas autonomamente;
8. Os filmes poderão ser submetidos a concursos sob responsabilidade EDUCAmedia.
9. Espaço de trabalho online para partilha de ficheiros e acompanhamento;
10. Integração dos filmes no canal do Youtube do projeto;
11. Possibilidade de o processo formativo ser validado para a progressão na carreira docente (em análise).

**Duração**

Recomenda-se 2 a 2,5 horas consecutivas semanalmente para trabalhar no projeto, podendo demorar a sua conclusão cerca de 50 a 60 horas, mediante a sua complexidade e materiais utilizados.

# 06 Concursos e Festivais

## 6.1 Madeira Curtas - MC

O MC tenciona reconhecer e premiar o trabalho realizado na área do vídeo de curta duração, posicionando-se assim como um instrumento importante na promoção da criação de conteúdos audiovisuais com ênfase na comunidade escolar, mas, cuja participação se pode estender a qualquer pessoa, independentemente da sua profissão, experiência, nacionalidade e local de residência. **Regulamento:** *https://teducativas.madeira.gov.pt/s/RMC*

## 6.2 Educação para os Media - EM

O concurso "**EDUCAÇÃO PARA OS MEDIA"** insere-se nos projetos TV Escola e Literacia Mediática e Publicidade, que tem como intuito capacitar, aperfeiçoar e atualizar os professores e os educadores da rede escolar da RAM relativamente ao desenvolvimento de projetos televisivos, fílmicos e videográficos, bem como fornecer ferramentas que permitam aos alunos pensar de forma crítica e prepará-los para fazerem escolhas informadas e acederem ao mundo digital de forma segura. Os media alcançaram um poder colossal no mundo, abarcando todos as áreas da sociedade, desde a política à religião.

**Regulamento**: *https://teducativas.madeira.gov.pt/educamedia/concursos-escolares/educacao-para-os-media/regulamento.html*

## 6.3 Festival de Audiovisual e Cinema Escolar - FACE

O FACE pretende estimular, dinamizar e divulgar a produção de curtas-metragens escolares, proporcionar situações de aprendizagem através de workshops de formação para alunos, professores e público geral e reconhecer o que de melhor se faz nesta área.

Neste festival serão apresentados os vencedores do concurso **Madeira Curtas**, os **prémios EDUCAmedia Escolas (projetos) e os Prémios FACE.**

Tem como principal objetivo aproximar a escola e a população do mundo do audiovisual e do cinema nas suas variadas formas de expressão.

**Objetivos:**

- Desenvolver, através da projeção de filmes, conhecimentos, habilidades, atitudes e valores em áreas de conhecimento específico;
- Criar ideias inovadoras nos professores e ajudá-los a desenvolver jovens artistas nos seus alunos.
- Proporcionar oficinas de formação que dotem os alunos de ferramentas que lhe possibilitem a produção de mensagens audiovisuais através da manipulação de imagens e sons;
- Fornecer aos professores/público em geral, através de *workshops*, uma visão mais detalhada da produção audiovisual;
- Potenciar o audiovisual e o cinema junto das escolas da Região e outras entidades;
- Propiciar um ambiente colaborativo entre entidades, relacionando o audiovisual, educação e cinema;
- Divulgar, reconhecer e premiar o trabalho produzido nesta área.

# 07 Plataformas de formação/apoio/clube

## 7.1 EAprende Online

O projeto "EDUCAmedia – Aprende Online" consiste na criação de cursos online, com suporte na criação de vídeos para apresentação de conteúdos, tendo como finalidade a formação professores e alunos na área das artes, das tecnologias educativas e conteúdos curriculares.

A proposta consiste na adoção de uma metodologia de trabalho inovadora, aproveitando as potencialidades das tecnologias emergentes e de fácil acesso, que forneça, aos professores, competências essenciais e transversais ao currículo e aos alunos, a disponibilização de diversos conteúdos curriculares.

**Implementação:**

1. Acesso à plataforma https://cursos-educamedia.teachable.com/ para efetuar o registo (gratuito).[1]
2. Leitura dos termos e condições e política de privacidade.
3. Escolha do curso que pretender realizar (fase de criação de cursos).
4. Após a conclusão terá acesso a um certificado digital. Para validação com o número de horas (em análise) deverá enviar um trabalho final ou fazer uma apresentação (online ou presencial), dependendo do curso.

[1] Em fase de transposição para nova plataforma.

5. Para ser Autor, como formador ou como professor para disponibilização de conteúdos curriculares, terá que submeter uma ficha de inscrição (disponível na plataforma) demonstrando o seu interesse. Após análise por parte da equipa do EDUCAmedia - Aprende online, será comunicada a decisão.
6. O Autor beneficiará de todo o apoio em termos processuais e técnicos para a criação do seu curso ou conteúdo curricular online.
7. O Autor será certificado como formador do EDUCAmedia – Aprende online, tendo direito a um certificado validado da formação com o número de horas, no caso de curso (em análise).
8. Os alunos, terão acesso a todos os conteúdos curriculares criados pelos professores, bem como fazer comentários e expor as suas dúvidas.

## 7.2 Clube de Cinema, Vídeo e Multimédia - CCVM

Este projeto visa o desenvolvimento de trabalhos com base em duas grandes dimensões: produção audiovisual/multimédia e educação para os *media*, com o intuito de promover práticas competentes através da participação em atividades inerentes aos projetos do programa EDUCAmedia. Pretende-se evidenciar a importância da associação entre a Educação, o Cinema, Vídeo e Multimédia e os benefícios que decorrem da inclusão da produção audiovisual e educação para os media em contexto escolar.

**Implementação:**

1. Solicitar o documento orientador para apresentar no órgão de gestão da escola;
2. Serão disponibilizados vídeos tutoriais, documentos de apoio, apoio técnico, equipamentos, formação para professores e alunos e um estúdio para realização de projetos escolares;

3. Reunião de esclarecimento sobre o projeto (em caso de necessidade, presencial ou online);
4. Associar o responsável do clube no espaço online colaborativo (Microsoft Teams);
5. Estruturar o trabalho para certificação escolar na área da produção audiovisual e multimédia e educação para os media;
6. Propor atividades e colaborar nos eventos;
7. Enviar os trabalhos realizadas (áudios, fotografias, vídeos, ...).

A exploração será feita através de aulas interativas com propostas de atividades. Estas aulas poderão ser adaptadas em conteúdo e duração de acordo com o nível de ensino, tendo em conta a carga horária para a dinamização do clube.

# 08 Certificação Escolar de Excelência

## 8.1 Certificação "Escola EDUCAmedia" - EE

"Escola EDUCAmedia" consiste na certificação de práticas adotadas pelas escolas, através da participação nos projetos do programa EDUCAmedia, no domínio dos media e audiovisuais, no sentido de desenvolver as competências para a descodificação de discursos mediáticos e para a produção audiovisual, tendo como finalidade a formação de alunos e professores tecnologicamente competentes e artisticamente criativos.

A coordenação do projeto valoriza cinco produtos essenciais para aquisição de competências na área de produção audiovisual e multimédia, que são: curta-metragem; técnica de animação, edição ou filmagem; noticiário, reportagem ou documentário; spot/anúncio publicitário; vídeo de atividades escolares/didático. Vídeo divulgação: https://teducativas.madeira.gov.pt/s/ED

**Implementação:**

1. Existem quatro níveis de classificação que vão de A a D, sendo que o nível A representa classificação máxima, com direito a Certificado, Selo de Excelência e Troféu;
2. Haverá um trabalho de orientação, sugestão e estruturação para a execução do projeto;
3. Serão proporcionadas ações de formação orientadas para a produção audiovisual;
4. Serão disponibilizados documentos e tutorais de ferramentas digitais, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos trabalhos;
5. O registo/captação deverá ser feito na generalidade dos formatos de fotografia (JPEG, PNG) e vídeo digital (AVI, MOV, MP4) em uso corrente;
6. Recomenda-se que os vídeos tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels;
7. Após avaliação e aprovação de todos os produtos da classificação A, é agendada uma cerimónia de entrega do certificado juntamente com o selo do ano letivo a que se refere. Por norma, a entrega acontece no Festival de Audiovisual e Cinema Escolar.

# 09 Atividades complementares aos projetos

Além das atividades pertencentes a cada projeto, existem, ainda, outras iniciativas, seguidamente descritas, que têm por objetivo dotar os professores e alunos de competências de leitura crítica da linguagem cinematográfica e dos media, conhecimentos técnicos dos processos de criação cinematográfica, capacidade criativa, espírito de cooperação e trabalho de equipa.

- **Portal EDUCAmedia**: estabelecer um elo entre o programa e os seus intervenientes, com diversas secções que servem de suporte ao trabalho desenvolvido nas escolas. *https://teducativas.madeira.gov.pt/educamedia/*

- **Livro "Aprender com o Cinema** - O filme como modelo alternativo de aprendizagem" de Vasco Cunha. Orientações para exploração de conceitos ao nível dos media e contribuir para que esta temática possa ser objeto de estudo em sala de aula. Além disso, apresenta propostas de atividades para quarenta filmes, explorando o seu potencial pedagógico.

# 10EDUCAmedia Produções

Pretende desenvolver e apoiar as escolas na criação de conteúdos didáticos e curriculares, bem como, realizar produções em direto de âmbito educativo e promover projetos nas áreas das tecnologias, medias digitais e artes, tais como:

1. Realização de filmagem;
2. Edição de vídeo;
3. Apoio à criação de projetos multimédia;
4. Gravações de estúdio;
5. Serviço de captura, realização e transmissão HD em direto de eventos em *live streaming*;
6. Apoio multimédia na produção e realização de eventos;
7. Produção de animação a partir de livros;
8. Produtos DRE;
9. Criação de animações digitais;
10. Apoio à criação de narrativas;
11. Adaptação de contos ou livros.

O EDUCAmedia possui um estúdio de gravação de vídeo e áudio, com espaço de *croma key*. As requisições estão sujeitas a análise e disponibilidade de recursos humanos e equipamentos.

# 11 Formação de Professores e Alunos

## 11.1 Professores

| Título | Tipo | Data início prevista | Horas |
|---|---|---|---|
| Curso Básico de Audiovisual | Oficina de formação | Outubro/novembro 2024 | 26 |
| Curso Intermediário de Produção Audiovisual | Oficina de formação | janeiro/fevereiro 2025 | 26 |
| Curso Avançado de Produção Audiovisual | Oficina de formação | maio/junho 2025 | 26 |
| Cursos Específicos e Temáticos | Oficina de formação | Ao longo do ano | 14 ou 16 |
| Cursos Específicos e Temáticos | Curso (presencial ou online) | Ao longo do ano | 6 |

**1. Curso Básico de Audiovisual**

Objetivo: Introduzir os fundamentos do audiovisual, capacitando os formandos a produzir e editar vídeos simples.

Duração: 4 a 6 semanas.

Conteúdo Programático:

- **Introdução ao Audiovisual:**
  - História do cinema e do audiovisual;
  - Importância do audiovisual na educação.
- **Técnicas de Filmagem:**
  - Noções básicas de enquadramento;
  - Tipos de planos e ângulos;
  - Movimentos de câmara.

- **Captação de Áudio:**
  - Tipos de microfones;
  - Técnicas de gravação de áudio.
- **Edição de Vídeo:**
  - Introdução aos softwares de edição (e.g., CupCut, DaVinci Resolve);
  - Corte básico, transições e adição de áudio.
- **Projeto Prático:**
  - Produção de um vídeo educativo curto;
  - Feedback e melhorias.

**2. Curso Intermédio de Produção Audiovisual**

Objetivo: Aprofundar conhecimentos em técnicas de produção e edição de vídeos, com foco em projetos mais complexos.

Duração: 4 a 6 semanas.

Conteúdo Programático:

- **Guionismo:**
  - Técnicas de escrita de guiões.
  - *Storyboarding*.
- **Técnicas Avançadas de Filmagem:**
  - Uso de iluminação artificial.
  - Movimentos avançados de câmara (e.g., dolly, grua).
- **Edição Avançada:**
  - Efeitos visuais e correção de cor.
  - Mixagem de som e adição de efeitos sonoros.
- **Animação e Motion Graphics:**
  - Introdução ao Blender ou software similar gratuito.

- Criação de animações simples para vídeos educativos.
- **Projeto Prático:**
- Produção de um vídeo educativo mais complexo.
- Apresentação e avaliação.

**3. Curso Avançado de Produção Audiovisual**

Objetivo: Capacitar os participantes a liderar projetos audiovisuais complexos e a utilizar técnicas avançadas de produção e pós-produção.

Duração: 4 a 6 semanas.

Conteúdo Programático:

- **Desenvolvimento de Projetos Audiovisuais:**
- Pesquisa e desenvolvimento de temas.
- Planeamento de produção e logística.
- **Técnicas Avançadas de Direção e Fotografia:**
- Direção de arte.
- Técnicas avançadas de cinematografia.
- **Captação e Pós-Produção de Áudio:**
- Gravação em estúdio.
- Técnicas avançadas de mixagem e masterização.
- **Efeitos Visuais (VFX):**
- Introdução a VFX.
- Composição e uso de chroma key.
- **Distribuição e Marketing Digital:**
- Estratégias de publicação online.
- Promoção nas redes sociais.

- **Projeto Final:**
  - Desenvolvimento e produção de um projeto audiovisual completo.
  - Apresentação e feedback.

**4. Cursos Específicos e Temáticos**

Objetivo: Focar em áreas específicas do audiovisual, tecnologias e educação para os media permitindo uma especialização em temas ou técnicas particulares.

Exemplos de Cursos:

- **IA na Criação e Produção Audiovisual:**
  - Apresentar conceitos fundamentais da Inteligência Artificial (IA) e sua aplicação na criação audiovisual.
  - Explorar ferramentas práticas de IA para guiões, edição de vídeo, dobragem e efeitos visuais;
  - **Iniciação ao Canva Educação:**
  - Técnicas de produção de documentários.
  - Pesquisa e entrevistas.
- **Documentário Educativo:**
  - Técnicas de produção de documentários.
  - Pesquisa e entrevistas.
- **Literacia em Publicidade e nos media:**
  - Alfabetização Mediática e Informacional.
  - Cidadania Digital e Ética.
- **Animação Stop-Motion:**
  - Princípios da animação *stop-motion*.
  - Produção de curtas em *stop-motion*.

- **Videoclipes e Música:**
  - Produção de videoclipes musicais.
  - Edição sincronizada com música.
- **Ferramentas de Edição e Produção de Conteúdo**
  - Princípios de design.
  - Software de design gráfico online (*Canva, Designblod, wevideo, Affinity*).
- **TV Escola**
  - Princípios de comunicação.
  - Produção de um noticiário.
- **Criação de Recursos Educativos Digitais Interativos**
  - Ferramentas de edição e produção de conteúdo.
  - Recursos multimédia interativos.

**Metodologia**

- Aulas Teóricas e Práticas: Combinação de teoria e prática, com enfoque em atividades *hands-on*.
- Exemplos: Análise de exemplos bem-sucedidos de produções audiovisuais.
- Trabalho em Equipa: Desenvolvimento de projetos em grupo para simular o ambiente de trabalho real.
- Feedback: Sessões regulares de feedback com professores experientes na área.

**Recursos Necessários**

- Equipamento Audiovisual: Câmaras, tripés, microfones, iluminação, computadores com softwares de edição.
- Espaço de Estúdio: Um ambiente controlado para filmagens e gravações.
- Acesso a *software*: Licenças para programas de edição de vídeo e áudio.
- Plataforma de apoio com recursos: Tutoriais, manuais e exemplos de guiões.

Esses cursos oferecem uma formação completa e diversificada, preparando professores e alunos para utilizar o audiovisual e as tecnologias como ferramentas poderosas de ensino e comunicação e também estarem mais sensibilizados sobre a temática educação para os media. As escolas podem solicitar um curso específico nesta área.

## 11.2Alunos

| Título | Descrição | Duração |
|---|---|---|
| **Literacia em publicidade e nos media** | Tem como objetivo fornecer aos alunos competências que os ajudem a compreender e interpretar a publicidade e os media, bem como a segurança digital. A oficina varia ao longo do ano letivo, com temas diferentes. | 1h30 |
| **Noticiário Escolar** | A oficina incide no desenvolvimento de competências técnicas específicas nos professores e alunos ao nível da criação de noticiários escolares. Serão explorados conceitos relacionados com a comunicação, filmagem, edição. É montado um pequeno estúdio. | 3h30 |
| **Animação de recortes** | Animação utilizando a técnica de recortes - Esta técnica utiliza personagens, objetos e cenários recortados utilizando materiais como o papel, cartão, tecido e outros. | 3h30 |
| **Pixilação** | Animação utilizando a técnica Pixilação - Esta técnica consiste em fotografar cada instante de uma ação sequencial de uma pessoa ou objeto, de forma a criar a ilusão de movimento contínuo ou ilusões. | 3h30 |
| **Flip Book** | Animação utilizando a técnica *flipbook* - Esta técnica consiste no desenho de várias imagens sequenciais que criam a ilusão de movimento. | 3h30 |
| **Plasticina animada** | Caixa estúdio que contém tudo o que é necessário para criar vídeos de animação em *stop motion*, utilizando plasticina. Inclui: uma câmara HUE HD flexível; Software completo destinado para as crianças; Livro de animação com instruções passo a passo. | 3h30 |

| | | |
|---|---|---|
| **Animação Digital** | Tem como finalidade a criação de uma animação digital com recurso a um tablet e a um software de animação. | 3h30 |
| **Vídeo Mobile** | Tem como intuito fornecer competências para a criação de vídeos com o smartphone. Está orientada para utilizadores de Android e iOS, onde se pretende explorar aplicações e técnicas de produção de vídeo. Recomendado para alunos do 3º Ciclo e Secundário. | 3h30 |
| **Brinquedos óticos** | Identificar diferentes técnicas de cinema de animação e exploração plástica, lúdica e criativa de diversos brinquedos óticos. Construção de um brinquedo ótico. | 3h30 |
| **TICultura** | Tem como objetivo desenvolver nos alunos competências digitais de forma prática e criativa, enquanto aprofundam o seu conhecimento sobre o património cultural. | 3h30 |
| **Podcast** | Conceber conteúdos para formato *podcast* com algumas técnicas e programas para o criar e publicar. | 3h30 |
| **Animação 3D** | Através da aplicação Toontastic 3D pretende-se que os alunos desenhem, animem e narrarem os seus próprios desenhos animados. Requer utilização da aplicação. Alunos do 3.º aos 7.º anos. | 1h30 |

# 12 Atividades/Eventos Anuais

| Evento | Descrição | Data |
|---|---|---|
| **Certificação Escola EDUCAmedia** | Certificado e Selo de Excelência EDUCAmedia | 29 de outubro de 2025 (previsão) |
| **30 segundos de horror** | Produção de vídeo alusivo ao Halloween | 30 de outubro de 2025 |
| **Minuto Lumiére** | Produção de vídeo alusivo ao Dia Mundial do Cinema (5 de novembro) | 4 de novembro de 2024 |
| **Postal Audiovisual de Natal** | Produção de um postal audiovisual de Natal | 13 de dezembro de 2024 |
| **Afetos e dialetos** | Produção de gravações áudio de mensagens alusivas ao dia de S. Valentim (14 Fev.) | 13 de fevereiro de 2025 |
| **1' de Pixilação na escola** | Produção de vídeos de Pixilação alusivos ao Carnaval | Sexta-feira antes do Carnaval |
| **Doces e Salgados com uma pitada de vídeo** | Produção de uma receita culinária de Páscoa | Quinta-feira antes da Páscoa |
| **Madeira Curtas** | Concurso de curtas-metragens regionais | Maio Regulamento |
| **Concurso Educação para os Media** | Concurso de Reportagens e Spots publicitários em enquadramento de telejornal com entrevista. O tema da III edição é "Inteligência Artificial e Algoritmos". | 18 de março (previsão) Regulamento |
| **Festival de Audiovisual e Cinema Escolar (FACE)** | Festival de Curtas-metragens | 13 de maio (previsão) Regulamento |

# 13Desafios Mensais

| Técnica e temática | Descrição |
|---|---|
| Mês de setembro - Animação com a técnica *Stop motion* | Realizar uma **pequena animação sobre "As férias", utilizando a técnica de *Stop motion*.** É uma técnica de animação fotograma a fotograma com recurso a uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou por computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, dentro dos mais comuns, estão a massa de modelar, ou especificamente a plasticina. |
| Mês de outubro - Anúncio publicitário | Realizar um pequeno vídeo sobre o tema "*Eu gosto da minha escola*". |
| Mês de novembro - Pixilação | **Realizar uma animação utilizando a técnica Pixilação sobre o tema "Todos diferentes, todos iguais".** É uma técnica de animação *stop motion* que consiste em fotografar cada instante de uma ação sequencial de uma pessoa ou objeto, de maneira a criar a ilusão de movimento sucessivo. |
| Mês de dezembro - Animação de recortes | Realizar uma **animação de recortes** sobre o tema **"Conto de Natal".** A animação de recortes é uma técnica específica de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados utilizando materiais como papel, cartão, tecido, entre outros. |
| Mês de janeiro - Entrevista Personalidade/Tradições | Realizar uma **entrevista a uma personalidade do meio envolvente que se tenha destacado de alguma forma ao longo do ano anterior** (músico, escritor, político, desportista,…) ou **uma entrevista a um ou vários elementos da escola** (diretor(a)/presidente da escola, encarregado de educação, pai/mãe, funcionário, aluno) sobre perspetivas para o ano 2025 ou ainda sobre **tradições de início de ano, tais como, o Santo Amaro que se celebra a 15 de janeiro e está associado ao "varrer dos armários".** |

| | |
|---|---|
| Mês de fevereiro - Vídeo sensibilização | No **âmbito do dia da Internet Mais Segura 2025**, que seja realizado um pequeno **vídeo de sensibilização** sobre "Segurança na Internet". Pode ser feito com recurso a uma máquina de filmar, máquina fotográfica digital ou telemóvel. O vídeo deve ser um spot publicitário até 30 ou uma reportagem até 3 minutos. |
| Mês de março - Técnica 2D/3D "Ideias do presente para o mundo sustentável de amanhã | Realizar um vídeo de sensibilização em **animação 2D** ou utilizando a **técnica 3D.** A animação 3D é a junção do conceito de animar num ambiente virtual que simula a realidade, baseado em coordenadas, eixos e linhas.<br>Esta animação/vídeo deverá ser enquadrada no tema "**Ideias do presente para o mundo sustentável de amanhã".** Deve ser abordado a mudança de hábitos no sentido da preservação ambiental.<br>O melhor trabalho em 3D poderá ser impresso numa impressora 3D. |
| Mês de abril - Animação com a técnica "*Flip book*" | Realizar trabalhos utilizando a técnica "***Flip book*".** A Técnica *Flip Book* é uma coleção de imagens organizadas sequencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado dando impressão de movimento. A técnica "*Flip Book*" consiste em gravar vários desenhos e registar com programas digitais. |
| Mês de maio - Videoclip "Hino da Escola" | Realizar um videoclip sobre o hino da escola. Videoclip é uma sequência filmada de curta duração, destinada a apresentar uma canção, um disco, um músico ou grupo musical, um teledisco. |
| Mês de junho - Apresentações Multimédia online | Pretendemos que seja realizado uma pequena apresentação multimédia online, utilizando fotografias e vídeos, retratando vários momentos da escola ao longo do ano letivo. |

**Mais informações:** *https://teducativas.madeira.gov.pt/s/desafios*

# 14 Requisições EDUCAmedia

## 14.1 Equipamentos/Serviços

**A instituição escolar/Professor(a) poderá solicitar à coordenação do Programa EDUCAmedia apoio em termos de equipamentos e serviços.**
**Requisição:** *https://teducativas.madeira.gov.pt/s/Requisicao*

## 14.2 Oficinas Alunos

**A instituição escolar/Professor(a) poderá solicitar uma oficina de formação para alunos.**
**Requisição:** *https://teducativas.madeira.gov.pt/s/oficina*

## 14.3 Guias Didáticos do Professor/filmes Aprender com o Cinema

**A instituição escolar/Professor(a) poderá solicitar os materiais do projeto Aprender com o Cinema.**
**Requisição:** *https://teducativas.madeira.gov.pt/s/RAC*

# 15 Inscrição e Informações

Os trabalhos deverão ser enviados através de correio eletrónico ou outro serviço gratuito (*Wetransfer; OneDrive, Google Drive…*) para educamedia@edu.madeira.gov.pt.

## Ficha de Inscrição

! Poderá escolher o(s) projeto(s) que pretende participar.

https://teducativas.madeira.gov.pt/educamedia

EDUCAMEDIA

*Nota: Documento sujeito a alterações.*