



PROGRAMA EDUCAMEDIA

WWW.EDUCAMEDIA.EDUCATIC.INFO



Documento Orientador (Flexibilidade Curricular)

2020 / 2021

O programa EDUCAMEDIA assenta na vertente "Educação para os media" e apresenta-se como veículo de promoção da **inclusão social** e exercício da **cidadania**, procura 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 contacto com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), com os *media* e com o audiovisual. Pretende também propiciar a **flexibilidade curricular** procurando melhores aprendizagens indutoras do desenvolvimento de competências fundamentais.

O documento que se apresenta pretende dar definições e orientações gerais sobre os projetos, havendo outros documentos, regulamentos e materiais específicos para cada um.

Secretaria Regional de Educação
Direção Regional de Educação - DSIFIE

 www.educamedia.educatic.info
 educamedia@edu.madeira.gov.pt
 291 744 063

TV ESCOLA (TV)



Projeto:

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. Nos canais de divulgação do Educamedia são transmitidos produções próprias das escolas e de outros organismos.

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

1. Informativo (noticiários, entrevistas, reportagens);
2. Entretenimento (videoclips, curta-metragens e animações);
3. Publicidade (spots e vídeos promocionais);
4. Didáticos (vídeos explicativos, vídeos temáticos).

É neste contexto escolar que o programa Educamedia pretende apoiar no planeamento, na transmissão e produção de programas, indo ao encontro das políticas escolares dentro de várias áreas tais como: cultural, científica, pedagógica e também lúdica.

Implementação:

- Serão disponibilizados vídeos tutoriais de programas de edição de vídeo e áudio, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos programas.
- Cada escola dinamizar os seus programas com as temáticas por elas decididas e realizará as atividades propostas pelo projeto.
- 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.
- Dado que as fotos e vídeos serão vistos em ecrã de televisão, recomenda-se que tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels (HD).
- O programa deverá ter um título no início e uma ficha técnica no final.
- O programa, depois de revisto e aprovado, será apresentado nos canais de divulgação e eventos realizados pelo Educamedia.

APRENDER COM O CINEMA (AC)



Projeto:

O projeto "Aprender com o Cinema" tem como linha principal a exploração de diversos filmes durante o ano letivo, que foram selecionados segundo dois critérios: o conteúdo temático a ser desenvolvido na sala de aula e a idade do aluno.

Para cada um dos filmes propostos foi elaborado um guia didático para que os professores possam desenvolver um trabalho transdisciplinar que tem como ponto de partida a sétima arte. Desta forma, o professor terá disponíveis variadas atividades que podem ser desenvolvidas em diversos momentos e em articulação com várias disciplinas.

Antes da projeção, é essencial proporcionar ao aluno elementos-chave que o ajudarão a compreender melhor o que irá ver, sem desvendar muito o desenrolar da história. Por outro lado, o próprio visionamento numa sala de cinema, torna necessário que o professor dialogue com o aluno sobre o comportamento a adotar numa sala de cinema, como por exemplo: saber sentar-se, esperar o início da projeção, estar em silêncio para ouvir os diálogos, o uso dos alimentos e bebidas durante a projeção, a limpeza da sala, etc.

Finalmente, através das atividades posteriores ao visionamento, pretende-se que em contexto de sala de aula, seja explorado, não só a compreensão do filme, a análise dos personagens, bem como o desenvolvimento de atividades relacionadas com as diferentes áreas do currículo.

Implementação:

- Serão disponibilizados os materiais didáticos do professor para exploração dos filmes.
- Cada escola deverá dinamizar o projeto de acordo com as temáticas propostas ou poderá escolher quais as temáticas que pretende explorar ao longo do ano letivo.
- Será implementado o Plano Nacional de Cinema (PNC) nas escolas que demonstrem interesse.
- Será disponibilizada uma lista de filmes do PNC.
- O Educamedia apoiará nas sessões de cinema e outras atividades no âmbito do PNC.
- Estará disponível para a escola o Livro "Aprender com o Cinema - O filme como modelo alternativo de aprendizagem" de Vasco Cunha.

CINEDESAFIOS (CD)



Projeto:

Este projeto, pretende vir a constituir uma ferramenta que ensine a ver os media, mais concretamente, o cinema, através da disponibilização de diversos suportes documentais e informativos, relacionados com o audiovisual e com a educação para os *media*.

Tem como objetivo fornecer aos alunos competências que os ajudem a compreender e interpretar a publicidade e também promover diferentes técnicas de animação/edição/filmagem, através de desafios, guias didáticos do professor e vídeo tutoriais. Está orientado para a formação dos professores e alunos na área da produção cinematográfica e multimédia e no domínio da literacia em publicidade e nos *media*.

Implementação:

- Serão propostos desafios por período, através de guiões de trabalho, com o intuito de explorar técnicas e conteúdos curriculares e temáticos.
- Serão disponibilizados vídeos tutoriais de programas de edição de vídeo e áudio, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos projetos.
- Consultar os documentos e informações sobre os desafios.
- Cada escola explorará as técnicas propostas e realizará os desafios.
- A nível de literacia em publicidade e nos *media*, será explorado o projeto MediaSmart (colaboração). Serão fornecidos materiais de exploração às escolas (guias para professores e exercícios para alunos) que demonstrem interesse.
- As escolas poderão solicitar *workshops/oficinas* de formação (alunos e professores) de animação/edição/filmagem.
- As escolas poderão solicitar ações de sensibilização sobre a literacia em publicidade e nos *media* com atividades para alunos (7 aos 14 anos) no âmbito do projeto MediaSmart.
- O registo/captação deverá ser feito na generalidade dos formatos de fotografia (JPEG, PNG) e vídeo digital (AVI, MOV, MP4) em uso corrente.
- Recomenda-se que os vídeos tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels.
- Os trabalhos deverão ter um título no início e uma ficha técnica no final.

WEBRADIO (WR)



Projeto:

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

A gestão da Webradio é feita através de uma plataforma online. Através desta, 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 aquisição de conhecimentos de uma forma lúdica e aliciante.

Implementação:

- Acesso à plataforma *online* de gestão da webradio (criação de conta e explicação do funcionamento).
- Serão disponibilizadas informações e manuais *online* de programas de edição de áudio, assim como apoio técnico para realização dos mesmos.
- 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, ...
- Serão disponibilizadas propostas de trabalho, por período, com orientações.
- O registo/captação do programa deverá ser feito em formato digital (mp3).
- A difusão dos programas é feita através da plataforma webradio do Educamedia, onde estará organizada uma programação com os programas de todas as webrádios inscritas no projeto.
- As escolas poderão participar no Desafio da Rádio, enviando, por período, 3 dos seus programas, com a duração máxima de 15 minutos cada. Será selecionado de entre todos os programas apresentados pelas escolas, um programa, por período, para posterior divulgação numa rádio difusão a nível regional ou eventos do Educamedia.

TICULTURA (TC)



Projeto:

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 aos 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, as memórias coletivas, 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. Além da componente cultural, pretende formar professores e alunos na área das tecnologias digitais.

Implementação:

- Cada escola, dentro das temáticas apresentadas, escolhe as que pretende trabalhar.
- Serão sugeridas algumas possibilidades de temas, de acordo com um trabalho exploratório realizado antes da sua implementação, respeitante a cada localidade a que a escola pertence.
- Antes do início do trabalho prático, será dado o acesso à plataforma Sapo Campus (criação de conta e apresentação/explicação do funcionamento).
- Serão disponibilizados documentos e tutoriais de ferramentas digitais, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos trabalhos.
- Haverá um trabalho de orientação, sugestão e estruturação de todas as dimensões envolvidas para a execução do projeto, podendo haver reuniões de esclarecimentos e formação.
- Haverá uma oficina de formação sobre ambientes de aprendizagem colaborativa e sobre a plataforma sapo campus.
- Cada escola será responsável pela dinamização do seu espaço no Sapo Campus com o apoio da equipa coordenadora.
- Espaço sapo Campus: <http://ticultura.campus.sapo.pt>

CERTIFICAÇÃO “ESCOLA EDUCAMEDIA” (EE)



Projeto:

“Escola Educamedia” consiste na certificação de práticas adotadas pelas escolas, através da participação nos projetos do Educamedia, relativamente aos *media* e audiovisuais que levem à estimulação dos alunos 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/vídeo promocional; vídeo de atividades escolares/didático. Vídeo promocional do projeto: <https://youtu.be/nGpnpuhZ3TQ>

Implementação:

- 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.
- Haverá um trabalho de orientação, sugestão e estruturação para a execução do projeto.
- Serão proporcionadas ações de formação orientadas para a produção audiovisual.
- Serão disponibilizados documentos e tutoriais de ferramentas digitais, apoio técnico, equipamentos e um estúdio para realização dos trabalhos.
- O registo/captação deverá ser feito na generalidade dos formatos de fotografia (JPEG, PNG) e vídeo digital (AVI, MOV, MP4) em uso corrente.
- Recomenda-se que os vídeos tenham uma resolução mínima de 1280x720 pixels.
- 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.

MADEIRA CURTAS (MC)



Projeto:

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 estende-se a qualquer pessoa, independentemente da sua profissão, experiência, nacionalidade e local de residência.

Implementação:

- A inscrição é feita até (em breve) em <https://goo.gl/nyufis>
- O tema do MC é **Celebrar a Humanidade**.
- A curta-metragem deverá ter a duração máxima de 3 minutos, incluindo o tempo destinado às informações respeitantes à sua realização.
- A resolução mínima obrigatória é de 1280x720 pixels (HD). Recomendamos a entrega da curta-metragem no formato MP4 mas poderá ser entregue noutro formato de vídeo comum, como MP4, MKV, MPG2, WMV, DIVX...
- Não é permitida a utilização de imagens e vídeos retirados da internet. Os participantes deverão utilizar material de vídeo inédito, com exceção de imagens e logótipos fornecidos por instituições.
- A organização não faz distinção, para fins de elegibilidade, entre categorias de produção, sendo aceites quaisquer géneros, como documentários, entrevistas, ficção, animação, etc.
- Os trabalhos apresentados serão avaliados por um júri de personalidades da área.
- Serão atribuídos troféus e diplomas aos vencedores das seguintes categorias: Melhor imagem; Melhor som; Melhor representação; Melhor guarda-roupa e adereços; Melhor curta-metragem de animação; Melhor curta-metragem escolar; Melhor curta-metragem.

Envio de trabalhos:

Os trabalhos deverão ser enviados através de correio eletrónico ou outro serviço gratuito (Wetransfer; Dropbox; Google Drive, ...) para madeiracurtas@gmail.com, até dia (em breve).

FESTIVAL DE AUDIOVISUAL E CINEMA ESCOLAR (FACE)



Projeto:

O FACE pretende desenvolver uma dinâmica com as escolas e outras entidades relativamente ao cinema e ao audiovisual, dando a conhecer filmes/curtas-metragens escolares e proporcionar situações de aprendizagem através de workshops de formação para alunos, professores e público geral e premiar/reconhecer o que de melhor se faz nesta área.

Tem como principal objetivo aproximar as escolas, a população mais jovem e não só, ao mundo do audiovisual e do cinema nas suas variadas formas de expressão.

Objetivos:

- Desenvolver, através da projeção dos filmes, conhecimentos, habilidades, atitudes e valores em áreas de conhecimento específico.
- Criar ideia de mentes jovens nos professores e ajudá-los a desenvolver nos alunos a ideia de jovens artistas.
- Formar os alunos, através de workshops, para a produção de mensagens audiovisuais através da manipulação de imagens e sons, utilizando os meios necessários.
- 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.

Condições de acesso:

As escolas interessadas em participar devem preencher o formulário de inscrição ou enviar um e-mail (educamedia@edu.madeira.gov.pt) à organização a solicitar a reserva de lugares. Formulário de reserva de lugares: <http://bit.ly/reservaface>

EDUCAMEDIA - APRENDE ONLINE (AO)



Projeto:

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, com o intuito de fornecer aos professores competências essenciais e transversais ao currículo e aos alunos um apoio através da disponibilização de diversos conteúdos curriculares.

Implementação:

- Acesso à plataforma <https://cursos-educamedia.teachable.com/> para efetuar o registo (gratuito).
- Leitura dos termos e condições e política de privacidade.
- Escolha do curso que pretender realizar (fase de criação de cursos).
- 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.
- 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.
- O Autor beneficiará de todo o apoio em termos processuais e técnicos para a criação do seu curso ou conteúdo curricular online.
- 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).
- Os alunos, terão acesso a todos os conteúdos curriculares criados pelos professores, bem como fazer comentários e expor as suas dúvidas.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES AOS PROJETOS

Além das atividades pertencentes a cada projeto, existem, ainda, outras iniciativas, seguidamente descritas, tendo 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.

- **Clube de Cinema, Vídeo e Multimédia.** Este clube 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. Disponibiliza um referencial do projeto para a escola bem como propostas de temas, atividades, recursos para a sua dinamização.

- **Portal Educamedia:** estabelecer um elo de ligação entre o programa e os seus intervenientes, com diversas secções que servem de suporte ao trabalho desenvolvido nas escolas;

- **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.

- **Media Smart** (colaboração): fornecer às crianças ferramentas que as ajudem a compreender e interpretar a publicidade;

- **Plano Nacional de Cinema** (colaboração): literacia e formação para o cinema junto do público escolar e divulgação de obras cinematográficas nacionais.

ENVIO DE TRABALHOS DOS PROJETOS

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

Ficha de Inscrição

<http://bit.ly/insedm>



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

www.educamedia.educatic.info



Nota: Documento sujeito a alterações.