

Cinema, animação internacional e miúdos

O tema deste projeto é o cinema e a animação. O projeto entrelaça a expressão artística com ferramentas tecnológicas num percurso que faz do cinema e animação meios incisivos de comunicação ao mesmo tempo que proporciona o desenvolvimento pessoal.

Da análise do contexto escolar de todas as instituições envolvidas, concluiu-se que o objetivo prioritário é o completo desenvolvimento do aluno. Desta forma, a temática escolhida pode ajudar de diversas formas, estimulando a criatividade, a capacidade de colaborar, o empreendedorismo, a capacidade de comunicar, e o desenvolvimento de expressão oral e escrita.

Não menos importante é o facto de o projeto oferecer a possibilidade de incluir toda a gente, até estudantes com métodos de aprendizagem diferentes da norma, graças às atividades e meios capazes de melhorar as suas capacidades e facilitar a sua participação.

Outro objetivo emergiu da mediação entre parceiros, antes mesmo da redação do projeto: a vontade de ensinar alunos a usar as TIC de uma forma consciente e criativa, compreendendo ao mesmo tempo o seu potencial e os riscos.

Fazem parte do projeto seis parceiros: Itália, Espanha, Portugal, Turquia, Grécia e Roménia. As escolas foram escolhidas pelo seu interesse no tema, pelas capacidades dos professores envolvidos e pelas características das nações que contribuíram ideias interessando para o projeto.

Durante dois anos todos os parceiros, professores e estudantes e todos os parceiros que fizerem parte da mobilidade e trabalharem no projeto nas suas escolas seguirão o processo que os guiará à aprendizagem de técnicas para produções cinematográficas (anúncios, tutoriais, animações e vídeos) e refletirão sobre todos os elementos conectados com este objetivo.

A partir do conhecimento da história da animação cinematográfica e do reconhecimento dos seus períodos mais significativos, os alunos aprenderão a pesquisar e a escolher imagens apropriadas a cenários; ter atenção à cenografia, a gravar uma banda sonora pessoal ou escolher músicas sem direitos de autor, a criar tutoriais, anúncios, a planear cada momento de um filme, aprender a ter um novo “olhar” e a analisar sobre diferentes pontos de vista.

As metodologias privilegiadas serão o “ Learning by doing” – “ Aprendendo, fazendo”; “ The Flipped Classroom”- “ a sala de aula invertida, o debate e a aprendizagem cooperativa.

Todo o trabalho do projeto será realizado em colaboração e contínua comunicação com os parceiros através da plataforma eTwinning, que oferecerá um espaço virtual ao projeto, o TwinSpace. O TwinSpace será também o espaço para discussões, troca e partilha de ideias, votações, escolhas partilhadas e escrita colaborativa. Para tal, os parceiros usarão fóruns, chats, videoconferências eTwinning Live e todas as ferramentas que o eTwinning disponibilizar.

O trabalho de tutoria entre os alunos parceiros será muito importante. Os alunos que participarem na mobilidade e nas oficinas organizadas durante as atividades de ensino-aprendizagem (workshops para aprender a construir os produtos necessários) criarão tutoriais para que os parceiros, possam aprender a partir dos mesmos, enquanto estiverem em suas casas.

O eTwinning proporcionará ainda a oportunidade de assistir aos Workshops organizados durante as atividades de “ Learning by doing” para que todos os parceiros possam manter-se atualizados e acompanhar o trabalho desenvolvido nos workshops ao vivo.

Uma grande parte das atividades incidirá no processo de design: a criação de texto colaborativos para acompanharem as animações, a trocas de habilidades e materiais, as discussões em fóruns, debates ao vivo, produção colaborativa de materiais e videoconferências. Esta colaboração será garantida não só pelos professores, mas também pela plataforma ETwinning e as numerosas ferramentas da internet que serão propostas e utilizadas.

Uma especial atenção será dada à inclusão, graças à contribuição de especialistas presentes entre os parceiros. A riqueza e a diversidade de capacidades dos professores parceiros e as propostas provenientes dos territórios escolares irão enriquecer o projeto com visitas aos museus do cinema e workshops, ao ar livre.

A didática explorará todos os aspetos e técnicas a partir dos fundamentos históricos, as ferramentas e técnicas tradicionais de animação, passando pelas mais recentes técnicas digitais, até aos softwares mais modernos para os gráficos.

Após a conclusão do projeto, será planeada e realizada uma ação de verificação e avaliação do projeto. A divulgação dos eventos para os quais comunidades inteiras serão convidadas será generalizada e será garantida pelos organismos: Call 2019 Round 1 KA2 – Cooperação para a inovação e partilha de boas práticas; KA229 - School Exchange Partnerships; Form ;Id KA229-364457D2. Deadline (Brussels Time) 21 Mar 2019 12:00:00, pelo website do projeto, pela plataforma eTwinning, pela imprensa, pelas redes sociais, em particular o Facebook e o Twitter. O projeto proporcionará aos alunos o desenvolvimento de grandes habilidades que poderão ser usadas em trabalhos futuros,

Cinema, international animatios and kids

The theme of the project is cinema and animation. The project intertwines artistic expression with technological tools in a path that makes cinema and animation incisive means of communication and at the same time means for personal development. From the analysis of the context of the single schools it emerged that all the involved institutions have as their priority objective the complete development of the person. The theme of the project can help this development in various ways, stimulating creativity, the ability to collaborate, entrepreneurship, the ability to communicate, the ability to express ourselves. No less important is the fact that the theme of the project offers the possibility of including everyone, even students with learning methods different from the mass, thanks to activities and means capable of enhancing their abilities and facilitating their participation.

Another objective that emerged from the mediation between partners before drafting the project is the will to teach pupils to use ICT in a conscious and creative way, understanding at the same time their potential and risks. There are six project partners from Italy, Spain, Portugal, Turkey, Greece and Romania. The schools have been chosen for their interest in the topic, for the skills of the involved teachers and for the characteristics of the nations that offer interesting ideas for the project.

During the two years all the partners, teachers and students, both those who will take part in the mobility and those who will work in the project in their school, will follow a process that will lead them to learn the techniques to make cinematographic products (spot, video tutorials, animations , movie) and to reflect on the elements connected to this objective. Starting from the knowledge of the history of cinematographic animation and retracing the most significant periods, they will learn to search and capture images suitable for background, curate the scenography, record a personal soundtrack or choose music without copyright, create tutorials, spot, movie planning every single moment and learning to have "new eyes" and to analyze different points of view. The used methodologies will mainly be those of the Learning by doing, the Flipped classroom, the Debate, the Cooperative Learning. All the work of the project will be carried out in collaboration and continuous communication with the partners through the eTwinning platform that will offer a virtual space to the project, its TwinSpace. The TwinSpace will also be the ideal space for discussions and brainstorming, voting, shared choices, collaborative writing. For this the partners will use Forums, chats, eTwinning Live videoconferences and all the tools that eTwinning can make available. The tutoring work between partner students will also be significant. The students who will participate in the mobility and workshops that will be organized during the LearningTeaching Training activities (workshops to learn how to make the required products) will create tutorials for peer partners that, while remaining at home, can learn through their tutoring. eTwinning will also provide the opportunity to live the workshops organized during the LearningTeaching Training activities live so that all the partners can keep up to date and follow the work of the workshops live. A rich series of activities will complete the design process: the creation of collaborative writings for the animations to be implemented, exchanges of skills and materials, discussions on forums, live debates, production of collaborative materials, videoconferences. The collaboration will be guaranteed not only by teachers but also by the eTwinning platform and the numerous web tools that will be proposed and then used.

Particular attention will be given to inclusion also thanks to the contribution of specialists present among the partners. The richness and diversity of the skills of the partner teachers and the proposals coming from the territories of the schools will enrich the project with visits to cinema museums and workshops also outdoors.

The didactics will explore all aspects and techniques starting from the historical foundations, the traditional animation tools and techniques, passing through the newest digital techniques, up to the most modern softwares for graphics.

Upon completion of the project, a valid action of verification and evaluation of the project action will be planned and carried out. The dissemination will be widespread and will be guaranteed by the Call 2019 Round 1 KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices

KA229 - School Exchange Partnerships FormId KA229-364457D2 Deadline (Brussels Time) 21 Mar 2019 12:00:00 EN 6 / 134 project website, the eTwinning platform, the events to which entire communities will be invited, by the press that will be called to inform, by social networks in particular Facebook and Twitter. The project will offer pupils great skills that can be spent in a working future.