

Handbook for Youth Educators

Face-to-face learning



Co-funded by
the European Union



FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



Bem-vindo

Bem-vindo ao Manual para Educadores de Jovens sobre Cinema.

Este manual foi concebido para ajudar os educadores a ensinar os jovens a fazer filmes. Ele lhe dará as ferramentas que você precisa para criar um currículo abrangente que envolva seus alunos e ensine-lhes habilidades essenciais.

O cinema é uma competência valiosa, não só porque é cada vez mais procurada no mercado de trabalho, mas também porque ensina os alunos a comunicar de forma eficaz e criativa, dando-lhes a oportunidade de refletir sobre o mundo que os rodeia. É importante que os jovens tenham acesso a este tipo de educação, porque os ajuda a desenvolver a sua própria perspectiva do mundo e a compreender como as suas ações afetam os outros.

Foram criados dois manuais no âmbito do projeto "FMID - Film making for inclusion and development", financiado pelo programa Erasmus+ da Comissão Europeia. Um manual é adequado para a aprendizagem autodirigida, enquanto este manual é dedicado à aprendizagem presencial.

Esperamos que este manual ajude a equipar seus alunos com habilidades valiosas que eles podem usar ao longo de suas vidas, como pensamento crítico, comunicação, colaboração, resolução de problemas e criatividade.

- A Equipa FMID





Conteúdo

| | |
|---|----|
| Bem-vindo..... | 2 |
| Introdução | 4 |
| Módulo 1: Pré-Produção | 5 |
| Módulo 1: Pré-Produção – Lição de Aprendizagem..... | 6 |
| Módulo1: Pré-Produção -Atividades | 23 |
| Módulo2: Produção..... | 32 |
| Módulo2: Produção – Lição de Aprendizagem | 32 |
| M o d u l o 2: Produccio n - Atividades | 38 |
| Móduloou 3: Pós-Produção..... | 41 |
| Módulo 3: Pós-Produção – Lição de Aprendizagem | 42 |
| Módulo 3: Pós-Produção - Atividades | 54 |
| Módulo 4: Storytelling | 62 |
| Módulo 4: Storytelling – Lição de Aprendizagem | 62 |
| Módulo4: Storytelling – Atividades..... | 70 |
| Módulo 5: Competências de Facilitação..... | 79 |
| Módulo 5: Competências de Facilitação – Plano de Aula | 79 |
| Módulo 5: Competências Facilitadoras – Atividades | 86 |
| Módulo 6: Competências Interpessoais | 92 |
| Módulo 6: Competências Interpessoais – Plano de Aula..... | 92 |
| Módulo 6: Competências Interpessoais – Atividades | 99 |



Introdução

O Programa de Educação Contínua e o Manual desenvolvidos no âmbito do projeto FMID fornecerão recursos e conteúdos de formação especificamente desenvolvidos a pensar nos jovens professores, para que possam:

- 1) Alcançar com sucesso os jovens marginalizados, apoiando-os com cuidado e empatia e incentivando-os a continuar a aprendizagem ao longo da vida e a planear o seu futuro de forma responsável;
- 2) Ministrando formação de elevada qualidade em produção, pós-produção e utilização de vídeo e áudio, utilizando o software de código aberto mais relevante e o hardware mais comumente disponível;
- 3) Sentir-se à vontade para ministrar formação avançada em TIC aos jovens que utilizam ambientes mistos e em linha, explorando plenamente o seu potencial e protegendo-os de potenciais fatores negativos em linha.

A formação compreende 100 horas de formação, consistindo em 40 horas de ensino presencial e 60 horas de aprendizagem online autodirigida, apoiada por recursos de vídeo e materiais audiovisuais.

Neste manual encontrará as ferramentas para a aprendizagem presencial: planos de aula e atividades.

O manual presencial está dividido em 6 módulos:

1. Pré-produção
2. Produção
3. Pós-produção
4. Storytelling
5. Competências de facilitação
6. Competências interpessoais

Módulo 1: Pré-Produção

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Esboço e guia-Compreender os diferentes formatos para a produção de mídia digital
2. Desenvolver uma história a partir de ilustrações - Mood-boards e Mind-maps
3. Criação de storyboards
4. Introdução à escrita de uma história e roteiro
5. Planeamento da pré-produção:
 - a. Seleção dos meios de comunicação mais adequados para o projeto (vídeo, podcast, entrevista)
 - b. Seleção do formato mais adequado para o projeto (documentário, vox pop, entrevista, drama, vlog)
 - c. Procurar localizações
 - d. Orçamentação
 - e. Seleção de membros do elenco e da equipe
 - f. Obter figurinos e adereços ou qualquer outra matéria-prima (fotos, som, etc.) que possa ser utilizada no projeto de produção.
6. Funções e características básicas dos equipamentos essenciais
7. Introdução à sequenciação e continuidade
8. Desenvolvimento de um plano de tiro
9. Introdução à Produção de Média Digitais e Direitos de Autor

| | | | |
|---|------------|--|--|
| <p>introduzindo o conceito do processo de produção cinematográfica e como os participantes (jovens professores e, mais tarde, jovens marginalizados/IMPD, irão melhorar os seus conhecimentos e competências de realização cinematográfica). O facilitador consultará o manual para explicar este tópico em detalhe.</p> <ul style="list-style-type: none">● Esboço e guia: O facilitador explicará aos jovens professores como eles podem ajudar os jovens marginalizados a melhorar suas habilidades, entendendo os diferentes formatos de produção de mídia digital. <p><u>Atividade 1.2:</u></p> <p>Esboço e roteiro: Peça aos participantes que completem o esboço de um roteiro ou n (individualmente ou em pares) para entender os diferentes elementos/formatos para a produção de mídia</p> | 30 minutos | <p>Cópia da Folha de Atividades 1.2</p> <p>Cópia da ficha de atividades 1.3</p> <p>Cópia da ficha de atividades 1.4</p> <p>Cópia da ficha de atividades 1.5</p> <p>Modelo de orçamento</p> | |
|---|------------|--|--|



| | | | |
|--|------------|--|--|
| <p>Mapa Mental: Peça aos participantes que completem um mapa mental e façam um brainstorming (individualmente ou em pares) sobre os diferentes elementos que contribuem para o desenvolvimento da sua história usada na Atividade 2.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Como usar mapas mentais para roteiristas• Você pode usar mapas mentais para resolver problemas de script• Para criar Storyboards: O facilitador explicará aos jovens professores como os storyboards podem ser uma ferramenta visual para ajudá-los a planejar seu projeto. | 60 minutos | | |
| | 15 minutos | | |



| | | | |
|--|------------|--|--|
| <p><u>Atividade 1.4:</u></p> <p>Storyboards : Peça aos participantes que criem um roteiro gráfico (individualmente ou em duplas) para mapear como será o roteiro ou a história depois de concluídos.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Coma ou faça storyboard de um vídeo de marketing● Como fazer um storyboard para um vídeo em 6 passos● Escrever: narrar o seu guião● Introdução a Escrever uma História e um Argumento: Nesta secção, os professores | 25 minutos | | |
| | 15 minutos | | |



| | | | |
|--|------------|--|--|
| <p>jovens aprenderão a escrever uma história e um guião para o seu projeto.</p> <p><u>Atividade1.5:</u></p> <p>Escreva uma história e um guião: Peça aos participantes que criem o conto e o guião (individualmente ou em pares) que já desenvolveram nas atividades anteriores.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Conselhos práticos para escrever um guião de curta-metragem● Como escrever o guião de uma curta-metragem● Plano de Pré-Produção: O facilitador explicará aos jovens professores como eles podem ajudar | 20 minutos | | |
|--|------------|--|--|



| | | | |
|---|-------------------|--|--|
| <p>os jovens marginalizados a melhorar suas habilidades através do planejamento de aprendizagem na fase de pré-produção. Esta seção é dividida em subtópicos, que o facilitador irá explicar e ensinar através de uma série de atividades:</p> <ul style="list-style-type: none">● Seleção dos meios mais adequados para o projeto● Procurar localizações● Orçamentação● Selecionar elenco e membros da equipe● Obter figurinos e adereços ou qualquer matéria-prima (fotos, som, etc.) que possa ser utilizada no projeto de produção● Funções e características básicas Equipamento chave● Introdução à sequenciação e continuidade | <p>30 minutos</p> | | |
|---|-------------------|--|--|

| | | | |
|--|------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de um plano de tiro• Introdução à Produção de Media Digitais e Direitos de Autor <p>Seleção dos suportes mais adequados para o projeto: O facilitador irá detalhar e mostrar aos participantes diferentes suportes para produções audiovisuais e como escolher aquele que melhor se adequa ao seu projeto.</p> <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Dicas de promoção: Como obter imprensa em destaque para o seu filme• 6 maneiras de começar a promover seu filme hoje <p>Seleção do formato mais adequado para o projeto: O facilitador explicará aos participantes os diferentes formatos dos projetos</p> | 10 minutos | | |
| | 10 minutos | | |



| | | | |
|--|------------|--|--|
| <p>audiovisuais e como escolher o formato mais adequado para o seu projeto.</p> <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Como identificar o formato certo para a sua história <p>Pesquisa de locais: O facilitador fornecerá aos participantes os conhecimentos necessários para encontrar locais para filmar um projeto audiovisual.</p> <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Guia de pesquisa de localização: como encontrar um local para um filme | 20 minutos | | |
| | 15 minutos | | |



| | | | |
|---|------------|--|--|
| <p>Orçamentação: O facilitador explicará aos participantes como preparar um orçamento para as filmagens de uma produção cinematográfica. Em seguida, você mostrará aos participantes um modelo de orçamento de exemplo.</p> <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Crie um orçamento infalível para o seu curta-metragem ou vídeo• Como fazer um orçamento para uma curta-metragem• Planejando um orçamento de filme: nosso guia definitivo <p>Seleção do elenco e equipe: O facilitador fará com que os participantes reflitam sobre a importância de levar em conta o elenco e a equipe ao criar uma produção</p> | 15 minutos | | |
|---|------------|--|--|

| | | | |
|--|------------|--|--|
| <p>audiovisual. O facilitador explicará em detalhes as diferentes maneiras de encontrar e selecionar o elenco e a equipe, bem como o que considerar ao selecioná-los.</p> <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• COMO ESCOLHER O SEU EQUIPAMENTO CERTO E PARTIR PARA A SUA PRÓXIMA PRODUÇÃO DE VÍDEO• Como encontrar elenco e equipe <p>Obter figurinos e adereços ou qualquer matéria-prima (fotos, som, etc.) que possa ser usada no projeto de produção: La person a dinamizadora destacará aos participantes a importância dos figurinos e adereços na criação de um projeto cinematográfico. O facilitador explicará aos participantes como encontrar</p> | 15 minutos | | |
|--|------------|--|--|



e obter figurinos e adereços que ajudem o projeto de produção a ficar melhor.

Links úteis para se instruir:

- [Importância dos figurinos na televisão e no cinema](#)
- [O diabo está nos detalhes: por que adereços e figurinos são importantes no cinema](#)
- **Funções e características básicas do equipamento-chave:** O facilitador explicará as funções e características básicas do equipamento-chave durante a filmagem.

20 minutos

Atividades1.6:

Iluminação: Os participantes serão convidados a sair e usar seus dispositivos móveis para filmar uma série de vídeos diferentes com iluminação diferente. Depois de concluir esta tarefa, peça aos participantes que assistam a esses vídeos e examinem como a iluminação é um componente crucial de como um filme é filmado.

Links úteis para completar esta atividade:

- [A importância da iluminação na produção cinematográfica.](#)
- **Introdução à sequenciação e continuidade:**
Nesta secção, o facilitador irá explicar aos participantes a importância da sequência e continuidade nas filmagens. O facilitador mostrará exemplos de sequenciamento e continuidade em produções cinematográficas



conhecidas para demonstrar sua importância aos participantes.

Links úteis para se instruir:

- [Noções básicas de cinema: a sequência](#)
- [Três segredos do plano de sequência](#)
- [Como identificar erros de continuidade no cinema](#)
- [Continuidade: Filme e Edição para fazer o seu filme fazer sentido](#)
- [O que é a edição de continuidade no cinema? Definição e técnicas de montagem](#)

Elaboração de um plano de tiro: O facilitador explicará aos professores dos jovens a importância de



desenvolver um plano de tiro durante o processo de pré-produção do tiro.

Atividade 1.7:

Desenvolver um plano de tiro: Peça aos participantes que criem o seu próprio plano de tiro para o seu projeto.

Links úteis para completar esta atividade:

- [5 SPasos a seguir para criar o calendário de filmagem perfeito](#)
- [Como criar um programa rojade \(modelo incluído\)](#)
- **Introdução à produção de meios digitais e direitos de autor:** O facilitador explicará aos jovens a importância da produção de meios digitais e dos direitos de autor.



| | | | |
|---|----------------|--|--|
| <p><u>Links úteis para se instruir:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• O que é produção de mídia digital?• O Guia Definitivo de Uso Justo e Direitos Autorais para Cineastas• A melhor maneira de proteger um script é com direitos autorais – Travis Seppala | | | |
| <p>Duração total do módulo</p> | <p>8 horas</p> | | |



Módulo1: Pré-Produção -Atividades

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Pré-Produção | | |
| Designação da atividade | Quebra-gelo: Duas verdades uma mentira | Código de atividade | A1.1 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 15 minutos | Resultados de aprendizagem | Uma vez terminada esta atividade, os participantes sentir-se-ão mais relaxados com o resto do grupo. Esta sensação irá aumentar à medida que a sessão progride. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é criar um ambiente descontraído no grupo antes de iniciar a sessão. Esta atividade permitirá aos participantes conhecerem-se melhor. | | |
| Materiais necessários para a atividade | N/A | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none">● Passo 1: Peça aos participantes que se coloquem em círculo.● Passo 2: Peça aos participantes que pensem em duas verdades sobre si mesmos e que pensem em uma mentira para contar sobre si mesmos.● Passo 3: Peça aos participantes que digam suas verdades e mentiras para o resto do grupo, mas não que digam a ninguém qual é a verdade e qual é a mentira.● Passo 4: Peça ao resto do grupo para adivinhar qual destas afirmações é mentira. | | |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Passo 5: Repita os passos 2 a 4 até que cada participante tenha tido a sua vez. |
|--|---|

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Pré-Produção | | |
| Designação da atividade | Esboçar um script | Código de atividade | A1.2 |
| Tipo de recurso | Fichas de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 35 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes poderão esboçar o seu próprio guião. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é fornecer aos professores de jovens os conhecimentos teóricos e práticos necessários para delinear um guia. Após a conclusão desta atividade, os educadores de juventude identificarão as habilidades e conhecimentos necessários para traçar um roteiro. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Caneta • Papel • Smartphone • PC/Computador | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o animador deve entrar nos seguintes passos: <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Peça aos participantes que encontrem informações sobre como elaborar um guião. | | |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Passo 2: Uma vez reunidas as informações necessárias para escrever o seu esboço, ser-lhes-á pedido que esbocem um guião que utilizarão para o resto da sessão. • Passo 3: Uma vez terminado, os participantes serão convidados a dar uma olhada rápida em seu esboço para revisá-lo e ajustá-lo, se necessário. |
|--|--|

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Pré-Produção | | |
| Título ou atividade | Mapa mental | Código de atividade | A1.3 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 30 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes terão debatido os diferentes elementos atribuídos às filmagens com smartphones. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é avaliar o conhecimento de jovens professores na criação de conteúdos audiovisuais em smartphones e como podem estimular a aprendizagem dos jovens. Esta atividade permitirá aos participantes investigar como a produção de filmes pode ser usada em um ambiente de grupo de jovens. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Caneta • Papel | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Peça aos participantes para fazer um brainstorming: | | |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Que conhecimentos tem sobre conteúdos audiovisuais? - Como usar a filmagem em smartphones para facilitar o aprendizado com jovens marginalizados? - Que competências podem ser adquiridas através deste tipo de aprendizagem integrada? <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 2: Peça aos participantes que desenhem o seu mapa mental e as ideias que apresentaram no seu diagrama. ● Passo 3: Após 10 minutos, peça aos participantes que compartilhem com o grupo as duas coisas mais importantes que produziram em seu mapa mental. ● Passo 4: Peça aos participantes que anotem ideias adicionais que surgiram a partir da entrada do grupo em seu mapa mental. |
|--|--|

| | | | |
|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Pré-Produção | | |
| Designação da atividade | Storyboards | Código de atividade | A1.4 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 30 minutos | Resultados de aprendizagem | Uma vez terminada esta atividade, os participantes terão desenvolvido um storyboard com a aparência de que o seu guião ou história terá terminado. |

| | |
|---|---|
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é incentivar os participantes a desenvolver um roteiro gráfico que os ajude a mapear como será seu roteiro ou história depois de concluído. |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Caneta • Papel |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Peça aos participantes que estabeleçam metas para o seu projeto. • Passo 2: Em seguida, peça aos participantes que pesquisem algumas ideias de recursos e referências. • Passo 3: Depois disso, peça aos participantes que considerem o cronograma para concluir este projeto. • Passo 4: Em seguida, peça aos participantes que definam cenas-chave. O objetivo é ajudar os participantes a desenhar as cenas principais da trama e ajudá-los a criar cenas secundárias para completar seu projeto. • Passo 5: Finalmente, os participantes irão esboçar as cenas como um auxílio visual. |

| | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|---|
| Título do módulo | Pré-Produção | | |
| Designação da atividade | Escrever uma história e um guião | Código de atividade | A1.5 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 80 minutos | Resultados de | No final desta atividade, os participantes aprenderão e |

| | | | |
|---|---|---------------------|--|
| | | aprendizagem | serão capazes de escrever uma história e um guião. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é convidar jovens professores a reforçar as suas competências para escrever uma história ou um guião para o seu projeto. Ao completar esta atividade, os professores de juventude ganharão experiência em primeira mão escrevendo suas próprias histórias e roteiros, que eles podem usar ao ensinar jovens. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● Caneta ● Papel ● PC/Computador | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Peça aos participantes que identifiquem uma ideia para a sua história ou guia. ● Passo 2: Em seguida, peça aos participantes que definam o conflito principal do personagem e o objetivo da história. ● Passo 3: Peça aos participantes que escrevam uma cena de abertura forte para prender as pessoas à história. ● Passo 4: Depois disso, peça aos participantes que escrevam um clímax (o enredo principal da história). ● Passo 5: Em seguida, os participantes escreverão um final memorável, para que todos se lembrem de sua história. ● Passo 6: Peça aos participantes que corrijam e revejam quaisquer alterações que considerem necessárias para melhorar a história. | | |
| Título do módulo | Pré-Produção | | |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Designação da atividade | Iluminação | Código de atividade | A1.6. |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes aprenderão a importância de usar diferentes tipos de iluminação para gravar curtas-metragens. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é que os participantes aprendam como a iluminação pode fazer a diferença na rodagem de uma curta-metragem. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Estrangeiros | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Peça aos participantes que saiam para gravar uma série de vídeos. • Passo 2: Peça aos participantes que gravem vídeos em diferentes lugares e de diferentes ângulos. • Passo 3: Os participantes voltarão para rever os seus vídeos. • Passo 4: Em seguida, os participantes serão convidados a analisar e examinar a iluminação em diferentes vídeos. | | |

| | |
|-------------------------|--------------|
| Título do módulo | Pré-Produção |
|-------------------------|--------------|

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Designação da atividade | Preparação de um plano de tiro | Código de atividade | A1.7 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes poderão desenvolver um plano de rodagem para a realização de uma curta-metragem. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade visa dotar os jovens professores das competências necessárias para desenvolver um plano de rodagem para uma curta-metragem. Ao completar esta atividade, os professores de juventude ganharão experiência em primeira mão no desenvolvimento de um plano de tiro, que eles podem usar ao ensinar jovens. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● Caneta ● Papel ● Modelo aqui | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Peça aos participantes que pensem em quanto tempo levaria para filmar o curta-metragem. ● Passo 2: Em seguida, os participantes serão convidados a considerar onde o curta-metragem seria filmado. ● Passo 3: Depois disso, os participantes serão solicitados a considerar a disponibilidade de elenco e equipamentos. ● Passo 4: Os participantes serão convidados a estabelecer as necessidades de tempo. O filme será rodado à noite ou durante o dia? | | |



- Passo 5: Depois disso, os participantes serão solicitados a levar em conta os imprevistos que podem entrar em conflito com o tiroteio.

Módulo2: Produção

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Técnicas de cinema, animação e som
2. Técnicas de entrevista para produção de media digitais
3. Design gráfico e animação
4. Preparando o terreno para a produção de mídia digital
5. Técnicas de gravação de áudio
6. Técnicas de gravação de vídeo

Módulo2: Produção – Lição de Aprendizagem

| Título do módulo: Produção | | | |
|---|------------|--|--|
| Descrição das Atividades de Aprendizagem | Duração | Materiais ou equipamentos necessários | Adaptação online da atividade presencial proposta |
| <p><u>Abertura do workshop:</u></p> <p>Nesta sessão, os participantes participarão num exercício de grupo que os levará a realizar uma curta-metragem com os seus smartphones. O facilitador dará as boas-vindas aos jovens professores na sessão de formação e pedir-lhes-á que consultem o manual no</p> | 45 minutos | Centro de formação com equipamento informático | Use uma ferramenta de reunião on-line (por exemplo, Zoom, Google Teams, Skype, etc.) para ministrar o treinamento. Este workshop funcionaria |

| | | | |
|---|-------------------|---|---|
| <p>início deste módulo. O facilitador explicará que o início do módulo incidirá na realização de filmes e que os participantes serão depois envolvidos nos elementos práticos desta sessão. O facilitador incentivará os participantes a fazerem perguntas no grupo, caso não tenham certeza do que fazer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas cinematográficas, de animação e sonoras: O facilitador irá expor aos jovens os conhecimentos teóricos e práticos das técnicas cinematográficas, de animação e sonoras no processo de realização de filmes. Solicitará aos participantes que reflitam sobre as demonstrações para garantir uma compreensão clara desta teoria. A partir do manual, o facilitador pode optar por usar os links e vídeos fornecidos. ● Técnicas de entrevista para técnicas de mídia digital: O facilitador repetirá o processo como indicado acima. ● Design gráfico e animação: O facilitador repetirá o processo como indicado acima. ● Prepare o cenário certo para a produção de mídia digital: O facilitador repetirá o processo como indicado acima. ● Técnicas de gravação de áudio: O facilitador repetirá o processo como indicado acima. | <p>45 minutos</p> | <p>Quadro branco e marcadores</p> <p>Formulário de inscrição no workshop</p> <p>Canetas e material de anotações para todos os participantes</p> <p>Projetor e tela</p> <p>Computador</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> <p>Cópia da ficha de atividades 2.1</p> | <p>melhor se fosse ministrado em sessões síncronas, em vez de assíncronas.</p> <p>A maioria das atividades pode ser feita da mesma forma que no formato presencial.</p> <p>Para atividades que exigem que os participantes produzam materiais, se feitas individualmente, você pode dar a eles tempo com as câmeras desligadas para concluir a tarefa. Se feito em grupo, você pode colocar os participantes em salas de breakout/reuniões individuais para concluir a tarefa juntos.</p> |
|---|-------------------|---|---|

- **Técnicas de gravação de vídeo:** O facilitador repetirá o processo como indicado acima.

Atividade 2.1:

- **Tempo da apresentação:** O facilitador dividirá os participantes em grupos de 3 ou 4 pessoas. Estes grupos permanecerão juntos durante toda a sessão. O facilitador fornecerá aos participantes as informações necessárias sobre como eles trabalharão simultaneamente para produzir, filmar e editar sua produção em seus smartphones. Cada grupo será convidado a debater como irá produzir, filmar e editar a sua produção com base no que aprendeu nos módulos 1 e 2.

Links úteis para completar esta atividade:

[Como gerar ideias para uma curta-metragem](#)

| | | | |
|--|-------------|---|--|
| | 210 minutos | | |
| <p><u>Atividade 2.2:</u></p> <p>3-2-1 Ação!: O facilitador dividirá os participantes em seus grupos de atividades 2.1. O facilitador pedirá a cada grupo que crie uma curta-metragem de cerca de 3 minutos.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <p>Diferentes fotos da câmera</p> <p>Top 5 dicas para gravar melhores vídeos com o seu Smartphone</p> | 90 minutos | Centro de formação com equipamento informático | |
| | | Quadro branco e marcadores | |
| | | Canetas e material de anotações para todos os participantes | |

| | | | |
|--|-------------------|---|--|
| <p>Como gravar um vídeo cinematográfico com um smartphone (5 dicas para gravar melhor com o seu telemóvel)</p> <p>5 dicas para gravar uma boa locução</p> <p>Uma vez concluída esta atividade, o facilitador concluirá este módulo e fará ao grupo as seguintes perguntas resumidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os conhecimentos teóricos e práticos que utilizou para concluir esta atividade foram eficazes? • Se você pudesse fazer essa atividade novamente, o que faria de diferente? • Onde encontrou algum desafio, se houver, para concluir esta atividade? Em caso afirmativo, como lidar com eles? • O que você aprendeu sobre filmar depois de concluir essa atividade que você não conhecia antes? | <p>30 minutos</p> | <p>Projetor e tela</p> <p>Computador</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> <p>Cópia da folha de atividades 2. 2º</p> <p>Smartphone</p> | |
|--|-------------------|---|--|

| | | | |
|-------------------------|---------|--|--|
| | | | |
| Duração total do módulo | 8 horas | | |



M o d u l o 2: P r o d u ç ã o - A t i v i d a d e s

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Produção | | |
| Designação da atividade | Tempo de função | Código de atividade | A2.1 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendiz | Rosto |
| Duração da atividade | 45 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes trabalharão em grupo para planear a produção do seu filme para os seus smartphones. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é que os participantes façam brainstorming de ideias trabalhando em grupo. Através desta atividade, cada grupo irá imaginar e planear como irá produzir, filmar e editar a sua produção nos seus smartphones. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Caneta • Papel | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Peça aos participantes que se organizem em grupos de 3-4 pessoas. • Passo 2: Estes grupos permanecerão juntos durante as sessões. Deixe os participantes misturarem-se uns com os outros durante 2-3 minutos. • Passo 3: Em seguida, os participantes serão convidados a debater em seus grupos como planejam produzir, filmar e editar sua produção em seus smartphones. | | |

| | |
|--|--|
| | <p>Peça aos participantes que considerem os seguintes elementos aprendidos em Mos1 e 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tema ○ Geral ○ Ambiente/Localização ○ Orçamento ○ Elenco/Equipa ○ Materiais ○ Figurinos e adereços ○ Preparação de um plano de tiro |
|--|--|

| | | | |
|--------------------------------|---|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Produção | | |
| Designação da atividade | 3-2-1 Ação | Código de atividade | A2.2 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem em | Misto |
| Duração da atividade | 90 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes terão adquirido os conhecimentos essenciais para filmar a sua produção audiovisual nos seus smartphones. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é que os participantes apliquem os conhecimentos e competências que adquiriram nesta formação para filmar um filme com o seu smartphone. | | |

| | |
|---|---|
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none">● Smartphone● Adereços● Vestiário● Iluminação● Trípode● Elenco/Equipa● Meio Ambiente |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Passo 1: Usando o que você completou em A2.1, peça a cada grupo de participantes para sair e produzir seu filme em seu smartphone.● Passo 2: Incentive os participantes a serem criativos e a aplicarem os conhecimentos e competências que aprenderam ao longo das sessões de formação. |

Módulo 3: Pós-Produção

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Introdução ao software de edição de código aberto
2. Introdução às técnicas de edição de vídeo
3. Introdução às técnicas de edição de áudio (adição de música, edição de diálogos e gravações ao vivo)
4. Introdução ao design de som (criação de efeitos sonoros)
5. Introdução aos efeitos especiais (que podem ser alcançados com um orçamento)
6. Introdução à marcação e armazenamento de arquivos
7. Atribuição de funções em pós-produção
8. Introdução ao marketing de pós-produção (apoio aos jovens na promoção do seu produto audiovisual)
9. Introdução à partilha e distribuição de projetos de media digitais (através de redes sociais e plataformas disponíveis)
10. Desenvolvimento de um blog post ou qualquer produto digital baseado em texto
11. Criação de páginas em redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, etc.)
12. Crie a publicação certa com base na plataforma de mídia social

| | | | |
|--|-------------------|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução às técnicas de edição de vídeo: O facilitador apresentará o programa de edição de vídeo CapCut, que os participantes e os participantes usarão para editar seus vídeos. Os participantes aprenderão a usar este programa e terão a opção de assistir a tutoriais em vídeo que os ajudarão com este procedimento. ● Introdução às técnicas de edição de áudio: O facilitador apresentará o programa de edição <i>de áudio Audacity</i>, que os participantes usarão para editar o áudio do seu filme. Os participantes aprenderão a usar este programa e poderão assistir a tutoriais em vídeo que os ajudarão no processo. | <p>20 minutos</p> | <p>Computador portátil</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> <p>Cópia das fichas de atividades</p> <p>Cópia da ficha de atividades 3.1</p> <p>Smartphones</p> | <p>para concluir a tarefa. Se feito em grupo, você pode colocar os participantes em salas de breakout/reuniões individuais para concluir a tarefa juntos.</p> |
| <p><u>Atividade 3.1:</u></p> <p>Testes, Testes, 1-2-3:</p> <p>Nesta atividade, o facilitador solicitará aos participantes que ilustrem detalhadamente como pretendem proceder na montagem de sua produção audiovisual. Esta atividade permitir-lhes-á ter uma ideia de como será a sua produção final.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> | <p>20 minutos</p> | <p>Audácia de Software</p> <p>Software CapCut</p> | |

| | | | |
|--|-------------------------------------|---|--|
| <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <p>Exemplo de design de som de uma curta-metragem: Antes e Depois</p> <p>Antes e depois do design de som</p> <p>Pare de usar transições! Use sons (dicas de design de som)</p> <p>Gravação de som para cinema</p> | | <p>Cópia da ficha de atividades 3.2</p> <p>Smartphones</p> | |
| <p>• Introdução aos Efeitos Especiais (que podem ser permitidos no orçamento): O facilitador apresentará a importância dos efeitos especiais ao concluir um curta-metragem. O facilitador mostrará aos participantes alguns exemplos de software de efeitos especiais que eles poderiam adicionar aos seus curtas-metragens. Os participantes aprenderão a usar efeitos especiais e terão a opção de assistir a tutoriais em vídeo que os ajudarão nesse processo.</p> <p><u>Atividade 3.3:</u></p> | <p>20 minutos</p> <p>40 minutos</p> | <p>Quadro branco e marcadores</p> <p>Canetas e material de anotações para todos os participantes</p> <p>Projetor e tela</p> <p>Computador portátil</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> | |

| | | | |
|---|-------------------|---|--|
| <p>VFX: Nesta atividade, o facilitador pedirá aos participantes que procurem um software de efeitos especiais que eles possam usar dentro do orçamento.</p> <p><u>Links úteis para completar esta atividade:</u></p> <p>O 10 Melhores Programas de Efeitos visuais (VFX) [Grátis e pago, 2022]</p> | | <p>Cópia da ficha de atividades 3.3</p> <p>Smartphones</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Atribuir funções na Pós-Produção: O facilitador consultará o manual para destacar a necessidade de atribuir funções na pós-produção. É essencial que tanto os jovens como os professores compreendam a importância da atribuição de papéis na fase/processo de pós-produção. ● Introdução ao Marketing de Pós-Produção (ajudar os jovens a promover os seus produtos audiovisuais): O facilitador explicará como os jovens podem utilizar as redes sociais para publicitar as suas curtas-metragens. O facilitador | <p>15 minutos</p> | <p>Quadro branco e marcadores</p> <p>Canetas e material de anotações para todos</p> <p>Projetor e tela</p> <p>Computador portátil</p> | |

| | | | |
|--|-------------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Introdução à partilha e distribuição de projetos de meios digitais (através das redes sociais atuais): Os participantes irão adquirir conhecimentos sobre a necessidade de uma boa cidadania digital e sobre como creditar e proteger os direitos de autor dos conteúdos digitais de terceiros em linha. Os jovens professores utilizarão estas informações para reforçar a procura de uma distribuição adequada de conteúdos multimédia nas redes sociais e nas plataformas públicas quando os jovens partilham as suas curtas-metragens em linha. | <p>25 minutos</p> | <p>Quadro branco e marcadores</p> <p>Canetas e material de anotações para todos os participantes</p> <p>Projetor e tela</p> <p>Computador portátil</p> | |
| <p><u>Atividade 3.5:</u></p> <p>Faça o certo!: Nesta atividade, o facilitador levará os jovens a examinar a importância de partilhar e distribuir projetos multimédia on-line de forma correta, responsável e segura. No final desta atividade, os jovens professores terão adquirido uma visão detalhada deste tema que poderão utilizar para instruir os jovens na utilização das suas curtas-metragens.</p> | <p>20 minutos</p> | <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> <p>Cópia da ficha de atividades 3.5</p> <p>Smartphones</p> | |

| | | | |
|---|------------|---|--|
| | | Smartphones | |
| | | Exemplos de escrita de blogues | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Criação de páginas em redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn etc): O facilitador irá detalhar e demonstrar aos participantes como criar páginas nas redes sociais para os seus curtas-metragens. ● Crie o post certo com base na rede social: O facilitador irá detalhar a importância de criar o post certo dependendo da plataforma de mídia social. <p><u>Atividade 3.7:</u></p> <p>Então, você quer ser social?: Nesta atividade, o facilitador pedirá aos participantes que investiguem em várias plataformas de mídia social para encontrar o público-alvo de seus curtas-metragens e que escrevam um post que incentive esse público a vê-lo.</p> | 15 minutos | <p>Quadro branco e marcadores</p> <p>Canetas e material de anotações para todos os participantes</p> <p>Projetor e tela</p> <p>Computador portátil</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> | |
| | 15 minutos | | |

| | | | |
|--|-----------------------|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Conclusão domódulo audiovisual: Para finalizar o workshop, o facilitador conduzirá uma breve sessão de comentários. ● O facilitador explicará que, ao completar estes módulos, atividades de formação e exercícios de avaliação, os professores retiveram as competências necessárias para poderem instruíros jovens marginalizados através de uma abordagem de aprendizagem integrada. ● Para concluir a sessão, o facilitador colocará as seguintes perguntas de autorreflexão aos membros do grupo para que possam avaliar a sua experiência durante a sessão de formação. <ul style="list-style-type: none"> ○ Acha que beneficiou deste programa de formação? ○ Que competências adquiriu ao concluir este programa de formação? ○ O que você aprendeu depois de concluir este programa de treinamento que você não sabia antes? | <p>50 minutos</p> | <p>Cópia da folha de atividades 3.7</p> <p>Smartphones</p> <p>Acesso a plataformas de redes sociais</p> | |
|--|-----------------------|---|--|

| | | | |
|--|-------------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Que habilidades e conhecimentos você acha que os jovens marginalizados ganharão ao concluir este programa de treinamento? ○ O que gostou/não gostou deste programa de formação? ○ Acha que falta algo neste programa de formação que possa ser importante para os jovens marginalizados aprenderem sobre cinema? ● O facilitador pedirá aos participantes, depois de completarem estas perguntas de autorreflexão, que reflitam sobre se acreditam ter alcançado resultados de aprendizagem e melhorado as suas capacidades cinematográficas para transmitir o que aprenderam aos jovens marginalizados. ● Em seguida, o facilitador agradecerá aos participantes pela sua participação nesta sessão de formação e encorajá-los-á a continuar a sua aprendizagem com as atividades de aprendizagem autodirigidas e a concluir a unidade. | <p>15 minutos</p> | | |
|--|-------------------|--|--|

| | | | |
|--------------------------------|----------------|--|--|
| | | | |
| | 5 minutos | | |
| Duração total do módulo | 7 horas | | |

Módulo 3: Pós-Produção - Atividades

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Título da Atividade | Testes, testes, 1-2-3: | Código de Atividade | A3.1 |
| Tipo de recurso | Fichas de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes terão desenvolvido um plano de como irão editar e produzir a sua produção audiovisual. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade pretende que os participantes reflitam sobre as técnicas que irão utilizar para editar a sua produção audiovisual e completá-las para preparar a produção final. | | |
| Materiais necessários para a Atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● Caneta ● Papel ● Smartphone ● PC/Gant ● Software audiovisual (CapCut, Audacity) | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Os participantes serão convidados a regressar aos seus grupos do Módulo 2. ● Passo 2: Agora, os participantes poderão aplicar seus conhecimentos teóricos e práticos das diferentes técnicas para editar sua produção audiovisual. | | |



| | |
|-----------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Passo 3: Em seguida, os participantes farão um brainstorming e planejarão em seus grupos como irão editar sua produção audiovisual. • Passo 4: Em seguida, os participantes serão solicitados a baixar o programa de áudio Audacity e o programa visual CapCut em seus smartphones. • Passo 5: Os participantes irão familiarizar-se com cada um destes programas e editar a sua produção audiovisual ao seu gosto utilizando os conhecimentos teóricos aprendidos nas sessões de formação. |
| Brochura | <p><u>Links para download do Audacity:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/audacity-audio-converter/id1623185537 • Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=music.song.audio.editor.ringtone.maker&gl=IE <p><u>CapCut links para download:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/capcut-video-editor/id1500855883 • Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lvoverseas&gl=IE |

| | | | |
|----------------------------|---------------------------------|------------------------------|-------------|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Título da Atividade | BOOM, POW, WOW | Código Activiadd | A3.2 |
| Tipo de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipos de aprendizagem | Cara a cara |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Duração da Atividade | 40 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes saberão incorporar efeitos sonoros na sua produção final. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade tem como objetivo incentivar os participantes a procurarem efeitos sonoros que possam acrescentar à sua produção audiovisual. Através desta atividade, os participantes aprenderão a pesquisar, ouvir e adicionar efeitos sonoros à sua produção final usando os seus smartphones. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • PC/Gant • Acesso à Internet | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passo 1: Os participantes serão convidados a procurar efeitos sonoros nos seus grupos que possam adicionar à sua produção audiovisual. É importante que estes efeitos sonoros sejam royalty-free para utilização se não forem sons originais criados pelos participantes. • Passo 2: Feito isso, em seus grupos, os participantes irão editar esses efeitos sonoros em seu filme. | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|-------------|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Designação da atividade | VFX | Código de atividade | A3.3 |
| Tipo de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Duração da Atividade | 40 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes irão adquirir conhecimentos sobre software de efeitos especiais no cinema e encontrar programas de baixo custo para usar. |
| Objetivo da atividade | O objetivo desta atividade é incentivar os participantes a investigar como funciona o software de efeitos especiais e a procurar programas de efeitos especiais acessíveis que os jovens possam usar na criação do seu filme. | | |
| Materiais Necessários para a Atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● PC/Gant ● Smartphone ● Acesso à Internet | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Os participantes devem investigar como funciona o software de efeitos especiais para melhorar a qualidade dos seus filmes. ● Passo 2: Depois de aprender mais sobre o software de efeitos especiais, os participantes farão uma lista de programas de efeitos especiais acessíveis que eles poderiam usar para melhorar seus filmes. | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|-------------|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Designação da atividade | Ser social é realmente tão bom assim? | Código de Atividade | A3.4 |
| Tipo de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipos de aprendizagem | Cara a cara |

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| Duração da atividade | 15 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes estarão cientes dos aspetos positivos e negativos da publicidade de produções audiovisuais nas redes sociais. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade visa incentivar os participantes a estarem mais conscientes dos aspetos positivos e negativos da utilização das plataformas de redes sociais para promover produções audiovisuais. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● PC/Gant ● Smartphone ● Acesso à Internet | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Os participantes serão convidados a pesquisar as plataformas de mídia social disponíveis para promover uma produção audiovisual. ● Passo 2: Os participantes também investigarão os pontos positivos e negativos do uso dessas plataformas de mídia social para promover um audiovisual. ● Passo 3: Os participantes farão uma lista com base no que descobriram no passo 2. | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|------------------------------|-------------|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Designação da atividade | Acertar | Código de atividade | A3.5 |
| Tipos de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipos de aprendizagem | Cara a cara |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes saberão como partilhar e distribuir conteúdos online. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade visa ajudar os jovens educadores a compreender a forma correta de partilhar e distribuir conteúdos em linha para evitar problemas de direitos de autor. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Papel • Caneta/Caneta • Flipchart | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa 1: Peça aos participantes que discutam em seus grupos o que aprenderam nesta sessão de treinamento sobre como compartilhar e distribuir conteúdo on-line corretamente. • Passo 2: Peça aos participantes que façam uma lista do que consideram mais importante para ser um bom cidadão digital ao partilhar e distribuir conteúdos online. • Passo 3: Em seguida, cada grupo lerá suas listas e o animador as anotará em um quadro. • Etapa 4: Depois que cada grupo tiver lido sua lista em voz alta, eles repetirão a etapa 1 para obter uma compreensão abrangente de como compartilhar e distribuir adequadamente o conteúdo on-line. | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------|----------------------------|------|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Designação da atividade | XOXO, Tempo de Blog | Código de atividade | A3.6 |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Tipo de recurso | Ficha de Atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes poderão escrever um blog post para promover uma produção audiovisual. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade tem como objetivo incentivar os jovens educadores a perceberem como podem utilizar os blogues para promover a sua produção audiovisual online. Através desta atividade, eles escreverão um post no blog, que eles podem usar ao ensinar jovens marginalizados. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● PC/Gant ● Smartphone ● Papel ● Caneta | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Nos seus grupos, os participantes serão convidados a discutir o conceito principal do seu filme. Os participantes são incentivados a considerar quais são os principais temas do filme. Amor? Traição? etc. ● Passo 2: Os participantes vão olhar para outros blogs para ver o estilo de escrita usado para promover filmes. ● Passo 3: Os participantes irão escrever uma sinopse interessante do seu filme que desperte o interesse do público. ● Passo 4: Os participantes irão rever a sua publicação no blogue em busca de erros gramaticais e se esta agrada às pessoas. | | |

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Pós-Produção | | |
| Designação da atividade | Quer ser social? | Código de atividade | A3.7 |
| Tipo de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 50 minutos | Resultados de aprendizagem | No final desta atividade, os participantes serão capazes de identificar a plataforma de mídia social certa para cultivar e promover uma produção audiovisual para um público online. |
| Objetivo da atividade | Esta atividade visa dotar os educadores de juventude dos conhecimentos e competências para ensinar os jovens a pesquisar várias plataformas de redes sociais para que possam localizar, cultivar e manter um público-alvo para a sua produção audiovisual. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> ● Smartphone ● PC/Gant ● Acesso à Internet | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: Em seus grupos, os participantes devem considerar o público para o qual sua produção audiovisual é direcionada. ● Passo 2: Os participantes serão convidados a pesquisar qual plataforma de mídia social seu público-alvo usa. ● Passo 3: Quando isso for concluído, os participantes pesquisarão contas semelhantes que segmentem o público escolhido. ● Passo 4: Em seguida, cada grupo escreverá um post que usaria para promover sua produção audiovisual. | | |

Módulo 4: Storytelling

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Introdução às técnicas de Storytelling
2. Moderação de Círculos de Storytelling
3. Atividades de storytelling para promover a coesão do grupo
4. 4. Atividades de storytelling para apoiar o desenvolvimento de roteiros

Módulo 4: Storytelling – Lição de Aprendizagem

| Título do módulo: Storytelling | | | |
|---|------------|---|--|
| Descrição das Atividades de Aprendizagem | Duração | Materiais ou equipamentos necessários | Adaptação online da atividade presencial proposta |
| <p><u>Abertura do workshop:</u></p> <p>O facilitador iniciará o workshop agradecendo a presença dos participantes. Em seguida, o facilitador dará uma breve explicação sobre o projeto FMID e concluirá</p> | 10 minutos | <p>Apresentação em Powerpoint 1.</p> <p>Tela digital, TV ou projetor para</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online. Muito provavelmente, a mesma ferramenta de videoconferência será usada para todo o treinamento. Como algumas</p> |

| | | | |
|--|-------------------|---|--|
| <p>a abertura explicando o conteúdo do workshop e os objetivos.</p> | | <p>compartilhar a apresentação.</p> <p>Nesta secção não é necessário distribuir por grupos, uma vez que a apresentação do projeto e do workshop se destina a todo o grupo de jovens professores.</p> | <p>das atividades de formação em serviço serão em grupo, a ferramenta deve ter a possibilidade de criar pequenas salas para dividir os participantes em grupos. Para fazer isso, a ferramenta que recomendamos usar é o Zoom.</p> <p>Esta parte da formação será feita com todo o grupo. Não há necessidade de criar mais salas.</p> <p>O facilitador pode compartilhar a mesma apresentação em PowerPoint criada para o workshop F2F.</p> |
| <p><u>Atividade 1: Narrativa boa vs má</u></p> <p>O facilitador irá reproduzir dois vídeos, um bom e um mau exemplo de storytelling. Os participantes comentarão as diferenças que viram entre os dois vídeos, como cada um deles os fez sentir e por que acreditam que um é uma estratégia melhor do que o outro.</p> | <p>20 minutos</p> | <p>Os vídeos do bom e mau exemplo de storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Boa narrativa ● Narrativa ruim <p>Tela digital, TV ou projetor para reproduzir os vídeos para todo o grupo.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> <p>Os vídeos podem ser partilhados com o grupo através da partilha do ecrã.</p> |

| | | | |
|---|-------------------|--|--|
| | | <p>Debate com todo o grupo.</p> <p>Ficha de atividades 1</p> | <p>Use uma ferramenta como Padlet para coletar ideias dos participantes sobre as diferenças entre os dois vídeos:</p> <p>https://padlet.com</p> <p>Se você quiser perguntar aos participantes como cada vídeo os fez sentir, você também pode usar uma ferramenta de criação de nuvem de palavras. A nossa sugestão é usar o Mentimeter:</p> <p>https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud</p> |
| <p><u>Atividade 2: O que é storytelling?</u></p> <p>O facilitador explicará os seguintes pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O que é storytelling? ● Para que é utilizado ● As características de uma boahistória ● Os elementos da narrativa <ul style="list-style-type: none"> ○ Mensaje (história + fim), | <p>45 minutos</p> | <p>Apresentação PowerPoint 2.</p> <p>Ecrã digital, televisão ou projetor para partilhar a apresentação.</p> <p>A explicação teórica sobre o Storytelling</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> <p>A apresentação em PowerPoint criada para a sessão F2F também pode ser compartilhada na reunião do Zoom com todo o grupo.</p> |

| | | | |
|--|-------------------|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Atmosfera ○ Personagens ○ Conflito ○ Desenlace ● Storytelling na educação <p>A fim de identificar os elementos narrativos em um exemplo real, o facilitador pedirá aos participantes que analisem o filme Toy Story da Pixar e completem a divisão dos elementos com as informações correspondentes.</p> | | <p>será feita com todo o grupo.</p> <p>Para a atividade "<i>Identificação de elementos narrativos em Toy Story</i>", os alunos trabalharão em duplas.</p> <p>Ficha de atividades 2.</p> | <p>Para a última parte desta atividade, você precisa criar pequenos grupos no Zoom. Para fazer isso, o facilitador deve criar salas separadas e convidar cada participante do Zoom para sua sala correspondente. Enquanto isso, o facilitador pode entrar em todas as salas e supervisionar as discussões que os participantes têm em cada um dos pequenos grupos. Uma vez terminado o tempo desta parte da atividade, o facilitador fechará as pequenas salas e todos os participantes retornarão à sala principal com o grande grupo.</p> |
| <p>Descanso</p> | | | |
| <p><u>Atividade 3: Círculo de Storytelling</u></p> <p>Como discutido nas duas atividades anteriores, agregar valor e experiências pessoais às histórias é importante para captar a atenção do público e melhorar a qualidade do discurso.</p> | <p>45 minutos</p> | <p>Apresentação em PowerPoint 3, explicando a técnica, estrutura, instruções e funções do Storytelling Circle.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> |

| | | | |
|--|--------------------|--|--|
| <p>Para refletir sobre experiências pessoais, será realizada uma roda de storytelling. Para tal, o facilitador explicará as instruções da atividade (Ficha de atividade 3), dividirá os participantes em grupos, selecionará um professor por grupo como moderador do seu círculo e anunciará o tema sobre o qual irão falar.</p> <p>Os participantes terão de pensar numa experiência pessoal relacionada com o tema e explicá-la, tendo em conta a coesão e a ordem dos eventos cronológicos, durante o tempo estimado para a sua intervenção.</p> <p>Os Círculos de Storytelling são uma técnica muito boa para promover a coesão do grupo.</p> | | <p>Tela digital, TV ou projetor para compartilhar a apresentação.</p> <p>Os alunos serão divididos em grupos de 4-6 pessoas.</p> <p>Cada grupo será colocado em círculo na turma. Para isso, as mesas serão retiradas e as cadeiras serão colocadas para formar os grupos.</p> <p>Ficha de atividades 3.</p> | <p>A apresentação em PowerPoint criada para a sessão F2F também pode ser compartilhada na reunião do Zoom com todo o grupo.</p> <p>Para a segunda parte desta atividade, você precisa criar pequenos grupos no Zoom. Para fazer isso, o facilitador deve criar salas separadas e convidar cada participante do Zoom para sua sala correspondente.</p> <p>O corpo docente juvenil será dividido em grupos de 4 pessoas.</p> |
| <p><u>Atividade 4: Vamos criar um anúncio!</u></p> <p>Divididos em grupos de 4 a 6 participantes, os jovens professores devem criar o seu próprio anúncio seguindo os seguintes passos:</p> | <p>120 minutos</p> | <p>Apresentação PowerPoint 4.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> |

| | | | |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Crie os grupos e pense no produto que cada um quer vender e no seu público-alvo. ● Faça uma fase de brainstorming numa folha em que durante dois minutos seguidos todos os participantes do grupo não parem de escrever ideias ou fazer desenhos do que os faz sentir a ideia e o produto que querem venderr. ● Reveja todas as ideias apresentadas no fólio e escolha quantas considerar adequadas para começar a montar a história que quer contar para vender o produto, escolhendo os elementos da narrativa mencionados acima: personagem, ambiente, conflito, solução, etc. ● Estruturar a ideia do anúncio utilizando o método storyboard (não é necessário fazer os desenhos diretamente, mas expor o objetivo de cada plano, com os personagens que aparecem e os diálogos/texto/música | | <p>Folha de atividades 4 com instruções.</p> <p>Computadores / Papéis / Canetas e lápis de cor</p> <p>Os alunos serão divididos em grupos de 4-6 pessoas.</p> | <p>Para esta atividade é necessário criar pequenos grupos no Zoom. Para fazer isso, o facilitador deve criar salas separadas e convidar cada participante do Zoom para sua sala correspondente.</p> <p>O corpo docente juvenil será dividido em grupos de 4-6 pessoas.</p> <p>Para a atividade de brainstorming, os participantes podem usar ferramentas como Mentimeter ou Padlet para escrever todas as palavras que puderem pensar durante os dois minutos definidos para a atividade.</p> <p>Para a atividade de script gráfico, os participantes podem utilizar ferramentas digitais como o Canva ou o PowerPoint. Estas ferramentas podem misturar texto e imagens que facilitarão a criação da apresentação que terão de mostrar no final da formação em serviço.</p> |
|---|--|---|--|

| | | | |
|--|-------------------|--|--|
| <p>que são necessários para transmitir cada mensagem).</p> <p>Para utilizar o material criado nas atividades anteriores, o anúncio pode ser inspirado numa das histórias ou numa mistura de histórias apresentadas durante a atividade do Círculo de Storytelling.</p> | | | |
| <p>Descanso</p> | | | |
| <p><u>Atividade 5: Apresentações</u></p> <p>Cada grupo enviará o seu anúncio</p> | <p>45 Minutos</p> | <p>Cada equipa deve ter o guião gráfico pronto para apresentação</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> <p>Uma pessoa de cada grupo irá partilhar o ecrã com o grupo grande e mostrar a sua criação.</p> <p>Todos os participantes estarão reunidos na sala principal da reunião Zoom.</p> |

| | | | |
|--|-------------------|---|--|
| <p><u>Atividade 6: Encerramento do workshop</u></p> <p>O animador encerrará o workshop colocando algumas questões para discussão com todo o grupo.</p> | <p>15 minutos</p> | <p>Peça a opinião dos participantes</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online no Zoom.</p> <p>Os diapositivos podem ser compartilhados durante a sessão.</p> <p>Em vez de liderar uma discussão com o grande grupo para obter feedback, você pode criar uma pesquisa no Google Forms ou em outra ferramenta on-line semelhante. Além disso, você também pode usar ferramentas como Mentimeter ou Padlet para coletar os pensamentos de jovens professores e reflexões pessoais sobre o treinamento.</p> |
| <p>Duração total do módulo</p> | | <p>5 horas</p> | |



Módulo4: Storytelling – Atividades

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Storytelling | | |
| Designação da atividade | Boa vs má narrativa | Código de atividade | A4.1 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 20 minutos | Resultados de aprendizagem | Refletir sobre a importância de como as histórias são contadas e o poder de uma boa história é o primeiro passo para querer criá-las. |
| Objetivo da atividade | Com este recurso, os participantes começarão a identificar os elementos das histórias, comparar o uso desses elementos para gerar emoções e experimentar em primeira mão a diferença de sensações geradas por um projeto bem criado versus um projeto não tão bom. | | |
| Materiais necessários para a atividade | Os vídeos do bom e mau exemplo de storytelling. <ul style="list-style-type: none">• Bom storytelling• Narrativa ruim Tela digital, TV ou projetor para reproduzir os vídeos para todo o grupo. | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none">• Passo 1: A atividade será uma discussão com o grande grupo. Portanto, os participantes podem sentar-se separadamente olhando para o projetor ou tela digital.• Passo 2: Comece a sessão perguntando aos participantes sobre o poder das histórias, se eles acreditam que a forma como as histórias são apresentadas faz a diferença. | | |

| | |
|----------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 3: Projete dois vídeos, ambos comerciais. Um vídeo será um exemplo de boa narrativa e o outro será um exemplo de má narrativa. <ul style="list-style-type: none"> ○ Vídeo boa narrativa: https://youtu.be/nMITXMrVQU ○ Vídeo de má narrativa: https://youtu.be/K_x8i9RGRAM ● Passo 4: Depois de visualizar os dois exemplos, faça as seguintes perguntas aos participantes: <ul style="list-style-type: none"> ○ Já viu alguma diferença entre os dois vídeos? ○ Como é que cada vídeo te fez sentir? ○ Por que você acha que uma estratégia é melhor do que a outra? |
| Explicação didática | <p>O primeiro vídeo é uma boa história porque usa as experiências e vidas das pessoas para entrar em contato com o público. Então, para você, como espectador, isso atrai diretamente e faz você sentir que você pode ser uma daquelas pessoas que contam a história a seguir.</p> <p>O segundo vídeo, por outro lado, mistura uma experiência dolorosa, como o parto, com o nascimento de um doce. O sentimento gerado pelos atores não é muito positivo ou confortável na hora da visualização, o que faz com que o produto seja rejeitado antes de experimentá-lo.</p> |

| | | | |
|--------------------------------|---|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Storytelling | | |
| Designação da atividade | Identificar os elementos da narrativa em <i>Lightyear</i> | Código de atividade | A4.2 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem em | Rosto |
| Duração da atividade | 45 minutos | Resultados de aprendizagem | Este recurso serve para colocar em prática a aprendizagem adquirida durante a segunda parte da sessão, que aborda a |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | | <p>metodologia do Storytelling e os seus elementos e técnicas a partir de uma base teórica.</p> |
| <p>Objetivo da atividade</p> | <p>Este recurso é usado para aplicar a teoria aprendida sobre Storytelling e seus elementos em um exemplo prático. Os professores dos jovens não serão alunos passivos, mas terão de identificar os elementos vistos na primeira parte da atividade num exemplo real de Storytelling. Desta forma, os participantes internalizarão a teoria de uma forma mais significativa e estarão mais aptos a usá-la em atividades futuras.</p> | | |
| <p>Material necessário para a atividade</p> | <p>Apresentação PowerPoint 2.</p> <p>Ecrã digital, televisão ou projetor para partilhar a apresentação.</p> <p>A explicação teórica sobre o Storytelling será feita com todo o grupo.</p> | | |
| <p>Instruções passo a passo</p> | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Passo 1: O facilitador utilizará a apresentação PowerPoint 2 para explicar com base teórica os seguintes elementos: <ul style="list-style-type: none"> ○ O que é Storytelling ○ Para que é utilizado ○ Os elementos do Storytelling ○ Técnicas de storytelling ● Passo 2: O facilitador pedirá aos participantes que peguem num papel e numa caneta e escrevam os seguintes títulos, relacionados com os elementos do Storytelling: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sinto falta ○ Meio Ambiente <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiempo ▪ Localidade | | |

- Personagens
- Contexto
- Conflito
 - Desenvolvimento
 - Crise
- Desenlace
 - Aprendizagem
 - Mudanças no comportamento das pessoas após a aprendizagem

* Para saber mais sobre estes tópicos, consulte os seguintes relatórios:

Khudhair, N. K., & Alnoori, B. S. M. INVESTIGANDO AS PERCEÇÕES DOS PROFESSORES DA ESCOLA PREPARATÓRIA EFL EM RELAÇÃO AO USO DA NARRATIVA:

https://www.researchgate.net/publication/349759776_Storytelling_Techniques

8 Técnicas clássicas de storytelling para apresentações envolventes. (s.d.)
<https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

- Passo 3: O facilitador perguntará aos participantes se todos já viram *Lightyear*, o filme em que Buzz, de *Toy Story*, é o protagonista. Em caso afirmativo, o facilitador mostrará o trailer do filme na tela, para que os alunos se lembrem dele, e pedirá aos participantes que, em pares, completem a tabela desenhada no papel nas etapas anteriores de acordo com os elementos que aparecem no filme *Lightyear*.

- *Lightyear* Trailer: https://youtu.be/BwZs3H_UN3k

Se a maioria dos participantes ainda não viu *Lightyear*, outro filme criado pela Pixar pode ser escolhido, já que é a assinatura que melhor se adequa aos elementos de uma boa narrativa.

- Passo 4: Depois que os participantes completarem a tabela com os elementos da história, discuta suas respostas com o grande grupo.



| | |
|------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">● Passo 5: Como discussão final, faça as seguintes perguntas aos professores jovens:<ul style="list-style-type: none">○ É importante ter todos os elementos claros ao escrever uma história?○ Há algum elemento mais importante do que os outros? |
| Conhecimentos prévios | <p>De acordo com o exemplo do filme <i>Lightyear</i>, a resposta às perguntas sobre os elementos da história seria a seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none">● Mensagem: Sua casa é onde estão as pessoas que você ama● Meio Ambiente<ul style="list-style-type: none">○ Tempo: o futuro○ Localização: Planeta T'Kani Prime○ Personagens: Buzz Lightyear, Alisha Hawthorne (a melhor amiga de Buzz), Featheringhamstan (o menino de prática que tutora Buzz no início da preloidade), Sox (assistente pessoal de Buzz – gato), Izzi Hawthorne (neta de Alisha), amigos de Izzi, Super Robot.○ Contexto: Os personagens do filme estão presos no planeta T'Kani Prime devido a uma falha de combustível na nave intergaláctica. Buzz quer consertá-lo, mas cada vez que ele faz uma viagem para verificar o combustível, ele gasta mais tempo e, com isso, mais mudanças nas pessoas deixadas no planeta. Mudanças que Buzz não vive e sente falta porque se sente culpado por ter sido a pessoa que causou o primeiro fracasso do navio. Responsabilidade que permanecerá ao longo do filme.● Conflito<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolvimento: Buzz alcançou a hipervelocidade e tem uma maneira de chegar em casa, mas ele não pode fazer isso sozinho.○ Crise: As pessoas não querem sair do seu planeta porque aí estabeleceram bases e a sua vida.● Desenlace<ul style="list-style-type: none">○ Aprendizagem: A sua casa é onde estão as pessoas que ama. Você precisa que as pessoas amem e vivam felizes. |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Mudanças nos comportamentos dos personagens depois de aprender: Buzz cria uma nova equipe de Space Rangers com ele como instrutor. |
|--|--|

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Storytelling | | |
| Designação da atividade | Círculos de storytelling | Código de atividade | A4.3 |
| Título do recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem em | Rosto |
| Duração da atividade | 45 minutos | Resultados de aprendizagem | O Círculo de Narração de Histórias é uma boa técnica para os participantes criarem histórias a partir de uma experiência pessoal e partilhá-las com os seus pares. Desta forma, o storytelling ajuda a criar uma maior coesão de grupo. |
| Objetivo da atividade | Os participantes refletirão sobre as histórias vividas. Esta troca pessoal enriquecerá a coesão do grupo e também ajudará a pensar em experiências comuns entre pares que também podem envolver outras pessoas. Estas experiências podem ser um bom ponto de partida para a próxima atividade, em que os participantes, em grupo, terão de criar um anúncio seguindo as técnicas de storytelling, sendo uma das técnicas a ter em conta o envolvimento do público (que poderá ocorrer através de experiências pessoais). | | |
| Materiais necessários para a atividade | Apresentação em PowerPoint 3 , explicando a técnica, estrutura, instruções e funções do Storytelling Circle. Tela digital, TV ou projetor para compartilhar a apresentação. | | |



| | |
|-------------------------------------|---|
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Passo 1: O facilitador usará o PowerPoint 3 para explicar a atividade.● Passo 2: O facilitador criará grupos mistos de 4-6 pessoas.● Passo 3: O facilitador apresentará o tema da discussão: Experiências inspiradoras.● Passo 4: O facilitador selecionará uma pessoa de cada grupo para moderar, o que significa que será a pessoa que prestará atenção ao tempo que cada membro passa compartilhando sua história.● Passo 5: Os professores jovens partilharão as suas experiências pessoais com os seus pares, tendo em conta o principal tópico de discussão.● Passo 6: Para finalizar o workshop, o facilitador fará as seguintes perguntas aos participantes:<ul style="list-style-type: none">○ Qual foi a sensação de partilhar as suas experiências pessoais com o seu grupo?○ Acha que é uma boa forma de conhecer melhor as pessoas com quem costuma trabalhar? |
| Conhecimento prévio | <p>Os Círculos de Storytelling trabalham com pequenos grupos de no máximo 6 pessoas. Para obter um bom feedback depois de compartilhar as histórias, é melhor colocar as pessoas em círculos. Além disso, deve-se levar em conta que deve haver espaço entre os círculos para não interferir no ambiente dentro do grupo.</p> <p>O papel do moderador é dar lugar à pessoa que vai falar e controlar o tempo de cada um. Desta forma, não haverá pessoas que falam demais e outras que falam pouco. Como existem vários grupos, é melhor escolher uma pessoa de cada grupo como moderador, embora essa pessoa também partilhe a sua história com os restantes.</p> <p>O facilitador deve assegurar que o trabalho das pessoas que modera é tido em conta e respeitado.</p> |
| Título do módulo | Storytelling |



| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Designação da atividade | Vamos criar um anúncio | Código de atividade | A4.4 |
| Título do recurso | Ficha de atividades | Tipo de aprendizagem | Rosto |
| Duração da atividade | 120 minutos | Resultados de aprendizagem | Esta atividade concluirá o workshop de 5 horas retomando a primeira atividade do workshop: a discussão sobre o que torna um anúncio bom. Desta vez, serão os jovens professores a criar o anúncio que quiserem, tendo em conta as atividades realizadas ao longo do workshop. |
| Objetivo da atividade | Os participantes colocarão em prática o que experimentaram durante o workshop e o que aprenderam criando a sua própria narrativa. O produto que querem vender é totalmente gratuito. Para utilizar o material criado nas atividades anteriores, o anúncio pode ser inspirado numa das histórias ou numa mistura de histórias apresentadas durante a atividade do Círculo de Storytelling. | | |
| Materiais necessários para a atividade | Apresentação PowerPoint 4 . Computadores / Papéis / Canetas e lápis de cor | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none">● Passo 1: O facilitador criará grupos de 4-6 pessoas (os mesmos grupos da Atividade 3). Cada grupo terá de pensar no produto que pretende vender e no grupo-alvo.● Passo 2: Cada grupo realizará uma fase de brainstorming numa folha de papel em que durante dois minutos seguidos todos os | | |



| | |
|------------------------------|---|
| | <p>participantes do grupo não param de escrever ideias ou fazer desenhos do que os faz sentir o produto que querem vender.</p> <ul style="list-style-type: none">● Passo 3: Cada grupo irá rever todas as ideias apresentadas em papel e escolher todas as que considerar adequadas para começar a montar a história que quer contar para vender o produto. Eles levarão em conta os elementos do Storytelling que aprenderam na Atividade 2: personagem, ambiente, conflito, solução, etc. .● Passo 4: Cada grupo irá estruturar a ideia do anúncio utilizando a ferramenta storyboard (não é necessário fazer os desenhos diretamente, mas expor o objetivo de cada foto, com os personagens que aparecem e os diálogos/texto/música que são necessários para transmitir cada mensagem). |
| Conhecimentos prévios | <p>O facilitador deve conhecer o método Storyboard.</p> <p>Para saber mais sobre este método, clique no link a seguir e você artigo selecionado: https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/</p> |

Módulo 5: Competências de Facilitação

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Introdução às Competências de Facilitação
2. Pratique o uso de habilidades de facilitação em ambientes não tradicionais.
3. O processo de formação do grupo.
4. Moderação e gestão de grandes grupos de estudantes
5. Atividades para motivar jovens estudantes em grandes grupos

Módulo 5: Competências de Facilitação – Plano de Aula

| Título do módulo: Habilidades de facilitação | | | |
|--|------------|--|---|
| Descrição das atividades de aprendizagem | Duração | Materiais ou equipamentos necessários | Adaptação online da atividade presencial proposta |
| <u>Abertura do Workshop:</u> - O facilitador começa por dar as boas-vindas aos participantes e explicar os objetivos de aprendizagem do workshop. | 15 minutos | Local de formação com equipamento informático; Flipcharts e marcadores; | Use uma ferramenta de reunião online (por exemplo, Zoom, Google Teams, Skype, etc.) |



| | | | |
|--|----------------------|--|--|
| <p><u>Atividade 1: Quebra-gelo</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Nesta atividade, os participantes são convidados a encontrar algo em comum com cada pessoa na sala. Cada participante recebe um pedaço de papel e está a falar com os outros e a escrever algo que tem em comum com eles. <p>Competências trabalhadas: comunicação, empatia, trabalho em equipa</p> | <p>15-20 minutos</p> | <p>Ficha de inscrição no workshop;</p> <p>Canetas e material para anotações para todos os jovens estudantes;</p> <p>Projetor e tela;</p> <p>Portátil;</p> <p>Copiar diapositivos do PowerPoint</p> | <p>Crie salas diferentes (o Zoom permite) nas quais os participantes podem falarum para um</p> |
| <p><u>Atividade 2: Introdução às Competências de Facilitação</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentação sobre os fundamentos da facilitação (o que é, o que faz um bom facilitador, estilos facilitadores, etc.) <p>Use os slides fornecidos para fornecer uma visão geral das habilidades de facilitação</p> | <p>30 minutos</p> | | <p>Partilhe o seu ecrã para apresentar os diapositivos</p> |



| | | | |
|--|-------------------|--|--|
| <p><u>Atividade 3 (A5.1): Criar um anúncio</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Neste exercício, os participantes são convidados a criar um anúncio publicitário para um produto (por exemplo, um ecrã plano, um par de sapatos, etc.), mas sem utilizar uma lista de palavras proibidas que estejam estreitamente relacionadas com o produto (por exemplo, no caso de um ecrã plano, as palavras podem ser "programa de televisão", "ver", "tela". No caso de um par de sapatos, as palavras proibidas podem ser "andar", "confortável", "sapatos"). <p>O seu anúncio pode ser criado em diferentes formatos. O animador pode escolher o formato com base no perfil do grupo ou deixar que os participantes escolham o formato que mais gostam.</p> <p>Exemplos de formatos possíveis de anúncio em vídeo curto, cartaz, brochura, elevator-pitch.</p> <p>O ideal é que seja um exercício em grupo, mas pode ser feito individualmente.</p> <p>Competências trabalhadas: criatividade, capacidade de trabalhar em conjunto para um</p> | <p>60 minutos</p> | | <p>Este exercício também funciona em linha. Os participantes podem fazer isso em um grupo (usando ferramentas de colaboração on-line. Coloque-os em salas de intervalo ou faça uma chamada em grupo apenas com membros do seu grupo.) Alternativamente, os participantes podem realizar esta tarefa individualmente, embora isso prejudique o propósito do trabalho em equipe.</p> |
|--|-------------------|--|--|



| | | | |
|--|-------------------|--|---|
| <p>objetivo comum, competência digital e comunicação.</p> <p><u>Atividade 4 (A5.2): Pintar emoções</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Este exercício começa com o facilitador tocando música (exemplo). Os participantes fecharão os olhos e pensarão no que / como se sentem. Após 2-5 minutos, peça aos participantes que desenhem/pintem os seus sentimentos na tela. <p>Para isso é necessário que os alunos se sintam à vontade para expor seus sentimentos através da arte. Se o animador achar que este não é o caso do grupo, ele pode tentar tornar o exercício mais impessoal. Por exemplo, peça aos participantes que se concentrem no sentimento da música e não nas suas próprias emoções. Desta forma, os participantes podem continuar a trabalhar a expressão de emoções e a autorreflexão.</p> <p>Habilidades trabalhadas: autoexpressão, autorreflexão, criatividade, sentir-se confortável para expressar emoções.</p> | <p>60 minutos</p> | | <p>Se fizer esta atividade num ambiente online, pode:</p> <ul style="list-style-type: none">- Use uma tela digital gratuita ou um programa de desenho (por exemplo: Paint, Canva, Clip Studio Paint, GIMP, etc.). Normalmente, os participantes terão pelo menos uma opção em seus dispositivos.- Ou peça aos participantes que desenhem em papel como fariam numa reunião presencial. (Para isso é necessário que todos os e os participantes têm acesso às ferramentas necessárias). |
|--|-------------------|--|---|



| | | | |
|---|-------------------|--|---|
| <p><u>Atividade 5 (A5.3): Anônimo</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Neste exercício, os participantes são convidados a escrever em papel, anonimamente, um problema que tenham. Não tem de ser um problema pessoal, pode ser qualquer coisa pequena que os incomode, ou qualquer outra coisa que se sintam confortáveis em partilhar. Depois, dobram o papel e colocam-no numa caixa. A líder de torcida permite que cada participante puxe um pedaço de papel e leia o problema escrito. Em seguida, os participantes falam sobre o problema. <p>Para este exercício, é importante que o animador estabeleça um bom ambiente. Também é importante reiterar o objetivo da atividade. Os participantes devem estar cientes de que o comportamento que faz com que os outros se sintam julgados ou desconfortáveis não é aceitável. Todos devem ouvir os problemas sem julgamento.</p> <p>O objetivo é que, ao fazer este exercício, os participantes percebam que outras pessoas podem ter passado pelos mesmos problemas e que não estão sozinhas, bem como desenvolvam empatia e escuta ativa.</p> | <p>30 minutos</p> | <p>Materiais de pintura/desenho</p> <p>Papel de desenho/tela</p> <p>Leitor de música</p> | <p>Para fazer esta atividade online, você pode usar uma ferramenta como Padlet, onde todos os participantes podem entrar e anotar seu problema sem serem identificados.</p> |
|---|-------------------|--|---|



| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Competências trabalhadas: escuta ativa, empatia, comunicação</p> <p><u>Atividade 6 (A5.4): Digital Breakout</u></p> <p>Os participantes completam o breakout digital que lhes permite passar por um cenário em que desempenham o papel de facilitadores.</p> <p>Este exercício pode ser completado individualmente, em pares ou em grupos de 3. Grupos de mais de 3 pessoas não são aconselhados.</p> <p><u>Encerramento do Workshop:</u></p> <p>Organize uma rodada final para que os participantes expressem suas opiniões e comentários finais. Pode perguntar aos participantes o que aprenderam, que relevância tem para eles, como irão utilizar os seus novos conhecimentos, etc. Dica: Pode pedir aos participantes que descrevam o workshop numa palavra, por exemplo: "divertido", "difícil", "criativo", ...</p> | | | <p>Este exercício pode ser feito online. Partilhe o link com os participantes. Para fazê-lo em grupo, coloque-os em salas de intervalo. Caso contrário, pode ser feito individualmente.</p> |
|--|--|--|---|



| | | | |
|--------------------------------|---------------|--|--|
| | 60 minutos | | |
| | 30 minutos | | |
| Duração total do módulo | 5horas | | |



Módulo 5: Competências Facilitadoras – Atividades

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Competências de facilitação | | |
| Designação da atividade | Criar um anúncio | Código de atividade | A5.1 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 60 minutos | Resultados de aprendizagem | Desenvolvimento da criatividade, capacidade de trabalhar em equipa para um objetivo comum, desenvolvimento de competências digitais, desenvolvimento de capacidades de comunicação |
| Objetivo da atividade | <p>O objetivo desta atividade é criar uma publicidade de um produto ou serviço, evitando o uso de palavras proibidas.</p> <p>Nesta atividade, os educadores de juventude tentarão por si próprios um exercício que possam utilizar como facilitadores de um grupo de jovens, enquanto praticam diferentes temas abordados na formação. Este exercício combina diferentes aspetos da formação: publicidade, competências digitais, criatividade, comunicação e trabalho em equipa, todos essenciais para os jovens e profissionais que com eles trabalham.</p> | | |
| Materiais necessários para a atividade | <p>Dependendo do tipo de anúncios que seus grupos criarão, talvez seja necessário:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos digitais (laptop, smartphone, tablet, ...)• Software de edição de vídeo• Ferramentas de design digital (Canva, GIMP, ...) | | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Material de escrita/desenho e tela |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1: Divida os participantes em grupos e dê-lhes um produto ou serviço para criar um anúncio. Pode ser o mesmo para todos os grupos ou cada grupo pode ter um diferente. - Passo 2: Dê-lhes uma lista de palavras proibidas. Devem estar estreitamente relacionados com o tema. Por exemplo, se o anúncio for de uma tela plana, as palavras proibidas podem ser "programa de TV", "assistir", "tela". - Passo 3: informe os participantes sobre os diferentes tipos de anúncios que podem criar e as ferramentas que podem utilizar. Por exemplo, pode ser um cartaz, uma brochura, um vídeo muito curto, um discurso de vendas ou de elevador, etc. Eles podem usar ferramentas como o Canva, qualquer aplicativo gratuito de edição de vídeo ou imagem para smartphones, papel e caneta, etc. - Etapa 4: dê aos grupos cerca de 60 minutos para criar seus anúncios. - Passo 5: Cada grupo partilha os seus resultados. |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Competências de facilitação | | |
| Designação da atividade | Pintando emoções | Código de atividade | A5.2 |
| Tipo de recursos | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 60 minutos | Resultados de aprendizagem | Maior capacidade de se expressar, maior capacidade de autorreflexão, sentir-se confortável para expressar emoções de forma saudável, |

| | | | |
|---|--|--|------------------------------------|
| | | | desenvolvimento da criatividade... |
| Objetivo da atividade | <p>Nesta atividade, os alunos devem pintar um quadro de acordo com o que sentem naquele momento.</p> <p>Este exercício centra-se na autoexpressão e na compreensão e expressão das emoções. Este exercício é útil para</p> <ul style="list-style-type: none"> - profissionais que trabalham com jovens, especialmente os que trabalham com jovens em risco e que podem estar sob stress. - Para os jovens. | | |
| Materiais necessários para a atividade | <p>Dependendo do tipo de anúncios que seus grupos criarão, talvez seja necessário:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos digitais (laptop, smartphone, tablet, ...) ● Software de edição de vídeo ● Ferramentas de design digital (Canva, GIMP, ...) ● Material de escrita/desenho e tela | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1: Comece por reproduzir música (recomenda-se música instrumental neutra ou relaxante - exemplo). Peça ao aluno que feche os olhos e se concentre em seus sentimentos. Dales 2 a 5 minutos para esta etapa. - Passo 2: Peça aos participantes que pintem seus sentimentos em uma tela em branco (pode ser uma tela tradicional, como papel, ou uma tela digital). | | |

| | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Título do módulo | Competências de facilitação |
|-------------------------|-----------------------------|



| | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|
| Designação da atividade | Anônimo | Código de atividade | A5.3 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 30 minutos | Resultados de aprendizagem | Desenvolvimento de capacidades de escuta ativa e comunicação, Desenvolvimento de competências de empatia, capacidade de se expressar |
| Objetivo da atividade | <p>O objetivo desta atividade é desenvolver a inteligência emocional dos participantes, apoiando-os no desenvolvimento da empatia e da capacidade de ouvir ativamente. Para os educadores, este exercício serve para o seu desenvolvimento profissional e para a partilha de boas práticas. Para os jovens, esta atividade é útil para que desenvolvam conexões com seu grupo e pratiquem a expressão de seus sentimentos através de palavras, sem julgá-los.</p> <p>Dependendo do tipo de problemas expressos durante o exercício, também pode ser uma forma de praticar a busca de soluções como parte de um grupo. No entanto, se os participantes partilham tópicos que possam ser sensíveis, é papel da pessoa estabelecer um ambiente seguro em que os participantes ouçam os problemas uns dos outros, mas sem os julgar ou oferecer conselhos não solicitados.</p> | | |
| Materiais necessários para a atividade | <p>Dependendo do tipo de anúncios que seus grupos criarão, talvez seja necessário:</p> <ul style="list-style-type: none">● Papel● Ferramentas de escrita● Caixa ou saco | | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| Passo-a-passo Instruções | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1: Entregue a cada participante um pedaço de papel e peça-lhe que escreva um problema que tenha anonimamente. Não tem de ser um problema pessoal, pode ser qualquer coisa pequena que os incomode, ou qualquer outra coisa que se sintam confortáveis em partilhar. - Passo 2: Os participantes dobram os papéis e colocam-nos numa caixa. - Passo 3: Agite a caixa e deixe cada participante tirar um dos papéis da caixa e lê-lo em voz alta. <p>Nota: Para este exercício, é importante que o facilitador estabeleça um bom ambiente. Também é importante reiterar o objetivo da atividade. Os participantes devem estar cientes de que o comportamento que faz com que os outros se sintam julgados ou desconfortáveis não é aceitável. Todos devem ouvir os problemas sem julgamento.</p> <p>O objetivo é que, ao fazer este exercício, os participantes percebam que outras pessoas podem ter passado pelos mesmos problemas e que não estão sozinhas, bem como desenvolvam empatia e escuta ativa. Se o animador não considerar este exercício apropriado para o seu grupo de alunos, é possível adaptá-lo, por exemplo, restringindo o tipo de problemas que podem partilhar (por exemplo: escrever algo que teve dificuldade em concluir a atividade anterior). Desta forma, continuarão a praticar as competências planeadas, mas sem tornar a atividade de aprendizagem desconfortável.</p> |
|-------------------------------------|--|

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|-------------|
| Título do módulo | Competências de facilitação | | |
| Designação da atividade | Fuga digital | Código de atividade | A5.4 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| Duração da atividade | 60 minutos | Resultados de aprendizagem | Compreender as competências de facilitação, Capacidade de atuar como facilitador, capacidade de realizar atividades em grupo. |
| Objetivo da atividade | Nesta atividade, os alunos poderão viver um cenário real em que terão de colocar em prática as suas capacidades de facilitação e os seus conhecimentos sobre como gerir grupos de pessoas diferentes. O objetivo é que eles aprendam enquanto fazem isso e pratiquem suas habilidades enquanto imaginam como podem usá-las em suas vidas diárias. | | |
| Materiais necessários para a atividade | Dependendo do tipo de anúncios que seus grupos criarão, talvez seja necessário: <ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos digitais (laptop, smartphone, tablet, ...) ● Acesso à Internet | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1: Decida se vai dividir os participantes em grupos ou fazê-los trabalhar individualmente e informá-los da tarefa: completar os desafios da sessão digital sem exceder o limite de tempo. O limite de tempo depende do tamanho dos grupos e do conhecimento dos alunos sobre "habilidades de facilitação". Pode variar de 40 a 60 minutos. - Passo 2: Os participantes completam o breakout digital, disponível em https://forms.gle/TJeuSJaAkrwfMjLo9. - Passo 3: Reúna todos os grupos/participantes para uma discussão final sobre como foi completar os desafios... Já reparou em alguma coisa? Houve algum exercício que achou mais difícil? Em caso afirmativo, como o resolveram? | | |

Módulo 6: Competências Interpessoais

Este módulo abordará os seguintes tópicos:

1. Introdução às técnicas e atividades de escuta ativa
2. Praticar a empatia no trabalho com jovens
3. Atividades de interpretação de papéis para desenvolver competências interpessoais
4. Competências para recrutar jovens de difícil acesso

Módulo 6: Competências Interpessoais – Plano de Aula

| Título do módulo: Competências Interpessoais em | | | |
|---|------------|--|--|
| Descrição das atividades de aprendizagem | Duração | Materiais ou equipamentos necessários | Adaptação online da atividade presencial proposta |
| <p><u>Abertura do Workshop:</u></p> <p>O animador abre o workshop dando as boas-vindas a todos os jovens estudantes e oferecendo uma visão geral do conteúdo e objetivos do workshop.</p> | 15 minutos | <p>Boa disposição, preparação e motivação ☐</p> <p>Módulo de Introdução ao Diapositivo</p> | <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Pense em como você quer conduzir a moderação online e converse com seu aluno sobre como ela funciona. Você pode pedir a alguém para ajudá-lo a aplicar um código de conduta, como informá-lo quando alguém levantou a mão virtual para fazer uma pergunta, deixou uma</p> |



| | | | |
|---|------------|--|---|
| | | Peçaos alunos que se sentem em forma de U na sua frente e do quadro. | mensagem na seção de mensagens ou tem problemas técnicos e deixou a reunião. Os diapositivos introdutórios ao módulo também podem ser partilhados na ferramenta de reunião online. |
| <p><u>Atividade 1: Código de conduta</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estabelecer padrões de comunicação ● Pratique a empatia ● Pratique a escuta ativa ● Pratique o trabalho em equipa ● Facilitador: pratique habilidades de moderação | 60 minutos | <p>Espaço para os alunos se sentem em forma de U.</p> <p>Um espaço quadrado branco / parede para anexar cartões de notas.</p> <p>Cartões de notas mais grossos e canetas de escrita para uma boa visibilidade.</p> <p>Planilha 1</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Os alunos devem estar equipados com algo para tomar notas, como papel e caneta.</p> <p>Use uma ferramenta como o Mentimeter Word Cloud para coletar ideias dos alunos para o código de conduta:</p> <p>https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> |



| | | | |
|---|------------|---|---|
| | | | <p>Você também pode usar um mapa mental on-line para mostrar como você pode agrupar ideias em categorias:</p> <p>https://simplemind.eu/</p> |
| <u>Descanso</u> | | | |
| <u>Atividade 2: Escuta ativa e conversa fiada</u> <ul style="list-style-type: none">● Pratique a escuta ativa● Pratique a conversa fiada● Facilitador: pratique a escuta ativa. | 45 minutos | <p>Sala de aula ou espaço ao ar livre</p> <p>Quadro branco ou flipchart para escrever os princípios. Canetas adequadas.</p> <p>Planilha 2</p> | <p>Para desenvolver fortes habilidades de comunicação, a comunicação face a face é preferível. A atividade pode ser feita ao ar livre com distanciamento entre os alunos.</p> <p>Alternativa:</p> <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Use sessões de trabalho na ferramenta de reunião on-line para que os alunos pratiquem conversas informais. Outra possibilidade é dar-lhes tempo para fazer a sua própria chamada de vídeo e deixá-los gravá-lo e enviá-lo para você. Eles podem até rever a sua própria palestra e enviar-lhe a sua reflexão também.</p> |



| | | | |
|--|-------------------|--|--|
| | | | <p>Utilize o help desk da sua ferramenta online se precisar de ajuda para utilizar a função breakout.</p> <p>Exemplo de zoom:</p> <p>https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476313-Managing-breakout-rooms</p> |
| <p><u>Atividade 3: 2 visões sobre 1 realidade</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Pratique o trabalho em equipa● Pratique a visualização de uma situação de diferentes perspetivas● Refletindo sobre preconceito e cultura | <p>30 minutos</p> | <p>Ficha de atividades 3 com instruções.</p> <p>As duas letras do apêndice, impressas e recortadas, cada letra em dez pedaços.</p> <p>Espaço para os alunos se sentarem ou ficarem de pé formando um O ou um U.</p> <p>Flipchart ou quadro branco para anotar reflexões comuns, se necessário.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Fragmentos de cartas podem ser enviados aos alunos por e-mail ou outra ferramenta de mensagens ou no início do exercício.</p> <p>Como esta é uma prática social, ver os rostos uns dos outros é mais importante do que usar uma ferramenta adicional de anotações ou outra tecnologia. Utilize a vista da ferramenta de reunião online, onde todos os alunos podem ver-se uns aos outros.</p> |



| | | | |
|--|------------|---|---|
| | | | O exercício também pode ser facilmente feito ao ar livre. |
| <u>Descanso</u> | | | |
| <p><u>Atividade 4: Empatia e compaixão</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reflita sobre grosseria, respeito, compaixão e bondade. ● Pratique a multiperspectiva ● Pratique a empatia ● Pratique o trabalho criativo em grupo e apresentações | 60 Minutos | <p>Ficha de atividades 4 com instruções</p> <p>Projektor ou TV para mostrar aos alunos o vídeo da palestra TED</p> <p>Tornar os artigos acessíveis online, quer imprimindo-os, quer através da tecnologia (smartphones)</p> <p>Materiais e ideias para fazer uma apresentação.</p> <p>Espaço para três grandes grupos trabalharem juntos.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Use a opção de grupos para trabalho em grupo.</p> <p>Os alunos devem usar uma ferramenta simples ou algo com que já tenham experiência para a apresentação. Podem fazer uma entrevista simples: um aluno faz perguntas e o outro responde. Eles podem fazer uma nuvem de palavras ou mapa mental com uma ferramenta como</p> <p>https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> <p>quer</p> <p>https://simplemind.eu/</p> |



| | | | |
|--|------------|--|--|
| | | <p>Meios para os alunos manterem um diário: um diário em papel ou um diário online, como o Word, Post It ou o aplicativo Day One. Penzu é um aplicativo de diário com excelentes recursos de segurança.</p> | <p>Ou use uma ferramenta de apresentação, como canvas ou power point: ambos podem estar abertos à cooperação on-line e os alunos podem trabalhar neles simultaneamente.</p> <p>Nenhuma adaptação é necessária para o diário.</p> |
| <u>Descanso</u> | | | |
| <u>Atividade 5: Feedback</u> <ul style="list-style-type: none">● Aprenda a teoria de dar e receber feedback.● Pratique dar e receber feedback | 75 Minutos | <p>Ficha de atividades 5 com instruções</p> <p>Projektor ou TV para mostrar o vídeo aos alunos</p> <p>Ampla espaço para o aluno ficar em pares e conversar, depois mudar a forma da sala de aula para organizar as cadeiras em forma de U.</p> | <p>Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão:</p> <p>Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom.</p> <p>Use a opção breakout para trabalho em grupo.</p> <p>Você pode fazer a última rodada de feedback verbalmente ou com a ajuda de uma nuvem de palavras:</p> <p>https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> |



| | | | |
|--------------------------------|----------------|--|--|
| | | Flipchart ou quadro branco para anotar etapas e recomendações para dar e receber feedback. | (1) Deixe que todo o aluno introduza o seu pensamento. (2) Olhe para a nuvem de palavras e reflita sobre ela em conjunto. Volte às coisas que parecem interessantes e pergunte se você pode se aprofundar nelas. |
| <u>Resumo e fim</u> | 15 Minutos | Resume os módulos. Use os slides introdutórios. Se houver tempo, você pode pedir uma última rodada de feedback sobre os exercícios. | Os materiais necessários para a adaptação online desta sessão incluirão: Sala de reuniões online, como Skype ou Zoom. Os diapositivos podem ser compartilhados durante a sessão. |
| Duração total do módulo | 5 horas | | |

Módulo 6: Competências Interpessoais – Atividades

| | | | |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Competências Interpessoais | | |
| Designação da atividade | Código de Conduta | Código de atividade | A6.1 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 60 minutos | Resultados de aprendizagem | Desenvolvimento da empatia e da escuta ativa |
| Objetivo da atividade | <p>Neste recurso você receberá algumas dicas práticas sobre como facilitar a formação de um código de conduta consensual em sua sala de aula. Você pode praticar seu papel como um moderador empático e começar bem um novo grupo de trabalho. Estabelecer um código de conduta com seu aluno permite que você e seus alunos pratiquem a escuta ativa e a empatia, estabelecendo assim as bases para um ambiente de aprendizagem produtivo e aberto.</p> | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Observações • Ferramentas de escrita | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1: Pida aos alunos para colocar as cadeiras em forma de U. - Passo 2: Inicie a sessão com uma breve introdução sobre o que é um código de conduta e porque o está a fazer. | | |



- Passo 3: Deixe seus alunos debaterem e anotarem suas ideias em cartões.

- Passo 4: Após dez minutos, deixe seus alunos apresentarem seus cartões e vá até a frente para postá-los no quadro. Se vir categorias claras, ajude a agrupar os cartões.

- Passo 5: Certifique-se de moderar e usar o exercício para praticar empatia e escuta ativa.

Por exemplo: "Michal, você acabou de interromper Anna. Que tal colocarmos "não interromper" e "escuta ativa" no nosso código de conduta?" Como se sente quando é interrompido? Você sabe o que é escuta ativa? Vamos falar sobre isso.

- Passo 6: Quando todas as ideias estiverem no quadro, veja se você e os alunos podem se agrupar e pedir mais.

- Passo 7. Peça aos alunos que comentem as sugestões dos demais. O que acha importante? O que não é? Certifique-se de moderar os comentários seguindo cuidadosamente os princípios da escuta ativa.

- Passo 8. Falta algum ponto do seu ponto de vista? Tenhasuas próprias sugestões e pergunte aos alunos o que eles pensam.

- Passo 9. Resuma o que foi trabalhado e pergunte se todos concordam que você deve trabalhar de acordo com esses princípios.

- Passo 10. Obrigado e parabeneze seu aluno adp por um trabalho bem feito. Você pode recapitular por que você fez o exercício (empatia, escuta ativa, team building, etc.), como eles podem usar o que acabaram de fazer em outros contextos e quais são os próximos passos, se houver.

- Passo 11. Você pode aceitar as sugestões do quadro e fazer uma lista de código de conduta ou mapa mental que pode ser postado na sala de aula para lembrar a todos o que eles decidiram.



| | |
|---------------------------|---|
| Notas do professor | <p>A escuta ativa é...</p> <p>Uma habilidade de comunicação interpessoal que envolve ouvir plenamente o que os outros estão dizendo e se esforçar para entender seu significado e intenção.</p> |
| | <p>A escuta ativa inclui...</p> <ul style="list-style-type: none"> - abster-se de julgar e aconselhar, - observação de sinais não verbais, - estar plenamente presentes, tanto mentalmente como com contacto visual e linguagem corporal, - fazer perguntas abertas e - parafrasear o que foi entendido, - não interromper ou preencher lacunas e - Ouvir para entender em vez de ouvir para responder. <p>Empatia é...</p> <p>A capacidade de perceber os sentimentos, pensamentos e motivações de outras pessoas. É principalmente incentivado por receber atenção e empatia.</p> <p>Fontes:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, publicado em 20/10/2022 in Very Well Mind: https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343 [acessado em 07/11/2022]</p> <p>Prática de Animação Juvenil, "Empathy", https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html [acesso em 07/11/2022]</p> |

| | | | |
|--------------------------------|----------------------------|----------------------------|------|
| Título do módulo | Competências Interpessoais | | |
| Designação da atividade | Conversa fiada | Código de atividade | A6.2 |

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|---|
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 45 minutos | Resultados de aprendizagem | Desenvolvimento de empatia, escuta ativa e habilidades de comunicação em geral. |
| Objetivo da atividade | <p>Você terá uma ideia de como você pode praticar suas habilidades de <i>conversa fiada</i>. Não são necessários materiais específicos. Com esta atividade, os alunos praticam a empatia, a escuta ativa e as suas capacidades de comunicação em geral. Conhecem-se melhor e respeitam-se mais.</p> <p>Ao trabalhar com jovens de difícil acesso, a empatia também é uma competência fundamental para os monitores de juventude. Moderar este exercício é um bom lembrete para os monitores de juventude praticarem empatia real em seu trabalho diário.</p> <p>É uma atividade fácil de praticar a conversa fiada e a escuta ativa. Pode ser realizado a qualquer hora, em qualquer lugar e repetidamente.</p> | | |
| Materiais necessários para a atividade | N/A | | |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1. Repasa com o aluno os princípios e vantagens da escuta ativa. Se tiver um código de conduta, também pode revê-lo. - Passo 2. Peça aos alunos que escolham um tópico que lhes interesse. - Passo 3. Divida os alunos em grupos de dois. De preferência que não se conheçam bem. Deixe-os ficar frente a frente em pares. | | |



| | |
|---------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Passo 4. Não abra a sala de aula para uma pequena conversa sobre o primeiro tópico que escolheu. Os alunos devem conversar gentilmente uns com os outros e ter em mente a linguagem corporal e os princípios da escuta ativa. A pessoa que escolheu o tema deve receber uma consideração especial de quem não o escolheu. Por que a pessoa escolheu o tema? O que isso significa para essa pessoa?- Passo 5. Como moderador, pare na sala de aula, ouça uma opinião e da tu.- - Passo 6. Após cinco minutos, mude de assunto e faça uma segunda rodada.- Passo 7. Reúna uma turma e faça uma pequena rodada de comentários. O que eles acham do exercício e o que você observou?- Passo 8. Faça uma terceira e última rodada com o tema de sua escolha.- Passo 9. Faça uma última rodada de informações. Você pode perguntar aos seus alunos quais aspectos da escuta ativa e da conversa fiada são mais fáceis e quais são mais difíceis. Em que querem trabalhar? <p>Variações na atividade</p> <p>Quando o seu aluno conhece bem o exercício, pode integrá-lo noutras partes do currículo. Você pode tentar fazer a atividade em uma língua estrangeira ou escolher tópicos mais difíceis, como matemática, pedir-lhes para discutir o teorema de Pitágoras uns com os outros. Neste caso, não se trata tanto de conhecer todos os dados, mas de poder manter uma conversa sobre um tema do qual eles só têm conhecimento básico de forma descontraída e empática.</p> <p>Para tópicos "mais fáceis", você pode tentar estender o tempo de conversa de 5 para talvez 10 minutos, fazer uma variação de como pode ser a reflexão do ponto 9 ou tentar grupos de três em que a terceira pessoa é um observador que dá feedback aos dois conversando.</p> |
| <p>Nota do professor</p> | <p>A escuta ativa é...</p> <p>Uma habilidade de comunicação interpessoal que envolve ouvir plenamente o que os outros estão dizendo e se esforçar para entender seu significado e intenção.</p> |



A escuta ativa inclui...

- abster-se de julgar e aconselhar,
- observação de sinais não verbais,
- estar plenamente presentes, tanto mentalmente como com contacto visual e linguagem corporal,
- fazer perguntas abertas e
- parafrasear o que foi entendido,
- não interromper ou preencher lacunas e
- Ouvir para entender em vez de ouvir para responder.

Empatia é...

A capacidade de perceber os sentimentos, pensamentos e motivações de outras pessoas. É principalmente incentivado por receber atenção e empatia.

A empatia ajuda-nos a compreender a nós próprios e aos outros. Portanto, é uma habilidade crucial em situações sociais como conflitos e é o pré-requisito para sentir compaixão.

Um Código de Conduta é...

Um conjunto de regras sobre como se comportar e interagir com outras pessoas do mesmo grupo.

Ideias de temas para se conhecerem

- Que mania estranha você tem?
- De quem você mais se orgulha?

Se você pudesse ter um suprimento infinito de qualquer alimento, que alimento você escolheria?

- Em quem você confia mais?



- O que você mais gosta e ao mesmo tempo te frustra?
- Com o que você sonha acordado com mais frequência?
- Quem é a pessoa mais autêntica que conhece e porquê?
- Em que você é bom?
- O que te faz perder a noção do tempo?
- O que este mundo mais precisa?
- O que você tentou recentemente e amou?
- Pelo que você é apaixonado e no que você quer passar mais tempo?
- Partilhe um momento decisivo na sua vida. Como isso o afetou?
- O que você faria se não tivesse medo?
- Se você já teve filhos/filhas, você gostaria de criá-los como sua família criou você? Por que sim ou por que não?
- Qual você acha que seria a sua primeira impressão de ti?
- O que a maioria das pessoas não sabe sobre você?
- Qual você acha que é o propósito da vida?
- Qual é a sua forma favorita de passar o tempo livre?
- Quem é a pessoa mais criativa e emocionante que você conhece?
- Qual emoção é mais difícil para você expressar?

As ideias temáticas são adotadas diretamente de Kennedy, CG, "Groups get to know you questions" on Sign up Genius, <https://www.signupgenius.com/church/groups-get-to-know-you-questions.cfm> [acessado em 08.11.2022]

Fontes:

Concic, A., What is Active Listening?, publicado em 20/10/2022 in Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [acessado em 07/11/2022]

| | |
|--|--|
| | Prática de Animação Juvenil, "Empatia", https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html [acesso em 07/11/2022] |
|--|--|

| | | | |
|--------------------------------|--|-----------------------------------|--|
| Título do módulo | Competências Interpessoais | | |
| Designação da atividade | 2 visões e 1 realidade | Código de atividade | A6.3 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 30 minutos | Resultados de aprendizagem | Tomar consciência das diferentes perceções de uma mesma realidade, especialmente num contexto intercultural. |
| Objetivo da atividade | <p>Com este recurso, jovens e adultos podem praticar a reflexão sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valorizar/respeitar os outros, a diferença cultural e a diversidade - valorizar e respeitar as culturas e a alteridade cultural - tolerância - tolerância à ambiguidade - Empatia e Descentralização - Consciência cultural crítica - comportamento intercultural - pensamento crítico | | |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - multiperspectividade - conhecimento e compreensão da cultura |
| <p>Materiais necessários para a atividade</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Apêndices 1 e 2 cortados em pedaços |
| <p>Instruções passo a passo</p> | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo 1. O animadorexplica a história de Xavier e Tabarlis: o primeiro vive no Planeta Terra e foi visitar outro planeta chamado Glorbuld, onde foi acolhido por Tabarlis. Quando Xavier regressa a casa, escreve uma carta ao seu amigo Vicente para partilhar a sua experiência. Por outro lado, Tabarlis escreve uma carta ao seu amigo Verlias e explica o que aconteceu ao grupo de estudantes do Planeta Terra que acolheu em Glorbuld. - Passo 2. O animador distribui um pedaço de papel a cada aluno (até 20). Certifique-se deque cada peça tem um número por trás para manter a ordem da história. - Passo 3. Peça a cada aluno que leia a história em voz alta no papel, começando com o número 1 da carta de Tabarlis e, em seguida, o número a da carta de Xavier, e assim por diante. O objetivo é comparar imediatamente ambas as percepções dos mesmos momentos (por exemplo, chegada). - Passo 4. Quando os participantes terminarem de ler a história, pode facilitar uma sessão de informação. Certifique-se de apontar quaisquer mal-entendidos, preconceitos e julgamentos que aparecem na história que possam comprometer ou prejudicar o relacionamento. |
| <p>Nota do professor</p> | <p>Os alunosdevem compreender que temos uma representação diferente da mesma realidade, com base na nossa experiência, na nossa cultura, no contexto e na nossa própria percepção da vida. É uma espécie de "óculos" pessoais através dos quais vemos e compreendemos o mundo. Essas representações influenciam diretamente o nosso encontro com o outro. Ao conhecer alguém pela primeira vez, se forem identificados preconceitos, podemos tentar ir mais longe para estabelecer uma relação que vá além dos estereótipos transmitidos pela nossa sociedade.</p> <p>Para isso, é essencial saber "descentralizar", ou seja, identificar nossas representações, quais óculos nos permitem ver o mundo, e tomar a</p> |

distância necessária para mudar, ter uma percepção diferente das coisas e, assim, transformar a visão que se pode ter sobre o outro.

Contextualize sempre como esta atividade pode ser útil para a vida pessoal dos alunos. Esta atividade permite ao aluno perceber que os nossos sentimentos são guiados pela nossa experiência e pela nossa cultura, e que se não ultrapassarmos esses sentimentos, podemos perder a realidade e a descoberta de outras perspetivas.

O estudo de caso original pode ser encontrado em <http://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>

APÊNDICE 1: CARTA DE TABARLIS AO SEU AMIGO VERLIAS

- (1) Olá Verlias, espero que esteja bem, que esteja de boa saúde, assim como toda a sua família e todos os seus amigos. Lembrem-se que vos falei de um grupo de jovens do Planeta Terra, de um cantinho chamado França? Acabamos de passar 24 ciclos juntos e eu tenho muitas coisas para lhe dizer.
- (2) Quando chegaram, houve obviamente um mal-entendido. Como não podíamos entrar no espaçoporto, pedimos às pessoas que trabalhavam lá para ajudá-los a carregar suas bagagens e nos encontrar do lado de fora, mas eles foram muito rejeitados. Eles ficaram realmente chocados com essa reação e não queriam ver os terráqueos novamente. Admito que não me atrevi a contar-vos este episódio.
- (3) Eles queriam começar a construir a escola imediatamente e eu logo percebi que havia tensão com os trabalhadores da aldeia. É claro que os trabalhadores não tinham pressa em terminar o trabalho, pois eram pagos por dia. Quanto mais tempo durasse o projeto, mais dinheiro teriam. E muitas vezes era a sua única fonte de rendimento... Além disso, depois de algumas insolações, os terráqueos perceberam que não era muito eficaz trabalhar quando os 2 sóis estão no topo do céu.
- (4) Houve outras ocasiões em que os encontramos muito impacientes. Quando precisávamos ir para a cidade, eles estavam sempre impacientes esperando que o Zamourion enchesse. Aparentemente, na Terra os transportes saem em horários fixos, mesmo que não estejam cheios! Eu realmente me pergunto como os motoristas ganham a vida...
- (5) Além disso, um dia fizeram algo estranho: começaram a enterrar latas no chão! Eu estava prestes a dizer que era uma pena porque as pessoas que os recolhiam na rua para vender o alumínio não os encontrariam, mas eu não me atrevi. Pode ser uma prática ritual para eles...
- (6) Sim, eles disseram que achavam nojento. Da minha parte, há algo que me tem repugnado: a forma como assoam o nariz. Em vez de descartar os resíduos corporais na natureza, eles cuidadosamente os armazenam em papel. Grossoiro! Grossoiro!
- (7) Um dia senti-me muito desconfortável. Uma das raparigas do grupo foi falar diretamente com o chefe da aldeia e perguntou-lhe porque é que as mulheres comiam longe dos homens, porque é que as crianças não tinham o direito de falar à



- mesa, e assim por diante. Honestamente, parece-me que os terráqueos não respeitam os idosos. Disseram-me que em casa os juntavam todos em casas especiais!
- (8) Além disso, eles não só negligenciam seus antepassados, mas também não respeitam os deuses! Um dia, um deles disse-nos simplesmente: "Sou ateu". Olhámos uns para os outros impotentes. Todos sabíamos o que significava, mas nunca tínhamos conhecido alguém que duvidasse da existência de deuses!
- (9) Outro dia, eles estavam zangados com Limbatan mas não entendíamos bem o porquê. Limbatan teve de trazer Dimbzi para a festa de despedida, mas teve de ficar em casa porque, como é o único com televisão na sua zona, um vizinho tinha vindo ver televisão. Não importava, havia muitas outras coisas para comer. No entanto, esse detalhe tem incomodado muito os terráqueos. Mas eles entendem que Limbatan não poderia fazer de outra forma. Se ele tivesse saído, toda a vizinhança teria concluído que ele não respeitava as pessoas que vinham visitá-lo!
- (10) Se eu pensar bem, talvez os terráqueos não tenham ficado felizes porque havia disputas dentro do grupo. Observei-os atentamente e nunca vi os dois rapazes de mãos dadas ou a ter qualquer contacto físico. Eu acho que eles não eram muito bons amigos. Veja, não era fácil todos os dias e às vezes estávamos até prestes a lutar. Mas não se preocupe, percebemos que também tínhamos muito em comum e tudo terminou bem. Percebo que fui um pouco negativa, mas realmente vivemos momentos extraordinários que contarei em uma nova carta. Tenho que voltar para a minha família. Escrevo-vos há uma hora e, como sabem, está a começar a parecer estranho...

APÊNDICE 2: CARTA DE XAVIER AO AMIGO VICENTE

- a) Olá Vicente, como vai? Que tal o verão, rever as aulas para se preparar para os exames? Ok, não é engraçado... Como você já deve saber, acabo de voltar do planeta Glorbuld, onde passei um mês ("mês da terra") com Karen, Sophie e Mehdi. Aconteceram muitas coisas estranhas, tenho de vos dizer.
- b) Assim que pousamos no espaçoporto, a confusão começou. Várias pessoas queriam ajudar-nos a carregar as nossas malas... Bem, foi o que eles disseram... Ainda bem que nos disseram para termos cuidado com carteiristas e ladrões. No início, educadamente recusamos e, como eles insistiram, fomos um pouco mais firmes. Então eles foram embora e você pode dizer que eles estavam frustrados por terem perdido a chance. Tivemos sorte. Depois fomos encontrar-nos com os nossos contactos que nos esperavam fora do espaçoporto.
- c) Queríamos começar o projeto no dia seguinte porque tínhamos um cronograma para cumprir. Então começamos a construção da escola e posso dizer que trabalhamos muito! O problema é que rapidamente percebemos que os Glorbuldianos que trabalharam connosco não tinham o mesmo entusiasmo, e houve mesmo momentos em que sentimos mesmo que eles colocaram um rádio nas nossas rodas! Incrível, já que fazemos este projeto para eles!
- d) De qualquer forma, lá tudo é lento, como o transporte público por exemplo (ônibus pequenos e podres chamados Zamourion). Se lhe for dado um horário de partida, você certamente pode adicionar pelo menos 2 horas. E quando você pergunta quando vamos sair, eles sempre dizem: "Em breve!" É muito chato, juro.

- e) Sem falar na higiene. Eles jogam tudo no chão sem se preocupar com o meio ambiente. No início, queríamos ter um bom desempenho, então pegamos nossas latas. Como não sabíamos o que fazer com eles, começamos a enterrá-los para torná-los menos sujos, e finalmente desistimos.
- f) E quer saber como os Glorbuldianos soam o nariz? Apoiam-se numa narina e sopram com força. Muito chique!
- g) De qualquer forma, isso é certo, eles ainda estão pelo menos 50 anos atrasados. Isto prova muito em relação aos direitos humanos! Bem, especialmente os direitos das mulheres e das crianças. Você conhece a Karen, um pouco feminista, certo? Um dia teve uma discussão muito franca com um líder da aldeia sobre o assunto. Não sei se ele realmente entendeu, na verdade ele não reagiu muito.
- h) Outro exemplo de como são "retrógrados". Um dia passámos por uma região pantanosa e um dos jovens que nos acompanhou diz-nos da forma mais simples: "Aqui está um homem que se transforma num crocodilo." Olhamos um para o outro por um momento, mas rapidamente viramos a cabeça para não cair na gargalhada. Controlámo-nos, mas estávamos no ponto.
- i) O mesmo jovem nos incomodou muito em outra ocasião. Era o final da estadia, tínhamos organizado uma grande noite com todas as pessoas que conhecemos. Todo mundo tinha que trazer alguma coisa, e ele tinha que trazer Dimbzi, que é um frango delicioso de lá. E... Ele nunca veio. No dia seguinte, quando o vimos, dissemos-lhe como estávamos zangados! Foi uma total falta de respeito para connosco. Adivinha o que ele disse! Teve de ficar em casa porque um amigo veio ver televisão! Não consegui encontrar uma desculpa mais falsa... Em qualquer caso, eles têm que se tornar mais sérios e mais confiáveis, caso contrário, nunca serão um planeta desenvolvido.
- j) Ah, uma última loucura, nunca vi tantos homossexuais na minha vida! Há muitos rapazes de mãos dadas na rua. Um dia, um dos nossos colegas de trabalho quis segurar-me a mão. Bem, posso dizer que ele não tentou duas vezes! Veja, não era fácil todos os dias e até quase nos envolvemos em brigas às vezes. Mas não se preocupe, percebemos que também tínhamos muito em comum e tudo terminou bem. Percebo que fui um pouco negativo, mas realmente vivemos momentos extraordinários que vou contar em uma nova carta. Agora não tenho tempo, já estou atrasado para a minha aula de condução de avião.

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|-------------|
| Título do módulo | Competências Interpessoais | | |
| Designação da atividade | Empatia e compaixão | Código de atividade | A6.4 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |



| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| Duração da atividade | 60 minutos | Resultados de aprendizagem | Compreensão mais profunda dos termos compaixão, respeito, bondade e grosseria; Valorizar e respeitar as culturas e a alteridade; Gestão das diferenças de opinião e comportamento. |
| Objetivo da atividade | Neste exercício, alunos e professores adquirem conhecimentos valiosos sobre gentileza, respeito e descortesia. Primeiro, obterão informações de académicos e jovens através de um vídeo e alguns artigos, e depois praticarão e refletirão sobre os temas num exercício de grupo. Com este recurso, jovens e adultos podem praticar a reflexão sobre: <ul style="list-style-type: none">- Gestão de conflitos- tolerância- tolerância à ambiguidade- Empatia e descentralização- Pensamento crítico- Multiperspectiva | | |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none">● Dispositivos digitais (laptop, smartphone, tablet, ...)● Poderá ser necessária uma ligação à Internet para ver o vídeo e aceder aos artigos. | | |
| Instruções passo a passo | Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos: <ul style="list-style-type: none">- Passo 1. Faça uma introdução à tarefa- Passo 2. Veja o vídeo com o aluno: https://www.ted.com/talks/richard_burnell_the_illusion_of_rudeness_the_myth_of_respect | | |

- Passo 3. Organize uma rodada de reflexão com seus alunos. Faça perguntas como
 - Do que se tratava o vídeo?
 - Qual foi a principal mensagem que levou?
 - Quando foi a última vez que pensou que alguém era rude? Porquê?
 - Poderia haver uma explicação que você não sabia?
 - Você costuma ver os outros como rudes quando você faz algo legal por eles e não mostra gratidão?
 - Como seria se você mostrasse bondade sem pedir nada em troca?
- Passo 4. Divida a turma em três grupos. Dê a cada grupo um item:
 - Artigo 1.o: <https://www.mvnews.org/an-opinion-on-respecting-opinions/>
 - Artigo 2.º: <https://kidshelpline.com.au/teens/issues/all-about-respect>
 - Artigo 3.º: <https://www.rickhanson.net/stay-right-when-youre-wronged/>
- Passo 5. Deixe os grupos se sentarem juntos e se revezarem na leitura do artigo em voz alta. Dê aos grupos 10 minutos para o fazerem.
- Passo 6. Peça aos alunos que preparem um breve resumo dos pontos mais importantes do artigo. Aqueles com o terceiro artigo devem se concentrar na seção "como". Forneça-lhes o que você tem disponível para fazer a apresentação. Isso pode envolver a preparação de cartões de aprendizagem que você fixa em um quadro negro enquanto os explica para sua classe. Pode consistir em pequenas encenações em que um aluno atua como moderador e explica o que está acontecendo. Faça uma pequena entrevista em vídeo e apresente-a ao resto da turma. Dê aos alunos 30 minutos para esta tarefa. Faça compras para ver se precisam de ajuda para avançar. Preste atenção à forma como comunicam em termos de escuta ativa e gentileza.
- Passo 7. Dê aos grupos cinco minutos cada para apresentar o seu artigo.

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Passo 8. Após cada rodada de apresentação, faça uma pequena rodada de comentários. O que achou do artigo? Os outros alunos têm alguma dúvida ou reflexão? - Tarefa adicional: Pergunte aos alunos que, ao longo de uma semana, mantenham um diário de bondade, anotando as ações gentis que fizeram ou foram abordadas. Eles também podem escrever as vezes que perceberam os outros como rudes e refletir se é uma verdadeira grosseria ou se pode haver algo que eles não sabem. - Este exercício é inspirado no currículo Random Acts of Kindness. Você pode visitar seu site para obter mais materiais sobre gentileza e tópicos relacionados: https://www.randomactsofkindness.org/high-school-curriculum |
| | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|---|
| Título do módulo | Hbailities Interpessoais | | |
| Designação da atividade | Comentários | Código de atividade | A6.5 |
| Tipo de recurso | Ficha de atividades (AS) | Tipo de aprendizagem | Cara a cara |
| Duração da atividade | 75 minutos | Resultados de aprendizagem | Desenvolvimento de habilidades de comunicação, assertividade, empatia e pensamento crítico. |

| | |
|---|--|
| Objetivo da atividade | Receber e dar feedback pode ser complicado. Nesta atividade, o aluno aprende a dar e receber feedback. Eles praticarão juntos como dar e receber feedback e refletir sobre os benefícios, mas também sobre a resposta emocional de dar e receber feedback. |
| Materiais necessários para a atividade | <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos digitais (laptop, smartphone, tablet, ...)• Pode ser necessária uma ligação à Internet para ver vídeos |
| Instruções passo a passo | <p>Para realizar esta atividade, o facilitador deve seguir os seguintes passos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Passo 1 Introduza a tarefa e o termo "feedback". Veja este vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c E deixe que seus alunos tomem notas sobre as quatro etapas do feedback. Se preferir o modelo SPARK, pode ver este vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo Colete os pontos de resposta de seus alunos e escreva-os em um quadro branco ou flipchart para que todos possam ver. (15 minutos)- Passo 2. Fale sobre como obter feedback: sobre as emoções que vêm com ele e sobre o que fazer na prática. Você pode usar as dicas do https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback como inspiração. Faça uma pequena lista em um quadro branco ou flipchart. (10 minutos)- Passo 3. Peça aos alunos que preparem um pequeno monólogo sobre um tópico. Eles podem escolher o tema ou você pode escolher temas de sua escolha, como grosseria, respeito e empatia.- Passo 4. Dê dez minutos para preparar um pequeno monólogo sobre os aspectos mais importantes do tema. (10 minutos) |



| | |
|--------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Passo 5. Divida a turma em grupos de dois. Deixe os alunos ficarem uns na frente dos outros e lerem uns aos outros o monólogo preparado.- Em seguida, o aluno se senta e escreve comentários sobre o monólogo da outra pessoa. Eles devem usar a estrutura e o conteúdo do vídeo de introdução. (15 minutos)- Passo 6. Em seguida, voltam a reunir-se e a dar feedback uns aos outros. O destinatário do feedback segue as regras para recebê-lo e faz perguntas para se certificar de que o compreende completamente. (10 minutos)- Passo 7. Peça aos alunos que se sentem em forma de U e conduzam uma rodada de reflexão. Faça perguntas como (10 min):<ul style="list-style-type: none">● O que achou do exercício?● Como é que dar feedback te fez sentir?● Como é que receber feedback o fez sentir?● O que gostaria de praticar mais?● O que correu bem? O que correu mal?- Passo 8. Termine o exercício recapitulando o que fez e porquê. Você pode informar aos alunos que o feedback muitas vezes não é natural e estranho no início, mas se torna mais fácil e confortável com a prática. Termine a atividade com uma rodada de feedback positivo. Você pode começar dando ao grupo suas notas positivas do exercício. Que todos digam uma coisa positiva que tiraram da prática, sempre respeitando as regras de feedback. (15 minutos) |
| Nota do professor | A escuta ativa é... Uma habilidade de comunicação interpessoal que envolve ouvir atentamente o que os outros estão dizendo e se esforçar para entender seu significado e intenção. A escuta ativa inclui... <ul style="list-style-type: none">- abster-se de julgar e aconselhar,- observação de sinais não verbais, |



- estar plenamente presentes, tanto mentalmente como com contacto visual e linguagem corporal,
- fazer perguntas abertas e
- parafrasear o que foi entendido,
- não interromper ou preencher lacunas e
- Ouvir para entender em vez de ouvir para responder.

O feedback é...

Um meio de deixar outra pessoa saber como o seu comportamento o afeta, na prática, positiva e negativamente.

Fontes:

Cales, M., "SPARK Feedback Practice", publicado em 18.03.2021 em <https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo> [acesso em 09.11.2022_]

Concic, A., What is Ative Listening?, publicado em 20.10.2022 em Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [acessado em 07.11.2022_]

TED, "O segredo para dar um ótimo feedback | The Way We Work, uma série TED", <https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c> [acessado em 09.11.2022]

University of Waterloo – Center of Excellence, "Receiving and Giving Effective Feedback", <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/tcada-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback> [acessado em 09.11.2022]

FIMD

FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT

