Espaço de Aprendizagem Personalizada: Ciência Divertida 3.0 + Educação 4.0

Atores Áudio

Público-alvo:

- 3.º ciclo

Breve Descrição:

- Nesta atividade, os alunos irão perceber as características chave de uma encenação na rádio e experienciar os papéis de investigador, técnico, ator, escritor, produtor, diretor, etc. Os alunos terão a oportunidade de viver alguns destes papéis e de produzir um verdadeiro programa de rádio.

Objetivos:

- Identificar as caraterísticas chave de uma encenação na rádio;
- Experienciar diversos papéis;
- Produzir um programa de rádio.

Recursos:

- Computadores/*tablet*;
- Ligação à Internet;
- Microfone;
- O **Audacity** (http://www.audacityteam.org/) é uma ferramenta que permite a gravação áudio através de um microfone ou misturador, a edição e digitalização de gravações áudio provenientes de outros meios de comunicação, assim como realizar a captura *streaming* de áudio;
- O **Make4fun** (http://www.make4fun.com/) é uma ferramenta gratuita que disponibiliza sons, imagens, vídeos e histórias cómicas para *download*.

Descrição da Atividade:

- Dê aos alunos a oportunidade de ouvirem um programa produzido por profissionais da rádio;
- Dependendo do tipo de programa que pretende, explore diferentes hipóteses;
- De seguida, decida o que pretende que os alunos façam: (a) escrever o seu próprio papel/ guião (b) usar um guião providenciado por si ou (c) adaptar um guião já existente ou um texto literário conhecido;
- Qualquer que seja a decisão, o melhor é fornecer um exemplo de um trabalho do mesmo género para que os alunos vejam o formato padrão e percebam os diferentes elementos (diálogos, efeitos sonoros, encenação, etc.) que são usados;
- Organize os alunos em grupos e atribua-lhes papéis (investigador, técnico, ator, escritor, produtor, diretor, etc.);
- Se os alunos quiserem experimentar vários papéis, o exercício deverá ser repetido por forma a permitir que troquem de funções;
- Depois de terem o guião, precisam de fazer uma lista de efeitos sonoros necessários, como por exemplo 'o canto dos pássaros', 'barulho de chaves', 'alguém a mexer numa chávena de chá', etc.;
- Para os obterem, podem recolher sons da Internet (tendo atenção às respetivas licenças) ou produzir sons num estúdio ou numa sala com boas condições sonoras;
- Muitos dos efeitos terão que ser tirados da Internet pois são de difícil captação sem qualquer interferência;
- Para os encontrar, sugere-se o http://www.make4fun.com/, um programa gratuito mas que precisa de ser instalado no computador;

Espaço de Aprendizagem Personalizada: Ciência Divertida 3.0 + Educação 4.0

Atores Áudio

- A pesquisa por palavras-chave na página inicial é simples e intuitiva, disponibilizando sons de boa qualidade;
- Se pretender que os alunos gravem alguns dos efeitos, estes terão que usar um *software* próprio. Aqui, pode-se fazer a utilização do **Audacity** porque é de fácil utilização;
- Quando tiverem todos os recursos (guião e efeitos sonoros), podem ensaiar a peça de rádio;
- Ao distribuir tarefas, tenha em conta a idade dos alunos: aos mais novos, atribua apenas um papel e aos mais velhos, vários (incluindo a responsabilidade de colocarem os efeitos sonoros quando não estão a atuar);
- Antes de começar com a primeira gravação, garanta que há espaço para que os alunos se movam sem perturbar os outros, que todos têm acesso ao microfone quando for a sua vez e que têm os recursos necessários (um computador para gravar a atuação e um computador para emitir os efeitos sonoros)
- Se achar que os alunos estão suficientemente empenhados, peça a alguns deles que reproduzam ao vivo alguns sons simples, como tosse ou copos a bater – isto é muito divertido;
- Quando tiverem terminado, peça que ouçam a sua gravação e que avaliem a sua performance;
- Os alunos que ficaram como produtores e diretores devem tomar notas cuidadas para indicar o que cada aluno pode melhorar. Só depois deste momento de avaliação e partilha, devem fazer a gravação final;
- A gravação poderá ser carregada para o *website* da escola como um *podcast* ou disponibilizada aos alunos para que partilhem nas suas redes sociais.

Sequência:

- Ouvir atentamente um programa de rádio;
- Obter ou construir um guião do que se ouviu;
- Fazer uma lista de efeitos sonoros necessários e distribuir os papéis a desempenhar;
- Recolher sons da Internet ou produzi-los;
- Ensaiar a peça de rádio;
- Realizar a gravação;
- Ouvir a gravação e avaliar os desempenhos;
- Realizar a gravação final;
- Carregar a gravação no *website* da escola ou nas redes sociais.