

UNIVERSIDADE DE ÉVORA – Ano Lectivo de 2011/2012
Mestrado em Ensino das Artes Visuais no 3º ciclo e Ensino Secundário
Prática de Ensino Supervisionada – 2º Semestre do ano lectivo 2011-2012
Discente: Vitor Moreira
Escola Secundária Gabriel Pereira - Évora



Plano de sessão – 1ª aula (apresentação de projecto)

Ano Lectivo 2011/12
Disciplina de Desenho A -Turma 10ºJ – Grupo II

Espaço: sala A3 – 02
Nº de alunos: 12
Duração Sessão: 45 min.

Data:15/02/2012
Horário: 08h15m/9h45m

UNIDADE DE TRABALHO: Cinedesenho

Competências específicas	Conteúdos do programa	Resultados pretendidos	Métodos pedagógicos	Actividades	Recursos Materiais	Tempo	Avaliação
Conhecer o projecto proposto pelo mestrando	Desenvolver as capacidades de observação, interrogação e interpretação	Pretende-se que os alunos compreendam o projecto que lhes é proposto, assim como os objectivos que se pretendem atingir	Método de exposição com recurso a Power Point	Apresentação da temática: o desenho no cinema	Computador Projector Vídeo e tela	15 m	Observação Directa
Compreender mensagens visuais expressas em diversos códigos	Dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica.	Pretende-se que os alunos compreendam a linguagem do cinema e do audiovisual e a saibam utilizar para conceber sequências visuais Pretende-se que os alunos consolidem as aprendizagens através de um trabalho prático	Método de exposição com recurso a DVD e PowerPoint	Apresentação dos conteúdos: 1- A IMAGEM: o plano, escala de planos, ângulos de câmara, movimentos. 2- A MONTAGEM: o que é, montagem paralela, campo/contra-campo, P.sequência, plano subjectivo Construção de folha com desenho sobre a linguagem do cinema.	Computador Projector Vídeo e tela	15 m	Observação Directa
Realizar produções visuais usando os elementos da comunicação e da forma visual	Explorar diferentes suportes, materiais, instrumentos e processos,adquirindo gosto pela sua experimentação e manipulação		Aprendizagem através do fazer		Papel A4, lápis e borracha	15m	Ficha de trabalho

UNIVERSIDADE DE ÉVORA – Ano Lectivo de 2011/2012

Mestrado em Ensino das Artes Visuais no 3º ciclo e Ensino Secundário
Prática de Ensino Supervisionada – 2º Semestre do ano lectivo 2011-2012

Discente: Vítor Moreira

Escola Secundária Gabriel Pereira - Évora



Plano de sessão – 2ª aula (prática pedagógica)

Ano Lectivo 2011/12

Disciplina de Desenho A -Turma 10ºJ – Grupo II

Espaço: sala A3 – 02

Nº de alunos: 12

Duração Sessão: 90 min.

Data:29/02/2012

Horário:08h15m/9h45m

Tema Cinedesenho

Competências específicas	Conteúdos do programa	Resultados pretendidos	Métodos pedagógicos	Actividades	Recursos Materiais	Tempo	Avaliação
Conhecer a construção e desenho de personagem com movimento	Visão: Percepção visual e mundo envolvente. Estímulo cultural e social	Pretende-se que os alunos compreendam e conheçam o processo de construção de personagens e saber dar-lhe um movimento	Método de exposição com recurso a Power Point	Mostra de conteúdos e exemplos da temática	Computador Projector Vídeo e tela	15 m	Observação Directa
Aprendizagem do desenho através do «aprender fazendo	Estudo de formas. Ritmos, equilíbrio, movimento.	Aprender a desenhar um personagem e “dar-lhe vida” através de movimento	Aprendizagem através do fazer	Desenho de um personagem	Papel A4, lápiz e borracha	75m	Observação Directa Ficha de trabalho

UNIVERSIDADE DE ÉVORA – Ano Lectivo de 2011/2012
 Mestrado em Ensino das Artes Visuais no 3º ciclo e Ensino Secundário
 Prática de Ensino Supervisionada – 2º Semestre do ano lectivo 2011-2012
 Discente: Vítor Moreira
 Escola Secundária Gabriel Pereira - Évora



Plano de sessão – I

Ano Lectivo 2011/12
 Disciplina de Desenho A -Turma 10ºJ – Grupo II

Espaço: sala A3 – 02
 Nº de alunos: 13
 Duração Sessão: 90 min.

Data:14/03/2012
 Horário: 08h15m/9h45m

Tema: Cinedesenho

Competências específicas	Conteúdos do programa	Resultados pretendidos	Métodos pedagógicos	Actividades	Recursos Materiais	Tempo	Avaliação
Compreender o desenho de storyboard	Visão: Percepção visual e mundo envolvente. Estímulo cultural e social Estudo de formas. Ritmos, equilíbrio, movimento.	Pretende-se que os alunos compreendam e conheçam o processo de construção de um storyboard	Método de exposição com recurso a Power Point e vídeos	Visionamento do filme “Bick Buck Bunny” e do storyboard em animatic Mostra de exemplos de filmes “animatic” Mostra de conteúdos e exemplos da temática com Power Point.	Computador Projector e tela Filmes com animatic Power Point Acesso à web	45 m	Observação Directa
Como se faz um storyboard		Aprender a desenhar um storyboard	Aprender “fazendo”	Exercício prático de construção de um storyboard baseado numa história.	Folha com modelo para desenho, lápis e borracha	30m	Ficha de trabalho
		Avaliação e auto-avaliação	Método Interrogativo	Interacção com os alunos, diálogo crítico.	Exercícios que os alunos produziram	15m	Observação Directa

UNIVERSIDADE DE ÉVORA – Ano Lectivo de 2011/2012
Mestrado em Ensino das Artes Visuais no 3º ciclo e Ensino Secundário
Prática de Ensino Supervisionada – 2º Semestre do ano lectivo 2011-2012
Discente: Vítor Moreira
Escola Secundária Gabriel Pereira - Évora



Plano de sessão – II

Ano Lectivo 2011/12
Disciplina de Desenho A -Turma 10ºJ – Grupo II

Espaço: sala A3 – 02
Nº de alunos: 13
Duração Sessão: 90 min.

Data:21/03/2012
Horário: 08h15m/9h45m

Tema: Vamos desenhar com sentido!

Competências específicas	Conteúdos do programa	Resultados pretendidos	Métodos pedagógicos	Actividades	Recursos Materiais	Tempo	Avaliação
Desenvolver o sentido do tacto e também as capacidades auditivas	Forma, peso, espaço, volume, distância, textura	Desenvolver nos alunos outros sentidos (a audição e o tacto)	Método de exposição com Power Point.	Introdução ao tema. Interacção com os alunos.	Power Point, PC, projector	10 m	Observação Directa
			Actividades de expressão dramática e corporal	1 - Desenhar o objecto que sentem Vendar os olhos aos alunos. Dar-lhes um objecto. Eles mexem e sentem durante alguns minutos. Desenhar o objecto	Venda para os olhos. Objectos diversos (Porta-chaves, bonecos, bola, legos, livro, caixa, etc)	40m 15m	Observação Directa
				.2 – Jogo: Onde está o objecto? (lança-se um objecto ao chão e o aluno de olhos vendados tenta encontrá-lo) Objectivo: noção de distância, profundidade, peso.			
3 – Desenhar “sons” (Fazer-se silêncio. Os alunos fecham os olhos, ouvem e depois desenham. No final mostra-se o desenho							