

PROJETO: CLUBE DE ARTES E MULTIMÉDIA: "CRIATIVIDADE 360"

1. DESCRIÇÃO

O **Clube de Artes e Multimédia “Criatividade 360”** tem como missão a criação de conteúdos digitais inovadores e cativantes, explorando uma ampla variedade de formatos, incluindo vídeos, podcasts, infográficos e interações em plataformas online.

Esta iniciativa procura abordar temas atuais, pertinentes e inspiradores, promovendo simultaneamente a expressão artística, a partilha de conhecimento e o envolvimento ativo da comunidade escolar. Através de uma abordagem multidisciplinar e colaborativa, o clube pretende estimular a criatividade, valorizar o pensamento crítico e fomentar a participação de todos os interessados nas diferentes dimensões da comunicação digital e das artes visuais.

2. OBJETIVOS

O **Clube de Artes e Multimédia “Criatividade 360”** propõe-se a alcançar um conjunto de objetivos que promovem uma abordagem inclusiva, criativa, tecnológica e colaborativa no âmbito das artes e do multimédia, reforçando a literacia digital e artística entre os participantes.

- **Diversidade de Conteúdo:** produzir uma ampla variedade de formatos digitais — incluindo vídeos educativos, podcasts informativos, infográficos interativos, animações e outros suportes visuais — com enfoque em temas atuais e relevantes para o público-alvo. Pretende-se, com isso, informar, sensibilizar e inspirar, promovendo uma comunicação criativa e significativa;
- **Participação Comunitária:** incentivar o envolvimento ativo da comunidade escolar e local na criação de conteúdos, através da recolha de histórias, testemunhos, experiências e ideias que valorizem a diversidade cultural e social do projeto,

tornando-o mais representativo e enriquecedor;

- **Acesso Universal:** garantir que todo o conteúdo desenvolvido seja acessível a todos os públicos, promovendo a inclusão digital e a igualdade de oportunidades. Isto implica a adaptação dos materiais para diferentes plataformas e dispositivos, bem como a consideração de critérios de acessibilidade para pessoas com necessidades especiais;
- **Colaboração Interdisciplinar:** estimular o trabalho conjunto entre alunos, professores, artistas, técnicos e especialistas de várias áreas do conhecimento, integrando múltiplas perspetivas e saberes. Esta colaboração permite desenvolver projetos mais completos, inovadores e alinhados com a realidade contemporânea;
- **Workshops e Formação Contínua:** organizar regularmente workshops, oficinas criativas e tutoriais formativos, com o objetivo de capacitar os participantes com competências técnicas e artísticas na produção de conteúdos digitais — desde a captação de imagem e som, à edição de vídeo e áudio, à criação de podcasts, grafismos e narrativas visuais;
- **Utilização de Ferramentas de Inteligência Artificial (IA):** integrar de forma pedagógica e crítica o uso de ferramentas de IA na criação e edição de conteúdos multimédia. A inteligência artificial será utilizada como um recurso de apoio à criatividade, à experimentação e à eficiência no processo de produção — desde a geração de ideias, à escrita de guiões, à edição automática de imagem, som e vídeo, bem como à análise de dados e comportamento do público. Ao mesmo tempo, promove-se a reflexão ética sobre o uso destas tecnologias, desenvolvendo uma consciência digital responsável.

3. RESULTADOS ESPERADOS

A implementação do Clube de Artes e Multimédia “*Criatividade 360*” visa alcançar um conjunto de resultados concretos e significativos, tanto ao nível da produção de conteúdos como do desenvolvimento pessoal, comunitário e digital dos participantes:

- **Criação de uma Biblioteca Digital Multimédia:** desenvolvimento de um acervo digital diversificado, acessível e de qualidade, composto por vídeos, podcasts,

infográficos, fotografias, textos e outros formatos criativos, com conteúdos educativos, informativos e inspiradores. Esta biblioteca servirá como recurso pedagógico e espaço de partilha de conhecimento acessível à comunidade escolar e ao público em geral;

- **Fortalecimento do Espírito de Comunidade:** promoção da colaboração, da partilha de experiências e do envolvimento entre alunos, docentes, famílias e comunidade local, reforçando os laços de pertença e a valorização da diversidade cultural, social e artística;
- **Desenvolvimento de Competências Digitais e Criativas:** aquisição e aprofundamento de competências técnicas e criativas nas áreas da produção multimédia, comunicação digital, pensamento crítico e literacia tecnológica. Os participantes serão capacitados para utilizar ferramentas digitais, incluindo recursos de Inteligência Artificial, de forma ética, eficaz e inovadora;
- **Ampliação do Alcance e Visibilidade do Projeto:** divulgação do trabalho desenvolvido através de plataformas online, redes sociais, sites escolares e outros canais digitais, com o objetivo de dar visibilidade ao projeto, atrair novos participantes e inspirar outras comunidades educativas a desenvolver iniciativas semelhantes;
- **Criação de um Ambiente Virtual Positivo e Enriquecedor:** construção de um espaço digital seguro, inclusivo e estimulante, onde a criatividade, a expressão individual e o respeito mútuo sejam valorizados. Este ambiente visa promover a aprendizagem ativa, a cidadania digital e a liberdade artística num contexto colaborativo.

4. RECURSOS NECESSÁRIOS

Para a concretização das atividades do Clube de Artes e Multimédia “*Criatividade 360*”, será fundamental garantir a disponibilidade de recursos humanos, técnicos e logísticos que possibilitem o desenvolvimento pleno do projeto. Entre os principais recursos necessários, destacam-se:

- **Equipamentos de Gravação e Edição de Áudio e Vídeo:** utilização de câmaras, microfones, computadores, tripés, iluminação e softwares de edição que permitam a produção de conteúdos com qualidade técnica e estética, adequados aos diferentes formatos multimédia;
- **Plataformas Digitais para Partilha de Conteúdo:** acesso e gestão de plataformas online (como websites, redes sociais e canais de vídeo) que possibilitem a divulgação regular dos conteúdos produzidos, bem como a interação com o público-alvo;
- **Especialistas e Facilitadores para Formação:** envolvimento de formadores especializados em áreas como vídeo, áudio, design gráfico, comunicação digital, storytelling e Inteligência Artificial aplicada às artes, para dinamização de workshops e sessões práticas;
- **Colaboração Ativa da Comunidade Escolar:** participação dos professores, assistentes técnicos, alunos e membros da comunidade local, promovendo o trabalho em equipa, a interdisciplinaridade e o envolvimento coletivo no processo criativo;
- **Estratégias de Promoção e Comunicação Digital:** implementação de ações de divulgação nas redes sociais, newsletters escolares e outros meios de comunicação digital, com o objetivo de aumentar a visibilidade do projeto e alargar o seu impacto junto da comunidade;
- **Utilização dos Recursos do LED – Laboratório de Educação Digital:** o projeto beneficiará também dos equipamentos, software e espaços disponibilizados pelo LED da área de Multimédia, um recurso essencial para o desenvolvimento técnico e criativo das atividades. Este laboratório funcionará como centro de apoio à produção, experimentação e edição dos conteúdos multimédia, garantindo condições adequadas para a aprendizagem prática e colaborativa.

5. ORGANIZAÇÃO DO CLUBE

O Clube de Artes e Multimédia “*Criatividade 360*” está integrado na oferta de atividades educativas do Agrupamento de Escolas da Trafaria e rege-se por uma estrutura organizativa que assegura o seu funcionamento eficaz, pedagógico e colaborativo.

5.1. Coordenação e Funcionamento

- O coordenador do clube é designado pela Direção do Agrupamento no início do ano letivo, em articulação com os objetivos do Projeto Educativo;
- O horário do coordenador e dos docentes dinamizadores é definido no início do ano letivo, de acordo com a organização curricular e a disponibilidade horária dos envolvidos;
- O clube organiza-se em grupos de alunos (por turma ou por projeto) e/ou grupos de professores, promovendo a colaboração entre ciclos e disciplinas;
- As atividades desenvolvem-se na **Sala LED (Laboratório de Educação Digital) e/ou na Sala de Informática (Sala dois)**, respeitando a calendarização e a gestão de espaços previamente definida, garantindo uma utilização eficiente dos recursos.

5.2. Professores Responsáveis

- Carolina Fernandes;
- Nuno Sabino.

5.3. Local

- Sala LED – Agrupamento de Escolas da Trafaria;
- Sala de Informática (Sala dois).

5.4. Público-Alvo

- Alunos dos 1.º, 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico do Agrupamento de Escolas da Trafaria.

5.5. Duração / Horário

- Sessões organizadas em **dois blocos semanais**;

- **Horário a definir** no início do ano letivo, em função da disponibilidade dos participantes e da coordenação com o horário letivo.

5.6. Áreas a Privilegiar

- Multimédia;
- Fotografia;
- Vídeo;
- Edição Digital;
- Produção de Conteúdos Criativos com recurso a **Inteligência Artificial**.

6. ARTICULAÇÃO COM O PEA (PROJETO EDUCATIVO DO AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA TRAFARIA)

O Clube “*Criatividade 360*” alinha-se com os grandes objetivos estratégicos do Projeto Educativo, contribuindo ativamente para:

- **GC1:** Desenvolver práticas pedagógicas que promovam o sucesso escolar e educativo de todos os alunos, valorizando o saber, o saber-fazer e o saber-ser, independentemente das suas características individuais ou condições socioculturais.
- **GC2:** Aplicar metodologias de ensino experimental, laboratorial, prático e oficial, integrando as tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem, com ênfase nas competências digitais e criativas.
- **GC3:** Fomentar a autonomia, a responsabilidade pessoal e social dos alunos, promovendo a sua participação ativa na construção de projetos com impacto real na comunidade escolar.

7. AVALIAÇÃO DO CLUBE / PROJETO

A avaliação do envolvimento dos alunos no Clube será feita com base em critérios qualitativos e formativos, nomeadamente:

- Grau de empenho e interesse demonstrado nas atividades;
- Assiduidade e pontualidade nas sessões;
- Participação ativa e colaborativa nos projetos;

- Qualidade, criatividade e impacto dos trabalhos realizados.

8. NOTA FINAL

O projeto “*Criatividade 360*” visa não apenas a produção de conteúdos digitais inovadores, mas também a construção de uma comunidade educativa mais coesa, criativa e colaborativa, promovendo a aprendizagem contínua, a literacia digital e a expressão artística dos alunos.