

O Ateliar

Digital

uma abordagem pedagógica

**Começando pela sua
definição**
Do vocabulário

O que significa digital?

Proveniente do latim *digitalis*, derivado do 'dedo' *digitus* - antes de 1575. Impressões; Percussão; Exploração; Numeração.

Do inglês digital, derivado do dígito (do latim 'finger') 'digit (de um sistema de numeração)' - antes de 1963.

Em eletrónica e informática, refere-se, ao contrário do analógico, a equipamentos e dispositivos que lidam com quantidades na forma numérica, ou seja, convertendo os seus valores em números de um sistema de numeração conveniente (normalmente binário, ou sistemas derivados do mesmo), ou que são de outra forma numéricos;

Refere-se também a quantidades tratadas por estes dispositivos, e à sua representação.

O que significa atelier?

Do antigo *astelier* (estúdio) francês 'site de construção' - antes de 1843 - "atëlié" s.m., francês. [do antigo *astelier* francês, derivado do *astelle* "wood chip (pedaço de madeira) que por sua vez é do antigo *astella* latino, dim. da variante *astula* de *assula* "chip; tábua de madeira"].

Apropriadamente, o local de trabalho dos artesãos; também, estudo, oficina, sobretudo de artistas: o de um pintor, de um escultor; de restauração; e com uso extensivo, . fotográfico.

Também podemos encontrar algumas sugestões de palavras relacionadas:

Local (site) de construção:
a imagem perfeita de um lugar onde
as coisas estão em progresso.

Artesão:
fazer arte à mão. É o trabalho
artesanal inteligente e habilidoso.
É o contacto com o material.

Local de trabalho:
num local de trabalho há objectivos
a atingir e tarefas reais, há prazos,
papéis e competências

Percussão:
um gesto que produz um efeito.
provoca uma emoção forte em
alguém, uma forte perturbação, um
sentimento intenso, de surpresa, de
maravilha.

Impressões:
deixando o sinal de estar lá, é
representação de si mesmo e
abstracção ao mesmo tempo, num
sinal/símbolo/código.
Mas é também saber enfrentar o
inesperado: improvisar, sem ser
capaz de se preparar, improvisar.

Exploração:
a observação é fundamental e deve
ser cuidadosa e precisa.
o espaço em que o analítico e o
poético se podem encontrar:
observando cuidadosamente para
compreender, mas também para
imaginar, para agarrar.

Numeração:
a representação gráfica do sistema
de numeração.
possibilidade de dar ordem ao que
foi descoberto e experimentado:
sob a forma de um catálogo, de
uma exposição, de um mapa

Do Italiano
Plano Nacional da Escola
Digital (PNSD)

"espaços inovadores e modulares onde desenvolver o ponto de encontro entre as competências manuais, o artesanato, a criatividade e a tecnologia". Nesta visão, as tecnologias têm um papel facilitador mas não exclusivo: como uma espécie de "tapete digital" em que, no entanto, a imaginação e o fazer se encontram, combinando tradição e futuro, recuperando práticas e inovando-as. Cenários educativos construídos em torno de robótica e electrónica educativa, lógica e pensamento computacional, artefactos manuais e digitais, jogos sérios e narração de histórias encontrarão a sua casa natural nestes espaços com vista a construir uma aprendizagem transversal".

*A partir da experiência
de
2 grandes mestres*

O Conceito

Procurámos conselhos a partir da experiência, notas, livros e testemunhos de dois grandes mestres ("maestri", que em italiano permanece tanto para professores como para mestre/ maestro): Alberto Manzi e Bruno Munari.

Alberto Manzi é recordado sobretudo pela sua grande contribuição na luta contra o analfabetismo com *Non è mai troppo tardi* que foi transmitido de 1960 a 1968 na RAI. Mas foram as notas do mestre, e não as da personalidade da televisão, que moldaram esta proposta.



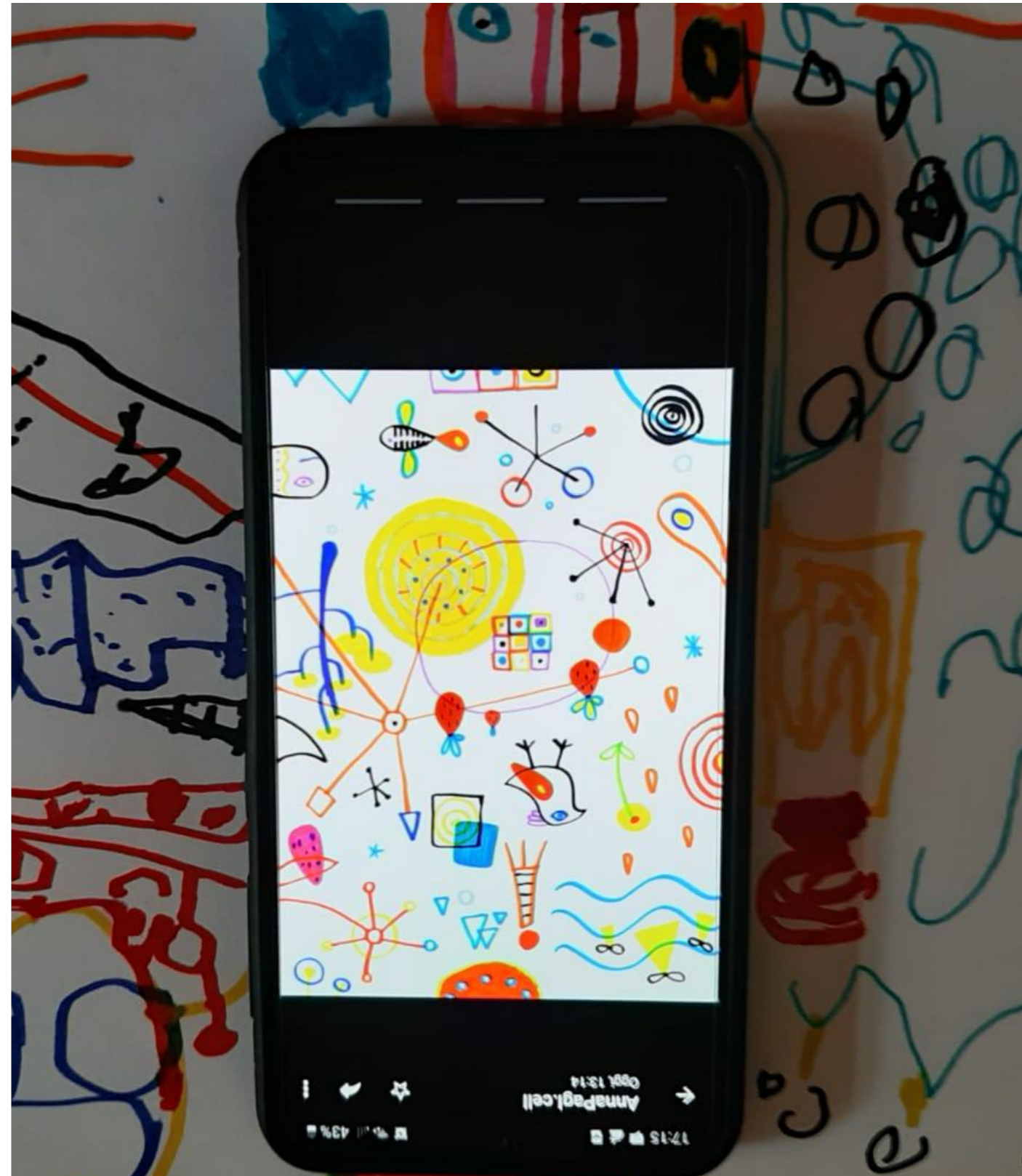
Bruno Munari, artista e designer, fez experiências com a fotocopiadora, ecrãs tipográficos, diapositivos, máquina de escrever, filmes e fotografia. O seu percurso artístico pode estimular professores e alunos de novas formas, considerando-o um excelente exemplo para a formação de uma perspectiva e de um fazer divergente e criativo. Em 1968 produziu juntamente com o professor Alberto Manzi Munari uma enciclopédia intitulada *Vedere e capire / Ver e Compreender*. Concebeu o seu primeiro workshop em 1977 em Brera.



Queríamos ver o que poderíamos aprender sobre a utilização da tecnologia de uma **forma divergente e criativa**, como fazer ferramentas que ajudassem **as crianças a explorar o mundo e a expressar-se, e a experimentar a poética, o espantoso, o maravilhoso.**

Sabíamos que se encontrássemos algo ao longo desse caminho, até os professores ficariam felizes em explorá-lo, **porque a escola é um ótimo lugar para descobrir o mundo e a si próprio: a tecnologia está diretamente ligada à vida.**

Pedimos aos professores que **sejam curiosos** sobre o que pode ser feito com a tecnologia, que procurem inspirações interessantes dentro das suas paixões e que se tornem **inventores.**



Como?

Explorar as possibilidades: abrir sempre a porta às muitas formas possíveis de fazer e pensar para que todos sejam levados a dar o melhor e o máximo de si próprios; tornar possível descobrir os muitos aspectos de uma coisa para evitar simplificar, limitar, conhecer apenas um aspecto da mesma; tornar possível e desejável mudar as opiniões quando se encontra com opiniões mais corretas;

Trazer a ironia e o jogo: brincar é um assunto sério, chama todos os nossos sentidos e atenção e orienta-os para um destino; a automotivação nascida do prazer de fazer algo pode levar os estudantes muito longe; enfrentar o problema da criação: "não é o objecto que precisa de ser preservado, mas a forma, o método de concepção, a experiência modificável pronta a produzir novamente" (B. Munari, Fantasia, Laterza, Roma-Bari, 1977, p.144)

Traduzir a desordem da realidade em ordem: a escola tem a obrigação de ensinar rapazes e raparigas a serem capazes de olhar cuidadosamente, de cultivar dúvidas, de questionar hábitos, de quebrar estereótipos, de compreender - mas também de ultrapassar - regras.

A tecnologia como instrumento expressivo e conceptual, também de viragem semântica para provar que o conhecimento é possível, para "participar na criatividade, difundir os métodos e técnicas de construção de mensagens, difundir a cultura feita por todos para todos". Todos têm algo a dizer, estimular a criatividade individual para o crescimento colectivo". (Munari, em Futurismo linea sino a Peruzzi, di Fernando Miglietta, Ed. Il Calabrese, Cosenza, ottobre 1975)

O meio é o mesmo para todos: a diferença será a experiência criativa que as crianças tiveram graças à escola, um lugar onde mesmo a tecnologia não é tomada como está, mas é investigada, aberta, usada e 'dobrada', removida do habitual e ordinário, para abrir novas possibilidades expressivas e criativas.

Num Atelier Digital deve haver uma fusão entre:

Analógico/digital

O analógico representa uma oportunidade maravilhosa para abrandar o digital e permitir que a criança tenha uma experiência nova e significativa em que pode mergulhar.

Fazer/Desfazer

a necessidade de mover o corpo e as mãos a fim de imaginar, fazer perguntas, produzir hipóteses e verificá-las.

Útil/Inútil

Para "inúteis" sugerimos o espaço onde as nossas "âncoras" interiores pessoais são possíveis, aquelas que nos ajudam a dar sentido às coisas e a nós próprios.

Poético/analítico

O olhar poético e divergente pode permitir uma análise mais profunda, bem como uma análise cuidadosa que está aberta a novas e imprevisíveis visões do mundo.

Artístico/científico

Estas línguas e ferramentas, que a criança descobrirá mais tarde como disciplinas, estão em diálogo entre si para proporcionar experiências que levam à descoberta e à maravilha.

Individual/coletivo

O diálogo contínuo entre nós e eu, entre assumirmos o controlo de nós próprios e a responsabilidade coletiva.

1. Educar as crianças para “pensar”

2. Desperte maravilha e curiosidade, experimente a beleza e a poesia

3. Não se imponha: faça-os falar, dê-lhes incentivos, partilhe paixões, liberte-os

4. Abraçar o erro e o acaso, a incerteza e o ambiguo

5. Dominar o limite, ousar o imenso (com um sorriso)

6. Fazer perguntas “autênticas”

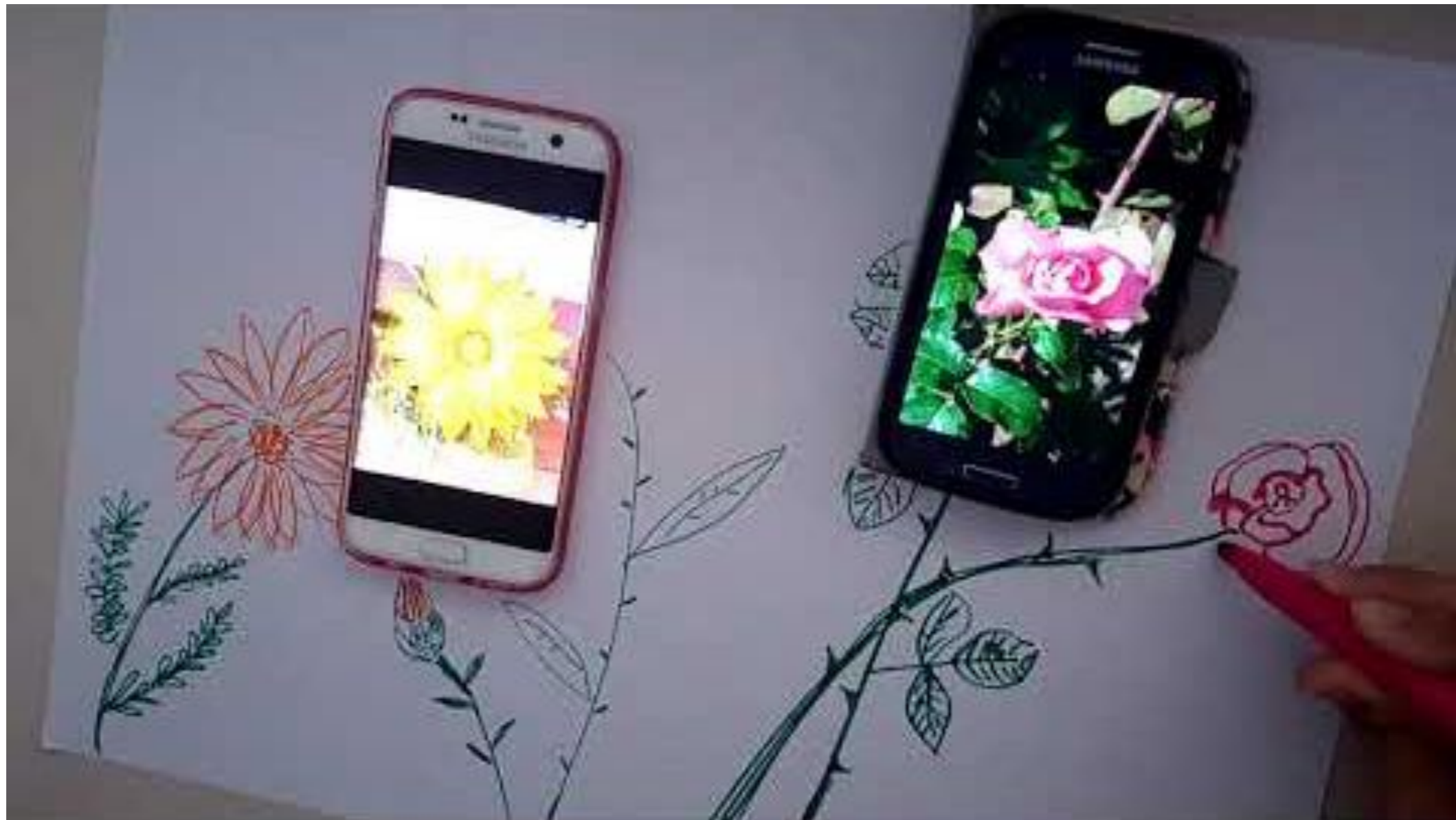
7. Estabeleça espaço e tempo

8. Tornar o gesto inteligente: fazer e desfazer, com todos os sentidos, com mãos antigas e inventivas

9. Imagine soluções, descobrindo coisas novas e antigas

De onde começámos:

<https://www.youtube.com/watch?v=lgN1Do7GbIA&feature=youtu.be>

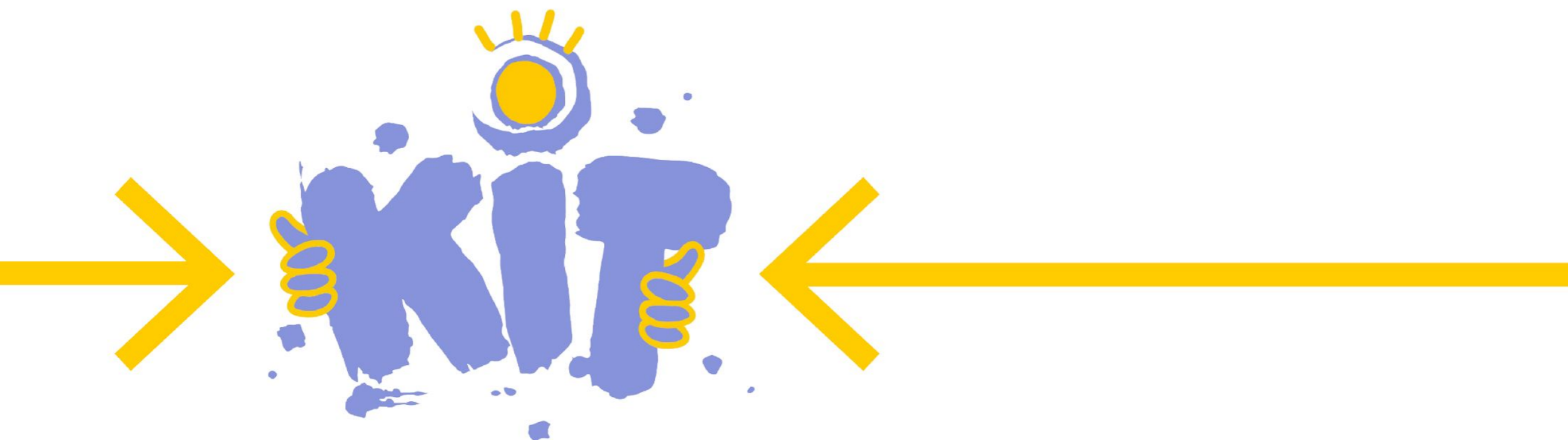


Para mais estudos:



Manual do Projecto Europeu App Your School onde a definição e implementação do Atelier Digital começou com uma experimentação em escolas secundárias de 7 países europeus:

<https://www.appyourschool.eu/wp-content/uploads/2019/10/AppYourSchool-european-manual-1.pdf> (ENG)



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.