

Manual do Participante

Desafio "Criadores do Futuro"

OBJETIVO

O Manual do Participante tem por objetivo esclarecer todas as etapas que as equipes precisam cumprir para participar do Desafio Criadores do Futuro.

ETAPAS

1. Inscrições

As equipes devem se inscrever no Desafio pelo site <https://www.criadoresdofuturo.com/inscricoes> até o dia 31 de maio de 2019, inserindo dados dos participantes.

2. Acesso as mentorias

Para acessarem os conteúdos das mentorias, os alunos devem se cadastrar pelo site <https://em.explicamais.com/criadoresalunos> e os orientadores pelo site <https://em.explicamais.com/criadoresorientador>.

3. Debates para contextualizar e aprofundar os temas relacionados ao Desafio

Após se cadastrarem nas mentorias, as equipes já estão prontas para assistirem os vídeos e realizarem discussões sobre os temas principais do desafio. Recomenda-se que a discussão seguindo o roteiro abaixo:

3.1. Atividade 1: Debater as principais transformações na sociedade nos próximos 10 anos

- a) Assistir a mentoria "As principais transformações na sociedade nos próximos 10 anos" por Vahid Sherafat, CEO da ClassApp e Marco Aurélio, co-fundador do ExplicaMais.

- b) Debater sobre a sociedade atual e suas transformações para o futuro em dimensões como meio ambiente, relação entre países, vida nas cidades, moradia, tecnologia, transporte, relações sociais, artes, criação e consumo de mídia, ciências e nas próprias instituições de ensino.

3.2. Atividade 2: Debater competências e habilidades para o futuro

- a) Assistir a mentoria "Competências e Habilidades do Futuro" por Miguel Thompson, Dir. Ex. Instituto Singularidades e Conrado Schlochauer, co-fundador da Afferro Lab.
- b) Debater sobre quais são os principais desafios e as capacidades necessárias para a humanidade atingir as evoluções e executar as transformações idealizadas na atividade 1? O que pode impedir e o que pode impulsionar os cidadãos a desenvolverem esse potencial? Pensem no perfil, em termos de talentos, competências e habilidades fundamentais que serão necessárias para aqueles que construirão o futuro.

3.3 Atividade 3: Refletir sobre profissões do futuro

- a) Assistir a mentoria "As profissões do Futuro", por Arthur Igreja, co-fundador do AAA.
- b) Reflitam, nesta etapa, quais são as profissões que vão surgir ou ganhar proeminência nos próximos anos e que serão essenciais para as transformações pensadas na atividade 2. Discutam também quais vão deixar de existir e por quê?

3.4. Atividade 4: Debater sobre a escola do futuro

- Assistir a mentoria "A Escola do Futuro" por Gustavo Fuga, fundador da 4you2 Idiomas.
- Debater o contexto atual da educação, se os modelos de aprendizagem hoje conseguem atender à demanda de formar cidadãos para o futuro. Debatam e avaliem o currículo e as metodologias hoje vigentes na escola.
- Debater sobre a escola do futuro, quais serão os temas, as metodologias e os recursos que devem ser incorporados pelas instituições de ensino para que

garantam a formação e o desenvolvimento integral de alunos/cidadãos que sejam capazes de construir uma sociedade melhor no futuro? Como será a estrutura da escola e o relacionamento do professor com o aluno? Como se dará o uso da tecnologia nesse contexto?

4. Estudos sobre o poder da arte e o cinema

- a) Assista a mentoria "O poder das artes e cinema", por May Taherzadeh, cineasta inglesa.

4.1. Atividade 1: Discutir sobre o poder das artes

Nesta etapa, o grupo deverá debater sobre o poder artes, especialmente do cinema e da literatura, como uma ferramenta poderosa de inspiração para transformação social.

"O cinema atinge milhões de pessoas de forma rápida e poderosa, cumprindo diversas funções, como entretenimento, a informação e a educação. Porém, mais do que entreter, informar e educar, o cinema faz pensar afetivamente pelas catarses e reflexões que provoca. Um único filme pode despertar, ao mesmo tempo, o pensamento crítico, a empatia, a afetividade e um olhar encorajador para a mudança. E assim, a obra cinematográfica tem condições de desencadear uma série de transformações internas nos indivíduos." (May Taherzadeh, cineasta inglesa)

4.2. Atividade 2: Identificar uma obra de arte marcante

Cada um dos membros é convidado, agora, a identificar um filme e um livro que o inspirou e contar os motivos que fizeram essas obras terem impacto na sua vida.

5. Estudos sobre Produção e Composição Musical

6. Agora é necessário que a equipe escolha **uma** das opções a seguir:

Tema 1: Qual o futuro das profissões?

Depois de ter estudado as mudanças que serão necessárias para construir o futuro, use a capacidade criativa da equipe para criar um curta-metragem ou um videoclipe de uma música autoral sobre o futuro das profissões. Nele, vocês podem tratar sobre a importância dessa profissão, qual papel ela terá para umas das transformações que vocês vislumbraram na etapa 1 e se ela é consequência ou promotora desse futuro. Da mesma forma, vocês também podem produzir curta-metragem ou um videoclipe musical sobre as profissões que deixarão de existir, usando argumentos que contextualizem e justifiquem o fim dessa carreira.

Tema 2: Qual o futuro da escola?

Depois de ter estudado as mudanças que serão necessárias para construir o futuro, use a capacidade criativa da equipe para criar um curta-metragem ou um videoclipe de uma música autoral sobre o futuro da escola. Nele, vocês podem retratar como imaginam que será a educação no futuro, como as instituições de ensino serão, como será o preparo dos cidadãos para viver na sociedade que vocês vislumbraram nas etapas anteriores. Quais transformações a escola terá que sofrer em todas as suas esferas (o que ela deverá ensinar, como ela deverá ensinar e como ela deverá se relacionar com toda sua comunidade- alunos, pais e sociedade), entre outras abordagens levantadas pela equipe.

6. Produção do filme ou videoclipe

- Assistir a mentoria "Produção e Composição Musical", por Japinha (CPM 22), Valter Gomes, Produtor Musical e Ali Youssef, compositor californiano.

6.1 Produção do filme:

- Para ajudar o grupo a entender como produzir um filme, elaboramos um passo a passo. Leia e estude cada etapa da jornada:

a) Ter uma ideia: a obra começa quando seus autores tem ideia do que querem contar. Neste primeiro momento, é preciso pensar na essência da história - que deve ser cativante para prender o expectador, e nos objetivos da obra, que devem estar bem definidos desde o princípio.

b) Decida o formato do filme: defina se o filme será uma animação, um videoclipe, se terá atores (e quantas pessoas serão necessárias), se terão entrevistas, se terá diálogo, se terá narração, música, etc.

c) Monte um Roteiro/Storyboard: descreva a ideia do filme em um roteiro, na ordem que você deseja que apareça. Se tiver falas ou narração, por exemplo, coloque-as em ordem, descreva as cenas, o tema e o título. Quanto mais detalhado o roteiro, mais fáceis e organizadas serão as gravações.

d) Comece a execução do projeto: inicie pela busca e seleção dos materiais, desde a câmera (que pode ser de um celular), até os atores, entrevistados, cenários e objetos. Se for o caso, repasse o roteiro para que os atores possam ensaiar. Decida o horário da gravação, tendo em mente que o local e o momento do dia que será gravado podem influenciar na percepção do público. Avise os atores/entrevistados da data e horário da gravação.

e) Ação: Chegou o momento de gravar o filme, captando as cenas já previstas no seu roteiro. Fique atento ao enquadramento, à iluminação e aos ruídos para que não atrapalhem a qualidade da filmagem. As cenas podem ser gravadas aos poucos, até mesmo fora da ordem, tendo em vista que será possível editá-las posteriormente. Grave pequenos filmes se sua câmera não tiver boa memória e, se necessário, use uma lista de cenas para checar o que já foi feito.

f) Faça a edição: Passe as cenas da câmera para um computador e comece a editá-las. Também é possível fazer a edição pelo próprio celular, usando aplicativos ou programas especializados. Na edição, corte o desnecessário, coloque as cenas em ordem, adicione narração, títulos, créditos, música, sons e efeitos.

Hoje há vários programas de edição disponíveis gratuitamente na internet. Com eles, é possível fazer truques simples, como por exemplo, tratar as cores das cenas, usando tons mais “quentes” (que dão ar mais divertido) ou tons mais “frios” (que remete à

seriedade). Os programas mais usados para edição são o Adobe Premiere, para quem tem um PC, ou o Final Cut, para quem usa um Macbook.

g) Finalizando o filme: Converta o projeto em .avi ou um outro formato de qualidade. Hoje em dia, a internet é um excelente meio para divulgá-lo. Você pode postar o vídeo em sites como YouTube ou Vimeo e, em seguida, avisar seus amigos pelas redes sociais.

7. Orientações gerais para o vídeo

Formato: Curta-metragem ou videoclipe de música autoral

Duração: Entre 1 minuto e meio e 3 minutos

Envio e avaliação: Depois de finalizado, o vídeo deverá ser publicado no canal do Youtube, Instagram, Twitter ou Facebook de um dos integrantes do grupo, usando a hashtags **#criadoresdofuturo**.