

SOUNDSCAPES

SONIFICATION ENVIRONMENTS FOR STEAM LEARNING

Descubra um projeto que irá melhorar o seu ensino e trazer entusiasmo aos seus alunos!



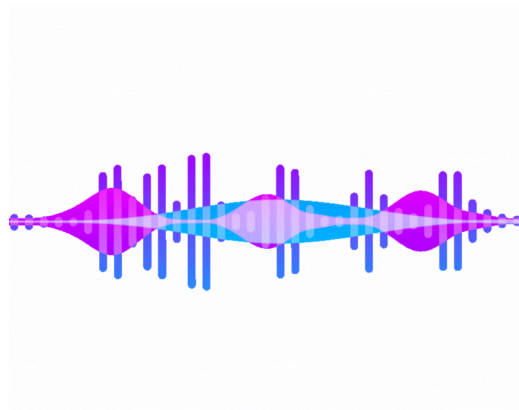
É o seu batimento cardíaco.

O seu ritmo traduz-se na rapidez com que bombeia sangue pelas veias. Esta informação está prontamente acessível a si através da mera observação das sensações do seu corpo.

Mas sabia que...

...é também possível "ouvir as estrelas", as ondas cerebrais de alguém a pensar, ou até mesmo as plantas "a falar entre si"?

O processo de tradução de dados, como flutuações de voltagem, o contraste de cores, as frequências de luz, ou qualquer outro tipo de dados, em som é chamado de **sonificação**.



Representações auditivas de dados oferecem um entendimento intuitivo destas informações, podendo revelar padrões não facilmente discerníveis visualmente.

Para além do seu apelo estético para os estudantes, a sonificação de dados melhora a acessibilidade a pessoas com deficiências visuais, promovendo a inclusão na sala de aula.

SOUNDSCAPES

SONIFICATION ENVIRONMENTS FOR STEAM LEARNING

O **SoundScapes – Sonification Environments for STEAM Learning** – introduz uma abordagem inovadora centrada no aluno e na abordagem STEAM, com foco nas artes, capacitando os alunos a planejar os seus próprios sistemas de sonificação para uma aprendizagem baseada em projetos inseridos nos currículos escolares.

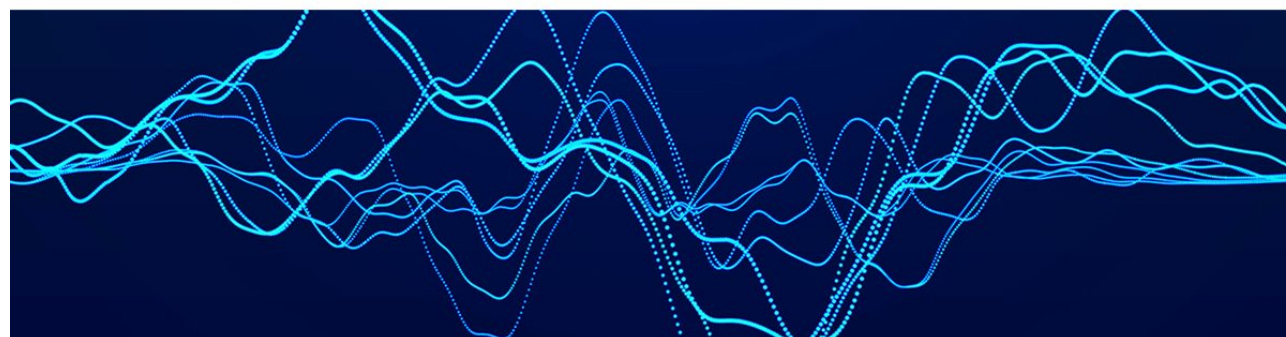
Este método inovador visa aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos, ao mesmo tempo que promove a inclusão, a diversidade e o desenvolvimento de competências. Através da exploração do sentido auditivo, os alunos aprenderão a comunicar e a conectar-se uns com os outros, utilizando a linguagem universal da música.



Participe na Escola de Verão!

SOUNDSCAPES Summer School 2024

7-12 July 2024
Marathon, Greece



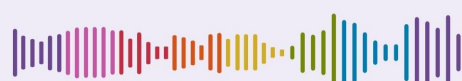
REGISTER NOW!

INCREVA-SE AQUI

Junte-se a nós neste verão na praia de Maratona, na Grécia, para uma viagem imersiva ao mundo do som com o projeto SoundScapes e descubra o poder transformador da sonificação.

O programa abordará metodologias de educação STEAM baseadas em projetos e centradas no aluno, como o *Design Thinking*, práticas inovadoras de avaliação, competências Maker, como a eletrônica e a programação, e conhecimentos teóricos e práticos de sonificação, música e som. Irá aprender a projetar, criar e aplicar sistemas de sonificação na sala de aula, enriquecendo as suas ferramentas de ensino com abordagens inovadoras.

Não perca esta oportunidade de aumentar o envolvimento dos alunos e promover ambientes de aprendizagem inclusivos, e embarque nesta aventura sonora que revolucionará a sua experiência de sala de aula!



Descubra um mundo de maravilhas sonoras!

SUBSCREVA A NEWSLETTER DO SOUNDSCAPES



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.