

Planificação e Critérios de Avaliação e Classificação – Oficina Multimédia - 12ºano (Sec)

A abordagem dos diversos domínios será feita de forma integrada, através do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos.

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS		
DOMÍNIOS	Introdução ao multimédia digital	Pretende-se que os alunos se apropriem de conceitos nucleares associados à multimédia de modo a desenvolver processos que contribuem para a autonomia, no sentido de consolidar e aprofundar os conhecimentos, independente de aplicações específicas, no sentido de gerar capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.
	Narrativa para Multimédia	
	Texto	
	Imagem digital	
	Som digital	
	Vídeo	
	Animação	
	Projeto Multimédia	

DOMÍNIO/TEMA (ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRIPTORIOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
Introdução ao multimédia digital	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. - Identificar os tipos de multimédia. - Identificar os suportes de multimédia. - Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos na área da multimédia, incluindo texto, som, imagem, vídeo e animação; - Selecionar informação pertinente, conforme os domínios e/ou projetos a desenvolver; - Mobilizar conhecimento sobre normas relacionadas com os direitos de autor, publicação e proteção de dados; - Estabelecer relações intra e interdisciplinares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observação: <ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação do trabalho experimental/ atitudinal; - Atitudes reveladas durante as atividades. - Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
Narrativa para Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. 		<ul style="list-style-type: none"> - Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; - Criar soluções estéticas criativas e pessoais. 	
Texto	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. - Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. - Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. 	<p>Criativo (A, C, D, H)</p>	<p>Propor soluções criativas, originais e diversificadas, na abordagem dos domínios e no desenvolvimento de projetos multimédia;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; - Criar soluções estéticas criativas e pessoais. 	
Imagem digital	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. - Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. - Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. - Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. - Integrar imagem digital num produto multimédia. 	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p>	<p>Mobilizar o discurso argumentativo, expressando tomadas de posição, apresentando argumentos e contra-argumentos;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados; - Discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área; - Problematizar situações; - Analisar factos, teorias e situações, identificando os elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análise de Conteúdo: <ul style="list-style-type: none"> - Trabalhos realizados; - Portefólios; - Trabalhos de investigação; - Caderno diário; - Reflexões críticas; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). • Testagem: <ul style="list-style-type: none"> - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Trabalho prático; - Trabalho de casa; - Testes/trabalhos digitais; - Quizzes. - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). • Inquérito: <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do trabalho de projeto - Auto e coavaliação
			<ul style="list-style-type: none"> - Executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; - Incentivar a procura e aprofundamento de informação; 	

Som digital	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar diversos formatos de áudio. - Conhecer equipamentos de captação de som. - Utilizar ferramentas de edição de áudio. - Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. 	Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)	<ul style="list-style-type: none"> - Recolher dados e opiniões para análise de temáticas em estudo. 	
Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. - Saber editar vídeo. - Criar um guião com narrativa para vídeo. - Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo. 	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)	<ul style="list-style-type: none"> - Aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; - Respeitar diferenças de características, crenças ou opiniões; - Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre abordagem de um dado problema e ou forma de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, que sejam de incidência local, nacional ou global. - Realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - Ser organizado; - Realizar trabalho autónomo, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. 	
Animação	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D. 	Sistematizador/ organizador ^{SEPI} (A, B, C, D, F, I)	<ul style="list-style-type: none"> - Saber questionar uma situação- problema; - Organizar questões para terceiros, sobre conteúdos estudados ou a estudar; - Interrogar-se sobre o seu próprio conhecimento prévio. - Desencadear ações de comunicação uni e bidirecional; - Desencadear ações de resposta, apresentação, iniciativa; - Desencadear ações de questionamento organizado. - Identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; - Descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema; - Considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; 	
Projeto Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o conceito de projeto multimédia. - Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. - Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. 	Questionador (A, B, C, D, E, F, I) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro ^{SEPI} (D, E, F, G) Auto-avaliador (transversal às áreas)	<ul style="list-style-type: none"> - Reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor, individualmente ou em grupo. - Colaborar com outros e apoiar terceiros em tarefas; - Fornecer feedback para melhoria ou aprofundamento de ações; - Apoiar atuações úteis para outros (trabalhos de equipa); - Assumir as responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; - Organizar e realizar autonomamente tarefas; - Assumir e cumprir compromissos, contratualizar tarefas; - Apresentar trabalhos e fazer auto e heteroavaliação; - Dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu. 	

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

- A - Linguagens e textos
- B - Informação e comunicação
- C - Raciocínio e resolução de problemas
- D - Pensamento crítico e pensamento criativo
- E - Relacionamento interpessoal
- F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
- G - Bem-estar, saúde e ambiente
- H - Sensibilidade estética e artística
- I - Saber científico, técnico e tecnológico
- J - Consciência e domínio do corpo.

VALORES

- a - Responsabilidade e integridade
- b - Excelência e exigência
- c - Curiosidade, reflexão e inovação
- d - Cidadania e participação
- e – Liberdade

NOTAS:

1. Por semestre são implementados, no mínimo, 2 momentos de avaliação sumativa para classificar, recorrendo a técnicas diferentes, com a mesma ponderação.

(*) A planificação elaborada por semestres escolares, como sugestão de abordagem das Aprendizagens Essenciais nos diferentes domínios, poderá/deverá ser alterada sempre que as características da turma o justifiquem (DL nº54/2018) ou sempre que se pretenda fazer articulação curricular com outras disciplinas, por exemplo (DL nº55/2018).

(*) Os Domínios/Organizadores serão desenvolvidos de forma integrada, englobam competências estéticas e técnicas, envolvem saberes, a apropriação e domínio de materiais e suportes e integram o desenvolvimento da sensibilidade estética e artística avaliados ao longo dos semestres.

Nestes Domínios/ Organizadores articulam-se os processos artísticos e tecnológicos com as circunstâncias culturais, designadamente históricas, sociais e políticas. As aprendizagens que decorrem destes Domínios/ Organizadores deverão ser utilizadas pelos alunos em diferentes contextos, em ações práticas e experimentais e em projetos de trabalho (turma, escola, comunidade), individuais ou coletivos, podendo integrar transversalmente conteúdos de várias disciplinas desenvolvidos em ambientes físicos e digitais, formais e não formais.

