

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	<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.
	Narrativa para Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia
	Texto	<ul style="list-style-type: none"> - Compreende elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. - Sabe usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. - Cria um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. - Compreende os diversos tipos e formatos de imagem digital. - Conhece diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. - Utiliza ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. - Sabe realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. - Integra imagem digital num produto multimédia.
	Imagem digital	<ul style="list-style-type: none"> - Compreende os diversos tipos e formatos de imagem digital. - Conhece diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. - Utiliza ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. - Sabe realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. - Integra imagem digital num produto multimédia.
	Som digital	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica diversos formatos de áudio. - Conhece equipamentos de captação de som. - Utiliza ferramentas de edição de áudio. - Capta e edita som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.
	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
	Animação	<ul style="list-style-type: none"> - Compreende os diversos tipos e formatos de imagem digital. - Conhece diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. - Utiliza ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. - Sabe realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. - Integra imagem digital num produto multimédia
	Projeto Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica diversos formatos de áudio. - Conhece equipamentos de captação de som. - Utiliza ferramentas de edição de áudio. - Capta e edita som de forma a produzir áudio para suportes 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> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, 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. 	<p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; - Criar soluções estéticas criativas e pessoais. 	<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).
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>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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).
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>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p> <p>Auto-avaliador (transversal às áreas)</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"> • Inquérito: <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do trabalho de projeto - Auto e coavaliação

DOMÍNIO/TEMA (ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES 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
<p>Som digital</p> <p>Vídeo</p> <p>Animação</p> <p>Projeto Multimédia</p>	<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. - 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. - Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D. - 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. 		<ul style="list-style-type: none"> - Executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; - Incentivar a procura e aprofundamento de informação; - Recolher dados e opiniões para análise de temáticas em estudo. - 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. - 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; - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observação: - 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). • Análise de Conteúdo: - Trabalhos realizados; - Portefólios; - Trabalhos de investigação; - Caderno diário; - Reflexões críticas; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). • Testagem: - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Trabalho prático; - Trabalho de casa; - Testes/trabalhos digitais; - Quizzes. - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). • Inquérito: - Apresentação do trabalho de projeto - Auto e coavaliação

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.

Domínios	DESCRITORES DE DESEMPENHO				
	(18 – 20)	(14-17)	(10 – 13)	(8-9)	(0 – 7)
Apropriação e reflexão	Compreende claramente os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. ☑ Identifica com clareza os diferentes tipos de multimédia. ☑ Identifica claramente os suportes de multimédia. ☑ Compreende inteiramente os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.	Nível Intermediário	☑ Compreende alguns conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. ☑ Identifica alguns tipos de multimédia. ☑ Identifica alguns suportes de multimédia. ☑ Compreende alguns conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia	Nível Intermediário	☑ Não compreende conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. ☑ Não identifica tipos de multimédia. ☑ Não identifica suportes de multimédia. ☑ Não compreende conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.
Interpretação e Comunicação	☑ Manifesta profundo conhecimento acerca das diferentes narrativas para conteúdos multimédia. ☑ Reconhece, com facilidade, os elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. ☑ Recorre com correção e critério aos diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, e utiliza-as com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. ☑ Domina a produção de produtos gráficos, integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. ☑ Reconhece claramente os diversos tipos e formatos de imagem digital. ☑ Conhece claramente diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. ☑ Utiliza facilmente e com correção as ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap.		☑ Manifesta algum conhecimento acerca das diferentes narrativas para conteúdos multimédia. ☑ Reconhece alguns elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. ☑ Recorre com alguma correção e algum critério aos diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, e utiliza-as com algum equilíbrio, do ponto de vista compositivo. ☑ Apresenta algum domínio na produção de produtos gráficos, e integra com alguma harmonia os diferentes elementos. ☑ Reconhece alguns tipos e formatos de imagem digital. ☑ Conhece alguns modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. ☑ Utiliza algumas ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap.		☑ Não conhece as diferentes narrativas para conteúdos multimédia. ☑ Não reconhece os elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. ☑ Não sabe utilizar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, do ponto de vista compositivo. ☑ Raramente produz produtos gráficos e quando produz, não integra de forma harmoniosa os diferentes elementos. ☑ Não reconhece os diversos tipos e formatos de imagem digital. ☑ Não conhece os diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. ☑ Não utiliza ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap.
Experimentação e Criação	☑ Realiza com muita correção as operações de manipulação e edição de imagem digital. ☑ Integra com muita facilidade imagem digital num produto multimédia. ☑ Identifica com muita facilidade diversos formatos de áudio. ☑ Conhece claramente equipamentos de captação de som. ☑ Utiliza bem e com critério as ferramentas de edição de áudio. ☑ Domina as ferramentas de captação e edição de som e produz com muita facilidade áudio para suportes multimédia. ☑ Domina com muita facilidade o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. ☑ Domina facilmente as ferramentas de edição de vídeo. Manifesta progressivo domínio na técnica de criação de guiões. Conhece claramente as técnicas de animação. ☑ Utiliza com muita facilidade ferramentas de animação digital. ☑ Domina facilmente a técnica de criação de animação em 2D ou 3D. ☑ Domina facilmente o conceito de projeto multimédia. ☑ Conhece claramente as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. ☑ Desenvolve com facilidade métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.com narrativa para vídeo.		☑ Realiza com alguma correção as operações de manipulação e edição de imagem digital. ☑ Integra alguma imagem digital num produto multimédia. ☑ Identifica alguns formatos de áudio. ☑ Conhece alguns equipamentos de captação de som. ☑ Utiliza algumas ferramentas de edição de áudio. ☑ Consegue realizar alguns trabalhos de captação e edição de som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. ☑ Revela algum domínio da realização de enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. ☑ Revela algum domínio das ferramentas de edição de vídeo. ☑ Apresenta algum domínio na técnica de criação de guiões com narrativa para vídeo. ☑ Conhece algumas técnicas de animação. ☑ Utiliza algumas ferramentas de animação digital. ☑ Apresenta algum domínio na técnica de criação de animação 2D ou 3D. ☑ Apresenta algum domínio do conceito de projeto multimédia. ☑ Conhece razoavelmente algumas das fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. ☑ Desenvolve alguns métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.		☑ Não realiza operações de manipulação e edição de imagem digital. ☑ Não integra imagem digital num produto multimédia. ☑ Não identifica os diversos formatos de áudio. ☑ Não conhece equipamentos de captação de som. ☑ Não utiliza ferramentas de edição de áudio. ☑ Não capta nem edita som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. ☑ Não conhece o enquadramento de planos nem de ângulos de captação de vídeo. ☑ Não sabe editar vídeo. ☑ Não domina/não cria guiões com narrativa para vídeo. ☑ Não conhece técnicas de animação. ☑ Não utiliza ferramentas de animação digital. ☑ Não consegue criar animação em 2D ou 3D. ☑ Não conhece o conceito de projeto multimédia. ☑ Não conhece as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. ☑ Não desenvolve métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.