

PLANIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE OFICINA MULTIMÉDIA - 12.º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO			
	<i>Desempenho muito bom</i>	<i>Desempenho suficiente</i>	<i>Desempenho muito insuficiente</i>	
CONHECIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> · Adquire e aplica plenamente os conhecimentos definidos nas AE. · Pesquisa, analisa e interpreta com rigor a informação, selecionando a mais adequada e pertinente. · Integra e mobiliza plenamente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Adquire e aplica parcialmente os conhecimentos definidos nas AE. · Pesquisa, analisa e interpreta com algum rigor a informação, selecionando por vezes informação adequada e pertinente. · Integra e mobiliza parcialmente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Não adquire nem aplica os conhecimentos definidos nas AE. · Não pesquisa nem seleciona e interpreta informação adequada e pertinente. · Não integra nem mobiliza os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	
EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> · Exprime-se e comunica com clareza e correção. · Defende com pertinência e muita clareza ideias e pontos de vista. · Desenvolve ideias e soluções de forma muito criativa. 	<ul style="list-style-type: none"> · Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção. · Defende algumas ideias e pontos de vista. · Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade. 	<ul style="list-style-type: none"> · Não consegue expressar-se nem comunicar com clareza e correção. · Não consegue defender ideias e pontos de vista. · Não consegue desenvolver ideias e soluções com criatividade. 	
ATITUDES AO SERVIÇO DA APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> · Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e entreaajuda. · Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. · Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes. 	<ul style="list-style-type: none"> · Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar. · Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia. · Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes. 	<ul style="list-style-type: none"> · Não se mostra disponível para colaborar nem para cooperar. · Não revela empenho, nem responsabilidade e autonomia. · Não autorregula aprendizagens e atitudes. 	
DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Atitudes 10%	- Colaborar sempre e cooperar com espírito de partilha e entreaajuda.		Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)	Observação direta

<p>Introdução ao multimédia digital 5%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revelar sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. - Autorregular de forma eficaz aprendizagens e atitudes. 	<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. 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p>	<p>Análise de conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. - Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes.
<p>Narrativa para Multimédia 5%</p>	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; - Criar soluções estéticas criativas e pessoais. 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)</p>	<p>Observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atitudes reveladas durante as atividades. - Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos.
<p>Texto 10%</p>	<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. 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)</p>	<p>Inquérito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do trabalho de projeto - Auto e coavaliação
<p>Imagem digital 15%</p>	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propor soluções criativas, originais e diversificadas, na abordagem dos domínios e no desenvolvimento de projetos multimédia; - Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; - Criar soluções estéticas criativas e pessoais. 	<p>Criativo (A, C, D, H)</p>	<p>Crítico / Analítico (A,B,C,D,E,I)</p>
	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mobilizar o discurso argumentativo, expressando tomadas de posição, apresentando argumentos e contra-argumentos; - 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. 		

<p>Som digital 10%</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. 	<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. 	<p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>	
<p>Vídeo 10%</p>	<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. 	<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. 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p>	
<p>Animação 10%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - Ser organizado; - Realizar trabalho autónomo, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p>	
<p>Projeto Multimédia 35%</p>	<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. 	<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; - 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); 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>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>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	

		<ul style="list-style-type: none">- 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.		
--	--	--	--	--