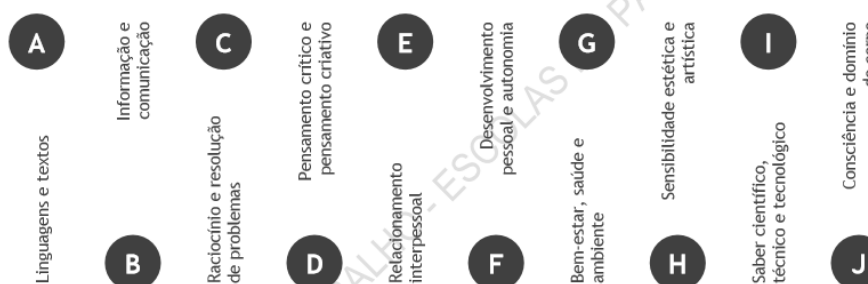


Os Critérios a aplicar na avaliação dos alunos na disciplina de Oficina de Multimédia B foram definidos tendo em consideração os objetivos gerais, as competências a desenvolver e os critérios de avaliação específicos (no âmbito de conhecimentos, capacidades e atitudes) estabelecidos no Programa Curricular em vigor, bem como as áreas de competências consideradas no “Perfil do Aluno à saída da Escolaridade Obrigatória” e em “Aprendizagens Essenciais”.

ÁREAS DE
COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS
ALUNOS
(ACPA)



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS | ARTICULAÇÃO COM O PERFIL DOS ALUNOS

DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS

Conhecedor	Sabedor	Crítico	Indagador	Respeitador da diferença /do outro	Sistematizador	Questio-nador	Comuni-cador	Auto-avaliador	Participativo	Responsável	Cuidador de si e do outro	Criativo
Culto	Análítico	Investigador			Organizador				Colaborador	Autónomo		
Informado												
A, B, I	A, B, C, D, E, I	B, C, D, F, H, I	A, B, D, E, F, H	A, B, C, D, F, I	A, B, C, D, E, F, I	A, B, D, E, H, I	TRANSVERSAL	B, C, D, E, F, H, I	D, E, F, G	D, E, F, G	A, C, D, H	

Na avaliação dos alunos será considerado o seu desenvolvimento em diferentes áreas de competências, em resultado do domínio e mobilização de diferentes dimensões: *conhecimentos*, *capacidades* e *atitudes*. A avaliação na disciplina de **Oficina de Multimédia B** incidirá nas áreas de competências consideradas no Perfil do Aluno e operacionalizadas a partir das Aprendizagens Essenciais (Domínios, Objetivos e Ações estratégicas de ensino) em relação às quais se discriminam as dimensões a mobilizar pelos alunos, com vista ao sucesso das suas aprendizagens.



	ÁREAS DE COMPETÊNCIA		
	CONHECIMENTOS / DOMÍNIOS	CAPACIDADES / COMPETÊNCIAS	ATITUDES / DESENVOLVIMENTO PESSOAL E SOCIAL
CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES a mobilizar	<p>Introdução ao multimédia digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender conceitos e suportes associados à multimédia (sentido lato e restrito). Identificar tipos e suportes de multimédia. Compreender os elementos gráficos e a hierarquia / arquitetura da informação. <p>Narrativa para multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. <p>Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender os elementos gráficos e fontes adequados a produtos multimédia; Identificar produtos gráficos de qualidade, integrando os diferentes elementos. <p>Imagem digital</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. <p>Som digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. <p>Vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. <p>Animação</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer técnicas de animação; <p>Projeto Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer o conceito de projeto multimédia e as suas fases de desenvolvimento até à concretização. 	<ul style="list-style-type: none"> Articular e usar, de forma consistente, conhecimentos na área da multimédia; Selecionar e apresentar informação pertinente; Mobilizar conhecimentos sobre normas de publicação online e offline (proteção de dados). <ul style="list-style-type: none"> Saber usar elementos gráficos e fontes com equilíbrio compositivo e criatividade para determinados fins; Criar produtos gráficos integrando os diferentes elementos, propondo soluções face a desafios. <ul style="list-style-type: none"> 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"> Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. <ul style="list-style-type: none"> 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"> Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D. <ul style="list-style-type: none"> Planear e desenvolver um produto integrador. 	<p>Organização e Participação</p> <ul style="list-style-type: none"> uso adequado do tempo de aula utilização de material apropriado cumprimento de normas e prazos integração de feed-back dos pares e professores para reorientação do percurso <p>Relacionamento interpessoal e Cooperação</p> <ul style="list-style-type: none"> comportamento adequado ao contexto de sala de aula (relação com colegas e professor) tolerância e respeito pelo outro cooperação/espírito de entajuda <p>Persistência e Autonomia</p> <ul style="list-style-type: none"> Autoexigência gradual de rigor e qualidade Persistência na superação de dificuldades Autonomia de raciocínio e de procedimentos Iniciativa própria na procura de informação/conhecimento



PONDERAÇÃO (*)	70% / 15%	15%
--------------------------	------------------	------------

Cada atividade a desenvolver será de diferentes naturezas e âmbitos, de acordo com o Programa da disciplina de Oficina de Multimédia B – 12º ano e o documento Aprendizagens Essenciais. Os domínios e as áreas de competência poderão estar refletidos em simultâneo, ou alternadamente, de acordo com a planificação, reforçando a modalidade de Avaliação Formativa e a Diferenciação Pedagógica, atendendo ao percurso e especificidades de cada aluno. Tentar-se-á que o aluno tenha um *feed-back* constante do seu percurso, por forma a ter oportunidade de o reorientar, sempre que necessário. Tal como preconizado nas AE, procurar-se-á seguir uma lógica de abordagem dos diferentes domínios de desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos (curta e média duração), em trabalho integrador dos diversos domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares. Pretende-se que o aluno fique capacitado nos diversos domínios, por forma a adquirir conhecimentos estéticos e técnicos de base, identificar diferentes produtos, analisar e argumentar quanto ao grau de concretização dos mesmos, adquirindo autonomia e criatividade na conceção de soluções / produtos em resposta a desafios.

(*) PONDERAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação de final de período e de ano letivo deverá expressar a ponderação percentual dos diferentes instrumentos de avaliação, que consideram os Conhecimentos / Domínios, as Capacidades / Competências e o Desenvolvimento Pessoal e Social estabelecidos na tabela anterior:

Exercícios teórico-práticos e trabalhos de projeto individuais/grupo (média duração) - 70%

Atividades individuais/grupo (curta duração, tpc ou apresentações orais) - 15%

Desenvolvimento pessoal e social - observação direta em sala de aula da qualidade da participação e interação com os pares - 15%

Os diferentes pesos percentuais advêm das especificidades, nível de complexidade das atividades e tempo para a realização das mesmas.

Cada atividade terá critérios específicos de classificação, do conhecimento dos alunos, de acordo com os conhecimentos, capacidades e atitudes convocados.

Para mais informações consultar Aprendizagens Essenciais | Articulação com o Perfil dos Alunos – 12º Ano | Oficina de Multimédia B e Programa da disciplina.