

DISCIPLINA:

OFICINA de MULTIMÉDIA B

CICLO/ANO(S) DE ESCOLARIDADE: 12º

CURSO CIENTÍFICO-HUMANÍSTICO DE ARTES VISUAIS

1. DOMÍNIOS NO ÂMBITO DOS QUAIS SE DESENVOLVEM OS CONHECIMENTOS/CAPACIDADES/ATITUDES PREVISTOS NAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E NO PERFIL DO ALUNO

Conteúdos/ Temas	Domínios		Ponderações	Instrumentos
<p>Introdução ao multimédia digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Noções base, multimédia em sentido lato <p>Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> Escrita em e para multimédia digital <p>Imagem digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Noção de pixel e cores digitais Codificação de imagem <p>Som digital para multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Áudio digital: frequência de amostragem, bits por amostra e critério de Nyquist <p>Vídeo digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Síntese de movimento: imagens por segundo (ips), limites de perceção; 	<p>CAPACIDADES Concretização de Práticas</p>	<p>P1: Regista ideias, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções.</p> <p>P2: Apresenta um conjunto organizado de trabalhos evidenciando domínio de comportamentos, conceitos e de práticas das ferramentas gráficas e dos vários ambientes digitais.</p>	60% = 120 pontos	<p>Concretizações dos projetos/exercícios produzidos no âmbito da disciplina</p> <p>Constituição e organização de portefólios digitais</p> <p>Relatórios, recensões, comentários, textos de reflexão, entrevistas</p> <p>Autoavaliação</p>
	<p>CONHECIMENTOS Aquisição de Conceitos</p>	<p>C1: Analisa criticamente e utiliza no seu trabalho fontes da cultura visual mostrando compreensão de propósitos, significados e contextos.</p> <p>C2: Desenvolve ideias através de experimentação, exploração e avaliação.</p>	30% = 60 pontos	
	<p>ATITUDES Desenvolvimento de Valores e Atitudes</p>	<p>VA1: Controla o seu processo de aprendizagem, avalia e justifica o mérito do seu trabalho</p>	10% = 20 pontos	

<p>qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do ips</p> <p>Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia <p>Animação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noções sobre animação e introdução às técnicas de animação <p>Integração multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multimédia digital como processo de integração de partes do todo 				
---	--	--	--	--

2. GRELHAS DE AVALIAÇÃO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO Capacidades Concretização de Práticas ≈ 60% =120 pontos	P1: Regista ideias, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções.	P2: Apresenta um conjunto organizado de trabalhos evidenciando domínio de comportamentos, conceitos e de práticas das ferramentas gráficas e dos vários ambientes digitais.
(Nível: 5-9) Até 30 pontos	Muito poucos registos/ideias com qualidade gráfica. Desiste facilmente, não explora ideias	O conjunto de trabalhos e o produto final revelam: - limitadas capacidades técnicas na utilização da linguagem e ferramentas digitais - desadequação e inexpressividade plástica
(Nível: 10-13) Até 60 pontos	Conjunto razoável de registos/ideias e observações apropriadas. O aluno tem intenções claras, mas nem sempre é óbvio, mostra um certo grau de curiosidade e persistência	O conjunto de trabalhos e produto final foi produzido demonstrando uma compreensão adequada de conceitos e técnicas das ferramentas digitais e alguma expressão plástica.
(Nível: 14-17) Até 90 pontos	Amplo conjunto de registos e observações e opiniões apropriadas. As intenções do aluno(a) são óbvias, mostra persistência e combina alguma informação de acordo com as intenções.	O conjunto de trabalhos e produto final foi produzido demonstrando uma boa compreensão de conceitos e técnicas das ferramentas digitais e da expressão plástica.
(Nível: 18-20) Até 120 pontos	Um conjunto excelente de registos e observações apropriadas ao trabalho com reflexões pessoais. As intenções estão claramente apresentadas. Aborda vários temas e problemas segundo várias perspetivas e desenvolve muitos rascunhos, esboços, e tentativas articulando e combinando informação coligida com as suas ideias.	Um conjunto criteriosamente selecionado de trabalhos e produto final foi apresentado, revelando capacidades técnicas e utilização das ferramentas digitais, da linguagem plástica e meios expressivos excelente.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO Conhecimentos Aquisição de Conceitos ≈ 30% = 60 pontos	C1: Analisa criticamente e utiliza no seu trabalho fontes da cultura visual mostrando compreensão de propósitos, significados e contextos	C2: Desenvolve ideias através de experimentação, exploração e avaliação

<p>(Nível: 5-9) Até 15 pontos</p>	<p>O aluno apenas utiliza as “fontes” aconselhadas pelo professor, apenas colige informação sobre essas fontes.</p>	<p>O trabalho revela uma exploração limitada ou pouco clara de ideias apropriadas.</p> <p>Repetição de ideias e experiências.</p> <p>A falta de persistência e de domínio técnico impede o seu desenvolvimento.</p> <p>Sem reflexão sobre as experiências desenvolvidas e decisões tomadas.</p> <p>Explica vagamente as intenções e utilização de fontes, mas não fundamenta a qualidade do seu trabalho nem o tipo de intervenção.</p>
<p>(Nível: 10-13) Até 30 pontos</p>	<p>O aluno mostra algum interesse na descoberta de “fontes” que o professor aconselhou e que ele próprio encontrou mas limita a pesquisa à coleção e organização de informação.</p>	<p>O aluno utiliza problemas pré-estabelecidos.</p> <p>O trabalho evidencia uma exploração razoável mas pouco ousada de ideias e experiências apropriadas.</p> <p>Resolução razoável de conceitos e expressão técnica em alguns trabalhos mas pouca reflexão sobre as experiências desenvolvidas e decisões tomadas</p> <p>Avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico, fundamenta razoavelmente as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas encontrados.</p>
<p>(Nível: 14-17) Até 45 pontos</p>	<p>O aluno procura com várias “fontes” de várias proveniências relacionadas com o tema utilizando-as de um modo bem integrado no seu trabalho/projeto.</p> <p>Colige, organiza, seleciona, analisa, e interpreta com alguma crítica pessoal a informação relativa aos propósitos e intenções revelando uma boa compreensão de conceitos e contextos.</p>	<p>O aluno consegue reformular problemas.</p> <p>O trabalho ilustra uma exploração compreensiva de ideias apropriadas (experimentação, exploração), e uma boa resolução de conceitos e expressão técnica na maioria dos trabalhos.</p> <p>Mostra alguma reflexão crítica sobre as experiências desenvolvidas e decisões tomadas</p> <p>Avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico, fundamenta satisfatoriamente as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas encontrados.</p>

<p>(Nível: 18-20) Até 60 pontos</p>	<p>O aluno procura com entusiasmo e reflete criticamente sobre várias “fontes” de várias proveniências relacionando-as com o seu tema/trabalho/projeto, revelando uma boa compreensão de conceitos e contextos e utilizando-as de um modo versátil, independente e bem integrado no seu trabalho/projeto (colige, organiza, seleciona, combina, critica e reorganiza)organiza, seleciona, combina, critica e reorganiza).</p>	<p>O aluno frequentemente procura, formula ou reformula problemas de um modo independente.</p> <p>Experimenta e explora possibilidades constantemente e com ousadia (alarga e rompe limites) e frequentemente encontra possibilidades e soluções não esperadas.</p> <p>Mostra segurança e reflexão crítica sobre as experiências desenvolvidas e tomadas de decisões.</p> <p>Avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico, fundamenta com fluência as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas encontrados.</p>
---	---	---

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	A1: Controla o seu processo de aprendizagem, Avalia e justifica o mérito do seu trabalho	
Atitudes Desenvolvimento de Valores e Atitudes ≈ 10% = 20 pontos	Responsabilidade	Autonomia e Espírito Crítico
(Nível: 5-9) Até 5 pontos	Utiliza um método de trabalho muito incipiente, nem sempre cumpre datas de entrega de trabalhos.	Explica vagamente as intenções e utilização de fontes mas não fundamenta a qualidade do seu trabalho nem o tipo de intervenção.
(Nível: 10-14) Até 10 pontos	Utiliza um método de trabalho estruturado, cumpre quase sempre datas de entrega de trabalhos.	Avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico. Fundamenta razoavelmente as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas encontrados.
(Nível: 15-17) Até 15 pontos	Utiliza um método de trabalho estruturado, cumpre datas de entrega de trabalhos.	Avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico. Fundamenta satisfatoriamente as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas

		encontrados.
(Nível: 18-20) Até 20 pontos	Utiliza um método de trabalho estruturado e pessoal, cumpre sempre datas de entrega de trabalhos.	Reflete e avalia as características e mérito do seu trabalho utilizando vocabulário específico, fundamenta com fluência as qualidades do trabalho explicando o processo e progresso referindo intenções, fontes e problemas encontrados.

3. NOTAS PARA A OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS

Uma vez dominados alguns conceitos de base técnica, a aprendizagem de multimédia deve passar por aprender a integrar conteúdos – gerados das mais diversas formas (desenhos a carvão, aguarelas, pintura a óleo, fotografia, desenhos animados em papel, etc.) – no contexto digital e dar-lhes um sentido multidisciplinar integrado. Neste sentido, esta disciplina permite o confluir dos conhecimentos já adquiridos para uma perspetiva de criação de narrativa multimédia. Os alunos devem ser capazes de desenvolver projetos multimédia (de pequena e média envergadura conforme se trate de projetos individuais ou de grupo) com algum grau de multidisciplinaridade. Para tal, devem ser capazes de desenvolver formas e linguagens de comunicação inter- e intra-grupo(s) e áreas de forma a perceber os diferentes conceitos em causa e ser capazes de comunicar as ideias da melhor forma e com o menor grau de ambiguidade possível. Para isto, é essencial o estabelecimento de uma plataforma comum de conhecimentos de base, na área das TIC, vetor principal de orientação deste programa.

Avaliação

A avaliação, ao longo dos períodos letivos, deve ser contínua determinando-se dos exercícios e projetos desenvolvidos durante as aulas aqueles que, pela sua dimensão e importância, se considerem os mais adequados para serem avaliados. As atitudes e valores dos alunos deverão fornecer elementos concretos para a avaliação.

Instrumentos de avaliação

Avaliação Diagnóstica: será constante ao longo do ano a partir das observações feitas durante as aulas e no desenvolvimento prático.

Avaliação Formativa: a avaliação formativa incidirá sobre os progressos e as dificuldades dos alunos evidenciados através do comportamento e trabalho feito durante as aulas pelo aluno, da constituição e organização dos portefólios digitais ou *blogs*, exercícios e projetos. As observações qualitativas servirão unicamente para melhorar estratégias de aprendizagem individualizadas ou de grupo.

Avaliação Sumativa:

São adotados como instrumentos de avaliação sumativa:

- o portefólio ou *blog*, os exercícios, os projetos, a coleção de trabalhos e pesquisa (anteprojeto), efetuados pelo aluno segundo o propósito, o tema do projeto/unidade didática e num

período temporal (ex: os trabalhos realizados ao longo dos períodos letivos); a concretização dos exercícios e dos projetos.

CrITÉrios de AvaliaÇão

A qualidade do trabalho é julgada combinando avaliação subjetiva ou por impressão global e a avaliação referida ao critério. Os critérios devem ser utilizados como guias para avaliar e não de forma rígida. A classificação atribuída deverá equilibrar os valores obtidos pela classificação por critério e o valor atribuído ao todo:

- A aquisição de conceitos: 30% ≈60 pontos
- A concretização de práticas: 60% ≈ 120 pontos
- O desenvolvimento de valores e atitudes: 10% ≈ 20 pontos

A aquisição de conceitos

C1: Analisa criticamente e utiliza no seu trabalho fontes da cultura visual mostrando compreensão de propósitos, significados e contextos.

- Conhecimento e valorização do papel desempenhado pelo sujeito observador perante imagens e objetos multimédia, assente numa consciência dos fatores que os estruturam e condicionam
- Capacidade de leitura e a interpretação crítica e autónoma de projetos digitais acompanhada de uma consciência dos principais aspetos de ordem simbólica, estética e convencional que estruturam a sua informação e significado.

C2: Desenvolve ideias através de experimentação, exploração e avaliação.

- Domínio dos conceitos constantes nos conteúdos programáticos e a sua correta aplicação; domínio dos vocábulos específicos da área dos ambientes multimédia; conhecimento das suas características e condicionantes físicas e psicofisiológicas da perceção, da representação gráfica, integração e divulgação em ambiente digital;
- Domínio de fatores, processos e sistemas de estruturação projetual, organização formal, cromática, espacial e dinâmica e sua articulação operativa na representação/construção de conteúdos multimédia;
- Capacidade de definir, conduzir, ler e avaliar o trabalho em termos de objetivos, meios, processos e resultados com a utilização pertinente de métodos planificados e faseados na abordagem a cada Unidade de Trabalho.

A concretização de práticas

P1: Regista ideias, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções.

- A demonstração de invenção criativa aplicada a imagens, gráficos, vídeos, animações, sons e espaços, associada ao domínio dos diferentes processos e dispositivos conducentes à sua transformação e ao desenvolvimento de uma expressividade e integração gráfica personalizada;
- Domínio/conhecimento das ferramentas e suportes digitais (*software*) e das suas potencialidades;
- Domínio/conhecimento dos diferentes tipos de *hardware*, integrando o conhecimento da sua natureza específica com a compreensão das suas diferentes utilidades e adequações.

P2: Apresenta um conjunto organizado de trabalhos evidenciando domínio de comportamentos, conceitos e de práticas das ferramentas gráficas e dos vários ambientes digitais.

- Domínio e aplicação das principais ferramentas e estratégias de composição tratamento, geração e estruturação em ambiente digital;
- A capacidade de análise e manipulação/representação de objetos virtuais, acompanhada do desenvolvimento de capacidade de síntese gráfica;
- A adequação da formulação gráfica à função, à audiência e à tecnologia de divulgação;
- A eficácia técnica no uso das ferramentas e recursos digitais nas suas diferentes vertentes na concretização e desenvolvimento de um projeto multimédia.

O desenvolvimento de valores e atitudes

A: Controla o seu processo de aprendizagem

- A capacidade de iniciativa, a participação e envolvimento no trabalho proposto e a integração interpessoal;
- Capacidades de relacionamento intra e inter-pessoais (o respeito pelas regras da escola, respeito pelos outros, interesse, pontualidade, concentração e empenho durante as aulas)
- O conhecimento e observância dos cuidados de limpeza, segurança e de responsabilidade.

NOTA FINAL

A avaliação é contínua e incide sobre a progressão do aluno ao longo do ano. Cada aluno tem um ponto de partida próprio, tem percursos de aprendizagem individuais com avanços e retrocessos, isso faz parte da aprendizagem em geral e sobretudo no ensino artístico onde a experimentação, o erro e a reflexão sobre os erros é essencial para aprender. Portanto não será correto utilizar fórmulas de progressão contínua muito lineares. A avaliação incide sobre o todo da aprendizagem e não sobre as suas partes distintas. Sendo assim serão tidos em conta as seguintes decisões:

1. As classificações a atribuir no segundo e terceiro períodos terão sempre em conta o ponto de partida do aluno no princípio do ano e deverão medir sempre o progresso real da

sua aprendizagem desde o início do ano letivo.

2. A observação das aulas tem um papel importante de triangulação e será sempre um fator decisivo na atribuição da classificação final.

Notas importantes

O aluno deve consultar os enunciados de cada Exercício ou Projeto (publicados nos *blogs* do professor e do aluno) e ter conhecimento dos critérios de avaliação e classificação, gerais e específicos.

No final de cada período o aluno pode efetuar a melhoria de um Exercício ou Projeto (apenas um). O critério de seleção do Exercício ou Projeto a melhorar é com base na classificação mais baixa.

Todos os Exercícios e Projetos (com as propostas finais e intermédias) são publicados obrigatoriamente pelos alunos nos seus *blogues*. Os alunos são responsáveis pela segurança de todos os trabalhos que fazem ao longo do ano devendo guardá-los em diferentes suportes de gravação (disco do portátil, *pen*, DVD, disco externo ou outro).

Fatores que influenciam negativamente a avaliação dos Exercícios e Projetos:

- Apresentação/publicação dos Exercícios e Projetos fora do prazo estipulado (não justificado);
- A cópia/plágio das peças finais apresentadas;
- A impossibilidade do Professor aceder ao trabalho por não possuir as permissões adequadas.