

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Departamento: Expressões

Grupo: 600

Disciplina: OFICINA MULTIMEDIA\_12ºano

Dimensões	Domínios	Fator de ponderação (para cada domínio)	Aprendizagens Específicas (AE)	Descritores do Perfil do aluno*	Procedimentos/ Instrumentos/ Técnicas de Avaliação
Conhecimentos/ Capacidades/ Atitudes	<b>APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO</b>	<b>30%</b>	<p>Compreender os conceitos base associados às diferentes dimensões da multimédia.</p> <p>Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.</p> <p>Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.</p> <p>Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia.</p> <p>Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital.</p> <p>Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto.</p> <p>Conhecer diversos formatos de áudio.</p> <p>Conhecer equipamentos de captação de som.</p> <p>Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo.</p> <p>Saber editar vídeo.</p> <p>Conhecer técnicas de animação.</p> <p>Conhecer o conceito de projeto multimédia.</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado</p> <p>Criativo</p> <p>Crítico/Analítico</p> <p>Indagador/ Investigador</p>	<p>A avaliação é contínua e integra as modalidades formativa e sumativa.</p> <p>A avaliação formativa incide no desempenho do aluno em exercícios práticos e da constante Interação professor /aluno.</p>
	<b>INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>	<b>30%</b>	<p>Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia.</p> <p>Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo.</p> <p>Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap.</p> <p>Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital.</p> <p>Identificar diversos formatos de áudio.</p> <p>Utilizar ferramentas de edição de áudio.</p> <p>Utilizar ferramentas de animação digital.</p> <p>Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia.</p>	<p>Respeitador da diferença/ do outro</p> <p>Sistematizador/ organizador</p> <p>Questionador</p>	<p>A avaliação sumativa é composta por instrumentos com quantificações traduzidas na escala 0-200 pontos.</p>

	<b>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</b>	<b>40%</b>	<p>Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.  Integrar imagem digital num produto multimédia.  Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.  Criar um guião com narrativa para vídeo.  Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.  Criar animação 2D ou 3D.  Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.</p>	Comunicador	<b>Instrumentos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fichas de Avaliação</li> <li>-Trabalhos práticos produzidos no âmbito da disciplina</li> <li>- Projetos</li> <li>-Memória descritiva</li> <li>-Participação oral</li> <li>-Grelha de Observação</li> </ul>
--	---------------------------------	------------	---	-------------	--

(*)ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			(*)VALORES	
A-Linguagens e textos	E-Relacionamento interpessoal	I-Saber científico, técnico e tecnológico	1-Responsabilidade e integridade	4-Cidadania e participação
B- Informação e comunicação	F-Desenvolvimento pessoal e autonomia	J-Consciência e domínio do corpo	2-Excelência e exigência	5 -Liberdade
C-Raciocínio e resolução de problemas	G-Bem-estar, saúde e ambiente		3-Curiosidade, reflexão e inovação	
D-Pensamento crítico e criativo	H-Sensibilidade estética e artística			

PERFIS DE APRENDIZAGENS Secundário					
(Definidos a partir das Aprendizagens Essenciais e integrando descritores de desempenho)					
Domínios	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	Muito Insuficiente
	20 – 17,5	17,4 -13,5	13,4 – 9,5	9,4 -6,5	6,4 - 0
<b>APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO</b> 30%	<p>Compreende os conceitos base associados às diferentes áreas da multimédia.</p> <p>Conhece equipamentos e técnicas necessárias ao desenvolvimento de um projeto multimédia</p> <p>Recolhe informação adequada e pertinente sobre os temas e/ou projetos;</p> <p>Organiza e planeia os projetos;</p>	Nível intermédio	<p>Compreende às vezes os conceitos base associados às diferentes áreas da multimédia.</p> <p>Conhece às vezes equipamentos e técnicas necessárias ao desenvolvimento de um projeto multimédia</p> <p>Recolhe e seleciona informação às vezes sobre os temas e/ou projetos a desenvolver;</p> <p>Organiza e planeia às vezes os projetos;</p>	Nível intermédio	<p>Não compreende os conceitos base associados às diferentes áreas da multimédia.</p> <p>Não conhece equipamentos e técnicas necessárias ao desenvolvimento de um projeto multimédia</p> <p>Não recolhe informação sobre os temas e/ou projetos a desenvolver;</p> <p>Não organiza nem planeia os projetos;</p>

<p style="text-align: center;"><b>INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b> 30%</p>	<p>Identifica os tipos de multimédia e os suportes adequados ao projeto.</p> <p>Descreve os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Justifica as tomadas de decisão e avalia os resultados obtidos.</p> <p>Utiliza linguagem específica.</p> <p>Descreve os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Colabora com outros em trabalhos de grupo ou pares.</p> <p>Considera o feedback dos pares ou do Professor.</p>		<p>Identifica às vezes os tipos de multimédia e os suportes adequados ao projeto</p> <p>Descreve às vezes os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Justifica às vezes as tomadas de decisão e avalia os resultados obtidos.</p> <p>Utiliza às vezes linguagem específica.</p> <p>Descreve às vezes os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Colabora às vezes com outros em trabalhos de grupo ou pares.</p> <p>Considera às vezes o feedback dos pares ou do Professor.</p>	<p>Não identifica os tipos de multimédia e os suportes adequados ao projeto.</p> <p>Não descreve os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Não justifica as tomadas de decisão e não avalia os resultados obtidos.</p> <p>Não utiliza linguagem específica.</p> <p>Não descreve os processos de pensamento usados na tarefa.</p> <p>Não colabora com outros em trabalhos de grupo ou pares.</p> <p>Não considera o feedback dos pares ou do Professor.</p>
<p style="text-align: center;"><b>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</b> 40%</p>	<p>Cumprir as tarefas com empenho.</p> <p>Mobiliza conhecimentos e recursos válidos e de qualidade para resolver problemas.</p> <p>Evidencia domínio dos conhecimentos técnicos de base.</p> <p>Demonstra capacidades expressivas e criativas nas suas produções.</p> <p>Apresenta soluções originais e alternativas.</p> <p>Evidencia sensibilidade estética.</p> <p>Identifica os pontos fracos e fortes das suas aprendizagens.</p> <p>Reorienta o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor, individualmente ou em grupo.</p>		<p>Cumprir às vezes as tarefas com algum empenho.</p> <p>Mobiliza às vezes conhecimentos e recursos para resolver problemas.</p> <p>Evidencia às vezes conhecimentos técnicos de base.</p> <p>Demonstra às vezes capacidades expressivas e criativas nas suas produções.</p> <p>Apresenta às vezes soluções originais e alternativas.</p> <p>Evidencia às vezes sensibilidade estética.</p> <p>Identifica às vezes os pontos fracos e fortes das suas aprendizagens.</p> <p>Reorienta às vezes o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor, individualmente ou em grupo.</p>	<p>Não cumpre as tarefas</p> <p>Não mobiliza conhecimentos e recursos para resolver problemas.</p> <p>Não domina os conhecimentos técnicos de base.</p> <p>Não demonstra capacidades expressivas e criativas nas suas produções.</p> <p>Não apresenta soluções originais e alternativas.</p> <p>Não evidencia sensibilidade estética.</p> <p>Não identifica pontos fracos e fortes das suas aprendizagens.</p> <p>Não reorienta o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor, individualmente ou em grupo. Não realiza as tarefas.</p>