ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA
COM PRÉ-ESCOLAR E CRECHE PROFESSOR DR.
FRANCISCO DE FREITAS BRANCO
PORTO SANTO

GRUPO DE ARTES VISUAIS | 600 **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO | OFICINA DE MULTIMÉDIA B_12.º ANO_2026 | 2027**

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES (PERFIL DOS ALUNOS)	INSTRUMENTOS E PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL	-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.	**Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)** **Criativo (A, C, D, H)** **Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)** **Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)** **Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)** **Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)** **Questionador (A, B, C, D, E, F, I)** **Comunicador (A, B, D, E, H, I)**	**- Trabalhos de pesquisa** (relatórios, recensões, comentários, textos de reflexão, entrevistas) relativas a obras e autores relevantes no âmbito do desenvolvimento das propostas de trabalho. **- Observação da metodologia utilizada e da evolução do processo criativo.** **- Portefólio** de trabalhos realizados no âmbito das propostas de trabalho desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes **- Esboços, estudos preparatórios, esquemas e planos de trabalho** relativos ao desenvolvimento das propostas de trabalho.	**20%** **10%** **35%** **15%**	**95%**
NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA	-Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.				
TEXTO	- 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.				
IMAGEM DIGITAL	-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.				

SOM DIGITAL	- 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.	**Autoavaliador** **Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)** **Responsável/ autónomo (D, E, F, G)** **Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)**	**- Verbalização** de conhecimentos e conceitos. **- Cumprimento de prazos** estabelecidos para a execução do trabalho solicitado	**10%** **5%**	
VÍDEO	- 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	- Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D.				
PROJETO MULTIMÉDIA	- 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.				
ATITUDES E VALORES	- Postura - Empenho - Responsabilidade			**1%** **2%** **2%**	**5%**