

DOMÍNIOS	CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO / AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO	Unidades de Trabalho
Introdução ao multimédia digital	<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. 	<p>Promover estratégias no sentido do aluno:</p> <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; 	<p>1º Semestre</p> <p>Conteúdo Web Trabalho de pesquisa</p>
Narrativa para multimédia	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. 	<ul style="list-style-type: none"> Mobilizar conhecimento sobre normas relacionadas com os direitos de autor, publicação e proteção de dados; Estabelecer relações intra e interdisciplinares. 	<p>2º Semestre</p> <p>Produção áudio visual Animação</p>
Texto	<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. 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; 	
Imagem digital	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> Discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área; Problematizar situações; 	

	<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"> • Analisar factos, teorias e situações, identificando os elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar. • 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 • 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. • Realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; • Ser organizado (por exemplo, criar planos com as etapas do projeto e respetiva calendarização, registos individuais do trabalho realizado); • Realizar trabalho autónomo, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. • 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 resposta, apresentação, iniciativa; • Desencadear ações de questionamento organizado. 	
Som digital	<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. 		
Vídeo	<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. 		
Animação	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer técnicas de animação. • Utilizar ferramentas de animação digital. • Criar animação 2D ou 3D. 		
Projeto Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o conceito de projeto multimédia. 		



PLANIFICAÇÃO ANUAL
OFICINA MULTIMÉDIA– 12ºANO DE ESCOLARIDADE
Ano Letivo 2023/2024



	<ul style="list-style-type: none">• 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">• 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)• 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.• Desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na sua organização /atividades de entreajuda;• Analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si;• Estar disponível para o autoaperfeiçoamento.	
--	--	---	--

OFICINA MULTIMÉDIA 12ºano de escolaridade _ OPERACIONALIZAÇÃO DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM EM CONTEXTO E@D

Recursos e Ferramentas

- Comunicar com os alunos, recorrendo às plataformas SGE / TEAMS e correio eletrónico oficial.
- Compilar os conteúdos abordados em contexto síncrono e partilhar com os alunos.
- Utilizar sítios eletrónicos de apoio às atividades propostas.
- Usar as aulas síncronas para sistematizar e exemplificar conteúdos teóricos e operacionalizar em direto a realização de exercícios práticos exemplificativos, interagindo em tempo real com os alunos.
- Usar as aulas assíncronas para esclarecimento de dúvidas, apoio individualizado aos alunos, orientação metodológica e projetual, monitorização das aprendizagens.

Material didático – obrigatório adquirir o material prático da disciplina. A lista é entregue e devidamente justificada pelos Professores aos alunos no início do ano letivo, assinada pelos Encarregados de Educação e disponibilizada na página da Escola. O material didático, em contexto de E@D é o mesmo que em contexto presencial.

- **Recursos didáticos** digitais das várias editoras ou sites disponíveis;
- <http://www.portoeditora.pt>
- <https://auladigital.leva.com>
- **Plataformas de aprendizagem** e colaboração / Videoconferências / Aulas online / SGE / Teams;

Estratégias

Criação de guiões com metodologias de projeto e práticas orientadas para a execução autónoma de cada Unidade de trabalho proposta aos alunos, e disponibilizá-las por correio eletrónico oficial ou numa Plataforma digital.

- Apresentação de problemas, projetos e metodologias com princípios fundamentais dos conteúdos estudados, técnicas, processos, explorações artísticas, usando recursos didáticos que explorem as *Aprendizagens Essenciais*.
- Desenvolvimento orientado dos exercícios propostos nas UT (unidades de trabalho), mas com caráter autónomo.

Realização de aulas por videoconferência.

- Interatividade em tempo real, aprendizagem colaborativa, partilha de *desktop*, transmissão simultânea de dispositivos ou PDFs, utilização de mesa digital para a resolução de exercícios passo a passo, ou demonstração de processos e técnicas em tempo real, troca de mensagens (considerar que os momentos de exposição devem ser mais curtos que numa aula presencial).
- Resolução gráfica, técnica e artística de problemas propostos, com a apresentação da sequência de passos, métodos e procedimentos para a resolução de casos gerais e casos específicos.
- Assegurar interações regulares, permitindo esclarecer dúvidas e partilhar procedimentos.

Utilização de meios e recursos digitais que promovam o ensino e a busca pelo conhecimento desta área do conhecimento.

- Explorar sítios eletrónicos de referência que ilustrem a realidade artística e técnica que se quer explorar.

Contextualização e descrição de tarefas.

- Apresentação de problemas com guiões orientadores com métodos e procedimentos para a sua resolução - casos gerais e casos específicos.
- Exposição de imagens e textos que evidenciem os conhecimentos e os procedimentos necessários para o desenvolvimento da UT, tendo sempre em conta uma correta e rigorosa apresentação gráfica, aplicação das convenções normalizadas, adequação de técnicas e processos criativos.
- Adequação de atividades, estratégias, procedimentos e materiais à situação de cada aluno e ao contexto muito excecional do E@D.

Acompanhamento dos trabalhos dos alunos.

- Mobilizar ferramentas que conectem os alunos, assegurando interação regular, para apoiar na concretização das tarefas e nas dificuldades que possam surgir

Indicação de prazos a cumprir.

- Promover métodos de estudo e de trabalho autónomo, de cumprimento da realização de tarefas propostas e calendarização prevista, de acordo com as condições de cada aluno.
- Criar mecanismos de partilha de aprendizagens consolidadas e procedimentos, promovendo hábitos de organização, responsabilização e envolvimento entre alunos.

Observação dos objetivos das tarefas solicitadas aos alunos.

- Assegurar que os objetivos promovem a inclusão.
- Responder à necessidade de garantir a continuidade do ensino.
- Resolver desafios que surgem quando os alunos estão isolados.