



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **OFICINA DE DESIGN _ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J. Valores a, b, c, d, e. Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	20%	Teste Observação direta Apresentação oral Debate Projeto metodológico Trabalho prático Trabalho de grupo Maquetes Protótipos
		Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	20%	
		Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	60%	

Disciplina: **OFICINA DE DESIGN_ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

<p>Muito Bom Entre 90% e 100% 180 a 200 pontos</p>	<p>O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:</p> <p>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais. Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social. Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, Redesign, Ecodesign, Design inclusivo, Paradesign/ Metadesign na construção de uma cidadania ativa.</p> <p>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos. Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados. Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação. Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design. Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.</p> <p>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. Considerar a reutilização, a reciclagem e o upcycling enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável. Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. Saber representar graficamente as ideias selecionando ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais). Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer. Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes) utilizando maquetes e modelação tridimensional. Prototipar soluções considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis). Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionismos encontrados. Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução. Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas, e descartando as soluções problemáticas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.</p>
<p>Bom Entre 70% e 89% 140 a 179 pontos</p>	<p>O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:</p> <p>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais. Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social. Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, Redesign, Ecodesign, Design inclusivo, Paradesign/ Metadesign na construção de uma cidadania ativa.</p> <p>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos. Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados. Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação. Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design. Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.</p> <p>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. Considerar a reutilização, a reciclagem e o upcycling enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável. Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. Saber representar graficamente as ideias selecionando</p>



	<p>ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais). Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer. Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes) utilizando maquetes e modelação tridimensional. Prototipar soluções considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis). Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionalismos encontrados. Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução. Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas, e descartando as soluções problemáticas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.</p>
<p>Suficiente Entre 50% e 69% 100 a 139 pontos</p>	<p>O ALUNO CONSEGUE :</p> <p>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais. Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social. Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, Redesign, Ecodesign, Design inclusivo, Paradesign/ Metadesign na construção de uma cidadania ativa.</p> <p>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos. Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados. Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação. Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design. Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.</p> <p>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. Considerar a reutilização, a reciclagem e o upcycling enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável. Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. Saber representar graficamente as ideias selecionando ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais). Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer. Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes) utilizando maquetes e modelação tridimensional. Prototipar soluções considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis). Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionalismos encontrados. Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução. Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas, e descartando as soluções problemáticas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.</p>
<p>Insuficiente Entre 20% e 49% 70 a 99 pontos</p>	<p>O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE :</p> <p>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais. Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social. Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, Redesign, Ecodesign, Design inclusivo, Paradesign/ Metadesign na construção de uma cidadania ativa.</p>



Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos. Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados. Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação. Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design. Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. Considerar a reutilização, a reciclagem e o upcycling enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável. Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. Saber representar graficamente as ideias selecionando ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais). Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer. Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes) utilizando maquetes e modelação tridimensional. Prototipar soluções considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis). Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionalismos encontrados. Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução. Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas, e descartando as soluções problemáticas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.

O ALUNO NÃO CONSEGUE :

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. Definir problemas a partir da interpretação de contextos decorrentes de pesquisa, para programar adequadamente recursos, métodos e estratégias de trabalho. Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. Identificar técnicas, tecnologias, matérias e meios de produção, que permitem resolver as hipóteses formais. Enquadrar cada projeto no contexto da legislação em vigor, normas, códigos e referências específicas. Compreender a importância do Design na sociedade contemporânea, reconhecendo os domínios que devem constituir o desenvolvimento de um projeto: ético; estético; científico; técnico; tecnológico e social. Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). Reconhecer a importância do Design na resolução de necessidades ético-sociais, incluindo ecológicas e humanitárias. Defender a importância do Design integrado, Redesign, Ecodesign, Design inclusivo, Paradesign/ Metadesign na construção de uma cidadania ativa.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Refletir sobre diferentes intenções de Design (criação e produção), contextos e processos de identificação culturais, éticos e socioeconómicos. Demonstrar critérios de rigor e exigência nas diferentes etapas do processo criativo tal como na sua posterior análise e interpretação dos resultados. Utilizar diferentes processos de documentação e comunicação no registo de informação. Avaliar criticamente o seu processo criativo e o dos outros, baseando-se no entendimento dos dados e experimentação/verificação da proposta, recorrendo a vocabulário adequado e específico do âmbito do Design. Promover ações de comunicação, através de diferentes canais, de modo a partilhar projetos, conhecimentos e experiências.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. Considerar a reutilização, a reciclagem e o upcycling enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento responsável e sustentável. Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. Saber representar graficamente as ideias selecionando ferramentas de representação e modelação (analógicas e/ou digitais). Experimentar os recursos disponíveis (materiais, instrumentos, técnicas e meios tecnológicos), procurando adequadamente os modos de fazer. Materializar propostas (objetos, cenários, ambientes) utilizando maquetes e modelação tridimensional. Prototipar soluções considerando as especificidades dos objetos (recursos, materiais, técnicas e tecnologias disponíveis). Comparar os produtos desenvolvidos com os requisitos inicialmente enunciados e com os condicionalismos encontrados. Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução. Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas, e descartando as soluções problemáticas. Planear modos de produção, recursos, custos, distribuição e comunicação.

Insuficiente

Até 19%

Até 69 pontos