



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
	<b>Competências chave</b> A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	<b>Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO</b>	<b>20%</b>	Teste Observação direta Apresentação oral Debate Projeto metodológico Trabalho prático Trabalho de grupo Maquetes Protótipos
	<b>Valores</b> a, b, c, d, e.	<b>Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>	<b>20%</b>	
	<b>Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas:</b>  D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	<b>Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</b>	<b>60%</b>	

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

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

<p><b>Muito Bom</b> Entre 90% e 100% 180 a 200 pontos</p>	<p><b>O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:</b></p> <p><b>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO</b> 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><b>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO</b> 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><b>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO</b> 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><b>Bom</b> Entre 70% e 89% 140 a 179 pontos</p>	<p><b>O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:</b></p> <p><b>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO</b> 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><b>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO</b> 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><b>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO</b> 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><b>Suficiente</b> Entre 50% e 69% 100 a 139 pontos</p>	<p><b>O ALUNO CONSEGUE :</b></p> <p><b>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO</b> 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><b>Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO</b> 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><b>Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO</b> 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><b>Insuficiente</b> Entre 20% e 49% 70 a 99 pontos</p>	<p><b>O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE :</b></p> <p><b>Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO</b> 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