

12.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO

OFICINA DE MULTIMÉDIA B

INTRODUÇÃO

A disciplina de Oficina de Multimédia B é uma opção do 12.º ano de escolaridade do Curso Científico-Humanísticos de Artes Visuais. Neste documento enunciam-se as Aprendizagens Essenciais (conjunto de conhecimentos, capacidades e atitudes) de Oficina de Multimédia B que tomam como ponto de partida não só o documento curricular em vigor, mas também as implicações práticas e pressupostos do *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PA).

Esta articulação entre as aprendizagens essenciais que a disciplina - através do equilíbrio estabelecido entre os conhecimentos basilares das linguagens visual, audiovisual e multimédia, a capacidade técnica e tecnológica na utilização

básica de alguns equipamentos fundamentais de captação de imagem, de som e de vídeo, bem como o domínio de funções essenciais das aplicações informáticas de edição de imagem, de som e de vídeo, de forma a integrar e aplicar os diversos meios no desenvolvimento de projetos multimédia, individualmente e em equipa – constitui um contributo significativo para o desenvolvimento das áreas de competência preconizadas no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*, não apenas nos domínios do *Saber científico, técnico e tecnológico*, das *Linguagens e textos*, da *Informação e comunicação* e do *Raciocínio e resolução de problemas*, mas igualmente ao nível do *Pensamento crítico e do pensamento criativo*, da *Sensibilidade estética e artística*, do *Relacionamento interpessoal* e do *Desenvolvimento pessoal e autonomia*. Assim, com esta disciplina, pretende-se que os alunos dominem os conceitos base nucleares associados ao multimédia de modo a desenvolver uma autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, no sentido de gerar uma capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.

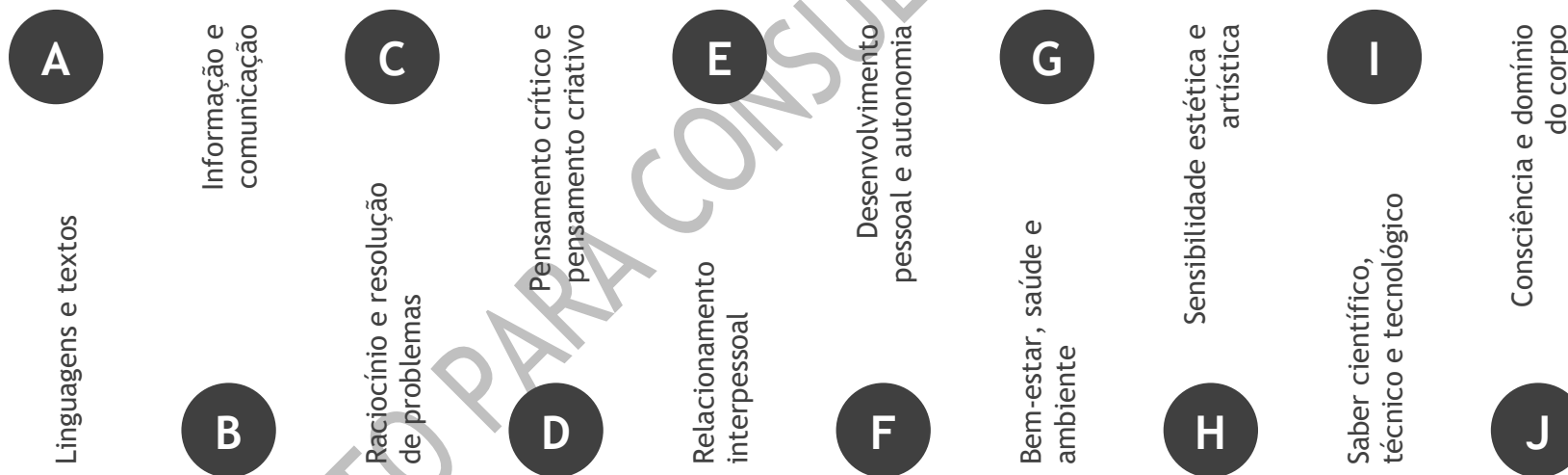
As Aprendizagens Essenciais de Oficina Multimédia B organizam-se nos seguintes domínios:

- Introdução ao multimédia digital
- Narrativa para multimédia
- Texto
- Imagem digital
- Som digital
- Vídeo
- Animação
- Projeto Multimédia

A lógica prevalecte para abordagem dos diversos domínios deverá ser a do desenvolvimento de desafios, problemas ou

projetos, recomendando-se um trabalho integrado dos diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com os serviços e em projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)



OPERACIONALIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)

ORGANIZADOR
Domínio

AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES
O aluno deve ficar capaz de:

AE: AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS
(Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)

DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS

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.

Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem:

Conhecedor/
sabedor/ culto/
informado
(A, B, I)

- 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;
- mobilizar conhecimento sobre normas relacionadas com os direitos de autor, publicação e proteção de dados;
- estabelecer relações intra e interdisciplinares.

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.

Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:

- 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.

Criativo
(A, C, D, H)

Imagem digital	<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>Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e <i>bitmap</i>.</p> <p>Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital.</p> <p>Integrar imagem digital num produto multimédia.</p>	<p>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobilizar o discurso argumentativo, expressando tomadas de posição e apresentando argumentos e contra-argumentos; - organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões ou análises de factos ou dados; - discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento disciplinar específico; - problematizar situações; - analisar factos, teorias, situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar. 	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p>
Som digital	<p>Identificar diversos formatos de áudio.</p> <p>Conhecer equipamentos de captação de som.</p> <p>Utilizar ferramentas de edição de áudio.</p> <p>Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.</p>	<p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>
Vídeo	<p>Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo.</p> <p>Saber editar vídeo.</p> <p>Criar um guião com narrativa para vídeo.</p> <p>Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.</p>	<p>Promover estratégias que requeiram/induzam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; - promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões; - confrontar ideias e perspetivas distintas sobre abordagem de um dado problema e ou maneira 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p>
Animação	<p>Conhecer técnicas de animação.</p> <p>Utilizar ferramentas de animação digital.</p>		

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.

de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, sejam de incidência local, nacional ou global.

Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:

- 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 com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.

**Sistematizador/
organizador
(A, B, C, D, F, I)**

Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:

- saber questionar uma situação-problema;
- organizar questões para terceiros, sobre conteúdos estudados ou a estudar;
- interrogar-se sobre o seu próprio conhecimento prévio.

**Questionador
(A, B, C, D, E, F, I)**

Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:

- desencadear ações de comunicação uni e bidirecional;
- desencadear ações de resposta, apresentação, iniciativa;
- desencadear ações de questionamento organizado.

**Comunicador
(A, B, D, E, H, I)**

Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para:

**Autoavaliador
(transversal às áreas)**

- 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.

Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:

- colaborar com outros e apoiar terceiros em tarefas;
- fornecer *feedback* para melhoria ou aprofundamento de ações;
- apoiar atuações úteis para outros (trabalhos de equipa).

**Participativo/
colaborador
(B, C, D, E, F, H, I)**

Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:

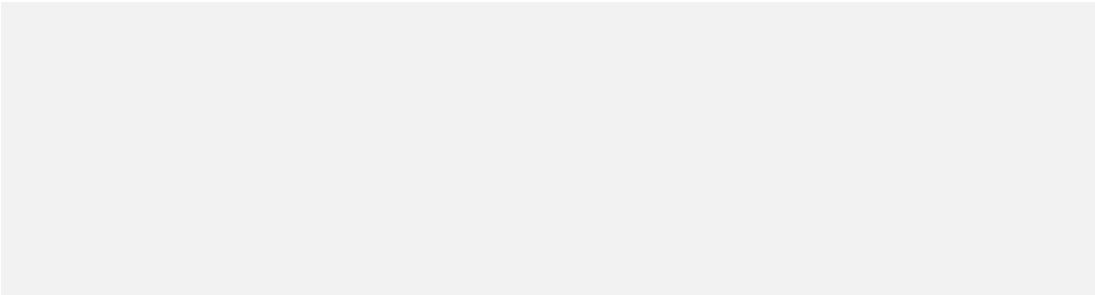
- assumir as responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido;
- organizar e realizar autonomamente tarefas;
- assumir e cumprir compromissos, contratualizar tarefas;
- apresentar trabalhos e fazer auto e heteroavaliação;
- dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu.

**Responsável/
autónomo
(D, E, F, G)**

Promover estratégias que induzam:

- desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na sua

**Cuidador de si e do
outro
(D, E, F, G)**

- 
- organização /atividades de entreaajuda;
 - analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si;
 - estar disponível para o autoaperfeiçoamento.

DOCUMENTO PARA CONSULTA PÚBLICA