



EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO



12.º ANO | ENSINO SECUNDÁRIO

OFICINA MULTIMÉDIA B

INTRODUÇÃO

As Aprendizagens Essenciais (AE) constituem a referência nacional comum para aquilo que todos os alunos devem aprender ao longo da escolaridade obrigatória. Representam um núcleo fundamental de conhecimentos, capacidades e atitudes que cada disciplina deve assegurar, funcionando como um denominador curricular comum, sem esgotar o conjunto total de aprendizagens possíveis. Embora obrigatórias não limitam a possibilidade de aprender mais. As AE deixam espaço para que cada escola e cada aluno possam aprofundar conteúdos e desenvolver competências adicionais.

Enquanto documentos de orientação curricular, as AE servem de base à planificação, realização e avaliação do ensino e da aprendizagem. Contribuem diretamente para o desenvolvimento das áreas de competências definidas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Por essa razão, constituem, juntamente com o Perfil, o referencial para a avaliação externa.

Organizam-se em três componentes fundamentais:

1. O que os alunos devem saber — conteúdos estruturados, indispensáveis, articulados concetualmente, relevantes e significativos;
2. Como devem pensar e trabalhar para aprender — processos cognitivos e operações essenciais à aquisição do conhecimento;
3. Como devem mostrar o que aprenderam — o “saber fazer”, aplicado dentro de cada disciplina e em articulação horizontal com as restantes.

Em síntese, as Aprendizagens Essenciais asseguram que o currículo é claro, coerente e acessível, combinando conteúdos sólidos com processos cognitivos que permitem aos alunos compreender, aplicar e aprofundar o que aprendem.

A disciplina de Oficina de Multimédia B é uma opção do 12.º ano de escolaridade que se destina aos alunos do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais ou a alunos de outros cursos que, nos termos da legislação aplicável, optem por um percurso educativo ou formativo próprio.

Neste documento enunciam-se as Aprendizagens Essenciais (AE) (conjunto de conhecimentos, capacidades e atitudes) para a disciplina de Oficina de Multimédia B, tomando como referência o documento curricular em vigor e os princípios e implicações práticas e pressupostos do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA).

Esta articulação entre as aprendizagens essenciais que a disciplina $\square$ 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 digitais 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 $\square$ constitui um contributo significativo para o desenvolvimento das áreas de competências inscritas 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 se apropriem de conceitos nucleares associados à multimédia de modo a desenvolver processos que contribuem para a autonomia, no sentido de consolidar e aprofundar os conhecimentos, independente de aplicações específicas, no sentido de gerar capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.

As AE 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 prevalente para abordagem dos diversos domínios deve privilegiar o desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, promovendo o trabalho integrado entre domínios, a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com os serviços e projetos da escola, famílias e instituições externas (regionais, nacionais ou internacionais).

AVALIAÇÃO

A avaliação é intrínseca ao ensino e à aprendizagem e deve, por isso, assumir-se como um processo contínuo e integrado que regula o progresso das aprendizagens e orienta a prática pedagógica.

A investigação em educação tem vindo a evidenciar que a avaliação se desenvolve numa relação entre o professor, o aluno e os seus pares, em diferentes momentos do processo de aprendizagem. Partindo da identificação de três questões centrais, identificar onde os alunos se encontram no seu percurso de aprendizagem, para onde devem progredir e que estratégias podem apoiar esse progresso, identificam-se cinco estratégias-chave para a implementação, com sucesso, da avaliação para a aprendizagem:

- clarificar, compreender e partilhar os objetivos de aprendizagem e os critérios de sucesso (critérios de avaliação/verificação do sucesso);
- promover o diálogo, bem como realizar atividades e tarefas eficazes que permitam recolher informação sobre a aprendizagem;
- dar *feedback* que promova o desenvolvimento da aprendizagem;
- promover a aprendizagem entre pares;
- implicar os alunos como agentes da sua aprendizagem.

As práticas em sala de aula, decorrentes da implementação destas estratégias-chave, podem ser consideradas formativas, na medida em que a informação sobre o desempenho dos alunos, sustentada em evidências recolhidas no decurso das atividades realizadas, é interpretada e utilizada por professores, alunos ou pelos seus pares com o objetivo de apoiar decisões pedagógicas fundamentadas sobre os próximos passos no processo de ensino e aprendizagem.

Ao fomentar uma avaliação pedagógica contínua e integrada, em que o aluno é encarado como agente da aprendizagem, reforça-se a intencionalidade pedagógica do ensino, promovendo a avaliação não apenas das aprendizagens, mas sobretudo para as aprendizagens.

A avaliação para a aprendizagem decorre da utilização de informação recolhida através de instrumentos diversificados e da observação, muitas vezes informal, dos desempenhos dos alunos nas atividades diárias da sala de aula, não se constituindo como uma tarefa burocrática que implique o registo sistemático de toda a informação relativa a esse desempenho. Tanto a avaliação formativa (sistemática e contínua) como a avaliação sumativa (que permite fazer um ponto de situação sobre o que os alunos aprenderam num dado intervalo de tempo ou unidade didática) devem ser coerentes e intencionais, contribuindo para uma avaliação pedagógica consistente. Neste pressuposto, também os resultados da avaliação externa devem ser utilizados com intenção pedagógica e permitir aos alunos e aos professores melhorar o ensino e a aprendizagem.

Com o objetivo de apoiar os processos de avaliação pedagógica, interna e externa, foram introduzidos, nos documentos das Aprendizagens Essenciais (AE) de cada disciplina, descritores de desempenho organizados por domínio e por nível de desempenho (*Desempenho Proficiente* e *Desempenho Avançado*), que se constituem como o referencial nacional para a avaliação dos alunos. Salienta-se que o que deve ser aprendido por todos os alunos, em cada disciplina, é o constante do quadro “Operacionalização das Aprendizagens Essenciais”. Com a introdução destes dois níveis de desempenho, estabelece-se um referencial comum, salvaguardando-se simultaneamente a autonomia das escolas para a (re)definição de critérios e para o (re)ajustamento de instrumentos de recolha de informação sobre as aprendizagens.

Os descritores de desempenho constituem referenciais que permitem identificar e caracterizar diferentes níveis de desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. Estes descritores apoiam a interpretação do desempenho escolar e promovem padrões elevados de qualidade na consolidação do conhecimento e no desenvolvimento de competências.

No exercício da sua autonomia, as escolas e os professores tomam estes descritores como referenciais para apoiar a definição dos critérios de avaliação e a construção de instrumentos de recolha de informação ajustados ao contexto educativo e às especificidades de cada disciplina. A partir destes referenciais, as escolas definem critérios que orientam a apreciação do trabalho realizado pelos alunos, garantindo que a avaliação se centra na qualidade da mobilização dos conhecimentos e das competências desenvolvidas ao longo do processo de ensino e aprendizagem.

Neste enquadramento, os descritores apresentados para cada domínio permitem identificar diferentes níveis de desempenho evidenciados pelos alunos nas tarefas realizadas em contexto de aprendizagem. A sua interpretação pressupõe uma análise global do trabalho dos discentes, considerando a compreensão dos temas em estudo, a capacidade de selecionar, organizar e utilizar informação relevante, de aplicar conceitos e procedimentos adequados e de mobilizar o que foi aprendido nas tarefas propostas, demonstrando domínio das AE. No nível de desempenho **Proficiente**, observa-se uma utilização adequada, consistente e segura dos conhecimentos e das competências em diferentes situações de trabalho escolar, o que possibilita a explicação de fenómenos ou processos, a interpretação de informação e a resolução de tarefas com base no que foi aprendido.

No nível de desempenho **Avançado**, os alunos demonstram uma mobilização mais autónoma, rigorosa e integrada desses conhecimentos e dessas competências. Analisam, interpretam e relacionam informação de forma crítica, utilizam conceitos com rigor e articulam diferentes saberes para explicar fenómenos ou processos de forma fundamentada, revelando maior capacidade de análise, de integração da informação e de aplicação das aprendizagens em diferentes contextos.

Os descritores não substituem os critérios de avaliação definidos pelas escolas, mas constituem um referencial comum que visa apoiar os professores na apreciação do desenvolvimento das aprendizagens, na comunicação do desempenho dos alunos e na tomada de decisões pedagógicas orientadas para aprendizagens de qualidade.

Com o propósito de promover a transparência e o envolvimento no processo de aprendizagem, a explicitação e clarificação dos critérios de avaliação de escola junto dos alunos e dos encarregados de educação assumem particular importância, pois favorecem a compreensão e a apropriação dos princípios de uma avaliação centrada na aprendizagem.

Assim, é reforçada a clareza, a coerência e a aplicabilidade pedagógica das Aprendizagens Essenciais, concorrendo de forma profícua para os princípios, valores e áreas de competências, inscritos no PA, que todos os alunos devem desenvolver.

- seleção (e pesquisa) de informação (níveis de autonomia e investigação na seleção/pesquisa e níveis de relevância e pertinência da informação);
- tratamento da informação selecionada em fontes para a construção de evidência histórica (distinguir níveis de reprodução/citação, interpretação e compreensão);
- articulação entre a informação selecionada e os conhecimentos tendo em atenção, por exemplo, o contexto cronológico e espacial, bem como, a multiplicidade de fatores e ação de indivíduos/grupos (níveis de inferência, mobilização de conhecimentos e compreensão);
- problematização e crítica tendo em atenção, por exemplo, a distinção entre opinião e facto, o cotejo de pontos de vista e perspetivas (níveis de compreensão e reflexão/indagação);
- construção da narrativa histórica (distinguir níveis de reprodução/cópia, descrição e explicação) sustentada explicitamente em evidência histórica;
- comunicação/apresentação à turma/escola (níveis de criatividade);
- autoavaliação das aprendizagens (metacognição).

Domínio de avaliação	Nível	Descritor de desempenho
Introdução ao multimédia digital Narrativa para multimédia Texto Imagem digital Som digital Vídeo Animação Projeto Multimédia	Avançado	Regista criteriosamente e com muita persistência referências, ideias, processos, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções. Analisa criticamente, relacionando contextos geográficos e temporais diferentes e utiliza no seu trabalho referências do mundo da média e artes contemporâneas mostrando compreensão de propósitos, processos, programas, significados e contextos. Identifica aspetos relativos aos direitos de autor e de publicação, com conhecimento dos regulamentos de proteção de dados relevantes para o seu trabalho. Desenvolve com muita segurança ideias diversificadas e de modo sistemático, através de uma metodologia por fases com investigação, exploração de possibilidades, construção de protótipos e avaliação. Apresenta um conjunto original, organizado de trabalhos e produto final evidenciando uma resposta pessoal coerente e informada, realizando intenções.
	Proficiente	Regista referências, ideias, processos, experiências e opiniões em formas visuais e outras apropriadas às intenções. Analisa criticamente e utiliza no seu trabalho referências do mundo

Domínio de avaliação	Nível	Descritor de desempenho
		da média e artes contemporâneas mostrando compreensão de propósitos, processos, programas, significados e contextos. Identifica aspetos relativos aos direitos de autor e de publicação, com conhecimento dos regulamentos de proteção de dados relevantes para o seu trabalho. Desenvolve ideias através de uma metodologia por fases com investigação, exploração de possibilidades, construção de protótipos e avaliação. Apresenta um conjunto organizado de trabalhos e produto final evidenciando uma resposta pessoal coerente e informada, realizando intenções.

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:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
Introdução ao multimédia digital	Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia; Identificar os tipos de produtos multimédia distinguindo formatos lineares e interativos; Identificar os suportes de produção, publicação e distribuição de conteúdos multimédia, incluindo apresentações, ambientes <i>web</i> e <i>plataformas de partilha</i>; Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia; Compreender os fundamentos da inteligência artificial (IA) e a sua aplicação em ambientes multimédia, reconhecendo potencialidades, limites e responsabilidade na utilização; Compreender as questões legais ligadas à produção e distribuição de conteúdo multimédia, incluindo direitos de autor e licenças, direito à imagem e proteção de dados;	Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem: - 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 e leis Portuguesas e Europeias relacionadas com os direitos de autor, direitos dos representados, armazenamento, publicação e proteção de dados; - estabelecer relações intra e interdisciplinares. - analisar casos de uso de IA em ferramentas multimédia, promovendo o pensamento crítico sobre impactos sociais e criativos. - explorar exemplos de ética digital através de simulações ou dilemas éticos com base em IA generativa e multimédia. - analisar narrativas criadas com o apoio de IA quanto à sua veracidade

ORGANIZADOR Domínio		AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:
Narrativa para multimédia	Conhecer diferentes formas de narrativa aplicadas a conteúdos multimédia, reconhecendo estrutura, propósito e público-alvo; Compreender o impacto da inteligência artificial na geração automatizada de narrativas multimédia, reconhecendo potencialidades, limites e implicações éticas.	
Texto	Compreender os elementos gráficos, em particular a seleção e utilização de fontes adequadas ao objetivo e ao contexto de cada produto multimédia; Utilizar, com propósito, os diversos elementos gráficos, nomeadamente a tipografia, com equilíbrio compositivo. Criar um produto gráfico que integre de forma harmoniosa os diferentes elementos.	
Imagem digital	Compreender os tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, adequando-os ao objetivo do produto; Compreender os fundamentos técnicos de captação de imagem (exposição, enquadramento, balanço de brancos, entre outros); Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e <i>Bitmap</i>;	

AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS

(Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)

- realizar atividades de comparação entre áudio natural e gerado por IA.
 - produzir vídeos que explorem os limites entre manipulação aceitável e desinformação.
- 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.
 - criar animações com ferramentas assistidas por inteligência artificial, refletindo sobre os limites da criatividade humana versus máquina
- Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:**
- 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;
 - discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área;
 - problematizar situações;

ORGANIZADOR	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES
Domínio	O aluno deve ficar capaz de:
	Realizar, com propósito, operações de manipulação, edição e composição de imagem digital. Integrar imagem digital em produto multimédia; Reconhecer a utilização da inteligência artificial na edição e manipulação de imagem; Aplicar boas práticas de segurança na partilha e armazenamento de imagens.
Som digital	Identificar os formatos de áudio mais comuns; Conhecer equipamentos de captação de som; Utilizar ferramentas de edição de áudio; Captar e editar som, produzindo áudio adequado a suportes/produtos multimédia; Compreender os impactos da inteligência artificial na criação e edição de som (p. ex.: geração de voz, síntese musical, edição assistida).

AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS

(Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)

- analisar factos, teorias e situações, identificando os elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar.
 - analisar imagens alteradas por IA e debater os seus efeitos na perceção pública.
 - simular situações de manipulação de imagem com IA para discutir autenticidade e impacto.
 - realizar atividades de comparação entre áudio natural e gerado por IA
 - discutir dilemas éticos sobre o uso de vozes geradas artificialmente em produtos multimédia.
 - analisar casos de uso de IA em ferramentas multimédia, promovendo o pensamento crítico sobre impactos sociais e criativos.
 - analisar narrativas criadas com o apoio de IA quanto à sua veracidade.
 - analisar imagens alteradas por IA e debater os seus efeitos na perceção pública.
 - analisar vídeos alterados por inteligência artificial e debater estratégias para reconhecer falsificações.
- Promover estratégias que envolvam por parte de o aluno:**
- executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva;
 - incentivar a procura e aprofundamento de informação;

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
Vídeo	Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo; Saber editar vídeo para realizar a montagem e a exportação adequadas ao suporte de publicação; Criar um guião com estrutura narrativa para vídeo.	- recolher dados e opiniões para análise de temáticas em estudo. - produzir vídeos que explorem os limites entre manipulação aceitável e desinformação. - analisar vídeos alterados por inteligência artificial e debater estratégias para reconhecer falsificações. - analisar animações com conteúdo gerado automaticamente e debater sua autenticidade e originalidade. - simular situações de manipulação de imagem com IA para discutir autenticidade e impacto. Promover estratégias que requeiram/induzam por parte de o aluno: - 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. Promover estratégias que envolvam por parte de o 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);

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
Animação	Conhecer e distinguir técnicas de animação (p. ex.: tradicional, <i>stop motion</i>, digital 2D/3D); Utilizar ferramentas de animação digital adequadas ao objetivo proposto; Criar animação 2D ou 3D com coerência técnica e expressiva; Compreender o papel da inteligência artificial na criação automática de animações; Avaliar implicações éticas associadas à simulação de personagens ou expressões humanas por recurso a inteligência artificial.	- realizar trabalho autónomo, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - criar animações com ferramentas assistidas por inteligência artificial, refletindo sobre os limites da criatividade humana versus máquina. - analisar animações com conteúdo gerado automaticamente e debater sua autenticidade e originalidade. Promover estratégias que impliquem por parte de o aluno: - saber questionar uma situação-problema; - organizar questões para terceiros, sobre conteúdos estudados ou a estudar; - interrogar-se sobre o seu próprio conhecimento prévio. - explorar exemplos de ética digital através de simulações ou dilemas éticos com base em IA generativa e multimédia. - discutir dilemas éticos sobre o uso de vozes geradas artificialmente em produtos multimédia. Promover estratégias que impliquem por parte de o aluno: - desencadear ações de comunicação. - desencadear ações de resposta, apresentação, iniciativa; - desencadear ações de questionamento organizado. - Desenvolver debates sobre privacidade, segurança de dados e informação fidedigna no contexto da multimédia.

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
Projeto multimédia	Conhecer o conceito de projeto multimédia com tema, objetivos, público-alvo; Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia; Integrar imagem, som, texto, vídeo e/ou animação com coerência narrativa; Selecionar e utilizar ferramentas e fluxo de trabalho adequados, garantindo qualidade técnica do produto. Documentar o processo (portefólio/registo de desenvolvimento de versões); Assegurar o cumprimento ético e legal (direitos de autor/licenças, consentimentos, créditos); Testar, avaliar e iterar o produto com base em <i>feedback</i> fundamentado;	Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para: - 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 <i>feedback</i> dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; - reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de <i>feedback</i> do professor, individualmente ou em grupo. - reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de <i>feedback</i> do professor, individualmente ou em grupo. Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno: - colaborar com outros e apoiar terceiros em tarefas; - fornecer <i>feedback</i> para melhoria ou aprofundamento de ações; - apoiar atuações úteis para outros (trabalhos de equipa). 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;

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (Exemplos de ações a desenvolver na disciplina)
	Apresentar e justificar, argumentando, o projeto em contexto apropriado, comunicando opções técnicas e expressivas e conceptuais.	- dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu. Promover estratégias que induzam: - desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na sua organização /atividades de entreaajuda; - analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si; - auto-regular a sua aprendizagem

ARTICULAÇÃO COM AS DIMENSÕES DA EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA

A Oficina Multimédia B contribui para a implementação da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento sempre que os conhecimentos, capacidades e atitudes são mobilizados de forma intencional para a compreensão crítica de realidades e desafios da sociedade. Neste sentido, o trabalho desenvolvido no âmbito das aprendizagens de Oficina Multimédia B pode favorecer uma reflexão informada sobre questões relacionadas com os Direitos Humanos, a Democracia e as Instituições Políticas, o Desenvolvimento Sustentável, a Literacia Financeira e o Empreendedorismo, a Saúde, o Risco e a Segurança Rodoviária, o Pluralismo e a Diversidade Cultural e os *Media*, promovendo uma participação cívica consciente, responsável e fundamentada.

No entanto, embora alguns temas ou domínios possam constituir oportunidades particularmente evidentes para esta articulação, a relação entre as Aprendizagens Essenciais e as dimensões da Educação para a Cidadania não se limita a conteúdos específicos.

As competências desenvolvidas no âmbito das aprendizagens de Oficina Multimédia B, como a análise crítica e o tratamento da informação, a interpretação de diferentes perspetivas, a argumentação fundamentada, a resolução de problemas, a comunicação de ideias, o pensamento crítico e criativo, a colaboração e a reflexão sobre diferentes realidades, constituem elementos fundamentais para a concretização dos objetivos definidos na Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania.

Assim, com o objetivo de apoiar a articulação entre as Aprendizagens Essenciais de Oficina Multimédia B e a componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento, apresentam-se algumas propostas de exploração, sem prejuízo de outras que a escola, no âmbito da sua autonomia, considere pertinentes.

Compreender o impacto da inteligência artificial na geração automatizada de narrativas multimédia, reconhecendo as suas potencialidades, limites e implicações éticas. Identificar e caracterizar diferentes formas de narrativa aplicadas a conteúdos multimédia, reconhecendo estrutura, propósito e público-alvo.	Pluralismo e diversidade cultural	Refletir criticamente sobre as consequências contraditórias da globalização a nível cultural (homogeneização, versus, diferenciação e fragmentação). Debater a influência dos contextos históricos, geográficos, económicos, políticos e sociais na construção das identidades individuais e coletivas. Reconhecer o papel do diálogo intercultural e do pluralismo na coesão de sociedades culturalmente diversas.
Compreender o papel da inteligência artificial na criação automática de animações automáticas, reconhecendo as suas implicações éticas. Avaliar implicações éticas associadas à simulação de personagens ou expressões humanas geradas por recurso a inteligência artificial.	Democracia e Instituições Políticas	Salientar a importância dos valores constitucionais, dos princípios éticos e da integridade para uma governança democrática. Refletir criticamente sobre o papel dos cidadãos, do Estado e das organizações da sociedade civil na prevenção e combate à corrupção. Refletir sobre desafios atuais da democracia, como a pobreza, a exclusão social, o discurso de ódio, a corrupção, e a desigualdade de género.

Conceber um projeto multimédia com tema, objetivos, público-alvo e critérios de sucesso definidos. Assegurar o cumprimento ético e legal (direitos de autor/licenças, consentimentos, créditos). Testar, avaliar e iterar o produto com base em feedback fundamentado.	Literacia Financeira e Empreendedorismo	Validar ideias inovadoras que possam gerar valor para o indivíduo e para a sociedade, com base numa consciência económica, social e ecológica. Elaborar um modelo de negócio sustentável (proposta de valor, estrutura da cadeia de valor, modelo de rentabilidade, consciência social e ecológica).
---	---	--

Cabe ao professor de Oficina Multimédia B, em articulação com os restantes elementos do conselho de turma, tendo em consideração o projeto educativo da escola, o currículo (incluindo os projetos assumidos pelo conselho de turma) e outros aspetos que caracterizam o contexto local, definir os percursos pedagógicos mais adequados, que contribuam para a concretização da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento.

Referências

Frischer, Bernard (2009). *Art and Science in the Age of Digital Reproduction: From Mimetic Representation to Interactive Virtual Reality*, in Proceedings of the I Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica, Patrimonio e Innovación, Sevilla.

Kittler, Friedrich A. (2010). *Optical Media*. Cambridge: Polity Press. Manovich, Lev (2013). *Software Takes Command*. London: Continuum.

Murray, Janet H. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as Cultural Practice*, Cambridge, MA: MIT Press.

Packer, Randall and Ken Jordan, eds. (2002). *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. New York: Norton.

Consulta pública