



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS GONÇALO SAMPAIO

ESCOLA E.B. 2, 3 PROFESSOR GONÇALO SAMPAIO

DEPARTAMENTO DE EXPRESSÕES

**(ACTIVIDADE VOCACINAL C | PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA · WEB)
3º CICLO**

PLANIFICAÇÃO · BIÉNIO

2015 / 2016 · 2016 / 2017

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
AQUISIÇÃO E DESENVOLVIMENTO	<p>Metodologia de trabalho;</p> <p>Conhecimentos e capacidades na utilização das tecnologias de informação e comunicação que permitam uma literacia digital generalista;</p> <p>Espírito crítico relativamente ao poder das tecnologias de informação e comunicação;</p> <p>Conhecimento das possibilidades da sua utilização, quando adequada a diferentes contextos;</p> <p>Capacidades criativas através da exploração de ambientes computacionais</p> <p>Capacidades analíticas e sintéticas através da exploração de ambientes computacionais específicos;</p>	<p>1.1: Conhecer os grandes marcos da história das TIC Multimédia Web</p> <p>Reconhecer a importância do papel das tecnologias na sociedade contemporânea e as potencialidades da Web</p> <p>Identificar aplicações da tecnologia a contextos de cidadania digital.</p> <p>Identificar as principais diferenças entre sistema operativo e software de aplicação.</p> <p>Explorar informação de diferentes fontes e formatos (texto, imagem, som e vídeo)</p> <p>Aceder ao software de aplicação pretendido.</p> <p>Reconhecer os conceitos de propriedade intelectual e de direitos de autor aplicados ao software</p> <p>Gerir ficheiros e pastas guardados no computador e em dispositivos de armazenamento móveis</p>	<p>Origem e evolução do multimédia</p> <p>.Processos e métodos de produção e multimédia web</p> <p>Evolução do design multimédia web</p> <p>.Procedimentos sistemáticos e metodológicos de criação multimédia</p> <p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p> <p>Vector Bitmap</p> <p>Luz Cor</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos Software, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Mesa de desenho digital</p> <p>Internet</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>Manuais Escolares e Técnicos;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Imagens;</p> <p>Máquina de filmar</p> <p>Gravador de som</p>	<p>· Diagnóstica;</p> <p>· Formativa;</p> <p>· Sumativa;</p> <p>· Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>· Aplicação de conhecimentos;</p> <p>· Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
AQUISIÇÃO E DESENVOLVIMENTO	<p>Capacidades de aprendizagem individual e em grupo através das tecnologias;</p> <p>Sentido de responsabilidade;</p> <p>Conhecimento e respeito pelos direitos de autor e pela propriedade intelectual da informação selecionada;</p> <p>Espírito de iniciativa e empreendedorismo;</p> <p>Conhecimento regras de segurança, higiene e saúde no trabalho;</p> <p>Conhecimento e respeito das normas relativas ao meio ambiente.</p>	<p>Explorar diferentes conteúdos utilizando as tecnologias de informação.</p> <p>Desenvolver perfil individual de responsabilidade e autonomia.</p> <p>Reconhecer os conceitos de propriedade intelectual.</p> <p>Desenvolver os pressupostos de metodologia projeto.</p> <p>Identificar, reconhecer e aplicar as regras de segurança, higiene e saúde no trabalho.</p> <p>Aplicar <i>política</i> dos 3R – Reduzir, Reutilizar e Reciclar</p>	<p>Procedimentos sistemáticos e metodológicos de criação multimédia</p> <p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p> <p>Vector Bitmap</p> <p>Luz Cor</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
TÉCNICA	<p>Metodologia de trabalho;</p> <p>Exploração de diferentes tipos de Software e Hardware;</p> <p>Concepção e interpretação de projetos;</p> <p>Utilização das funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e de produção de vídeos;</p> <p>Recolha, na Internet ou através de dispositivos electrónicos de imagem, som e vídeo em formato digital;</p> <p>Identificação e manuseamento de diferentes componentes informáticos em segurança.</p>	<p>Reconhecer e dominar princípios básicos de manipulação de software de edição de vídeo, som e texto.</p> <p>Desenvolver projetos multimédia utilizando “templates” – modelos pré definidos.</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AValiação
INFORMAÇÃO	<p>Metodologia de trabalho;</p> <p>A informação, o mundo das tecnologias e o conhecimento.</p> <p>A utilização do computador e/ou de dispositivos electrónicos similares em segurança.</p> <p>O respeito pelos direitos de autor</p> <p>Pesquisa e análise de informação.</p> <p>Gestão de informação</p> <p>Dados e estatísticas.</p>	<p>Conhecer e acompanhar a evolução de instrumentos e ferramentas disponíveis na Web – World Wide Web.</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Máquina de filmar;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p> <p>;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
PRODUÇÃO	<p>Exploração de ambientes computacionais;</p> <p>Produção e edição de documentos;</p> <p>Captação e edição de vídeo em plataforma digital utilizando software de captura e edição de imagem;</p> <p>Realizar operações elementares de edição de texto, imagem, som e vídeo, a partir de funcionalidades existentes na ferramenta em utilização e/ou numa aplicação autónoma;</p> <p>Produção e edição de apresentações multimédia;</p> <p>Produção e processamento de imagem e vídeo;</p>	<p>Operar com tecnologias disponíveis para a produção multimédia .</p> <p>Operar com tecnologias disponíveis para a disseminação de produções multimédia .</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Máquina de filmar;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
PRODUÇÃO	<p>Produção de sítios na Internet;</p> <p>Concepção de animações 2D utilizando ferramentas informáticas;</p> <p>Preparação de um filme para captura;</p> <p>Efetuação de captura e edição não linear de vídeo com sonorização;</p> <p>Efetuação de exportação/compilação final;</p> <p>Execução do produto multimédia final integrando vídeo, áudio e animações;</p> <p>Introdução a linguagem de programação – Flash Java Script.</p>	<p>Operar com tecnologias disponíveis para a produção multimédia .</p> <p>Operar com tecnologias disponíveis para a disseminação de produções multimédia .</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Máquina de filmar;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AValiação
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	<p>Conhecimento e utilização adequada e segura de diferentes tipos de ferramentas de comunicação, de acordo com as situações de comunicação e as regras de conduta e de funcionamento de cada ambiente digital;</p> <p>Utilização da língua e adequação linguística aos contextos de comunicação em rede;</p> <p>Comunicação e colaboração em rede em contexto de aprendizagem.</p> <p>Criação de um vídeo original, com base num projeto negociado e estabelecido na turma ou decorrente do trabalho de pesquisa anterior;</p>	<p>Desenvolver parcerias e complementaridades nos projetos e produções contemplando regras e objectivos universais.</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Máquina de filmar;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

METAS · ATIVIDADE VOCACIONAL C | INFORMAÇÃO DIGITAL

DOMÍNIO	OBJECTIVOS GERAIS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CONTEÚDOS	ATIVIDADES ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	<p>Verificação dos direitos de autor e pela propriedade intelectual da informação selecionada;</p> <p>Integração dos conteúdos selecionados, provenientes de diferentes tipos de suportes digitais;</p>	<p>Desenvolver parcerias e complementaridades nos projetos e produções contemplando regras e objectivos universais</p>	<p>Software Hardware de criação edição multimédia web</p>	<p>Investigação e aprofundamento de conceitos e conhecimentos através de “E- learning”</p> <p>Exploração de diferentes tipos de materiais, processos, métodos, técnicas e tecnologias, espaços e áreas de desenvolvimento.</p> <p>Desenvolvimento de projetos de produção digital multimédia web para uso interno das diferentes estruturas da escola.</p> <p>- Prática simulada em empresas.</p>	<p>Computador;</p> <p>Portefólio Digital;</p> <p>PowerPoint;</p> <p>Máquina fotográfica;</p> <p>Máquina de filmar;</p> <p>Livros;</p> <p>Imagens;</p> <p>Papel;</p>	<p>·Diagnóstica;</p> <p>·Formativa;</p> <p>·Sumativa;</p> <p>·Auto e Heteroavaliação;</p> <p>Critérios :</p> <p>·Aplicação de conhecimentos;</p> <p>·Aquisição interpretação de competências;</p> <p>· Criatividade Originalidade;</p> <p>Limpeza Rigor;</p> <p>· Autonomia Valores e Atitudes;</p> <p>· Empenho Interesse.</p>

ESTRUTURAÇÃO MODULAR

1º Ano – 2015 / 2016

Módulo 1 – Introdução ao **PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA · WEB | I**

Módulo 2 - Introdução ao software básico de **PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA | I**

Módulo 3- Introdução à metodologia de produção de conteúdos **MULTIMÉDIA | I**

PRÁTICA SIMULADA

Módulo 4 – Introdução ao software avançado de PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA | I

Módulo 5 - Introdução à produção de conteúdos MULTIMÉDIA | I

2º Ano – 2016 / 2017

Módulo 6 – **PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA · WEB - II**

Módulo 7 - **PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA | II**

Módulo 8- Metodologia e produção de conteúdos **MULTIMÉDIA II**

PRÁTICA SIMULADA

Módulo 4 –PROCESSAMENTO DIGITAL MULTIMÉDIA | II · Software e Hardware Avançado

Módulo 5 - Produção de conteúdos MULTIMÉDIA | II · Software e Hardware Avançado

AVALIAÇÃO :

Será dado conhecimento no início do ano lectivo, dos critérios gerais estabelecidos, para que o aluno possa participar correta e ativamente na sua avaliação:

Diagnóstica, Formativa e Sumativa

O processo de ensino-aprendizagem será avaliado, continuamente, em conjunto com o aluno, relativamente às três componentes formativas:

Geral, Complementar, Vocacional

Tendo por base o desenvolvimento de mecanismos de diagnóstico recíprocos, de aferição contínua, de identificação de percursos e necessidades, de oportunidades de desenvolvimento e expressão, a avaliação incidirá sobretudo no percurso e desenvolvimento do trabalho efetivo e não apenas no resultado final .

Assim os processos adotados pelo aluno na procura de práticas operativas e expressivas de resposta às propostas de aprendizagem a desenvolver são, neste contexto formativo, de importância fulcral.

A avaliação e autoavaliação, testada a tempo real, pelo desempenho prático do aluno, através de “fichas de trabalho” é também uma forma de implementar e reforçar objetividade e responsabilidade relativamente ao processo de aprendizagem e ao trabalho produzido. O registo desta avaliação e autoavaliação contínua, por escrito, permitirão a monitorização do seu percurso nas diferentes atividades em que está envolvido.

Está assim garantido, a todos os envolvidos no processo , o cumprimento do previsto no Artigo 9º, da Portaria nº 292-A/2012, de 26 de setembro, relativo à avaliação:

Diagnóstica Modular – 0 a 20

Formativa Modular – 0 a 20

Sumativa Modular - 0 a 20

A avaliação das atividades vocacionais em prática simulada obedecerá à elaboração de relatórios individuais, específicos de cada atividade vocacional, os quais darão origem à elaboração de um único relatório individual final, com critérios a definir, em consenso, pelo conselho pedagógico e docentes envolvidos.

ASSIDUIDADE:

Os alunos têm de assistir a pelo menos 90% dos tempos letivos de cada módulo integrando as componentes geral, complementar e vocacional e participar integralmente na prática simulada estabelecida.

Caso se verifique o incumprimento no número anterior, o professor de cada disciplina ou formador acompanhante dá prática simulada em parceria com a entidade acolhedora deverá estabelecer um plano de recuperação do aluno a submeter a aprovação da cada equipa pedagógica e formativa vocacional.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Domínio de Atitudes e Comportamentos

Componente de Formação Geral | Complementar 40 %

Componente de Formação Vocacional 25%

Domínio Cognitivo

Componente de Formação Geral | Complementar 60%

Componente de Formação Vocacional 75%