

## 12º Ano do Ensino Secundário

Disciplina: Oficina Multimédia B

Ano de escolaridade: 12.º Ano

Pág.1

## PLANIFICAÇÃO ANUAL 12ºDE

TEMAS/ DOMÍNIOS	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AÇÕES ESTRATÉGICAS ORIENTADAS PARA O PA	DESCRITORES DO PA	PROCESSO DE RECOLHA/INSTRUMENT OS DE AVALIAÇÃO	N.º DE AULAS (50')
<b>Introdução</b> ao <b>multimédia digital</b>	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: - 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.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)	<b>Trabalhos Individuais:</b>  Rubrica com descritores, Grelha de Classificação.  <b>Trabalhos de Grupo:</b>  Rubrica com descritores, Grelha de Classificação.	<b>Trabalhos individuais:</b>  <b>78X</b>
<b>Narrativa</b> para <b>multimédia</b>	Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	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.			<b>Trabalhos de Grupo:</b>  <b>15X</b>
<b>Texto</b>	Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a		Criativo (A, C, D, H)		

12º Ano do Ensino Secundário

Disciplina: Oficina Multimédia B

Ano de escolaridade: 12.º Ano  
Pág.2

	<p>utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia.</p> <p>Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo.</p> <p>Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.</p>				
<b>Imagem digital</b>	<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 bitmap.</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"> <li>- mobilizar o discurso argumentativo, expressando tomadas de posição, apresentando argumentos e contra-argumentos;</li> <li>- organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados;</li> <li>- discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área;</li> <li>- problematizar situações;</li> <li>- analisar factos, teorias e situações, identificando os elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar.</li> </ul>	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p>	<p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>	
<b>Som digital</b>	<p>Identificar diversos formatos de áudio.</p>	<p>Promover estratégias que envolvam</p>			

12º Ano do Ensino Secundário

Disciplina: Oficina Multimédia B

Ano de escolaridade: 12.º Ano  
Pág.3

<p><b>Vídeo</b></p>	<p>Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.</p> <p>Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.</p>	<p>por parte de o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva;</li> <li>- incentivar a procura e aprofundamento de informação;</li> <li>- recolher dados e opiniões para análise de temáticas em estudo.</li> </ul> <p>Promover estratégias que requeiram/induzam por parte de o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes;</li> <li>- respeitar diferenças de características, crenças ou opiniões;</li> <li>- 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.</li> </ul>	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p>		
<p><b>Animação</b></p>	<p>Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D</p> <p>Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de</p>	<p>Promover estratégias que envolvam por parte de o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização;</li> <li>- ser organizado (por exemplo, criar planos com as etapas do projeto e respetiva calendarização, registos individuais do trabalho realizado);</li> <li>- realizar trabalho autónomo, identificando quais os obstáculos e formas de os</li> </ul>	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p>		

12º Ano do Ensino Secundário

Disciplina: Oficina Multimédia B

Ano de escolaridade: 12.º Ano  
Pág.4

<p><b>Projeto Multimédia</b></p>	<p>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.</p>	<p>ultrapassar. 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. Promover estratégias que impliquem por parte de o aluno: - desencadear ações de comunicação uni e bidirecional; - desencadear ações de resposta, apresentação, iniciativa; - desencadear ações de questionamento organizado. 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,</p>	<p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro</p>		
----------------------------------	---	--	---	--	--

12º Ano do Ensino Secundário

Disciplina: Oficina Multimédia B

Ano de escolaridade: 12.º Ano  
Pág.5

		<p>individualmente ou em grupo. Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- colaborar com outros e apoiar terceiros em tarefas;</li><li>- fornecer <i>feedback</i> para melhoria ou aprofundamento de ações;</li><li>- apoiar atuações úteis para outros (trabalhos de equipa).</li></ul>	<p>(D, E, F, G)</p>		
--	--	--	---------------------	--	--

O docente de Oficina Multimédia B

Vasco Tavares da Silva,

27/09/2025