

DEPARTAMENTO DE EXPRESSÕES
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - Ensino Secundário

12.º Ano/ Oficina de Design

As Artes Visuais assumem-se como uma área do conhecimento fundamental para o desenvolvimento global e integrado dos alunos, em consonância com as diferentes Áreas de Competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA), mais especificamente dos processos de olhar e ver, de forma crítica e fundamentada, dos diferentes contextos visuais. Assume como principal finalidade o alargamento e enriquecimento das experiências visual e plástica dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da sensibilidade estética e artística, despertando, ao longo do processo de aprendizagem, o gosto pela apreciação e fruição das diferentes circunstâncias culturais.

	DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES do PERFIL do ALUNO	INSTRUMENTOS e TÉCNICAS	PONDERAÇÃO	
					PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	APROPRIAÇÃO / REFLEXÃO	<ul style="list-style-type: none"> Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design (problemas, expectativas, oportunidades, desafios e novas necessidades). 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 e áreas do Design (Design de equipamento, Design de Comunicação, Design de Ambientes, Design Multimédia, Design Têxtil, entre outros). 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, recolhendo dados de diferentes áreas do conhecimento que suportam o 	<p>Conhecedor, Informado, Sabedor, Culto, Investigador e Respeitador (A, B, E, F, H, I, J)</p>	<p>Análise de conteúdo Trabalho de pesquisa/ investigação</p> <p>(mínimo 1 instrumento por período)</p> <p>Observação Grelhas de observação de realização de uma atividade e/ou Grelhas de observação de apresentações orais e /ou Grelhas de observação direta</p> <p>(mínimo 1 instrumento por período)</p>	10%	

	<p>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</p>	<p>processo de Design (Antropometria, Ergonomia, Biônica, Sociologia, Percepção Visual da Forma, Engenharia, Geometria Descritiva, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 e Design inclusivo na construção de uma cidadania ativa. • Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design (identidades visuais, Pictogramas, Ilustrações, Infografias, Animações, Embalagens, Ambientes, entre outros) • 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. <p>Avaliar as propostas resultantes da prototipagem/maquetização, redefinindo especificidades e resolvendo situações críticas ou procurando alternativas de resolução.</p>	<p>Questionador, Indagador, Organizador, Diligente, Sistematizador, Criativo, Colaborador, Cuidador de si e do outro (B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>Análise de conteúdo Portefólio e/ou Produções plásticas bi e tridimensionais e/ou Composições (mínimo 1 instrumentos por período)</p>	<p>80%</p>	<p>90%</p>
	<p>INTERPRETAÇÃO/ COMUNICAÇÃO</p>					

	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar os produtos resultantes das melhores soluções redefinindo um ou mais problemas e descartando soluções problemáticas. • Planejar modos de produção, recursos, custos, distribuição e 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 	<p>Analítico, Crítico, Comunicador, Respeitador (A, B, D, E, F)</p>		
--	--	---	--	--

<p>DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participação. (3%) • Autonomia. (2%) • Responsabilidade. (3%) • Cooperação. (2%) 	<p>A, B, C, D, E, F, G, H, I</p>	<p>- observação direta - grelhas de observação (1 por período)</p>	<p>10%</p>
---	---	--------------------------------------	--	------------

APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES EM CADA UM DOS PERÍODOS

1. Para o apuramento das classificações a atribuir em cada período são considerados os elementos de avaliação recolhidos desde o início do ano letivo, em cada um dos domínios.
2. Para apuramento da classificação a atribuir no final do ano letivo, nos 2º e 3º ciclos (do ensino básico geral) e ensino secundário (Cursos Científico-Humanísticos), nas disciplinas do **Departamento de Expressões**, uma vez que são eminentemente práticas, será aplicado um mecanismo de majoração na dimensão “conhecimento” ou “comunicação”, na técnica de recolha de informação definida no departamento (vide página 6 do Referencial).

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

A Linguagens e textos

B Informação e comunicação

C Raciocínio e resolução de problemas

D Pensamento crítico e pensamento criativo

E Relacionamento interpessoal

F Desenvolvimento pessoal e autonomia;

G Bem-estar, saúde e ambiente

H Sensibilidade estética e artística

I Saber científico, técnico e tecnológico

J Consciência e domínio do corpo

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
<ul style="list-style-type: none"> Define com facilidade problemas a partir de pesquisas de modo a programar métodos e estratégias de trabalho; Compreende claramente a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais; Interpreta plenamente diferentes tipologias de objetos, relacionando função estética e função utilitária; Identifica com facilidade técnicas e matérias que permitam resolver hipóteses formais; Compreende facilmente a importância do Design na sociedade contemporânea; 	NÍVEL INTERMÉDIO	<ul style="list-style-type: none"> Identifica satisfatoriamente situações e contextos para o desenvolvimento de novas propostas de Design; Define razoavelmente problemas a partir de pesquisas de modo a programar métodos e estratégias de trabalho; Compreende satisfatoriamente a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais; Interpreta satisfatoriamente diferentes tipologias de objetos, relacionando função estética e função utilitária; Identifica razoavelmente técnicas e matérias que permitam resolver hipóteses formais; Compreende com algumas dificuldades a importância do Design na sociedade contemporânea; 	NÍVEL INTERMÉDIO	<ul style="list-style-type: none"> Não identifica situações e contextos para o desenvolvimento de novas propostas de Design; Não define problemas a partir de pesquisas de modo a programar métodos e estratégias de trabalho; Não compreende a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais; Não interpreta diferentes tipologias de objetos, relacionando função estética e função utilitária; Não identifica técnicas e matérias que permitam resolver hipóteses formais; Não compreende a importância do Design na sociedade contemporânea;

<ul style="list-style-type: none"> • Distingue sem dificuldade objetos manufaturados de objetos fabricados em série; • Reconhece plenamente a importância do Design integrado, Redesign e Ecodesign; • Explora aprofundadamente diferentes hipóteses na resolução de problemas no âmbito do Design; • Não apresenta dificuldades em considerar a reutilização e a reciclagem enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento sustentável; • Idealiza sem dificuldade propostas manifestando intencionalidade e pertinência de acordo com o contexto em questão; • Representar graficamente sem dificuldade ideias selecionando as ferramentas adequadas; • Experimenta facilmente os recursos disponíveis, procurando adequadamente os modos de fazer; • Não apresenta dificuldades em materializar propostas utilizando maquetes e/ou modelação tridimensional; • Analisa aprofundadamente os produtos desenvolvidos tendo em conta os requisitos iniciais e os condicionamentos encontrados; • Demonstra claramente critérios de rigor e exigência ao longo das diferentes etapas do processo criativo; • Não apresenta dificuldades em avaliar criticamente o seu processo criativo assim como os dos outros; • Promove parcialmente a partilha e a comunicação dos seus projetos, conhecimentos e experiências; 		<ul style="list-style-type: none"> • Distingue com dificuldade objetos manufaturados de objetos fabricados em série; • Apresenta dificuldades no reconhecimento da importância do Design integrado, Redesign e Ecodesign; • Explora parcialmente diferentes hipóteses na resolução de problemas no âmbito do Design; • Apresenta dificuldades em considerar a reutilização e a reciclagem enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento sustentável; • Idealiza com dificuldade propostas manifestando intencionalidade e pertinência de acordo com o contexto em questão; • Apresenta dificuldades em saber representar graficamente ideias selecionando as ferramentas adequadas; • Experimenta com alguma dificuldade os recursos disponíveis, procurando adequadamente os modos de fazer; • Apresenta dificuldades em materializar propostas utilizando maquetes e/ou modelação tridimensional; • Analisa parcialmente os produtos desenvolvidos tendo em conta os requisitos iniciais e os condicionamentos encontrados; • Demonstra parcialmente critérios de rigor e exigência ao longo das diferentes etapas do processo criativo; • Apresenta dificuldades em avaliar criticamente o seu processo criativo assim como os dos outros; • Promove parcialmente a partilha e a comunicação dos seus projetos, conhecimentos e experiências; 		<ul style="list-style-type: none"> • Não distingue objetos manufaturados de objetos fabricados em série; • Não reconhece a importância do Design integrado, Redesign e Ecodesign; • Não explora diferentes hipóteses na resolução de problemas no âmbito do Design; • Não considera a reutilização e a reciclagem enquanto estratégias ecológicas para um desenvolvimento sustentável; • Não idealiza propostas manifestando intencionalidade e pertinência de acordo com o contexto em questão; • Não sabe representar graficamente ideias selecionando as ferramentas adequadas; • Não experimenta os recursos disponíveis, procurando adequadamente os modos de fazer; • Não materializa propostas utilizando maquetes e/ou modelação tridimensional; • Não analisa os produtos desenvolvidos tendo em conta os requisitos iniciais e os condicionamentos encontrados; • Não demonstra critérios de rigor e exigência ao longo das diferentes etapas do processo criativo; • Não consegue avaliar criticamente o seu processo criativo assim como os dos outros; • Não promove a partilha e a comunicação dos seus projetos, conhecimentos e experiências;
---	--	--	--	---