

Agrupamento de Escolas de Grândola (130308)

DISCIPLINA DE OFICINA DE DESIGN - ENSINO SECUNDÁRIO - 12º ano

Critérios de Avaliação e Aprendizagens Essenciais/Articulação com o perfil do Aluno

DOMÍNIOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS / CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	PONDERAÇÃO (%)
<p>APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO A R</p> <p>Aquisição dos conteúdos/conceitos específicos das dimensões científica e estética, técnica e tecnológica, por intermédio do entendimento dos respetivos saberes.</p> <p>Áreas do Design: Design de Equipamento; Design de Comunicação; Design de Ambientes; Design Multimédia, Design Têxtil, entre outros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar situações e contextos que se constituem como motivação inicial para o desenvolvimento de novas propostas de Design. • Compreender a relação forma-função nos elementos naturais e artificiais, mobilizando várias áreas do conhecimento. • Interpretar diferentes tipologias de objetos (do património global ou local), relacionando função estética e função utilitária. 	<p>Conhecedor/ informado/ sabedor/ culto/ investigador/ respeitador/ A, B, E, F, H, I, J</p>	<p>5</p>
<p>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO E C</p> <p>O saber fazer, a criação de soluções, os recursos materiais, técnicos e tecnológicos, a representação gráfica e a materialização de modelos protótipos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Distinguir os diferentes objetos: manufaturados, fabricados em série e os de série limitada (design de autor). • Reconhecer e defender a importância do Design. 	<p>Analítico/ informado/ culto/ crítico/ indagador/ respeitador/ B, D, F, H, I, J</p>	<p>10</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar as diferentes hipóteses para a resolução de problemas no âmbito do Design. • Considerar a reutilização e a reciclagem. • Idealizar propostas manifestando intencionalidade, pertinência e adequação de acordo com o contexto. 	<p>Questionador/ indagador/ organizador/ diligente/ sistemizador/ criativo/ colaborador/ cuidador de si e do</p>	<p>50</p>

<p>Identities visuais, Estacionários, Ilustrações, Pictogramas, Caligramas, Infografias, Brochuras, Livros, Fanzines, Folhetos, Cartazes, Animações, Sites, Interfaces, Sinalização, Adereços, Ambientes, Embalagens, Estruturas de papel, Jogos, Sistemas modulares, Expositores, Equipamentos escolares, entre outros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<p>outro B, C, D, E, F, G, H, I, J</p>	
<p>INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO I C</p> <p>Compreensão de contextos e programas de trabalho. Utilização variada de meios e suportes de comunicação.</p> <p>Exemplos de ações a desenvolver na disciplina: programar exposições, eventos com debates em contexto escolar; Divulgar projetos por intermédio de canais de comunicação disponíveis (intraescola e extraescola); Estabelecer parcerias com manufaturas, oficinas, juntas de freguesia ou outras instituições.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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>Autoavaliador (transversal aos domínios)</p>	<p>35</p>
<p>INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO: Grelha de observação, portfólio, trabalhos práticos e experimentais e concretização de um projeto (maquete ou protótipo) e auto-avaliação.</p> <p>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.</p> <p>DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS: Conhecedor/Sabedor/Culto/Informado (A, B, G, I, J); Criativo (A, C, D, J); Crítico/Analítico (A, B, C, D, G); Indagador/Investigador (C, D, F, H, I); Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H); Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J); Questionador (A, F, G, I, J); Comunicador (A, B, D, E, H); Autoavaliador (transversal) Participativo/Colaborador (B, C, D, E, F); Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J); Cuidador de si e do outro (B, E, F, G).</p>			