

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Disciplina: Educação Multimédia

8º Ano

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (1) (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Domínio:</p> <p>Interpretação, reflexão e comunicação. Introdução ao multimédia digital/Narrativa para multimédia; Tecnologia e sociedade; Tecnologia e desenvolvimento social; Tecnologia e Consumo.</p> <p>Unidade temática:</p> <p>Tecnologia Virtual e efeitos no Mundo/Sociedade</p> <p>Projeto/produto final:</p> <ul style="list-style-type: none">- Blogue- Cartaz	<p>Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia;</p> <p>Identificar os tipos e suportes de multimédia;</p> <p>Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia;</p> <p>Justificar a intencionalidade das suas composições, recorrendo a critérios de ordem estética (vivências, experiências e conhecimentos);</p> <p>Compreender a importância da inter-relação dos saberes da comunicação visual (espaço, volume, cor, luz, forma, movimento, estrutura, ritmo, entre outros) nos processos de fruição dos universos culturais;</p> <p>Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real. Interrogar os processos artísticos para a compreensão da comunicação contemporânea:</p> <p>Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a 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>	<p>Promover estratégias que envolvam a criatividade do aluno no sentido de: mobilizar saberes e processos, através dos quais percebe, seleciona, organiza os dados e lhes atribui significados novos;.</p> <p>Incentivar práticas que mobilizem processos para imaginar diferentes possibilidades para gerar novas ideias</p> <p>Utilização sistemática de processos de registo de ideias, de planeamento e de trabalho;</p> <p>Transferência para novas situações de processos de análise e de síntese, de modo a criar um conjunto de imagens e de objetos com possibilidades de desenvolver trabalhos com um nível mais elevado de complexidade;</p> <p>Organização/disponibilização de material/trabalho na Classroom da turma.</p>	<p>A, B, C, D</p> <p>A, B, C, I</p>	

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais <i>(Conhecimentos, capacidades e atitudes)</i>	Ações Estratégicas de Ensino (1) <i>(Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)</i>	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Domínio: Experimentação e recriação de conteúdo</p> <p>Unidade temática: Comunicação na web (A carga imagética de uma palavra)</p> <p>Narrativa multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise de conteúdo multimédia digital - Narrativa para multimédia - Texto - Fotografia <p>Projeto/produto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartaz temático - Blogue - Cartaz - Livro de fotografia <p><i>Realização de trabalho interdisciplinar com a disciplina de Cidadania e Desenvolvimento no âmbito dos domínios: Risco</i></p>	<p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver e analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação;</p> <p>Conhecer o conceito de projeto multimédia;</p> <p>Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia;</p> <p>Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.</p> <p>Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a 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>	<p>Utilização sistemática de processos de registo de ideias, de planeamento e de trabalho;</p> <p>Transferência para novas situações de processos de análise e de síntese, de modo a criar um conjunto de imagens e de produtos com possibilidades de desenvolver trabalhos com um nível mais elevado de complexidade.</p> <p>Reinventar soluções para a criação de novas imagens relacionando conceitos, materiais, meios e técnicas.</p> <p>Promover estratégias que envolvam o enriquecimento das experiências visuais dos alunos, estimulando hábitos de apreciação e fruição dos diferentes contextos culturais.</p> <p>Consciencialização de que o(s) gosto(s) se desenvolve(m) e forma(m) através da prática sistemática de experiências culturais diversificadas, quer seja nos âmbitos da fruição, quer da experimentação;</p> <p>Organização/disponibilização de material/trabalho na Classroom da turma.</p>	<p>A, B, C, I</p> <p>A, D, F, H</p>	

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais <i>(Conhecimentos, capacidades e atitudes)</i>	Ações Estratégicas de Ensino (1) <i>(Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)</i>	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Domínio: Experimentação e recriação de conteúdo</p> <p>Unidade temática: Comunicação vídeo na web (Imagem/Conceito em movimento) /Imagem Digital/Som Digital/Vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise de conteúdo multimédia digital - Narrativa para multimédia - Texto - Imagem digital - Som digital - Vídeo <p>Projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vídeo 	<p>Manifestar sentido estético/compositivo nos seus trabalhos, selecionando, de forma intencional, conceitos, temáticas, materiais, suportes e técnicas;</p> <p>Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros - em diferentes contextos e modalidades expressivas gráficas num suporte físico ou digital: design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada;</p> <p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;</p> <p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado;</p> <p>Compreender o produto artístico como documento/testemunho do seu tempo histórico;</p> <p>Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo;</p> <p>Saber editar vídeo;</p> <p>Criar um guião com narrativa para vídeo.</p>	<p>Promover estratégias que envolvam a criatividade do aluno no sentido de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobilizar saberes e processos, através dos quais perceciona, seleciona, organiza os dados e lhes atribui significados novos; - promover dinâmicas que exijam relações entre aquilo que se sabe, o que se pensa e os diferentes universos do conhecimento; - incentivar práticas que mobilizem processos para imaginar diferentes possibilidades para gerar novas ideias. <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno a seleção de técnicas e de materiais ajustando-os à intenção expressiva das suas representações.</p> <p>Organização/disponibilização de material/trabalho na Classroom da turma.</p>	<p>A, B, D, F, H</p>	

N.º total de aulas previstas do ano letivo: 14 a 17

Áreas de competências elencadas no “Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória”:

- | | |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| (A) Linguagens e textos | (F) Desenvolvimento pessoal e autonomia |
| (B) Informação e comunicação | (G) Bem-estar, saúde e ambiente |
| (C) Raciocínio e resolução de problemas | (H) Sensibilidade estética e artística |
| (D) Pensamento crítico e pensamento criativo | (I) Saber científico, técnico e tecnológico |
| (E) Relacionamento interpessoal | (J) Consciência e domínio do corpo. |

(1) No decurso do ano letivo, poderá haver adaptações nas “Ações Estratégicas de Ensino”, nomeadamente em contexto de E@D.

Barcelinhos, 8 de Setembro de 2022.