

REFERENCIAL COMUM	PASEO Áreas de Competências	DOMÍNIOS	DESCRIPTORIOS	(%)	EXEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Conhecimento e informação (científico, técnico, tecnológico e artístico) Mobilização do conhecimento (raciocínio, resolução de problemas espírito crítico, trabalho experimental) Comunicação (utilização de diferentes linguagens, criatividade, sensibilidade estética, domínio do corpo) Desenvolvimento pessoal e interpessoal; relação com o ambiente	Saber científico e tecnológico Raciocínio e resolução de Problemas Pensamento crítico e pensamento criativo Linguagens e texto Informação e comunicação Sensibilidade estética e artística Consciência e domínio do corpo Relacionamento interpessoal Desenvolvimento Pessoal e Autonomia Bem-estar, saúde e ambiente	Apropriação e Reflexão	- Compreender e identificar os conceitos fundamentais das diferentes dimensões da multimédia e os elementos gráficos envolvidos; - Conhecer e utilizar diferentes tipos de narrativas; - Selecionar e aplicar texto, fontes e elementos gráficos de forma equilibrada; - Compreender e categorizar os diversos tipos e formatos de imagem digital; - Conhecer modelos de cor e resoluções de imagem; - Identificar formatos de áudio e equipamentos de captação; - Conhecer diferentes técnicas de animação.	25%	- Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes, quer em termos dos produtos finais quer em termos dos materiais produzidos durante o processo; - Grelhas de observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos; - Grelhas de observação do trabalho, empenho e interesse durante as aulas; - Formulários de auto e heteroavaliação; - Intervenções orais; - Projetos; - Projeto final
		Interpretação e Comunicação	- Conhecer e aplicar diferentes narrativas; - Utilizar textos, fontes e elementos gráficos de forma equilibrada; - Identificar e utilizar os diversos tipos e formatos de imagem digital; - Identificar e utilizar ferramentas de edição áudio; - Compreender e aplicar técnicas de enquadramento, edição de som e vídeo; - Comunicar as fases de desenvolvimento de um projeto multimédia.	15%	
		Experimentação e Criação	- Experimentar e aplicar conceitos associados às dimensões da multimédia demonstrando criatividade na abordagem; - Desenvolver e implementar diferentes narrativas para conteúdos multimédia; - Criar produtos gráficos que integrem de forma harmoniosa fontes e elementos visuais, demonstrando equilíbrio e estética; - Realizar tarefas com diferentes tipos e formatos de imagem de forma criativa; - Utilizando ferramentas de edição de som para os projetos multimédia; - Criar e editar vídeos, integrando elementos de texto, imagem e som; - Explorar técnicas de animação digital, desenvolvendo animações em 2D ou 3D de forma criativa e inovadora; - Planear, desenvolver e realizar projetos multimédia, refletindo sobre cada fase do processo criativo.	40%	
		Relacionamento e atitudes	- Utilizar comportamentos adequados, cumprindo as normas e regras da sala de aula, como pontualidade, assiduidade, participação ativa, responsabilidade; - Trabalhar em equipa, cooperando e contribuindo para a resolução de problemas; - Respeitar prazos e orientações definidas para os projetos. - Revelar empenho, iniciativa e autonomia na realização dos trabalhos; - Respeitar direitos autorais e adotar práticas responsáveis.	20%	