

	DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRIPTORIOS 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, expetativas, 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 	Conhecedor, Informado, Sabedor, Culto, Investigador e Respeitador (A, B, E, F, H, I, J)	Análise de conteúdo Trabalho de pesquisa/ investigação (mínimo 1 instrumento por período) Observação Grelhas de observação de realização de uma atividade e/ou Grelhas de observação de apresentações orais e /ou Grelhas de observação direta (mínimo 1 instrumento por período)	10%	

	<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>	80%	90%
	<p>EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO</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. • Planear 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>			
--	--	---	---	--	--	--

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

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

DESCRIPTORES 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 condicionalismos 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 condicionalismos 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 condicionalismos 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;
---	--	--	--	---