REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AE Michel Giacometti

Critérios de Avaliação

Agrupamento de Escolas Michel Giacometti · Departamento de Matemática e Ciências Experimentais

2026/2027

ENSINO SECUNDÁRIO — **12.º ANO DE ESCOLARIDADE**

OFICINA MULTIMÉDIA B

Áreas de competência	Principais descritores	Instrumentos de avaliação	Ponderação	
COMPETÊNCIAS / APRENDIZAGENS **Raciocínio e resolução de problemas** **Saber científico, técnico e tecnológico** **Pensamento crítico e pensamento criativo**	• Conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade e utiliza as ferramentas digitais de forma organizada e segura; • É rigoroso, articula e usa de forma consistente conhecimentos na área da multimédia, incluindo texto, som, imagem, vídeo e animação; • Seleciona informação pertinente, analisa criticamente a informação e respeita as normas dos direitos de autor, organiza a informação e ajusta-a ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver; • Propõe soluções criativas, originais e diversificadas, na abordagem dos domínios e no desenvolvimento de projetos multimédia; • Cria produtos, objetos ou soluções, face a desafios; • Cria soluções estéticas criativas e pessoais; • Mobiliza o discurso argumentativo (expressa uma tomada de posição, pensa, apresenta argumentos e contra-argumentos e rebate os contra-argumentos); • Discute conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar, incluindo conhecimento específico da área curricular; • Compreende, utiliza corretamente e cria de forma autónoma, e com raciocínio crítico, nos diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais; • Compreende, utiliza corretamente e produz artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, com raciocínio crítico, e de acordo com os projetos desenhados; • Descreve processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema; • É organizado (cria planos, guiões e storyboards; cria registos individuais do trabalho realizado e cria, estrutura e mantém atualizado um e-portefólio da equipa e/ou individual de acordo com os objetivos definidos).	• Testes/trabalhos de projeto	**60%**	**90%**
		• Questões de aula • Atividades práticas • Apresentações orais	**30%**	
ATITUDES **Desenvolvimento pessoal e autonomia**	• Demonstra empenho, persistência, sentido de responsabilidade e autonomia nas atividades desenvolvidas; • Colabora com os outros e apoia terceiros em tarefas; • Cumpre as orientações do professor e as regras instituídas pela escola.	• Registo de observação em aula: Empenho • Colaboração • Autonomia/Iniciativa • Responsabilidade	**10%**	**10%**

Nota:
(1) A não utilização de algum destes instrumentos de avaliação implica a distribuição pelos restantes.

(2) Os instrumentos e tarefas de avaliação devem ser concebidos e/ou adaptados de forma a permitir aferir, adequadamente, as aprendizagens e competências efetivamente desenvolvidas pelos alunos, reduzindo a propensão perniciosa a serem integralmente realizados através de ferramentas de Inteligência Artificial (IA). A utilização de ferramentas de IA deve respeitar as orientações definidas pelo docente e os princípios de utilização responsável, ética e crítica da tecnologia. Nos trabalhos e projetos, os alunos devem respeitar os direitos de autor, identificando e referenciando adequadamente as fontes e os recursos utilizados. A apropriação, sem a devida referência, de conteúdos, ideias, imagens, código ou outros recursos produzidos por terceiros, incluindo os obtidos através de ferramentas de IA, será considerada **plágio** e será refletida nos critérios de correção e na avaliação do trabalho, de acordo com a natureza e a gravidade da situação.