

Domínios	Descritores	Instrumentos de avaliação	Percentagem	
			Por item*	total
Saberes (conhecimentos)	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver capacidades que evidenciem objetivamente a compreensão da estrutura geométrica do objeto. - Distinguir vários tipos de tecnologias digitais e as suas potencialidades com ferramenta de registo. - Descrever o processo de criação de superfícies e de sólidos. (geratriz e diretriz). - Enumerar tipos de superfícies (plana, piramidal, paralelepípedica, cônica, cilíndrica e esférica) e sólidos. (pirâmides, paralelepípedos, prismas, cones, cilindros e esferas). - Reconhecer a diferença entre polígono e poliedro. - Descrever os elementos de construção de poliedros. (faces, arestas e vértices). - Identificar tipos de poliedros (regulares e irregulares) no envolvente. - Distinguir sólidos planificáveis de não planificáveis. - Analisar e valorizar o contexto em que surge o design (evolução histórica, artesanato, produção em série indiscriminada, a primeira escola: Bauhaus, objetos de design, etc.). - Reconhecer e descrever a metodologia do design. (enunciação do problema, estudo de materiais e processos de fabrico, pesquisa formal, projeto, construção de protótipo, produção). - Identificar disciplinas que integram o design. (antropometria, ergonomia, etc.). - Distinguir e analisar diversas áreas do design. (design comunicação, produto e ambientes). - Desenvolver ações orientadas para a observação, que determinam a amplitude da análise e asseguram a compreensão do tema. - Identificar no âmbito do projeto, componentes e fases do problema em análise. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliação diagnóstica; - Avaliação formativa durante o desenvolvimento dos trabalhos; - Autoavaliação de cada unidade de trabalho e no final de cada período; 	40%	
Saber fazer (capacidades)	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar objetos simples presentes no espaço envolvente, utilizando materiais básicos de desenho técnico. - Registrar e analisar as noções de escala nas produções artísticas, nos objetos e no meio envolvente. - Desenvolver formas artificiais à escala da mão, do corpo e do espaço vivencial imediato e conhecer a noção de sombra própria e de sombra projetada. - Empregar propriedades dos ângulos em representações geométricas (traçado da bissetriz, divisão do ângulo em partes iguais). - Utilizar circunferências tangentes na construção de representações plásticas. (tangentes externas e internas, reta tangente à circunferência, linhas concordantes). - Desenhar diferentes elementos, tais como espirais (bicêntrica, tricêntrica, quadricêntrica), ovais, óvulos (eixo menor e eixo maior) e arcos (volta inteira/romano, ogival, curva e contracurva, abatido). - Distinguir formas rígorosas simples, utilizando princípios dos sistemas de projeção (sistema europeu: vistas de frente, superior, inferior, lateral direita e esquerda, posterior; plantas, alçados). - Conceber objetos/espacos de baixa complexidade, integrando elementos de cotagem e de cortes no desenho. (linha de cota, linha de chamada, espessuras de traço). - Aplicar sistematizações geométricas das perspectivas axonométricas. (isometria, dimétrica e cavaleira). - Desenvolver ações orientadas para a decomposição geométrica das formas, enumerando e analisando os elementos que as constituem. - Selecionar instrumentos de registo e materiais de suporte em função das características do desenho (papel: textura, capacidade de absorção, gramagem; lápis de grafite: graus de dureza; pincéis). - Utilizar corretamente diferentes materiais e técnicas de representação na criação de formas e na procura de soluções (lápis de cor, marcadores, lápis de cera, pastel de óleo e seco, tinta da china, guache, aguarela, colagem). - Explorar e aplicar processos convencionais do desenho expressivo na construção de objetos gráficos (linhas de contorno: aparentes e de configuração; valores claro/escuro: sombra própria e projetada; medidas e inclinações). - Desenvolver e empregar diferentes modos de representação da figura humana (captar a proporção da figura e do rosto; relações do corpo com os objetos e o espaço). - Explorar registos de observação documental através das tecnologias digitais (imagem digital; fotografia digital: composição ou enquadramento, formato, ponto de vista, planos, iluminação; vídeo digital: planos de ação, movimentos de câmara). - Desenvolver ações orientadas para a representação da realidade através da perceção das proporções naturais e das relações orgânicas. - Representar objetos através da simplificação e estilização das formas. - Realizar planificações de sólidos. (poliedros: poliedros regulares, prismas e pirâmides; cones; cilindros). - Desenvolver ações orientadas para a compreensão dos elementos construtivos, que agregados cumprem uma função de reciprocidade e coexistência. - Identificar e aplicar figuras geométricas, que aparecendo num mesmo encadeamento lógico, permitem compor diferentes sólidos. - Desenvolver soluções criativas no âmbito do design aplicando os seus princípios básicos, em articulação com áreas de interesse da escola. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabalho; - Trabalhos de pesquisa individuais / grupo; - Registos de observação de aula; - Trabalhos práticos / experimentais; - Portefólio; - Fichas de avaliação sumativa. 	40%	
Saber estar (saber ser)	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidade. - Sociabilidade. - Participação/Cooperação. - Autonomia. 		20%	

*- Caso se aplique

Especificidades da disciplina	
- Os dados para a avaliação serão recolhidos na observação das representações visuais e dos projetos realizados e ainda através da apreciação verbal e escrita fundamentada. A avaliação não incide apenas nos produtos finais de expressão mas também na evolução do processo criativo. Será realizada uma ficha de avaliação (teórica/prática) por período.	
Ponderação ao longo dos períodos	1º período – 100% 2º período – 40%(1ºP) + 60%(2ºP) 3º período – 30%(1ºP) + 30%(2ºP) + 40%(3ºP)
Classificação final nos anos terminais	