

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

## OFICINA MULTIMÉDIA

maio de 2023

PROVA / 97 | 2023

### 3º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º Ciclo da disciplina de Oficina Multimédia, a realizar em 2023, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características da prova e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

#### Objeto de avaliação

A prova tem por referência as aprendizagens essenciais de Oficina Multimédia e permite avaliar aprendizagens passíveis de avaliação numa prova prática de duração limitada, nomeadamente:

- Investigar e pesquisar
- Criar e inovar

#### Caracterização da prova e estrutura

A prova é prática, desenvolvida com o recurso a computador com ligação à internet.

A prova é resolvida através do recurso ao software Inkscape, disponibilizados para instalação gratuita nos computadores.

A prova é composta por um grupo de questões.

Após a finalização da resolução da prova, o aluno deverá efetuar a exportação dos ficheiros em formato PNG (formato imagem) e guardar o seu trabalho em formato SVG (formato editável), com a resolução dos exercícios para o computador os quais serão copiados para uma PEN DRIVE (USB).

Quadro 1 - Estrutura

Temas/Domínios	Subtemas/Subdomínios	Cotação
Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa</li><li>- Realizar pesquisas, utilizando os termos</li></ul>	20

	<p>selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver</p> <p>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação</p>	
<b>Criar e inovar</b>	<p>- Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados</p> <p>- Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados</p>	80

### **Critérios gerais de classificação**

Os critérios de classificação apresentam-se organizados por níveis de desempenho ou por etapas. A cada nível de desempenho e a cada etapa corresponde uma dada pontuação.

A distribuição da cotação da prova apresenta-se no Quadro 2.

**Quadro 2 – Distribuição da cotação**

<b>TEMAS/DOMÍNIOS</b>	<b>Cotações (em pontos)</b>
- Investigar e pesquisar / Criar e inovar	100

A prova é cotada para 100 pontos.

### **Duração**

A prova tem a duração de 45 minutos.

### **Material autorizado**

Um computador com ligação à internet e um dispositivo de armazenamento facultado pela escola.