

AVALIAÇÃO			
A avaliação incide sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, tendo por referência as Aprendizagens Essenciais e o Perfil do Aluno. A avaliação assume um carácter contínuo e sistemático, espelhando a evolução manifestada pelo aluno ao longo do ano.			
DOMÍNIOS DE AVALIAÇÃO			
Conhecimentos, competências e capacidades		Comportamento, atitudes e valores	
Capacidades específicas da disciplina (40%)	Capacidades transversais e áreas de competência do Perfil do Aluno (40%)	Atitudes e valores específicos da disciplina (10%)	Atitudes e valores transversais e áreas de competência do Perfil do Aluno (10%)
– Domínio da linguagem plástica – Domínio das diferentes formas de comunicação visual – Domínio do saber científico, técnico e tecnológico	– Linguagens e textos – Pensamento crítico e pensamento criativo; – Raciocínio e resolução de problemas – Capacidade de pesquisa, organização e seleção da informação – Sensibilidade estética e artística	– Assiduidade e pontualidade – Empenho e participação na aula – Colaboração e postura na sala de aula – Respeito pelas regras e normas – Presença nas aulas com o material necessário	– Relacionamento interpessoal – Bem-estar, saúde e ambiente – Desenvolvimento pessoal e autonomia – Consciência e domínio do corpo
INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO			
Fichas de avaliação e fichas de trabalho Trabalhos produzidos pelo aluno Caderno diário e portefólio do aluno		Trabalhos experimentais e projetos desenvolvidos Prestações e trabalhos desenvolvidos pelo aluno na aula e fora dela Grelhas de registo e de observação	
Ponderação ao longo dos períodos		1º período – 100%   2º período – 40%(1ºP) + 60%(2ºP)   3º período – 30%(1ºP) + 30%(2ºP) + 40%(3ºP)	
PERCENTAGENS			
DOMÍNIOS	Aquisição de conhecimentos - Domínio de conteúdo 20% (teórica)		Aquisição de conhecimentos - Domínio de conteúdo 80% (prática)
APROPRIAÇÃO e REFLEXÃO Identifica e analisa com um vocabulário específico e adequado as diferentes narrativas visuais.	4%		20%
INTERPRETAÇÃO e COMUNICAÇÃO Desenvolve capacidades de apreensão e de interpretação em diferentes universos visuais.	8%		20%
EXPERIMENTAÇÃO e CRIAÇÃO (Re) inventa soluções para criar novas imagens relacionando conceitos materiais, meios e técnicas.	8%		40%