

Planificação Geral
2023/2024

Disciplina: **História da Cultura e das Artes**
Ano: **3º G Multimédia**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	52	N.º de aulas previstas	22

Aprendizagens Essenciais/Conteúdos

MÓDULO 9: A Cultura do Cinema

- Avaliar os impactos das influências mútuas entre a Europa e a América do Norte, reconhecendo os primeiros anos do século XX como tempos de grandes ruturas políticas, económicas, sociais, culturais e artísticas.
- Reconhecer o significado do aparecimento do cinema como uma nova linguagem artística.
- Reconhecer na ação de Charles Spencer Chaplin (Charlot) a afirmação da mímica sobre a palavra e a criação de um ícone do cinema: o vagabundo, a felicidade e a crítica social.
- Relacionar o recuo da morte e do aumento da qualidade de vida com os avanços tecnológicos e da medicina (a descoberta da penicilina (Alexander Fleming), a higiene e uma maior preocupação com a ocupação dos tempos livres.
- Reconhecer o fauvismo, o expressionismo e o dadaísmo como movimentos de criação artística e de provocação.
- Identificar caminhos da abstração formal: cubismo, futurismo e movimentos subsequentes, explicando que o modo como a arte abstrata pode ser democrática: arte informal, abstração geométrica e expressionismo abstrato.
- Analisar o período entre guerras: da arte degenerada à arte oficial dos regimes totalitários.
- Explicar o regresso ao mundo visível: realismo figurativo, realismo crítico, assemblage e arte expressiva.
- Descrever as principais características do surrealismo.
- Relacionar arte e função - a arquitetura e o design - ressaltando a importância das novas técnicas.
- Contextualizar os rumos seguidos pelas expressões artísticas portuguesas até aos anos 60: pintura, escultura e arquitetura.

MÓDULO 10: A Cultura do Espaço Virtual

- Avaliar o impacto das transformações geopolíticas e culturais do mundo contemporâneo na construção de novas identidades.
- Analisar as atividades humanas reguladas pela tecnologia, pela publicidade, pelo consumo e pela omnipresença dos modismos e do efémero, contextualizando-as nos fenómenos da globalização do mundo contemporâneo.
- Compreender as telecomunicações, nomeadamente a internet, como meios de massificação, divulgação e receção do conhecimento.
- Reconhecer a importância da arte enquanto processo, analisando a utilização da publicidade e da vida quotidiana como meios de expressão e contextualizando a Pop Art como um movimento iconoclasta.
- Reconhecer na Op Art e na arte cinética, a expressão e materialização dos movimentos, gestos e objetos do quotidiano.
- Compreender a Arte-Acontecimento, da action painting ao happening e à performance.
- Distinguir alguns pólos da criação contemporânea, como a Minimal Art, a arte concetual e o hiper-realismo.
- Identificar algumas vias de expressão da arte portuguesa contemporânea.
- Refletir sobre os caminhos da arquitetura contemporânea.
- Analisar as suas vivências (o aluno) na sociedade atual, elaborando a sua história de vida, enquanto ser crítico, agente criativo e cidadão participativo.

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	Ponderação	Critérios de avaliação
– Tratamento da informação/ utilização de fontes	30%	Compreensão Apropriação Rigor Clareza Raciocínio Reflexão Criatividade Responsabilidade Participação Cooperação
– Compreensão histórica: Temporalidade, espacialidade, contextualização	50%	
– Comunicação em História. – Elabora e comunica, com correcção linguística, sínteses de assuntos estudados: – Estabelecendo traços que os distinguem; – Utilizando, adequadamente, terminologia específica. Responsabilidade e Integridade Excelência e Exigência Curiosidade, Reflexão e Inovação Cidadania e Participação Liberdade	20%	