

PROGRAMACIÓ

**DEPARTAMENT
DIBUIX**

2019-2020

DEPARTAMENT DE DIBUIX

PROGRAMACIÓ CURS 2019-2020

ÍNDEX

- 1.0 - DEPARTAMENT**
- 1.1 - Organització del Departament de Dibuix .
- 1.2 - Normatives .

- 2.0 - EQUIPAMENTS DEL DEPARTAMENT**
- 2.1 - Equipaments Instal·lacions i espais del Departament de Dibuix .

- 3.0 - PROGRAMACIÓ ESO : Educació Plàstica, Visual i Audiovisual**
- 3.1 - Objectius Generals d'etapa i Finalitat de l'assignatura
- 3.2 - Objectius Específics d'àrea Educació Plàstica , Visual i Audiovisual
- 3.3 - Continguts
- 3.3.1 - Continguts de 3º ESO - (Currículum) Educació Plàstica , Visual i Audiovisual
- 3.3.2 - Continguts de 4º ESO - (Currículum) Educació Plàstica , Visual i Audiovisual
- 3.4 - Contribució a les Competències bàsiques
- 3.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques
- 3.6 - Avaluació
- 3.6.1 - Avaluació Inicial
- 3.6.1.A - Materials del Alumne
- 3.6.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació).3º + 4º ESO
- 3.6.2.B - Recuperació de Pendants 3º + 4º ESO
- 3.6.2.C - Estratègies
- 3.6.3.A - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 3º ESO
- 3.6.3.B - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 4º ESO
- 3.6.4.A - Mínims exigibles 3º ESO
- 3.6.4.B - Mínims exigibles 4º ESO
- 3.7 - Atenció a la Diversitat
- 3.7.1 - Adaptacions Curriculars
- 3.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

- 4.0 - PROGRAMACIÓ BATXILLERAT – Dibuix Tècnic**
- 4.1 - Objectius Generals d'etapa i Finalitat de l'assignatura.
- 4.2 - Objectius Específics d'àrea Dibuix Tècnic .
- 4.3 - Continguts
- 4.3.1 - Continguts de 1º Batx. - (Currículum) Dibuix Tècnic 1.
- 4.3.2 - Continguts de 2º Batx. - (Currículum) Dibuix Tècnic 2.
- 4.3.3 - Especificats del Batx. en Blocs per esportistes d'alt nivell...
- 4.4 - Contribució a les Competències bàsiques
- 4.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques
- 4.6 - Avaluació..
- 4.6.1 - Avaluació Inicial
- 4.6.1.A - Materials del Alumne
- 4.6.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació). 1º + 2º Batx.
- 4.6.2.B - Recuperació de Pendants 1º + 2º Batx.
- 4.6.3.A - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 1º Batx.
- 4.6.3.B - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 2º Batx.
- 4.6.4 - Mínims exigibles 3º + 4º ESO
- 4.7 - Atenció a la Diversitat
- 4.7.1 - Adaptacions Curriculars
- 4.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

5.0 - PROGRAMACIÓ BATXILLERAT – Cultura Audiovisual

- 5.1 - Objectius Generals d'etapa i finalitat de l'assignatura.
- 5.2 - Objectius Específics d'àrea Cultura Audiovisual .
- 5.3 - Continguts
- 5.3.1 - Continguts de 1º Batx. - (Currículum) Cultura Audiovisual 1
- 5.3.3 - Especificats del Batx. en Blocs per esportistes d'alt nivell.
- 5.4 - Contribució a les Competències bàsiques
- 5.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques
- 5.6 - Avaluació..
- 5.6.1 - Avaluació Inicial
- 5.6.1.A - Materials del Alumne
- 5.6.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació). 1º Batx.
- 5.6.2.B - Recuperació de Pendants 1º Batx.
- 5.6.3. - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 1º Batx.
- 5.7.4 - Mínims exigibles
- 5.7 - Atenció a la Diversitat
- 5.7.1 - Adaptacions Curriculars
- 5.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

6.0 - INTERDISCIPLINARIETAT

- 6.1 - Connexió entre assignatures

7.0 - LLIBRES DE TEXT I MATERIAL D'AULA

- 7.1.A - Llibres, Material - ESO.
- 7.1.B - Llibres, Material - Batx. Dibuix Tècnic
- 7.1.B - Llibres, Material - Batx. Cultura Audiovisual

8.0 - ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS

- 8.1 - ACTIVITATS

9.0 - ASPECTES DE NORMALITZACIÓ

- 9.1 - Comunicació

10.0 - UTILITZACIÓ DE LES TIC

- 10.1 - Ús de les Noves Tecnologies i Informàtica

1.0 - DEPARTAMENT

1.1 - Organització del Departament de Dibuix

PROFESSORS	ASSIGNATURES	GRUPS	HORES SETMANALS
Pablo Peretti Garcia	Cap Departament		1 hores
	3º d'ESO Educació Plàstica , Visual i Audiovisual	1 grup- (Optativa)	2 hores
	4º d'ESO Educació Plàstica , Visual i Audiovisual	1 grup (Optativa)	3 hores
	1º Batx.+ Bloc 2 Dibuix Tècnic	1 grup (Optativa)	4 hores
	2º Batx. + Bloc 3 Dibuix Tècnic	1 grup (Optativa)	4 hores
	1º Batx. + Bloc 1 Cultura Audiovisual	1 grup (Optativa)	3 hores
	Tutoria Matèria		1 hora

1.2 - Normatives .

El present document mostra una programació didàctica la qual es basa en la legislació vigent:

a) LOE 2/2006 (BOE num.106, de 4 de maig). i el Reial Decret 1631/2006, de 29 de desembre, pel qual s'estableixen els ensenyaments mínims corresponents a l'ESO (BOE num. 5, de 5 de gener de 2007) a nivell estatal; a més a nivell de Comunitat Autònoma el Decret 73/2008, de 27 de juny, (BOIB 02/07/2008 núm. 92 EXT.) pel qual s'estableix el currículum de l'educació secundària obligatòria a les Illes Balears, l'annex de l'ordre de la Consellera d'Educació i Cultura de dia 27 d'abril de 2009, sobre el desenvolupament de l'educació secundària obligatòria a les Illes Balears i l'ordre de la Consellera d'Educació i Cultura de 22 de desembre de 2008 sobre l'avaluació i l'aprenentatge. En quant al Batxillerat la base legislativa és el Decret 82/2008, de 25 de juliol de 2008.

b) LOMCE 8/2013, (BOE num 295, de 9 de desembre) que modifica la LOE 2/2006. Juntament amb Decret 34/2015, de 15 de maig, pel qual s'estableix el currículum de l'educació secundària obligatòria a les Illes Balears (BOIB núm. 73, de 16 de maig de 2015) i Decret 35/2015, de 15 de maig, pel qual s'estableix el currículum del batxillerat a les Illes Balears (BOIB núm. 73, de 16 de maig de 2015).

2.0 - EQUIPAMENTS DEL DEPARTAMENT

2.1 - Equipaments i espais del Departament de Dibuix .

Es disposa d'un Aula Taller per a 22 alumnes, amb Taules de dibuix, i suports individuals per les escaires, compàs i la resta de material personal.

Armaris, Un ordinador Fixa amb Windows i Ubuntu, i un projector fixa.

3.0 - PROGRAMACIÓ ESO : Educació Plàstica, Visual i Audiovisual

3.1 - Objectius Generals d'etapa i Finalitat de l'assignatura.

La imatge ha significat des del principi de la humanitat el mitjà de comunicació i expressió principal. Fins fa molt pocs anys, l'analfabetisme de la major part de la societat va fer que la comunicació visual fos la més utilitzada per sobre de la paraula escrita. I això ha continuat essent d'aquesta manera aprofitant els avenços en les tecnologies de la informació i la comunicació.

És per aquests avenços en les tecnologies de la informació i la comunicació i en noves maneres de comunicació audiovisual que es fa necessari que els alumnes en l'educació secundària obligatòria prenguin consciència de la importància d'aquest llenguatge i sàpiguen llegir-lo i utilitzar-lo sota uns criteris estètics, funcionals i de respecte vers la societat.

És cabdal que totes les formes d'expressió artística, que no són més que una forma de comunicació com els altres llenguatges, siguin compreses i emprades de forma correcta per uns alumnes que hi conviuran en tots els moments de la seva vida personal i/o professional.

L'assignatura del primer cicle de l'educació secundària obligatòria parteix dels blocs impartits en l'educació primària en l'àrea d'educació artística. La part destinada a l'educació plàstica ja anticipava els mateixos blocs dels quals parteix la matèria a l'educació secundària obligatòria, sota les denominacions d'educació audiovisual, dibuix tècnic i expressió artística.

L'educació plàstica i visual és imprescindible en l'educació secundària obligatòria a partir de la necessitat de l'alumnat de desenvolupar les capacitats d'expressió, anàlisi, crítica, apreciació i creació d'imatges. Aquest desenvolupament es fa més necessari a mesura que augmenta la seva relació amb tot l'entorn social i cultural que l'envolta, un entorn sobresaturat d'informació visual, fins al punt que aquest fet ja caracteritza la nostra societat.

Aquesta matèria ha experimentat durant els últims decennis uns canvis espectaculars, no tant en la quantitat de nous continguts com en l'evolució de noves tècniques i nous mitjans, a través dels quals es desenvolupa la matèria. L'accés al món de les imatges; les seves possibilitats de manipulació a través dels mitjans informàtics cada dia més globalitzats; la facilitat en la creació de noves formes, i la popularització de nous instruments per a la creació artística com són l'ordinador, la fotografia digital, la càmera de vídeo, etc., fan que els objectius i els continguts com la metodologia de treball siguin susceptibles a canvis continus.

És indispensable prendre consciència de la necessitat de treballar a partir de l'entorn de l'alumnat, el món quotidià d'imatges que li proporciona la natura i l'activitat i creació humanes per mitjà de la pintura, la publicitat, l'arquitectura, el disseny gràfic i industrial, l'escultura, etc. També és important tenir en compte les imatges visuals —cada vegada més absorbents— transmeses pels diferents mitjans: Internet, cinema, vídeo, fotografia i, evidentment, televisió. La referència bàsica en el treball ha de ser que el nostre alumnat assimili tot aquest entorn amb una actitud reflexiva i crítica i que pugui tenir la capacitat d'elaborar noves propostes de treball, de crear i d'experimentar.

Es pretén que l'alumnat entri dins el món de la comunicació visual, tant des del punt de vista del receptor com de l'emissor dels missatges. Com qualsevol altre llenguatge, el llenguatge plàstic i visual necessita dos nivells interrelacionats de comunicació: saber veure per comprendre i saber fer per expressar-se, amb la finalitat de comunicar-se, produir, crear i conèixer millor la realitat i a un mateix per transformar-la i transformar-se, en definitiva, humanitzar la realitat i el mateix ésser humà com a eix central d'aquesta.

Saber veure per comprendre implica la necessitat d'educar en la percepció visual. Suposa ser capaç d'avaluar la informació visual que es rep basant-se en una comprensió estètica que permeti arribar a conclusions personals d'acceptació o rebuig segons la pròpia escala de valors i, a més, poder emocionar-se mitjançant la immediatesa de la percepció sensorial per analitzar després la realitat, tant natural com social, de manera objectiva, raonada i crítica.

L'adquisició d'aquests coneixements ha de servir perquè es creïn mecanismes analítics que facin de filtre en tot allò que abans era assimilat de manera irreflexiva i inconscient. En un segon nivell, permetrà afavorir el desenvolupament de la sensibilitat estètica i gaudir de tot allò que ofereix l'entorn visual i plàstic. És precisament la capacitat de gaudir de tot això el que hem de cercar com a objectiu per al nostre alumnat, ja que ens permetrà estimular-lo en l'adquisició de conceptes senzills i d'altres més complexos.

Alhora la plàstica ha d'incidir en la formació de codis ètics que preparin els alumnes com a futurs ciutadans en l'ús correcte de la comunicació audiovisual. Saber fer per expressar-se necessita el saber anterior i pretén que l'alumnat desenvolupi una actitud d'indagació, producció i creació. Han de ser capaços de realitzar representacions objectives i subjectives mitjançant uns coneixements mínims necessaris i imprescindibles, tant conceptuals com procedimentals, que els permetin expressar-se i desenvolupar el potencial creatiu propi.

Totes aquestes consideracions generals haurien de lligar-se, sempre que fos possible, amb el substrat cultural de la nostra comunitat i amb les manifestacions de l'art popular i de l'artesania pròpia de les Illes Balears.

Durant l'educació primària, la matèria s'ha treballat de forma intuïtiva i ha donat resposta a propòsits de caire explorador com aprendre a veure, descobrir l'entorn o l'expressió personal. Enllaçant amb aquest nivell, i d'una forma progressiva, en l'educació secundària obligatòria es consideren fonamentals dos tipus d'accions: les que instrumentalitzen els continguts de la matèria com a llenguatge i consideren situacions

específiques de comunicació i expressió, i aquelles altres accions que dinamitzen una part del coneixement, desenvolupant aptituds creatives, enginy, imaginació, intuïció i actituds de reflexió i d'autonomia.

En resum, l'educació plàstica i visual tractarà de desenvolupar unes capacitats bàsiques: observació, selecció crítica, atenció retentiva, memòria visual; i d'adquirir coneixements fonamentals dels llenguatges visuals: punt, línia, plànol, textura, composició, color, traçats geomètrics fonamentals i tècniques instrumentals.

El currículum és continu durant l'etapa, de manera que en cada curs es revisen continguts del curs anterior, establint-se alhora una escala gradual de complexitat. En el primer curs, s'iniciarà el procés de sensibilització cap al contingut plàstic i l'acostament al significat dels missatges visuals. Es tractarà que l'alumne comenci a diferenciar i reconèixer els elements bàsics del codi visual i adquireixi certes habilitats en l'ús dels diferents mitjans expressius o destreses del llenguatge plàstic. Durant el tercer curs, l'alumnat progressarà en els coneixements sobre la percepció, analitzant el seu entorn natural i cultural i sintetitzant els elements constitutius, en un procés creatiu personal. En el quart curs, els alumnes profunditzaran en els continguts dels cursos anteriors i valoraran el significat estètic i cultural de les diferents manifestacions plàstiques de l'entorn.

Finalment, el desenvolupament dels continguts de la matèria, en les seves dues línies del saber veure per comprendre i del saber fer per expressar-se, no té com a objectiu final la formació d'artistes, ni una formació acadèmica molt especialitzada, que serà l'objectiu d'estudis posteriors, sinó contribuir al desenvolupament d'aquelles capacitats dels alumnes que els permetin una formació professional de base dins del camp de l'expressió plàstica i en tot un ventall de possibilitats: publicitat, còmic, televisió, cinema, fotografia, disseny, dibuix, pintura, escultura i arquitectura.

L'educació plàstica i visual connecta l'alumnat amb l'extens àmbit de la cultura de la imatge, l'art, els mitjans de comunicació i les tecnologies audiovisuals. El llenguatge visual i plàstic ha de constituir un mitjà de comunicació que l'alumnat ha d'utilitzar des de qualsevol matèria de treball, tant a l'escola com, posteriorment, en el món laboral.

3.2 - Objectius Específics d'àrea Educació Plàstica, Visual i Audiovisual

Els objectius que han de desenvolupar els alumnes de l'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual en l'etapa d'educació secundària obligatòria són els següents:

1. Observar, percebre, comprendre i interpretar críticament la comunicació mitjançant les imatges i les formes del seu entorn natural i cultural, així com ser sensibles envers les seves qualitats evocadores, simbòliques, plàstiques, estètiques i funcionals.
2. Apreciar els valors culturals i estètics i identificar-ne, interpretar-ne i valorar-ne els continguts; entendre'ls com a part de la diversitat cultural i contribuir al seu respecte, conservació i millora.
3. Interpretar les relacions del llenguatge visual i plàstic amb altres llenguatges i cercar la manera personal i expressiva més adequada per comunicar les troballes obtingudes amb el signe, el color i l'espai. La interpretació correcta de la comunicació publicitària.
4. Desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del seu llenguatge personal, utilitzant els codis, la terminologia i els procediments del llenguatge visual i plàstic amb la finalitat d'enriquir estèticament les seves possibilitats de comunicació.

5. Utilitzar el llenguatge plàstic per representar emocions, sentiments, vivències i idees i contribuir a la comunicació, la reflexió crítica i el respecte.
6. Apreciar les possibilitats expressives que ofereix la investigació amb diverses tècniques plàstiques i visuals i les tecnologies de la informació i la comunicació, i valorar l'esforç de superació que comporta el procés creatiu.
7. Representar cossos i espais simples mitjançant el domini de la perspectiva, les proporcions i la representació de les qualitats de les superfícies i el detall, de manera que siguin eficaços per a la comunicació volguda.
8. Planificar i reflexionar, de forma individual i cooperativa, sobre el procés de realització d'un objecte partint d'uns objectius prefixats i revisar i valorar, al final de cada fase, l'estat de consecució.
9. Relacionar-se amb altres persones i participar en activitats de grup, adoptar actituds de flexibilitat, responsabilitat, solidaritat, interès i tolerància i superar inhibicions i prejudicis i rebutjant discriminacions o estigmes personals o socials.
10. Contribuir activament al coneixement, el respecte, la conservació, la divulgació i la millora del patrimoni europeu, espanyol i de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a senyal d'identitat pròpia.
11. Conèixer i valorar el patrimoni artístic i cultural de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a base de la nostra identitat i idiosincràsia i contribuir activament a la seva defensa, conservació i desenvolupament i acceptar la convivència amb valors artístics propis d'altres cultures que coexisteixen amb la nostra per fer de la diversitat un valor enriquidor i integrador.
12. Respectar, apreciar i aprendre a interpretar altres maneres d'expressió visual i plàstica diferents de la pròpia i de les formes dominants a l'entorn; superar estereotips i convencionalismes, i elaborar judicis o adquirir criteris personals que permetin als alumnes actuar amb iniciativa responsable.
13. Acceptar i participar en el respecte i seguiment dels valors i les normes que regulen el comportament en les diferents situacions que sorgeixen en les relacions humanes i en els processos comunicatius, reconèixer-los com a integrants d'una formació global i integrar-los en l'expressió d'idees mitjançant els missatges visuals.

3.3.1 - Continguts de 3º ESO - (Currículum) Educació Plàstica, Visual i Audiovisual

Observacions :

En aquest institut,, es unitats programades per l'assignatura de Plàstica seran utilitzades nomes com guia. La posta en pràctica es on se ha de tenir en compte la variabilitat de nivells de alumnat, que ens trobarem dins de un mateix curs, que no son iguals de any en any , així com les diferències de temps en l'assimilació de continguts i de les activitats que es desenvolupen i que se'n puguin dur a terme

Bloc 1. Expressió plàstica

Aquest bloc s'ha de tractar durant tot el curs ja que és la base de tota l'educació plàstica i visual. Elements i conceptes com color, línia o textura són les bases sobre les quals se sustenta aquesta assignatura i, per tant, es poden treballar també els altres blocs de continguts de forma transversal.

Bloc 2. Comunicació audiovisual

El bloc 2 posa a prova els alumnes i la seva percepció de les imatges que els envolten. En el món actual, la imatge com a mitjà d'expressió és present en tots els àmbits (còmic, fotografia artística o publicitària, senyals viaris...) i els alumnes han d'entendre el significat de cadascun i l'ha d'aprendre a fer servir per a la pròpia producció d'imatges. És essencial en aquest bloc que els alumnes tinguin accés a les TIC.

Bloc 3. Dibuix tècnic

En aquest bloc s'inicia l'alumne en el dibuix tècnic, la base d'estudis com l'enginyeria, l'arquitectura o el disseny. S'hi tracten temes com els diferents sistemes de projecció o la geometria bàsica. A més del vocabulari i l'ús dels diferents estris específics d'aquest bloc, els alumnes també han d'aplicar l'estètica als diferents projectes.

3.3.2 - Continguts de 4º ESO - (Currículum) Educació Plàstica, Visual i Audiovisual

Observacions :

En aquest institut,, es unitats programades per l'assignatura de Plàstica seran utilitzades només com guia. La posta en pràctica es on se ha de tenir en compte la variabilitat de nivells de alumnat, que ens trobarem dins de un mateix curs, que no son iguals de any en any , així com les diferències de temps en l'assimilació de continguts i de les activitats que es desenvolupen i que se'n puguin dur a terme

Bloc 1. Expressió plàstica

Amb la base dels cursos anteriors, els alumnes aprofundeixen en aquest bloc en les bases de l'expressió plàstica. Aprenen a treballar en el procés de creació d'experiències artístiques, des de l'esbós fins a la realització i posterior avaluació i autoavaluació, a més d'entendre la importància del treball cooperatiu.

Bloc 2. Dibuix tècnic

Com en el bloc anterior, els alumnes parteixen de la base dels cursos anteriors per ampliar coneixements sobre els diferents sistemes de projecció i construccions geomètriques. S'incideix en la importància de la pulcritud i la precisió en aquest tipus de dibuix, així com en la importància de l'ús i la cura dels estris propis d'aquest bloc.

Bloc 3. Fonaments del disseny

El disseny de la imatge és part fonamental de la vida diària. Aquest bloc treballa els fonaments i les diferents branques del disseny de la imatge. És fonamental que els alumnes treballin el procés de disseny des del principi, seguint-ne totes les fases, per a una presentació correcta del treball final, punt de gran importància d'aquest bloc.

Bloc 4. Llenguatge audiovisual i multimèdia

En aquest bloc es treballa la imatge visual i audiovisual. Des de la fotografia fins al cinema, els alumnes aprenen les diferents tècniques de producció d'imatges i les possibilitats expressives que poden tenir. També es treballa en el disseny de publicitat i en el tractament de la imatge assistit per ordinador.

3.4 - Contribució a les Competències bàsiques

L'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual contribueix a assolir les diferents competències clau, com s'especifica a continuació:

Comunicació lingüística :

S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats. Amb la finalitat d'estimular l'hàbit de la lectura i millorar l'expressió oral cal plantejar activitats que contribueixin a millorar la comprensió lectora i la capacitat d'expressió.

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia :

S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic, que és un dels objectius de l'assignatura.

Competència digital :

S'atorga molta importància a aquesta competència en els continguts relatius a l'entorn visual i multimèdia, en particular en el món de la imatge, i es facilita el desenvolupament d'una cultura digital a l'aula.

Aprendre a aprendre :

Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement artístic contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueixen el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn, de donar-hi respostes coherents i de tenir la capacitat de treballar en grup, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.

Competències socials i cíviques :

Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor :

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'auto confiança i el sentit crític.

Consciència i expressions culturals :

Es dona molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

Per adquirir eficaçment les competències i integrar-les efectivament en el currículum s'han de dissenyar activitats d'aprenentatge integrades que permetin als alumnes avançar cap als resultats d'aprenentatge de més d'una competència al mateix temps.

S'ha de potenciar el desenvolupament de la competència en comunicació lingüística, la competència matemàtica i les competències bàsiques en ciència i tecnologia.

L'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual abraça, en major o menor mesura, totes les competències clau. És una assignatura integradora que engloba l'art, la ciència i la tècnica, la qual cosa fa viable i interessant la coparticipació amb altres departaments didàctics en projectes comuns.

3.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques

Les competències clau inclouen de forma integrada continguts, destreses, valors i emocions de caire personal i social que pertanyen a diferents àmbits de coneixement. Aquestes tenen un caràcter contextual, així que requereixen saber aplicar el que s'ha après per resoldre situacions noves en diferents contextos d'acció reals i significatius per als alumnes, per la qual cosa en tota la metodologia s'ha posat èmfasi en la funcionalitat dels aprenentatges.

La metodologia didàctica ha de ser fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències. L'aprenentatge de l'alumne s'articula a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, és convenient partir sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula s'hauria de potenciar l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implicar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge. D'altra banda, els alumnes han d'aprendre a aprendre, ser capaços d'investigar pel seu compte i aprofundir en la matèria, així com a fer ús de diverses fonts d'informació, especialment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Els recursos didàctics són una eina per a l'aprenentatge, ja que ens permeten organitzar la informació que volem transmetre i ajudar així els alumnes a desenvolupar les seves habilitats i potenciar la creativitat i l'interès.

Un clar exemple en serien les eines audiovisuals, que permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent. Aquestes eines permeten, entre altres recursos educatius, utilitzar la comparació entre unes creacions i unes altres com a mètode senzill per analitzar correctament l'obra d'art i la seva identificació. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i els materials que han emprat i segueixen emprant els artistes de les diferents especialitats al llarg de la història.

A més a més d'aquestes eines, caldria que els alumnes poguessin disposar de:

- Material audiovisual, imprescindible en una assignatura com aquesta.
- Eines TIC amb programari adequat, sobretot per al retoc digital de la imatge.
- Material de laboratori de revelat i materials varis, com models de fusta o pedra per copiar models, etc.
- Fitxes de treball adaptat als diferents nivells educatius i a alumnes amb necessitats educatives especials.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de l'educació secundària obligatòria és contínua, formativa i integradora.

L'avaluació dels aprenentatges dels alumnes ha de tenir un caràcter formatiu i ser un instrument per millorar tant els processos d'ensenyament com els processos d'aprenentatge, i es duu a terme mitjançant l'observació directa i el seguiment dels alumnes.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes ha de ser integradora i ha de tenir en compte des de totes i cada una de les assignatures la consecució dels objectius establerts per a l'etapa, així com el desenvolupament de les competències corresponents.

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú.

Els alumnes han de fer una autoavaluació per crear aprenentatges i capacitats autocrítiques competencials que facilitin la realització i el desenvolupament personal i acadèmic, i per això s'ha d'ensenyar i practicar.

Cal avaluar el grau de col·laboració, implicació i cooperació del grup en el procés d'aprenentatge.

Els professors han d'avaluar tant l'aprenentatge dels alumnes com els processos d'ensenyament i la pròpia pràctica docent, per la qual cosa s'han d'establir indicadors d'assoliment en les programacions didàctiques.

Els professors, de manera conscient i reflexiva, han d'emprar un conjunt d'estratègies, procediments i accions organitzades i planificades amb la finalitat de possibilitar l'aprenentatge dels alumnes i l'assoliment dels objectius plantejats, així com potenciar la creativitat i l'esperit emprenedor. A aquests objectius s'hi pot arribar des de diferents vies, que el professor pot demanar als alumnes segons el grup o segons els recursos de què disposi el centre. Així, per exemple, el docent pot demanar als alumnes treballs en grup o individuals, sia làmines, escrits, orals o la combinació d'aquests, amb una finalitat estètica o funcional.

El professor ha de supervisar els continguts, encara que siguin documents o imatges que faciliti Internet, una eina docent imprescindible i molt usada pels alumnes.

3.6 - Avaluació

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de l'educació secundària obligatòria és contínua, formativa i integradora.

L'avaluació dels aprenentatges dels alumnes ha de tenir un caràcter formatiu i ser un instrument per millorar tant els processos d'ensenyament com els processos d'aprenentatge, i es duu a terme mitjançant l'observació directa i el seguiment dels alumnes.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes ha de ser integradora i ha de tenir en compte des de totes i cada una de les assignatures la consecució dels objectius establerts per a l'etapa, així com el desenvolupament de les competències corresponents.

3.6.1 - Avaluació Inicial

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú. Una bona avaluació inicial haurà de ser individual, i fer possible una valoració posterior dels progressos de cada un dels alumnes respecte al moment inicial. Ens haurà de mostrar llurs capacitats, interessos i aptituds, per tal d'orientar millor la nostra tasca educativa. Ajudarà a dissenyar activitats adients a llur nivell de competències. Així s'evitarà el desànim que suposa fixar uns objectius que, ja d'entrada, els semblen inaccessibles. També podrem adaptar els continguts que hem de desenvolupar dins cada unitat didàctica als interessos que puguem detectar en els alumnes; amb la qual cosa s'hi trobaran més còmodes.

3.6.1.A - Materials del Alumne

Tenint en comte que aquesta es una signatura 100 % practica , el material de dibuix es totalment indispensable per poder treballar al aula.

El material bàsic de treball per dibuixar, (llapis, goma, regles ,compàs, etc.) es tan important com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs i no prestarà cap material als seus companys.

El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de tornar a comprar.

En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre, però se utilitzarà una carpeta de exercicis que el professor ha preparat.

La taula de treball és part dels instruments de dibuix i ha d'estar sempre neta i ordenada

Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura del material utilitzat i de la seva taula, serà sancionat.

El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequat

Cada alumne ha de portar y tenir sempre en classe el següent material:

MATERIAL
Carpeta amb Exercicis (que el alumne obtindrà al Centre)
Joc d'escaires que contengui :
Regla de 30 cm + Escaire de 60°+Escaire de 45° + Transportador d'angles
Compàs amb adaptador per llapis
Llapis de dibuix tip STAEDTLER mina : HB + Llapis mina : 2H
Capsa de llapis de colors
Goma de esborrar + Esmolador (sacapuntes).
Tisores + Cola de aferrar en barra
Fulls Blancs
Usb de memoria portatil per l'ordinador

3.6.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació) 3º + 4º ESO

Per qualificar els alumnes seguirem els següents criteris:

- 1) Per aprovar es imprescindible treballar a classe.
 - 2) Es necessari que els alumnes facin tots els treballs i proves previst per aprovar el curs.
 - 3) Haurà de presentar els treballs a temps, complint el termini d'entrega que doni el professo, i en les condicions demanades Si no es compleix, podrà entregar-lo igualment i el professor lo corregirà, però podrà baixar nota per aquesta falta, (a excepció de causes justificades segons criteri del professor o del centre)
 - 4) Es valorarà la pulcritud, la precisió, l'enquadrament, la retolació, la netedat, etc.
 - 5) Als treballs creatius es valorarà molt l'originalitat.
 - 6) Als treballs en grup, apart de les mateixes normes que el treball individual, es consideraran la coherència entre les diferents parts, la unió del grup, el treball cooperatiu i de grup i el nivell d'aprofundiment e investigació en el tema.
 - 7) Es valoraran les intervencions a classe. Es valoraran molt els treballs voluntaris que el alumne proposi.
 - 8) Es valorarà moltíssim la concentració, la responsabilitat , el portar el seu material cada dia, etc
 - 9) Per posar la nota de qualificació es farà el mitjà dels treballs presentats mes els exàmens
 - 10) Per aprovar l'avaluació s'han d'aprovar tots els treballs i proves proposats.) En cas de no aprovar algun treball o prova, eix alumnes tindran l'oportunitat de repetir-ho,
 - 11) Per aprovar el curs, es valorarà tot el procés continuo d'aprenentatge i la evolució obtinguda durant tot el curs.
 - 13) Els treballs se presentaran en data y las condiciones exigides.
- Es consideren nuls: - Els exercicis que no estiguessin correctament presentats, o arrugats, bruts , etc.
- Els exercicis realitzats amb un procediment o material inadequat.
- Els treballs que no siguin realitzats amb el material , procediments i metodologia demanades, podran ser considerats nuls
- Sempre que l'alumne ho desitgi, podrà pujar nota realitzant el treball novament o realitzant activitats complementàries.
- Tots els exercicis es podran recuperar, sempre que se realitzen dins del període d'avaluació. Si un exercici se recupera, contarà únicament la nota del nou treball.
- 14) L'alumne té l'obligació de portar el seu material en cada classe de Dibuix, i serà responsable de mantenir net i en ordre el seu lloc de treball.

* (En casos especials, la falta continuada de material podrà significar la incapacitat de qualificar la avaluació.)

100% de la nota se divideix segons el següent criteri de qualificació :

60 % Carpeta d'exercicis + Exàmens + Treballs pràctics .

40 % Esforç + Concentració + Responsabilitat + Treball a Classe + Aprofitament del temps + Hàbits de Feina + Netedat i Pulcritud en la seva taula i en el seu treball + Portar cada dia el seu Material, utilitzar-los adequadament i mantenir els instruments nets i en ordre + etc..

Recuperació del Cours al Juny:

Els alumnes que tinguin la mitja de las 3 avaluacions suspeses, podran recuperar al final de curs, al Juny, amb el següent criteri de qualificació :

50 % Examen recuperació (resumen de tot el curs).

50 % Carpeta d'exercicis amb Treballs pràctics.. (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà la carpeta de exercicis com el 100 % de la nota)

3.6.2.B - Recuperació de Pendants

El Departament ha decidit proporcionar el màxim d'oportunitats per a recuperar l'assignatura en cas de que no s'hagi superat en el curs.

L'alumne té el deure de presentar-se sempre a les proves de recuperacions.

Plàstica 3º curs - Recuperació del curs Pendent :

Els alumnes que tinguin plàstica de 3º curs suspès, podran recuperar al Setembre , i si no repeteixen tindran 2 convocatòries mes : Febrer * i Maig . Totes amb el següent criteri de qualificació :

50 % Examen recuperació (resumen de tot el curs).

50 % Carpeta d'exercicis amb Treballs pràctics.. (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà la carpeta de exercicis com el 100 % de la nota)

* (Opcionalment, la recuperació de Febrer se podrà considerar recuperada, si la primera i segona avaluació estan aprovades, i si el professor considera que el seu nivell es el adequat).

Plàstica 4º - Recuperació del curs Pendent :

Els alumnes que tinguin plàstica de 4º curs suspès, podran recuperar únicament al Setembre , amb el següent criteri de qualificació :

50 % Examen recuperació (resumen de tot el curs).

50 % Carpeta de exercicis amb Treballs pràctics.. (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà la carpeta de exercicis com el 100 % de la nota)

3.6.2.C - Estratègies

1. PRESENTACIÓ ATRACTIVA Activitat prèvia (lúdica)

Explicació il·lustrada amb imatges

Sortida del centre (visita cultural)

Mostra de solucions anteriors (informació)

2. PROCÉS CREATIU

Tècniques de creativitat

(Brainstorming, analogies,...)

Procés divergent (solucions variades i personals)

Basat en els interessos personals de cada un

Propicia l'auto coneixement i l'autoestima

Estructurat i fàcil de seguir

3. SISTEMA D'AVALUACIÓ;

A. INICIAL

- Objectius accessibles
- Activitats d'acord amb els interessos
- Dificultats progressives

A. FORMATIVA

- Seguiment individualitzat
- Guia i orienta
- Persegueix l'autonomia
- Evita la desmotivació
- Propicia la comunicació i el diàleg
- Afavoreix la confiança mútua

A. SUMATIVA

- Autoavaluació dóna criteris propis
- Ajuda a ser autoexigent
- Fa significatiu l'aprenentatge
- Valora l'esforç personal

4. FUNCIONALITAT

- Dóna sentit i valor
- Prepara per al futur professional
- Desenvolupa els continguts en varis contextos
- Descobreix diversitat de materials i tècniques

5. IMPLICACIÓ DE L'ALUMNE

- EN EL PROCÉS D'APRENTATGE El fa responsable
- El fa elegir i prendre decisions
- L'ajuda a expressar-se
- Reforça la seva identitat

6. FEINA EN EQUIP

- Ensenya a col·laborar i ajudar-se
- Permet compartir experiències i responsabilitats
- Aporta les qualitats individuals al bé comú

7. CONFRONTACIÓ CREATIVA Intercanvi i contrast d'experiències i opinions

- Exhibició de les obres pròpies
- Participació en concursos on superar-se i millorar
- Ensenya a valorar els altres i les seves obres
- Reforç del propi coneixement i l'autoestima
- Permet l'autoexpressió
- La nostra metodologia i seqüència de continguts, intenta establir nivells de dificultat en l'aplicació d'aquestes estratègies, per tal d'aconseguir que es vagin adaptant a les capacitats dels alumnes a mesura que avancen en la etapa obligatòria

3.6.3.A - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 3º ESO

Observacions :

En aquest institut,, es unitats programades per l'assignatura de Plàstica seran utilitzades nomes com guia. La posta en pràctica es on se ha de tenir en compte la variabilitat de nivells de alumnat, que ens trobarem dins de un mateix curs, que no son iguals de any en any , així com les diferències de temps en l'assimilació de continguts i de les activitats que es desenvolupen i que se'n puguin dur a terme

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Continguts

Elements configuradors de la imatge.

Experimentació amb les variació del punt, la línia i el pla.

Experimentació i exploració dels elements que estructuraven formes i imatges (punt, línia, color, textures, formes, dimensió, clarobscur, etc.).

Conceptes d'equilibri, proporció i ritme en composicions bàsiques.

Experimentació amb les mesclades additives i substractives del color dels colors primaris. Creació de composicions harmòniques i contrastades experimentant amb els colors anàlegs i complementaris.

Colors llum i colors pigment per expressar sensacions en composicions senzilles (el clarobscur, les composicions abstractes, les composicions volumètriques, etc.).

Diferents tipus de textures i les seves capacitats expressives. Diferents tècniques de producció de textures (frottage, plegat, tallat, etc.).

Introducció a la diversitat de mètodes creatius per aplicar-los en el disseny i les arts plàstiques. Proposta escrita dels projectes artístics.

Creació de composicions gràficoplàstiques. Apreciació i valoració del patrimoni artístic i cultural de les Illes Balears. Respecte per les obres dels companys i per les formes d'expressió diferents de la nostra. Creació d'imatges amb diferents graus d'iconicitat com l'esbós, dibuixos esquemàtics, mimètics, etc.

Utilització dels diferents mitjans d'expressió gràficoplàstica (llapis de grafit, retoladors, pastels, ceres, guix, carbonet, tinta, pinzell, pintures al tremp, collage, etc.) i dels diferents tipus de suports (paper, fusta, cartró, etc.).

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Identificar els elements configuradors de la imatge.

1.1. Identifica i valora la importància del punt, la línia i el pla i analitza de manera oral i escrita imatges i produccions gràficoplàstiques pròpies i alienes.

2. Experimentar amb les variacions formals del punt, el pla i la línia.

2.1. Analitza els ritmes lineals mitjançant l'observació d'elements orgànics, en el paisatge, els objectes i composicions artístiques i els emprats com a inspiració en creacions gràficoplàstiques.

2.2. Experimenta amb el punt, la línia i el pla amb el concepte de ritme i els aplica de forma lliure i espontània.

2.3. Experimenta amb el valor expressiu de la línia i el punt i les seves possibilitats tonals i aplica diferents graus de duresa, diferents posicions del llapis de grafit o de color (tombat o vertical) i la pressió exercida en l'aplicació en composicions a mà alçada, estructurades geomètricament o més lliures i espontànies.

3. Expressar emocions utilitzant diferents elements configuradors i recursos gràfics: línia, punts, colors, textures i clarobscur.

3.1. Elabora composicions que transmeten emocions bàsiques (calma, violència, llibertat, opressió, alegria, tristesa, etc.) utilitzant diferents recursos gràfics en cada cas (clarobscur, línies, punts, textures, colors...).

4. Identificar i aplicar els conceptes d'equilibri, proporció i ritme en composicions bàsiques.

4.1. Analitza, identifica i explica oralment, per escrit i gràficament l'esquema compositiu bàsic d'obres d'art i obres pròpies atenent els conceptes d'equilibri, proporció i ritme.

4.2. Elabora composicions bàsiques amb diferents tècniques segons les propostes establertes per escrit.

4.3. Elabora composicions modulars amb diferents procediments gràficoplàstics en aplicacions en disseny tèxtil, ornamental, arquitectònic o decoratiu.

4.4. Representa objectes aïllats i agrupats del natural o de l'entorn immediat i els proporciona en relació amb les seves característiques formals i amb el seu entorn.

5. Experimentar amb els colors primaris i secundaris.

5.1. Experimenta amb els colors primaris i secundaris, i estudia la síntesi additiva i substractiva i els colors complementaris.

6. Identificar i diferenciar les propietats del color llum i el color pigment.

6.1. Fa modificacions del color i les seves propietats emprant tècniques pròpies del color pigment i del color llum i aplica les TIC per expressar sensacions en composicions senzilles.

6.2. Representa amb clarobscur la sensació espacial de composicions volumètriques senzilles.

6.3. Realitza composicions abstractes amb diferents tècniques gràfiques per expressar sensacions per mitjà de l'ús del color.

7. Diferenciar les textures naturals, artificials, tàctils i visuals i valorar-ne la capacitat expressiva.

- 7.1. Transcriu textures tàctils a textures visuals mitjançant les tècniques de frottage, i les utilitza en composicions abstractes o figuratives.
8. Conèixer i aplicar els mètodes creatius gràficoplàstics aplicats a processos d'arts plàstiques i disseny.
- 8.1. Crea composicions aplicant processos creatius senzills mitjançant propostes per escrit i s'ajusta als objectius finals.
- 8.2. Coneix i aplica mètodes creatius per elaborar disseny gràfic, dissenys de producte, moda i les seves múltiples aplicacions.
9. Crear composicions gràficoplàstiques personals i col·lectives.
- 9.1. Reflexiona i avalua oralment i per escrit el procés creatiu propi i aliè des de la idea inicial fins a l'execució definitiva.
10. Dibuixar amb diferents nivells d'iconicitat de la imatge.
- 10.1. Comprèn i empra els diferents nivells d'iconicitat de la imatge gràfica, elabora esbossos, apunts, dibuixos esquemàtics, analítics i mimètics.
11. Conèixer i aplicar les possibilitats expressives de les tècniques gràficoplàstiques seques, humides i mixtes. La tèmpera, els llapis de grafit i de color. El collage.
- 11.1. Utilitza amb propietat les tècniques gràficoplàstiques conegudes i les aplica de forma adequada a l'objectiu de l'activitat.
- 11.2. Utilitza el llapis de grafit i de color, creant el clarobscur en composicions figuratives i abstractes mitjançant l'aplicació del llapis de forma contínua en superfícies homogènies o degradades.
- 11.3. Experimenta amb les tèmperes aplicant la tècnica de diferents formes (pinzells, esponges, degotejos, diferents graus d'humitat, estampacions...) i en valora les possibilitats expressives segons el grau d'opacitat i la creació de textures visuals cromàtiques.
- 11.4. Utilitza el paper com a material, manipulant-lo, esquinçant-lo o plegant-lo i crea textures visuals i tàctils per elaborar composicions, collages i figures tridimensionals.
- 11.5. Crea amb el paper retallat formes abstractes i figuratives i les compon amb finalitats il·lustratives, decoratives o comunicatives.
- 11.6. Aprofita materials reciclats per elaborar obres de forma responsable amb el medi ambient aprofitant-ne les qualitats gràficoplàstiques.
- 11.7. Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte ordre i estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.

BLOC 2. COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

Continguts

- Identificació de les causes per les quals es produeixen les il·lusions òptiques. Factors i elements que hi intervenen.
- Introducció a les lleis visuals de la Gestalt i aplicació d'aquests coneixements en l'elaboració d'obres pròpies.
- Significant i significat en les obres visuals.
- Creació d'imatges amb diferents graus d'iconicitat com ara esbossos, dibuixos esquemàtics, mimètics, etc.
- Identificació i creació de símbols i icones.
- Anàlisi d'imatges valorant-ne els elements significatius i fent-ne una lectura objectiva (descriptiva) i subjectiva (interpretació del significat).
- Introducció a la composició fotogràfica i aplicació dels seus fonaments en la realització d'obres pròpies.
- Creació de còmics fent un ús creatiu dels recursos estilístics propis d'aquest llenguatge visual amb una finalitat expressiva i comunicativa.
- Experimentació i ús de la imatge en moviment per a la creació d'animacions.
- Identificació dels diferents elements de la comunicació visual.
- Utilització correcta dels elements que intervenen en la comunicació audiovisual.
- Experimentació de tot el procés de la creació en el llenguatge audiovisual (guió, guió il·lustrat, etc.) i valoració objectiva dels resultats obtinguts.

Publicitat i els seus recursos visuals. Identificació i experimentació dels recursos visuals emprats en la producció de publicitat.

Anàlisi del llenguatge cinematogràfic i interès per la seva funció expressiva i el reconeixement de la funció que aquest art té en el nostre dia.

Utilització de les eines digitals per realitzar projectes de manera adequada.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Identificar els elements i factors que intervenen en el procés de percepció d'imatges.

Analitzar i realitzar còmics aplicant els recursos de manera apropiada.

1.1. Analitza les causes per les quals es produeix una il·lusió òptica aplicant coneixements dels processos perceptius.

2. Reconèixer les lleis visuals de la Gestalt que possibiliten les il·lusions òptiques i aplicar aquestes lleis en l'elaboració d'obres pròpies.

2.1. Identifica i classifica diferents il·lusions òptiques segons les diferents lleis de la Gestalt.

2.2. Disseny il·lusions òptiques basant-se en les lleis de la Gestalt.

3. Identificar significat i significat en un signe visual.

3.1. Distingeix significat i significat en un signe visual.

4. Reconèixer els diferents graus d'iconicitat en imatges presents en l'entorn comunicatiu.

4.1. Diferencia imatges figuratives d'abstractes.

4.2. Reconèixer diferents graus d'iconicitat en una sèrie d'imatges.

4.3. Crea imatges amb diferents graus d'iconicitat basant-se en un mateix tema.

5. Distingir i crear diferents tipus d'imatges segons la relació significat-significat: símbols i icones.

5.1. Distingeix símbols d'icones.

5.2. Disseny símbols i icones.

6. Descriure, analitzar i interpretar una imatge distingint-ne els aspectes denotatiu i connotatiu.

6.1. Fa la lectura objectiva d'una imatge i n'identifica, classifica i descriu els elements.

6.2. Analitza una imatge mitjançant una lectura subjectiva, n'identifica els elements de significació, narratiu i les eines visuals utilitzades i en treu conclusions i n'interpreta el significat.

7. Analitzar i fer fotografies i comprendre'n i aplicar-ne els fonaments.

7.1. Identifica diferents enquadraments i punts de vista en una fotografia.

7.2. Realitza fotografies amb diferents enquadraments i punts de vista i aplica diferents lleis compositives.

8. Analitzar i elaborar còmics aplicant els recursos de forma apropiada.

8.1. Disseny un còmic utilitzant de manera adequada vinyetes i cartel·les, globus, línies cinètiques i onomatopeies.

9. Conèixer els fonaments de la imatge en moviment i explorar-ne les possibilitats expressives.

9.1. Elabora una animació amb mitjans digitals o analògics.

10. Diferenciar i analitzar els diferents elements que intervenen en un acte de comunicació.

10.1. Identifica i analitza els elements que intervenen en diferents actes de comunicació visual.

11. Reconèixer les diferents funcions de la comunicació.

11.1. Identifica i analitza els elements que intervenen en diferents actes de comunicació audiovisual.

11.2. Distingeix la funció o funcions que predominen en diferents missatges visuals i audiovisuals.

12. Utilitzar de manera adequada els llenguatges visual i audiovisual amb diferents funcions. 12.1. Disseny, en equip, missatges visuals i audiovisuals amb diferents funcions, utilitza diferents llenguatges i codis i segueix de manera ordenada les diferents fases del procés (guió tècnic, guió il·lustrat, realització...). Valora de manera crítica els resultats.

13. Identificar i reconèixer els diferents llenguatges visuals; apreciar-ne els diferents estils i tendències, i valorar, respectar i gaudir del patrimoni històric i cultural.

13.1. Identifica els recursos visuals presents en missatges publicitaris visuals i audiovisuals.

14. Identificar i emprar recursos visuals com ara les figures retòriques en el llenguatge publicitari.

- 14.1. Dissenya un missatge publicitari i empru recursos visuals com les figures retòriques.
15. Apreciar el llenguatge del cinema, analitzar obres de manera crítica, ubicar-les en el seu context històric i sociocultural i reflexionar sobre la relació del llenguatge cinematogràfic amb el missatge de l'obra.
- 15.1. Reflexiona críticament sobre una obra de cinema, la ubica en el seu context i analitza la narrativa cinematogràfica en relació amb el missatge.
16. Comprendre els fonaments del llenguatge multimèdia, valorar les aportacions de les tecnologies digitals i ser capaç d'elaborar documents mitjançant aquest llenguatge.
- 16.1. Elabora documents multimèdia per presentar un tema o projecte emprant els recursos digitals de manera adequada.

BLOC 3. DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Entendre, identificar i traçar els elements geomètrics bàsics.

Ús de les eines pròpies del dibuix tècnic de forma correcta (llapis portamines, escaire, cartabó, compàs, etc.).

Representació tècnica de triangles i quadrilàters: punts i rectes característics, propietats geomètriques i matemàtiques i construccions més habituals.

Estudi i representació tècnica de les diferents formes poligonals regulars.

Representació de corbes tècniques i còniques i aplicació de tangències.

Creació de composicions amb finalitats estètiques mitjançant mòduls.

Representació de volum amb els diferents sistemes de representació: sistema dièdric, sistema axonomètric i perspectiva cònica de manera bàsica.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Comprendre i emprar els conceptes espacials de punt, línia i pla.
 - 1.1. Traça les rectes que passen per cada parell de punts, usant el regle, i ressaltar el triangle que es forma.
2. Analitzar com es pot definir una recta amb dos punts i un pla amb tres punts no alineats o amb dues rectes secants.
 - 2.1. Assenyala dues de les arestes d'un paral·lelepípede sobre models reals, estudia si defineixen un pla o no i explica quin és, en cas afirmatiu.
3. Construir diferents tipus de rectes utilitzant l'escaire i el cartabó, havent repassat prèviament aquests conceptes.
 - 3.1. Traça rectes paral·leles, transversals i perpendiculars a una altra de donada, que passin per punts definits utilitzant escaire i cartabó amb suficient precisió.
4. Conèixer amb fluïdesa els conceptes de circumferència, cercle i arc.
 - 4.1. Construeix una circumferència lobulada de sis elements utilitzant el compàs.
5. Utilitzar el compàs i fer exercicis variats per familiaritzar-se amb aquesta eina.
 - 5.1. Divideix la circumferència en sis parts iguals, usant el compàs, i dibuixa amb el regle l'hexàgon regular i el triangle equilàter que es possibilita.
6. Comprendre els conceptes d'angle i bisectriu i la classificació d'angles aguts, rectes i obtusos.
 - 6.1. Identifica els angles de 30°, 45°, 60° i 90° a l'escaire i al cartabó.
7. Estudiar la suma i resta d'angles i comprendre la forma de mesurar-los.
 - 7.1. Suma o resta angles positius o negatius amb regle i compàs.
8. Estudiar el concepte de bisectriu i el seu procés de construcció.
 - 8.1. Construeix la bisectriu d'un angle qualsevol, amb regle i compàs.
9. Diferenciar clarament entre recta i segment prenent mesures de segments amb el regle o utilitzant el compàs.
 - 9.1. Suma o resta segments, sobre una recta, mesurant amb el regle o utilitzant el compàs.
10. Traçar la mediatriu d'un segment utilitzant compàs i regle; també utilitzant regle, escaire i cartabó.

- 10.1. Traça la mediatriu d'un segment utilitzant compàs i regla; també utilitzant regla, escaire i cartabó.
11. Estudiar les aplicacions del teorema de Tales.
 - 11.1. Divideix un segment en parts iguals aplicant el teorema de Tales.
 - 11.2. Escala un polígon aplicant el teorema de Tales.
12. Conèixer llocs geomètrics i definir-los.
 - 12.1. Explica, verbalment o per escrit, els exemples més comuns de llocs geomètrics (mediatriu, bisectriu, circumferència, esfera, rectes paral·leles, plans, paral·lels).
13. Comprendre la classificació dels triangles en funció dels costats i els angles.
 - 13.1. Classifica qualsevol triangle observant-ne els costats i els angles.
14. Construir triangles coneixent-ne tres dades (costats o angles).
 - 14.1. Construeix un triangle coneixent dos costats i un angle, o dos angles i un costat, o els tres costats, utilitzant correctament les eines.
15. Analitzar les propietats dels punts i rectes característics d'un triangle.
 - 15.1. Determina el baricentre, l'incentre o el circumcentre de qualsevol triangle, construint prèviament les mitjanes, bisectrius o mediatris corresponents.
16. Conèixer les propietats geomètriques i matemàtiques dels triangles rectangles i aplicar-les amb propietat per construir-los.
 - 16.1. Dibuixa un triangle rectangle coneixent la hipotenusa i un catet.
17. Conèixer els diferents tipus de quadrilàters.
 - 17.1. Classifica correctament qualsevol quadrilàter.
18. Executar les construccions més habituals de paral·lelograms.
 - 18.1. Construeix qualsevol paral·lelogram coneixent dos costats consecutius i una diagonal.
19. Classificar els polígons en funció dels costats, reconeixent els regulars i els irregulars.
 - 19.1. Classifica correctament qualsevol polígon de 3 a 5 costats i diferencia clarament si és regular o irregular.
20. Estudiar la construcció dels polígons regulars inscrits en la circumferència.
 - 20.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats inscrits en una circumferència.
21. Estudiar la construcció de polígons regulars coneixent-ne el costat.
 - 21.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats coneixent-ne el costat.
22. Comprendre les condicions dels centres i les rectes tangents en els diferents casos de tangència i enllaços.
 - 22.1. Resol correctament els casos de tangència entre circumferències utilitzant adequadament les eines.
 - 22.2. Resol correctament els diferents casos de tangència entre circumferències i rectes utilitzant adequadament les eines.
23. Comprendre la construcció de l'oval i de l'ovoide bàsics i aplicar les propietats de les tangències entre circumferències.
 - 23.1. Construeix correctament un oval regular coneixent-ne el diàmetre major.
24. Analitzar i estudiar les propietats de les tangències en els ovals i els ovoides.
 - 24.1. Construeix diversos tipus d'ovals i ovoides segons els diàmetres coneguts.
25. Aplicar les condicions de les tangències i enllaços per construir espirals de 2, 3, 4 i 5 centres.
 - 25.1. Construeix correctament espirals de 2, 3 i 4 centres.
26. Estudiar els conceptes de simetria, gir i translació i els aplica al disseny de composicions amb mòduls.
 - 26.1. Executa dissenys aplicant repeticions, girs i simetries de mòduls.
27. Comprendre el concepte de projecció i aplicar-lo al dibuix de les vistes d'objectes i comprendre la utilitat de les acotacions practicant sobre les tres vistes d'objectes senzills partint de l'anàlisi de les vistes principals.
 - 27.1. Dibuixa correctament les vistes principals de volums freqüents i identifica les tres projeccions dels vèrtexs i les arestes.
28. Comprendre i practicar el procediment de la perspectiva cavallera aplicada a volums elementals.

28.1. Construeix la perspectiva cavallera de prismes i cilindres simples aplicant correctament coeficients de reducció senzills.

29. Comprendre i practicar els processos de construcció de perspectives isomètriques de volums senzills.

29.1. Realitza perspectives isomètriques de volums senzills utilitzant correctament l'escaire i el cartabó per al traçat de paral·lels.

3.6.3.B - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 4º ESO

Observacions :

En aquest institut,, es unitats programades per l'assignatura de Plàstica seran utilitzades només com guia. La posta en pràctica es on se ha de tenir en compte la variabilitat de nivells de alumnat, que ens trobarem dins de un mateix curs, que no son iguals de any en any , així com les diferències de temps en l'assimilació de continguts i de les activitats que es desenvolupen i que se'n puguin dur a terme

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Continguts

Llenguatge visual. La imatge com a mitjà de comunicació i expressió.

Composició. Estudi dels seus elements: moviment, forma-fons, ritme, etc.

Experimentació amb tècniques materials gràficoplàstiques i suports.

Subjectivitat del color.

Procés de creació: esbós, projecte, avaluació, autoavaluació pròpia i col·lectiva.

Elaboració de projectes plàstics de forma individual i col·lectiva.

Interès per conèixer diferents estils artístics i valoració i respecte pel patrimoni artístic i cultural.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Realitzar composicions creatives, individuals i en grup, que evidencin les diferents capacitats expressives del llenguatge plàstic i visual i desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del seu llenguatge personal o utilitzant els codis, la terminologia i els procediments del llenguatge visual i plàstic a fi d'enriquir les seves possibilitats de comunicació.

1.1. Realitza composicions artístiques seleccionant i utilitzant els diferents elements del llenguatge plàstic i visual.

2. Realitzar obres plàstiques experimentant i utilitzant diferents suports i tècniques, tant analògiques com digitals i valorar l'esforç de superació que suposa el procés creatiu.

2.1. Aplica les lleis de composició, crea esquemes de moviments i ritmes i emprà els materials i les tècniques amb precisió.

2.2. Estudia i explica el moviment i les línies de força d'una imatge.

2.3. Canvia el significat d'una imatge per mitjà del color.

3. Triar els materials i les tècniques més adequades per elaborar una composició sobre la base d'uns objectius prefixats i de l'autoavaluació contínua del procés de realització.

3.1. Coneix i tria els materials més adequats per realitzar projectes artístics.

3.2. Utilitza amb propietat els materials i els procediments més idonis per representar i expressar-se en relació amb els llenguatges gràfics, manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per elaborar les activitats.

4. Realitzar projectes plàstics que comportin una organització de forma cooperativa i valorar la feina en equip com a font de riquesa en la creació artística.

4.1. Entén el procés i les fases de creació artística i l'aplica a la producció de projectes personals i de grup.

5. Reconèixer en obres d'art la utilització de diferents elements i tècniques d'expressió, apreciar els diferents estils artístics, valorar el patrimoni artístic i cultural com un mitjà de comunicació i gaudi individual i col·lectiu i contribuir a la seva conservació a través del respecte i la divulgació de les obres d'art.

5.1. Explica, utilitzant un llenguatge adequat, el procés de creació d'una obra artística i analitza els suports, materials i tècniques gràfiques que constitueixen la imatge, així com els elements compositius.

5.2. Analitza i llegeix imatges de diferents obres d'art i les situa en el període a què pertanyen

BLOC 2. DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Eines i materials de dibuix tècnic.

Geometria plana. Polígons.

Tangències.

Sistema dièdric. Vistes.

Construcció de formes tridimensionals. Perspectiva axonomètrica, cavallera i cònica.

Realització de peces i traçats geomètrics senzills utilitzant programes de dibuix amb ordinador.

Precisió i pulcritud en la utilització dels materials de dibuix tècnic.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Analitzar la configuració de dissenys fets amb formes geomètriques planes i crear composicions on intervinguin diversos traçats geomètrics utilitzant amb precisió i pulcritud els materials de dibuix tècnic.

1.1. Diferencia el sistema de dibuix descriptiu del perceptiu.

1.2. Resol problemes senzills referits a quadrilàters i a polígons emprant amb precisió els materials de dibuix tècnic.

1.3. Resol problemes bàsics de tangències i enllaços.

1.4. Resol i analitza problemes de configuració de formes geomètriques planes i els aplica a la creació de dissenys personals.

2. Diferenciar i utilitzar els diferents sistemes de representació gràfica i reconèixer la utilitat del dibuix de representació objectiva en l'àmbit de les arts, l'arquitectura, el disseny i l'enginyeria.

2.1. Visualitza formes tridimensionals definides per les vistes principals.

2.2. Dibuixa les vistes (l'alçat, la planta i el perfil) de figures tridimensionals senzilles.

2.3. Dibuixa perspectives de formes tridimensionals, utilitzant i seleccionant el sistema de representació més adequat.

2.4. Realitza perspectives còniques frontals i obliqües triant el punt de vista més adequat.

3. Utilitzar diferents programes de dibuix per ordinador per construir traçats geomètrics i peces senzilles en els diferents sistemes de representació.

3.1. Utilitza les tecnologies de la informació i la comunicació per crear dissenys geomètrics senzills.

BLOC 3. FONAMENTS DEL DISSENY

Continguts

Comunicació visual. Finalitats.

Classificació dels objectes. Família o branca. Estètica i funcionalitat.

Disseny. Realització de composicions modulars bàsiques.

Utilització de la tecnologia de la informació i de la comunicació en les produccions pròpies i col·lectives.

Imatge corporativa d'una empresa. Fases de realització.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Percebre i interpretar críticament les imatges i les formes del seu entorn cultural sent sensible a les qualitats plàstiques, estètiques i funcionals i apreciament el procés de creació artística, tant en obres pròpies com alienes i distingir-ne i valorar-ne les diferents fases.

1.1. Coneix els elements i finalitats de la comunicació visual.

1.2. Observa i analitza els objectes del nostre entorn en el vessant estètic i de funcionalitat i utilitat utilitzant el llenguatge visual i verbal.

2. Identificar els diferents elements que formen l'estructura del llenguatge del disseny.

2.1. Identifica i classifica diferents objectes en funció de la família o branca del disseny.

3. Realitzar composicions creatives que evidencin les qualitats tècniques i expressives del llenguatge del disseny, les adapta a les diferents àrees i valora la feina en equip per crear idees originals.

3.1. Realitza diferents tipus de disseny i composicions modulars utilitzant les formes geomètriques bàsiques i estudia l'organització del pla i de l'espai.

3.2. Coneix i planifica les diferents fases de realització de la imatge corporativa d'una empresa.

3.3. Realitza composicions creatives i funcionals, les adapta a les diferents àrees del disseny i valora el treball organitzat i seqüenciat en la realització de tot projecte, així com l'exactitud, l'ordre i la neteja en les representacions gràfiques.

3.4. Utilitza les tecnologies de la informació i la comunicació per dur a terme els propis projectes artístics de disseny.

3.5. Planifica les passes que cal seguir en la realització de projectes artístics i respecta les realitzades per companys.

BLOC 4. LLENGUATGE AUDIOVISUAL I MULTIMÈDIA

Continguts

Llenguatge audiovisual i multimèdia. Finalitats.

Guió il·lustrat. El guió i la seva producció.

Cinema. Estudi tècnic: anàlisi del pla, moviment, l'angulació de la càmera.

Fotografia. Realització i estudi de les possibilitats expressives.

Disseny en publicitat. Estudi dels elements gràficoplàstics que la componen.

Disseny gràfic assistit per ordinador. Tractament de la imatge.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Identificar els diferents elements que formen l'estructura narrativa i expressiva bàsica del llenguatge audiovisual i multimèdia, descriure correctament les passes necessàries per produir un missatge audiovisual i valorar la tasca d'equip.
 - 1.1. Analitza els tipus de pla que apareixen en diferents pel·lícules cinematogràfiques i en valora els factors expressius.
 - 1.2. Elabora un guió il·lustrat com a guió per a la seqüència d'una pel·lícula.
2. Reconèixer els elements les finalitats que integren els diferents llenguatges audiovisuals.
 - 2.1. Visiona diferents pel·lícules cinematogràfiques i n'identifica i n'analitza els diferents plans, angulacions i moviments de càmera.
 - 2.2. Analitza i realitza diferents fotografies tenint en compte diversos criteris estètics.
 - 2.3. Recopila diferents imatges de premsa i n'analitza les finalitats.
3. Realitzar composicions creatives a partir de codis utilitzats en cada llenguatge audiovisual i mostrar interès pels avenços tecnològics vinculats a aquests llenguatges.
 - 3.1. Elabora imatges digitals utilitzant diferents programes de dibuix per ordinador.
 - 3.2. Projecta un disseny publicitari utilitzant els diferents elements del llenguatge gràficoplàstic.
 - 3.3. Realitza, seguint l'esquema del procés de creació, un projecte personal.
4. Mostrar una actitud crítica davant les necessitats de consum creades per la publicitat i rebutjar els elements que suposen discriminació sexual, social o racial.
 - 4.1. Analitza elements publicitaris amb una actitud crítica des del coneixement dels elements que els componen.

3.6.4 - Mínims exigibles 3º + 4º ESO

S'ha marcat un nivell mínim en l'assoliment dels Objectius Generals Bàsics que juntament amb les capacitats pròpies de la Plàstica, determinarà si l'alumne pot, o no, obtenir l'aprobat al final de cada curs. L'alumne tindrà coneixement des de principi de curs d'aquests mínims exigibles per aprovar a final de curs.

A ESO tindrà tanta importància haver superat els Objectius Generals Bàsics, com demostrar un nivell suficient de capacitats específiques de la nostra àrea per aprovar l'assignatura de Plàstica.

El professor donarà a conèixer els criteris d'avaluació de l'àrea a tots els alumnes a principi de Curs, Avaluació i Unitat Didàctica. L'alumne coneixerà com se'l pensa avaluar i amb quins criteris se'l qualificarà en cada moment. No obstant, quan el procés d'aprenentatge ho faci necessari, el professor podrà esperar a comunicar els criteris d'avaluació d'una Unitat Didàctica fins que consideri que no interfereix amb la metodologia adient per aquest procés determinat. En tot cas, l'alumne sabrà què ha d'aprendre i en quin grau mínim ho ha de fer, amb marge de temps suficient per reconduir el seu procés d'aprenentatge i superar, amb l'ajut del professor, les dificultats detectades.

Per a 3º i 4º d'ESO els mínims indispensables per assolir l'aprobat seran:

1. Haver obtingut una qualificació positiva dels quatre Objectius Generals Bàsics que avaluem des de la nostra àrea: A) Expressió" B) Capacitat de raonament" C)Atenció i interès a classe" D) Hàbits de feina" La Capacitat de raonament i l'expressió s'avaluaran amb flexibilitat i, no podrà suspendre un alumne amb dificultats d'aprenentatge en aquests apartats, si pensem que aquestes, es poden superar en el futur.

2. Si queda demostrat que l'alumne no ha realitzat cap esforç per superar-se i ha abandonat les seves responsabilitats, aleshores, se'l qualificarà amb la nota d'insuficient i li restarà pendent l'assignatura de Plàstica.
3. Si un alumne lliura un treball fora del plaço acordat, la puntuació màxima del exercici serà d'un 5. La causa de retard és una actitud negativa i demostra uns hàbits de feina deficientes.
4. Haver lliurat tots els treballs que constitueixen la base d'una Unitat Didàctica desenvolupada al llarg del curs. Fer-ho després d'haver-se realitzat la sessió d'avaluació del grup suposarà d'insuficient. L'alumne que deixi sense lliurar algun d'aquests treballs dins la primera o segona avaluació, podrà recuperar-la lliurant-lo al començament de la següent avaluació i, es corregirà.
5. Haver assolit un grau de percepció de la realitat i de l'entorn visual i plàstic que el capaciti per expressar-se amb l'autonomia i el criteri personal propi d'aquest curs d'ESO, alhora de ser capaç d'articular mínimament els elements que configuren els llenguatges visuals en les seves realitzacions plàstiques.
6. Demostrar un coneixement mínim del Llenguatge Visual, dels seus Elements configuratius i dels procediments necessaris per la realització de Composicions segons els conceptes bàsics
7. Demostrar una capacitació suficient en el domini d'habilitats, destreses, tècniques i estratègies necessàries per desenvolupar el procés de creació.
8. Si queda demostrat que l'alumne no ha realitzat cap esforç per superar-se i ha abandonat les seves responsabilitats, aleshores, se'l qualificarà amb la nota d'insuficient i li restarà pendent l'assignatura de Plàstica.
9. Haver demostrat una actitud positiva vers l'assignatura i obtenir una qualificació d'aprobat en el bloc de continguts actitudinals referits al procés de planificació del treball, prioritari en la programació de tercer curs de Plàstica.
10. Haver obtingut una qualificació de suficient a la Avaluació final.

3.7.1 - Adaptacions Curriculars.

El Departament de Dibuix farà les Adaptacions Curriculars necessàries per a cada nivell, els alumnes amb necessitats especials hauran d'assolir els mateixos objectius programats però se li adaptarà la manera d'arribar amb activitats en les que es reduirà el nivell de dificultat, valorant l'actitud i l'esforç. Per als alumnes d'incorporació tardana, no se'ls exigirà que realitzin tot el que s'haurà treballat, se'ls avaluarà a partir del dia de la seva incorporació, amb la condició de que agafin el ritme el més aviat possible.

La atenció a la diversitat sense cap tipus de dubte és imprescindible, hi ha alumnes molt diferents amb necessitats distintes i totes han de ser ateses. En començar el curs hi ha alumnes els quals ja es troben diagnosticats mitjançant un informe psicopedagògic de qualque característica especial, i per això des d'aquest moment ja es pot començar a fer les feines adaptades a ells. Per altra banda s'han de tenir en compte altres casos d'atenció com poden ser immigrants, incorporacions tardanes...

ALUMNAT DIAGNOSTICAT. Per al cas d'alumnes diagnosticats es farà feina amb el departament d'Orientació, actuant mitjançant les següents eines:

- Demostrar-li a l'alumne el nostre interès i desig per ajudar-li en tot el possible. - Establir criteris concrets per la seva feina, avaluant-la segons el seu progrés i no tant amb la resta de la classe.
- Motivar-lo a que faci preguntes a classe i participi més activament.
- Realitzar fitxes amb feines adaptades per realitzar a classe a la vegada que els seus companys.
- Reducció de continguts, pactat amb el departament d'orientació en reunions de periodicitat variable i realitzar exàmens orals.
- Emprar material audiovisual i informàtic, i ampliar el seu temps per a realitzar i entregar les feines.

Si es necessari es poden fer ACIs també poden ser "per dalt" és a dir per a alumnes amb més capacitats que la resta de la classe; aquestes es detectarien a l'avaluació zero o bé durant el desenvolupament del curs.

· Cal assenyalar que al tractar-se d'una etapa post-obligatòria es molt possible que no ens trobem amb alumnes amb el mateixos problemes que a la ESO i per tant que les feines a fer juntament amb orientació per aquests alumnes siguin molt diferents.

3.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

El Departament de Dibuix farà les adaptacions de reforç i ampliació del currículum o elevació dels nivells acadèmics necessàries perquè els alumnes amb necessitats especials superiors puguin assolir objectius superiors als programats, valorant l'actitud i l'esforç.

Motivació a l'àrea de Plàstica:

Fa que l'alumne treballi amb una actitud més oberta, positiva, emprenedora, decidida, confiada, creativa, original, comunicativa, dialogant, col·laboradora, sincera, tolerant, investigadora, esforçada, auto exigent, crítica, autònoma, responsable, etc. En definitiva permet un aprenentatge funcional, significatiu i progressiu que el condueixi a assolir els objectius que es proposi

4.0 - PROGRAMACIÓ BATXILLERAT – Dibuix Tècnic

4.1 - Objectius Generals d'etapa i de l'assignatura.

El dibuix tècnic permet expressar el món de les formes d'una manera objectiva. Gràcies a aquesta funció comunicativa podem transmetre, interpretar i comprendre idees o projectes de manera objectiva i unívoca. Perquè tot això sigui possible s'han acordat una sèrie de convencions que garanteixin la seva objectivitat i la seva fiabilitat.

El dibuix tècnic esdevé una eina imprescindible per a la comunicació en qualsevol procés d'investigació científica o projecte tecnològic i/o artístic i productiu que faci servir els aspectes

visuals de les idees i de les formes per visualitzar i definir el que s'ha de dissenyar, crear o produir. El dibuix tècnic és un instrument de pensament i comunicació que fa referència a la concreció de la concepció de les formes i a la transmissió de les idees, a l'acció i el resultat de representar els objectes i els espais. És un mitjà de transmissió d'idees, així com de lectura i comprensió de les idees o els projectes dels altres.

En aquesta representació és necessària la racionalització i la sistematització que dona sentit al llenguatge gràfic objectivat de la matèria, amb lleis específiques, que permeten modelar la realitat i definir-la empíricament. Per tant, és necessari el coneixement d'un conjunt de convencionalismes i normes que s'estableixen en un àmbit nacional i internacional i caracteritzen el llenguatge específic de la matèria, alhora que li donen rigor i el seu caràcter objectiu, fiable i universal.

Els continguts de la matèria, relacionats amb la representació objectiva, són aplicables a activitats de tipus tecnicocientífic, però també expressiu, creatiu i estètic.

El seu caràcter instrumental la fa imprescindible tant en la formació acadèmica com en la pràctica professional.

La teoria haurà de desenvolupar-se necessàriament mitjançant la pràctica i l'experimentació, de manera que no tan sols es comprenguin els principis geomètrics fonamentals, sinó que s'entengui la necessitat d'aplicar-los als camps tecnicoprofessionals pertinents.

Cal integrar la conceptualització bàsica en l'aplicació gràfica que li dona sentit. D'altra banda, el dibuix tècnic afavoreix la capacitat d'abstracció amb la comprensió de nombrosos traçats i convencionalismes necessaris per racionalitzar les formes i els espais de la realitat, la qual cosa el converteix en un valuós ajut formatiu de caràcter general.

Donada la finalitat teoricopràctica de la matèria, sorgeix la necessitat de plantejar l'adquisició dels coneixements en tres fases.

En una de primera, d'aprehensió de la teoria, es tracta de desenvolupar la capacitat de comprensió.

En una segona fase, d'aplicació pràctica de la teoria, es treballen les destreses manuals i de raonament. I finalment en la tercera, d'aplicació i relació amb el món professional, es desenvolupa la capacitat creativa quant a la materialització de solucions encertades pròpies als possibles problemes plantejats i/o projectes proposats.

Els continguts de les matèries dibuix tècnic 1 i 2 es desenvolupen al llarg dels dos cursos de batxillerat. En el primer curs es tracta d'adquirir una visió general de la matèria mitjançant la presentació, amb diferent grau d'aprofundiment, de la major part dels continguts, deixant per al segon curs la consolidació i aprofundiment dels del primer, cercant aplicacions tecnicopràctiques, així com la introducció d'altres nous per tal de completar el currículum.

Els continguts de la matèria es poden presentar agrupats en tres grans apartats interrelacionats, encara que amb entitat pròpia: la geometria mètrica aplicada, que permet la representació de formes i la resolució de problemes geomètrics bidimensionals; la geometria descriptiva, que permet la representació de formes o cossos volumètrics de l'espai sobre un suport bidimensional; i la normalització, que simplifica, unifica i objectiva les representacions, per la qual cosa universalitza els dibuixos.

Les noves tecnologies adquireixen un paper cada vegada més predominant en el desenvolupament del currículum, especialment la utilització de programes de disseny assistit per ordinador.

Es fa necessari, per tant, que estiguin incloses en el currículum, però no com un contingut en sí mateix sinó com una eina més que pugui ajudar a desenvolupar alguns dels continguts de la matèria, que sigui al mateix temps un estímul per a l'alumnat i un complement en la seva formació i en l'adquisició d'una visió més completa i integrada de la realitat de la matèria de dibuix tècnic.

Donada l'especificitat del dibuix tècnic II, així com la major complexitat i extensió de continguts, és recomanable introduir l'ús de les eines informàtiques, principalment en el primer curs, en dibuix tècnic I.

En el bloc de continguts corresponent al sistema dièdric, en els dos cursos s'ha confrontat el sistema dièdric tradicional de traces amb el nou sistema dièdric directe, ja que sembla imposar-se cada vegada més en l'entorn acadèmic dels alumnes, especialment en els estudis d'arquitectura, a causa de una major facilitat de comprensió i sobretot d'operativitat.

El dibuix tècnic és matèria de modalitat en el batxillerat d'arts i en el de ciències i tecnologia. Permet que l'alumnat adquireixi un ampli domini de les capacitats i destreses referents a les funcions instrumentals d'anàlisi, investigació, expressió i comunicació que giren entorn dels aspectes visuals de les idees i de les formes.

Aquesta matèria està directament connectada amb l'àrea d'educació plàstica i visual de l'educació secundària obligatòria i possibilita enllaçar adequadament amb estudis superiors, professionals o universitaris, especialment els relacionats amb l'arquitectura o amb qualsevol enginyeria, els estudis artístics i nombrosos cicles formatius.

És possible, per tant, que es puguin presentar variacions en l'orientació que es doni a la matèria cada un dels batxillerats, sempre i quan es mantinguin els objectius. Aquestes diferències es podrien manifestar en l'enfocament donat als criteris d'avaluació i en la valoració dels continguts i, en conseqüència, en el tipus d'exercicis pràctics que es treballin.

Entre les finalitats del dibuix tècnic figura de manera específica dotar l'estudiant de les competències necessàries per poder comunicar-se gràficament amb objectivitat en un món cada vegada més complex que requereix el disseny i la fabricació de productes que resolguin les necessitats presents i futures. Aquesta funció comunicativa, gràcies a l'acord d'una sèrie de convencions a escala estatal, europea i internacional, ens permet transmetre, interpretar i comprendre idees o projectes de manera fiable, objectiva i inequívoca.

El dibuix tècnic, per tant, s'empra com a mitjà de comunicació en qualsevol procés d'investigació o projecte que se serveixi dels aspectes visuals de les idees i de les formes per visualitzar el que s'està dissenyant i, si escau, definir d'una manera clara i exacta el que es vol produir. És a dir, el coneixement del dibuix tècnic com a llenguatge universal en els seus dos nivells de comunicació: comprendre o interpretar la informació codificada i expressar-se o elaborar informació comprensible per als destinataris.

Els alumnes, en adquirir competències específiques en la interpretació de documentació gràfica elaborada d'acord amb normes en els sistemes de representació convencionals, poden conèixer millor el món. Això requereix, a més del coneixement de les principals normes de dibuix, un desenvolupament avançat de la visió espacial, entesa com la capacitat d'abstracció per, per exemple, visualitzar o imaginar objectes tridimensionals representats mitjançant imatges planes.

A més de comprendre la complexa informació gràfica que ens envolta, és necessari que l'estudiant abordi la representació d'espais o objectes de tot tipus i l'elaboració de documents tècnics normalitzats que en plasmin les idees i projectes; relacionats amb el disseny gràfic, amb la ideació d'espais arquitectònics o amb la fabricació artesanal o industrial de peces i conjunts.

Durant el primer curs es treballen les competències clau relacionades amb el dibuix tècnic com a llenguatge de comunicació i instrument bàsic per a la comprensió, anàlisi i representació de la realitat. Per fer-ho, s'introdueixen gradualment i de manera interrelacionat tres grans blocs: geometria i dibuix tècnic, sistemes

de representació, i normalització. És bàsic que l'estudiant pugui tenir una visió global dels fonaments del dibuix tècnic que li permeti aprofundir al curs següent aspectes diferents d'aquesta matèria.

Al llarg del segon curs, a més del bloc de geometria i dibuix tècnic i del de sistemes de representació, es tracta un bloc nou, denominat projecte, per integrar les destreses adquirides en l'etapa.

4.2 - Objectius Específics d'àrea Dibuix Tècnic

L'ensenyament de dibuix tècnic en l'etapa de batxillerat té com a objectius desenvolupar en l'alumnat les capacitats següents:

1. Conèixer i utilitzar adequadament i amb certa destresa els instruments específics i la terminologia del dibuix tècnic, valorant la fluïdesa en el maneig de les tècniques gràfiques.
2. Apreciar la importància de l'acabat correcte i presentació del dibuix pel que fa a la diferenciació dels diferents traços que el conformen, a l'exactitud d'aquests i a la neteja i cura del suport, valorant les millores que poden introduir les diverses tècniques gràfiques en la representació.
3. Considerar el dibuix tècnic com un llenguatge objectiu i universal, valorant la necessitat de conèixer la seva sintaxis per poder expressar i comprendre la informació, atorgant-li el paper autònom que té quant a la resolució de problemes en projectes científics, tecnològics i/o artístics.
4. Desenvolupar les capacitats de concepció espacial dels objectes i formes geomètriques, potenciant l'observació i la correcta interpretació de les formes i les seves relacions, tant en la seva concreció bidimensional com en la tridimensional.
5. Conèixer i comprendre els principals fonaments de la geometria mètrica aplicada per resoldre problemes de configuració de formes en el pla, sabent expressar gràficament i verbalment el procés d'elaboració de solucions de manera objectiva, raonada i precisa.
6. Comprendre i utilitzar els diversos sistemes de representació per resoldre problemes geomètrics en l'espai o representar figures tridimensionals en el pla, sabent expressar gràficament i verbalment el procés d'elaboració de solucions de manera objectiva, raonada i precisa.
7. Conèixer la normalització i els convencionalismes del dibuix tècnic, valorant-ne la universalitat, per aplicar-los no tan sols a la lectura i interpretació de plànols, dissenys i productes artístics, sinó també a la representació de formes, atenent especialment a les normes UNE i ISO, referides a l'obtenció, distribució i acotació de les vistes d'un cos, i entendre'ls com un sistema de treball idoni per simplificar i clarificar el procés de producció i com una manera de facilitar la comunicació entre tots els que participen en el procés de creació.
8. Potenciar l'hàbit de treballar el croquis i les perspectives a mà alçada per tal d'assolir les destreses òptimes en el traç, quant a claredat i rapidesa, i per tal d'adquirir l'hàbit de representar mentalment i gràficament les formes i els espais.
9. Planificar i reflexionar, de manera individual i col·lectiva, sobre el procés de realització de qualsevol construcció geomètrica, relacionant-se amb altres persones en les activitats col·lectives amb flexibilitat i responsabilitat.
10. Integrar els coneixements de dibuix tècnic dins dels processos tecnològics i en aplicacions de la vida quotidiana, revisant i valorant l'estat de consecució del projecte o activitat sempre que sigui necessari.
11. Interessar-se per les noves tecnologies i els programes de disseny, gaudint amb la seva utilització i valorant les seves possibilitats en la realització de plànols tècnics.

4.3.1 - Continguts de 1º Batx. - (Currículum) Dibuix Tècnic 1

Observacions :

En aquest institut, degut a que ni han alumnes de batxiller en 2 anys i en Blocs de 3 anys, i a la diferència de nivells de maduresa i comprensió entre el alumnat dels diferents cursos, se podran canviar entre si el Currículum , els Objectius , els Continguts i els Estàndards de Aprenentatge dels 2 nivells, . Es a dir que se podran canviar temes del primer curs al segon y del segon al primer segons el criteri que el professor cregui necessari.

Bloc 1. Fonaments i finalitat dels diferents sistemes de representació

- Sistemes de representació: classificació segons el tipus de projecció. Fonaments i utilització correcta de cada un dels sistemes, amb el lèxic específic correcte de la geometria projectiva.
- Projecció: fonaments. Elements de l'espai: elements propis i impropis. Relacions entre els diversos elements: pertinença, intersecció, paral·lelisme, perpendicularitat. Tipus de projecció: projecció cilíndrica i projecció cònica.

Bloc 2. Normalització

- Concepte de normalització. Normes fonamentals UNE, ISO: objectius, classificació.
- Formats normalitzats: designació, dimensions, marges i requadres dels formats, plegament de plans, reproducció i arxiu. Línies i retolació normalitzada. Escales normalitzades.
- Elaboració de dibuixos aplicant la normalització corresponent a formats, tipus de línies, retolació i escales normalitzades, amb localització i utilització de la informació adequada, així com utilització del lèxic i la simbologia corresponents.
- Normes aplicades al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció: formats, línies, retolació i escales normalitzats en la realització dels traçats gràfics corresponents a dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció.
- Localització de la informació adequada aplicada a la normalització en la realització de dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció, amb utilització del lèxic i la simbologia adequats.

Bloc 3. Traçats fonamentals en el pla

- Utilització correcta de materials i de les tècniques de traçat que hi estan associades : compàs, regla, escaire, cartabó, llapis, estilògrafs.
- Llocs geomètrics: definició.
- Segments i rectes: operacions amb segments, mediatris. Paral·lelisme. Perpendicularitat.
- Angles: tipologia, operacions amb angles, construccions d'angles amb compàs i amb escaire i cartabó, bisectrius.
- Circumferències: elements de la circumferència.
- Realització amb els estris bàsics de dibuix dels traçats geomètrics fonamentals treballats en aquest tema, utilitzant la informació adequada i realitzant els càlculs necessaris en l'execució d'exercicis i resolució de problemes geomètrics.
- Mètodes per treballar endreçadament amb ordre i pulcritud, amb un ús correcte i sistemàtic tant del lèxic específic del dibuix tècnic com de les tècniques bàsiques del traçat geomètric.

Bloc 4. Acotació

- Principis i normes generals d'acotació al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.
- Acotació i simplificació: aplicació de les normes UNE i ISO referents a l'acotació i la simplificació en la realització de dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció, amb interpretació i utilització correcta de la simbologia corresponent.

Bloc 5. Polígons

- Triangles: definició, propietats i classificació. Construccions bàsiques a partir de diverses dades conegudes. - Triangles. Rectes i punts notables: bisectrius, altures, mitjanes i mediatris, incentre, ortocentre, baricentre i circumcentre. Aplicació de l'arc capaç en les construccions.
- Quadrilàters: definició, propietats i classificació. Construccions bàsiques a partir de diverses dades conegudes. - Quadrilàters: quadrilàter inscritible.
- Polígons regulars. Punts i rectes notables: centre, radi, apotema, altura, diagonal, diagonal principal i perímetre. Construcció: mètodes a partir del costat. Construccions a partir d'altres dades. Polígons estrellats.
- Polígons regulars: definició i classificació. Mètodes generals de construcció de polígons regulars. Mètodes de construcció de polígons regulars a partir del radi. Construcció de polígons regulars pels mètodes estudiats.
- Realització amb els estris bàsics de dibuix dels traçats geomètrics fonamentals treballats en aquest tema, utilitzant la informació adequada i realitzant els càlculs necessaris en l'execució d'exercicis i resolució de problemes geomètrics relacionats amb triangles, quadrilàters i polígons regulars.
- Incorporació de la notació i simbologia adequades en el traçat de triangles, quadrilàters i polígons.

Bloc 6. Proporcionalitat i semblança. Escales

- Relacions geomètriques: proporcionalitat i semblança. Proporcionalitat directa: teorema de Tales i les seves aplicacions a operacions amb segments. Semblança de figures planes. Proporcionalitat inversa. Igualtat. Escales: tipus i la seva aplicació.

- Resolució, amb els estris de dibuix, de problemes gràfics de proporcionalitat aplicats a formes geomètriques bàsiques amb la utilització i aplicació tant de la simbologia i el lèxic específics de les relacions geomètriques, com dels fonaments teòrics.
- Representació de les diferents escales i realització del triangle universal d'escales, així com construcció de dibuixos aplicant les diverses classes d'escales més usuals.
- Construcció de figures iguals a d'altres pels diferents mètodes: per còpia d'angles, per coordenades, per radiació, per triangulació, per quadrícula.
- Representació dels càlculs gràfics necessaris per resoldre treballs relacionats amb la proporcionalitat, les escales i la igualtat.
- Relacions geomètriques. Proporcionalitat directa: teorema del catet i teorema de l'altura. Secció àuria.
- Semblança. Aplicació al traçat de formes poligonals.
- Escales normalitzades, triangle universal d'escales i d'escales transversals.
- Execució amb els estris bàsics de dibuix de problemes gràfics de proporcionalitat, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, utilització sistemàtica de la informació i representació dels càlculs necessaris per a la resolució dels problemes.

Bloc 7. Transformacions geomètriques

- Transformacions geomètriques: classificació. Simetria, gir i translació com a casos particulars de l'homologia.
- Representació dels càlculs gràfics necessaris per a la resolució de treballs relacionats amb la simetria, el gir i la translació.

Transformacions geomètriques: homologia, afinitat i inversió

- Transformacions geomètriques: projectivitat i homografia.
- Homotècia. Aplicació a formes poligonals i circumferències. Inversió.
- Homologia. Mètodes operatius de l'homologia: elements dobles, rectes límit, coeficient, mètodes de definició, teorema de les tres homologies, aplicació al traçat de figures i circumferències.
- Afinitat. Mètodes operatius de l'afinitat: elements dobles, rectes límit, coeficient, mètodes de definició, aplicació al traçat de figures i circumferències.
- Equivalència. Aplicació en el traçat de formes poligonals.
- Execució amb els estris bàsics de dibuix de problemes gràfics de traçat de geometria projectiva, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, utilització sistemàtica de la informació i representació dels càlculs necessaris per a la resolució de problemes d'equivalència, d'homotècia, d'inversió, d'homologia i d'afinitat.

Bloc 8. Tangències. Definició i traçat de corbes tècniques

- Tangències: propietats. Tangències entre rectes i circumferències i entre circumferències entre si.
- Realització de les construccions bàsiques de tangències, amb aplicació de les seves propietats, així com identificació dels diferents casos en l'anàlisi i execució de dibuixos més complexos.
- Enllaços: tipus i la seva aplicació.
- Realització amb correcció dels enllaços corresponents en el disseny d'objectes senzills, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia corresponents.
- Potència.
- Tangències: aplicació dels conceptes de potència, homotècia i inversió a la resolució de problemes de tangències. Problemes d'apol·loni: traçat de circumferències a partir de tres dades.
- Utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics en la representació del procediment gràfic adequat a la resolució de tangències i utilització de les noves tècniques estudiades per a la resolució de qüestions relacionades amb les tangències, com l'aplicació dels problemes de potència, homotècia i inversió.

Bloc 9. Vistes i coquitació

- Principis de representació: posició i denominació de les vistes en el sistema europeu i en el sistema americà. Elecció de les vistes. Vistes particulars. Talls i seccions. Aplicacions al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.
- Representació i tria de les vistes de diferents peces de caire industrial, amb determinació de talls i seccions, aplicant-hi els ratllats corresponents i estudiant-ne els tipus i els casos particulars.
- Representació i tria de les vistes de diferents objectes arquitectònics, amb la utilització de convencionalismes i simplificacions oportuns.
- Coquitació: procés d'elaboració. Aplicacions al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.

Bloc 10. Els sistemes axonomètrics. Perspectives isomètrica i cabalera. Representació de sòlids

- Sistemes axonomètrics ortogonals: fonaments. Triangle fonamental.
- Sistema axonomètric isomètric. Escala isomètrica i coeficient de reducció.
- Punt, recta, pla: representació i posicions. Traces de la recta i del pla. Parts vistes i ocultes.
- Pas del sistema dièdric a d'axonomètric. Resolució de problemes de definició de punts, rectes i plans.
- Figures planes: perspectiva isomètrica de figures planes i de la circumferència.
- Volums: perspectiva isomètrica de cossos senzills partint de les seves vistes dièdriques i viceversa.

- Interpretació correcta dels enunciats en la resolució gràfica de problemes en isomètrica, amb una utilització correcta del lèxic i la simbologia corresponents.
- Sistemes axonomètrics oblics: fonaments.
- Sistema de perspectiva cabalera. Dades del sistema, escales gràfiques i coeficient de reducció.
- Punt, recta, pla: representació i posicions.
- Pas del sistema dièdric a la perspectiva cabalera.
- Figures planes: perspectiva cabalera de figures planes i de la circumferència.
- Volums: perspectiva cabalera de sòlids senzills . partint de les seves vistes dièdriques i viceversa.
- Interpretació correcta dels enunciats en la resolució gràfica de problemes de perspectiva cabalera amb una utilització correcta del lèxic i la simbologia corresponents.
- Sistemes axonomètrics ortogonals: fonaments dels diferents sistemes. Sistemes isomètric, dimètric i trimètric. Triangle de les traces. Coeficient de reducció i escales axonomètriques.
- Mètodes: abatiments.
- Interseccions. Paral·lelisme i perpendicularitat.
- Veritables magnituds: segments, distàncies i angles. Figures planes: representació.
- Cossos geomètrics: perspectiva axonomètrica ortogonal de figures polièdriques i de superfícies radiades i de revolució. Intersecció amb rectes i plans. Seccions planes.
- Relació del sistema axonomètric ortogonal amb el sistema dièdric: traçat de perspectives axonomètriques ortogonals partint de les vistes dièdriques fonamentals i viceversa.
- Sistemes axonomètrics oblics: fonaments dels diferents sistemes. Perspectiva cabalera i perspectiva militar. Direcció de projecció, coeficient de reducció i escales.
- Resolució de problemes en els diferents sistemes axonomètrics ortogonals i oblics, amb utilització del lèxic i la simbologia adequats, interpretació correcta dels enunciats i correcció en la realització dels traçats.

4.3.2 - Continguts de 2º Batx. - (Currículum) Dibuix Tècnic 2

Observacions :

En aquest institut, degut a que ni han alumnes de batxiller en 2 anys i en Blocs de 3 anys, i a la diferència de nivells de madurès i comprensió entre el alumnat dels diferents curses, se podran canviar entre si el Currículum , els Objectius , els Continguts i els Estàndards de Aprenentatge dels 2 nivells, . Es a dir que se podran passar temes del primer curs al segon y del segon al primer segons el criteri que el professor cregui necessari.

Bloc 1. Traçats fonamentals en el pla

- Llocs geomètrics: ampliació.
- Segments i angles: arc capaç. Aplicació en la resolució de problemes geomètrics.
- Circumferències: rectificacions. Angles de la circumferència.
- Execució amb els estris bàsics de dibuix dels traçats geomètrics fonamentals en el pla sobre segments i circumferències, amb un ús correcte de les tècniques del traçat geomètric i un coneixement del lèxic específic, interpretant correctament els enunciats dels exercicis i treballs, i realitzant els càlculs necessaris per a la resolució dels problemes geomètrics.

Bloc 2. Corbes planes: tècniques i còniques

- Realització d'ovals, ovoides, volutes i espirals, en diferents variants segons les dades, amb aplicació dels procediments de les corbes tècniques, així com de les propietats de les tangències. Disseny d'objectes senzills que presentin enllaços amb aquests tipus de corbes.
- Corbes tècniques: definició, propietats, classificació, traçat i la seva aplicació al dibuix tècnic. Oval. Ovoide. Voluta. Espiral. Hèlix.
- Corbes tècniques. Corbes cíclics: classes i aplicació en el dibuix tècnic. Cicloide. Epicloide. Cardioide. Hipocicloide. Envolupant de la circumferència.
- Representació i traçat d'una cicloide segons les dades. Representació i traçat d'una epicloide segons les dades. Realització d'hipocicloides. Realització de l'envolupant de la circumferència. Representació i traçat d'una cardioide.
- Corbes còniques: definició, propietats, classificació. Traçat i la seva aplicació al dibuix tècnic. El·lipse: elements, propietats i mètodes constructius. Hipèrbola: elements, propietats i mètodes constructius. Paràbola: elements, propietats i mètodes constructius. Traçat de rectes tangents a l'el·lipse, la hipèrbola i la paràbola.
- Representació del traçat de les propietats de les corbes tècniques i còniques, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, i interpretació dels enunciats de problemes relacionats amb la construcció d'aquestes corbes i utilització de les tècniques per a la resolució de qüestions relacionades amb les corbes tècniques i còniques.

Bloc 3. Sistema cònic

- Sistema cònic: fonaments i elements del sistema.
- Tipus de perspectiva cònica: central, obliqua i de tres punts de fuga.
- Punt, recta, pla: projeccions i posicions particulars. Interseccions.
- Representació de formes planes. Abatiments. Relació amb l'homologia.
- Mètodes de construcció perspectiva: mètode dels punts mètrics, mètode directe de les projeccions dièdriques amb les traces dels raigs projectants, mètode de les coordenades, mètode de les prolongacions, mètode de les pautes.
- Representació de cossos geomètrics: figures polièdriques i superfícies radiades i de revolució. Intersecció amb rectes i plans. Seccions.
- Relació entre el sistema dièdric i el sistema cònic. Tria de dades: altura i distància del punt de vista, eix visual, pla del quadre i angle òptic.
- Perspectiva d'interiors i exteriors.
- Identificació i aplicació dels mètodes operatius i perspectius del sistema cònic en la resolució de problemes presentats a partir de dades donades en sistema dièdric. Resolució d'un mateix problema amb mètodes diferents.
- Interpretació correcta dels enunciats en la resolució gràfica de problemes en perspectiva cònica, amb correcció en la realització dels traçats, i amb coneixement i utilització del lèxic i la simbologia adequats.

Bloc 4. - Poliedres regulars: definició, classificació, propietats i representació. Tetraedre, hexaedre, octaedre, dodecaedre, icosaedre: projeccions dièdriques, desenvolupaments, intersecció amb rectes, seccions planes. Procediments generals, aplicació dels mètodes i de l'homologia i l'afinitat.

- Superfícies radiades i de revolució: definició, classificació, propietats i representació. Con, piràmide, cilindre i prisma: projeccions dièdriques, desenvolupaments, intersecció amb rectes, seccions planes. Procediments generals, aplicació dels mètodes i de l'homologia i l'afinitat.

Bloc 5. Sistema dièdric. Representació del punt, recta i pla

- Sistema dièdric: fonaments. Elements que intervenen en el sistema dièdric: plans de projecció, línia de terra, diedres, plans bisectors.
- Punt, recta, pla: representació i alfabet. Representació per coordenades. Rectes particulars del pla. Tercera projecció.
- Paral·lelisme. Perpendicularitat.
- Intersecció recta-recta, pla-pla i recta-pla.
- Figures planes: projeccions.
- Representació de formes polièdriques senzilles. Seccions.
- Distàncies. Concepte de veritable magnitud. Concepte de desenvolupament d'un cos.
- Realització i resolució de problemes de paral·lelisme, d'interseccions i de representació de figures planes i de volums senzills, fent servir els recursos estudiats i amb la correcta utilització del lèxic i la simbologia corresponents.
- Càlcul de les distàncies més simples entre elements. Determinació de veritables magnituds de formes planes i de seccions situades en posicions senzilles: plans de perfil, projectants o paral·lels als de projecció.
- Desenvolupament de cossos polièdrics senzills.
- Resolució gràfica de problemes de representació de figures, d'interseccions, de càlcul de distàncies i/o veritables magnituds, de representació de cossos volumètrics, de determinació de seccions planes i/o desenvolupaments, d'interseccions amb rectes, tot aplicant els mètodes i les propietats del sistema dièdric, de la geometria descriptiva i de l'homologia i l'afinitat.
- Interpretació dels enunciats dels problemes, i utilització de les tècniques per a la resolució de qüestions relacionades amb el sistema dièdric tradicional i directe, amb una execució correcta del lèxic i la simbologia en totes les seves aplicacions.

Bloc 6. - Sistema dièdric directe: comparació entre dièdric directe i tradicional. Punt, recta, pla. Pertinença. Interseccions i visibilitat. Paral·lelisme. Perpendicularitat. Figures planes.

- Mètodes: abatiments, canvis de pla, girs. Aplicacions.
- Veritables magnituds: distàncies, angles i superfícies planes pel procediment general i per a l'aplicació dels mètodes. Aplicació de l'homologia i l'afinitat.
- Superfícies: classificació.

Sistema dièdric directe: comparació entre dièdric directe i tradicional. Pertinença. Interseccions i visibilitat. Paral·lelisme. Perpendicularitat. Mètodes: canvi de pla, girs, abatiment. Distàncies. Angles. Volums i superfícies: poliedres regulars i superfícies radiades i de revolució, representació dièdrica, seccions planes, desenvolupaments.

- Resolució i aplicació de problemes d'intersecció, de paral·lelisme i perpendicularitat, d'abatiments i desabatiments, de canvis de pla i girs, de distàncies, angles i veritables magnituds, de representació de superfícies radiades, de revolució i poliedres regulars, i de seccions planes i desenvolupaments, en el sistema dièdric directe.

Bloc 7. - Repàs dels Blocs : 4-5-6-7-8-9-10 del 1º Curs y dels Blocs 2-3-4-5-6 del 2º Curs per a Selectivitat.

4.3.3 - Especificats del Batx. en Blocs per esportistes d'alt nivell.

Els Alumnes que fan el Batxiller en Blocs, se sumaran a els alumnes que cursen batxiller, axi donc trovarem a l'assignatura Dibuix Tècnic I : alumnes de 1º Batx + Bloc 2 , y a l'assignatura Dibuix Tècnic II : alumnes de 2º Batx + Bloc 3

4.4 - Contribució a les Competències bàsiques

L'assignatura de dibuix tècnic contribueix a l'assoliment de les diferents competències clau, com s'especifica a continuació:

Comunicació lingüística

S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats.

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic

Competència digital

La importància de l'era digital és fonamental en aquesta assignatura, ja que els alumnes depenen dels coneixements assolits en aquesta competència per al seu futur professional i laboral com, per exemple, en l'ús de programari de disseny bidimensional i tridimensional.

Aprendre a aprendre

Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement tècnic de l'assignatura contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueix el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn i de donar-hi respostes coherents, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.

Competències socials i cíviques

Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'autoconfiança i el sentit crític.

Consciència i expressions culturals

Es dona molt d'èmfasi a la utilització dels recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, analitzar críticament, veure, observar i percebre des del coneixement del llenguatge visual.

Per adquirir eficaçment les competències i integrar-les efectivament en el currículum, han de dissenyar-se activitats d'aprenentatge integrades que permetin als alumnes avançar cap als resultats d'aprenentatge de més d'una competència al mateix temps.

S'ha de potenciar el desenvolupament de les competències en comunicació lingüística, competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia.

L'assignatura de dibuix tècnic abraça, en major o menor mesura, totes les competències clau. És una assignatura integradora que engloba l'art, la ciència i la tècnica, la qual cosa fa viable i interessant la coparticipació amb altres departaments didàctics en projectes comuns.

4.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques

Les competències clau inclouen de forma integrada continguts, destreses, valors i emocions de caire personal i social que pertanyen a diferents àmbits de coneixement. Aquestes tenen un caràcter contextual, així que requereixen saber aplicar el que s'ha après per resoldre situacions noves en diferents contextos d'acció reals i significatius per als alumnes, per la qual cosa en tota la metodologia s'ha posat èmfasi en la funcionalitat dels aprenentatges.

La metodologia didàctica ha de ser fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències. L'aprenentatge de l'alumne s'articula a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, és convenient partir sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula s'hauria de potenciar l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implicar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge. D'altra banda, els alumnes han d'aprendre a aprendre, ser capaços d'investigar pel seu compte i aprofundir en la matèria, així com a fer ús de diverses fonts d'informació, especialment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Els recursos didàctics són una eina per a l'aprenentatge, ja que ens permeten organitzar la informació que volem transmetre i ajudar així l'alumne a desenvolupar les seves habilitats i potenciar la seva creativitat i interès.

Un clar exemple en serien les eines audiovisuals que permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i els materials que han emprat i segueixen emprant els dissenyadors, arquitectes, etc. al llarg de la història.

El professor té autonomia per organitzar els grups de manera flexible i per adoptar les mesures d'atenció a la diversitat més adequades a les característiques dels seus alumnes i que permetin el millor aprofitament dels recursos de què disposi el centre.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de batxillerat ha de ser contínua, formativa i integradora.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes ha de ser integradora, i s'ha de tenir en compte, des de totes i cadascuna de les assignatures, la consecució dels objectius establerts per a l'etapa i el desenvolupament de les competències corresponents.

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú.

Per a l'avaluació dels alumnes, el professor pot establir proves escrites o orals per mesurar-ne el nivell, així com presentacions de treballs individuals o en grup, les quals es poden fer de manera combinada.

El professor és la peça clau en la tasca diària de motivar els alumnes a aconseguir els objectius del curs. Per això, ha d'organitzar les tasques diàries de classe, a més de facilitar l'accés a la informació necessària perquè assoleixin el nivell de coneixements òptims de l'assignatura. Com a resultat de la feina feta a classe, els alumnes poden fer exposicions, mostres o intervencions dins o fora del centre, sempre que sigui possible.

4.6. - Avaluació

4.6.1 - Avaluació Inicial

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú. Una bona avaluació inicial haurà de ser individual, i fer possible una valoració posterior dels progressos de cada un dels alumnes respecte al moment inicial. Ens haurà de mostrar llurs

capacitats, interessos i aptituds, per tal d'orientar millor la nostra tasca educativa. Ajudarà a dissenyar activitats adients a llur nivell de competències. Així s'evitarà el desànim que suposa fixar uns objectius que, ja d'entrada, els semblen inaccessibles. També podrem adaptar els continguts que hem de desenvolupar dins cada unitat didàctica als interessos que puguem detectar en els alumnes; amb la qual cosa s'hi trobaran més còmodes.

4.6.1.A - Materials del Alumne

Tenint en comte que aquesta es una signatura 100 % practica , el material de dibuix es totalment indispensable per poder treballar al aula.

El material bàsic de treball per dibuixar, (llapis, goma, regles ,compàs, etc.) es tan important com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs i no prestarà cap material als seus companys.

El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de tornar a comprar.

En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre, però se utilitzarà una carpeta de exercicis que el professor ha preparat.

La taula de treball és part dels instruments de dibuix i ha d'estar sempre neta i ordenada.

Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura del material utilitzat i de la seva taula, serà sancionat.

El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequat

Cada alumne ha de portar y tenir sempre en classe el següent material:

MATERIAL
Carpeta amb Exercicis (que el alumne obtindrà al Centre)
Joc d'escaires que contengui :
Regla de 30 cm + Escaire de 60°+Escaire de 45° + Transportador d'angles
Compàs amb adaptador per llapis + Escalímetre
Llapis de dibuix tip STAEDTLER mina : HB + Llapis mina : 2H
Rodoladors de colors de punta fina.
Goma de esborrar + Esmolador (sacapuntas).
Fulls Blancs
Usb de memoria portatil per l'ordinador

4.5.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació) 1º Batx. + 2º Batx.

Al Batxillerat l'alumne ha de rendir al màxim realitzant tots els exercicis possibles, ampliant, si cal, a fi d'entendre be tot els continguts tractats. Ja no s'avaluarà cada treball, si no que es realitzarà molta pràctica i molts exercicis de selectivitat per benefici individual i preparació per als exàmens trimestrals que són els que determinaran la qualificació.

Per avaluar se tindran en compte els següents punts:

- Ordre , neteja i precisió.
- Bona actitud a classe- Receptiva a nous conceptes.
- Domini de la teoria de geometria mètrica, normalització i croquis.
- Utilització correcta de la praxis en funció dels continguts
- Realització de pràctiques constants de exercicis plantejats en classe..
- Exàmens i controls trimestrals.

100% de la nota de les avaluacions se divideix segons el següent criteri de qualificació :

50 % Exàmens .

50 % Carpeta de exercicis i treballs complerts. . (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà els treballs com el 100 % de la nota)

La nota final serà la mitjana de 3 notes: las 3 avaluacions .

L'alumne té l'obligació de portar el seu material en cada classe de Dibuix, i serà responsable de mantenir net el seu lloc de treball.

Haurà de presentar els treballs a temps, i en les condicions demanades.

Els treballs que no siguin realitzats amb el material, procediments i metodologies demanades, podran ser considerats nuls.

Sempre que vulgui l'alumne podrà pujar nota tornant a fer els exercicis, o fent treballs complementaris.

RECUPERACIÓ DELS EXÀMENS :

Sempre que el alumne vulgui podrà sol·licitar recuperar els seus exàmens, però la decisió dependrà del criteri del professor (ja que varia que pugui o no recuperar-los, depenent del període en curs, del contingut, del nivell del alumne, del temari, etc)

RECUPERACIÓ DEL CURS :

1º BATXILLER : Els alumnes que hagin suspès el curs, podran recuperar-lo al Juny, amb el següent criteri de qualificació

50 % Exàmens .

50 % Carpeta de exercicis i treballs complerts.

2º BATXILLER : Els alumnes que hagin suspès el curs, podran recuperar-lo al Maig, amb el següent criteri de qualificació

50 % Exàmens .

50 % Carpeta de exercicis i treballs complerts..

4.6.2.B - Recuperació de Pendants. 1º Batx. + 2º Batx.

El Departament ha decidit proporcionar el màxim d'oportunitats per a recuperar l'assignatura en cas de que no s'hagi superat en el curs.

Dibuix 1º - Recuperació del curs :

Els alumnes que tinguin el curs de 1º dibuix suspès, podran recuperar al Setembre, i si no repeteixen curs, tindran 2 convocatòries mes : Desembre i Febrer . Totes amb el següent criteri de qualificació :

50% Examen recuperació (resumen de tot el curs)

50% Carpeta de exercicis i treballs complerts.

Dibuix 2º - Recuperació del curs :

Els alumnes que tinguin el curs de 2º dibuix suspès, podran recuperar únicament al Setembre *, amb el següent criteri de qualificació :

50% Examen recuperació (resumen de tot el curs)

50% Carpeta de exercicis i treballs complerts.

* (si suspenen repetiran curs)

Per el examen es indispensable portar tot el material necessari per a realitzar la prova.

L'alumne té el deure de presentar-se sempre a les proves de recuperacions.

4.6.3.A - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 1º Batx.

Observacions :

En aquest institut, degut a que ni han alumnes de batxiller en 2 anys i en Blocs de 3 anys, i a la diferencia de nivells de madurès i comprensió entre el alumnat dels diferents curses, se podran canviar entre si el Currículum, els Objectius, els Continguts i els Estàndards de Aprenentatge dels 2 nivells, . Es a dir que se podran passar temes del primer curs al segon y del segon al primer segons el criteri que el professor cregui necessari.

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Traçats geomètrics.

Instrumentos i materials del dibuix tècnic.

Reconeixement de la geometria en la naturalesa.

Identificació d'estructures geomètriques en l'art.

Valoració de la geometria com a instrument per al disseny gràfic, industrial i arquitectònic.

Traçats fonamentals en el plànol.

Circumferència i cercle.

Operacions amb segments.

Mediatriu.

Paral·lelisme i perpendicularitat.

Angles.

Determinació de llocs geomètrics. Aplicacions.

Elaboració de formes basades en xarxes modulars.

Traçat de polígons regulars.

Resolució gràfica de triangles.

Determinació, propietats i aplicacions dels punts notables.

Resolució gràfica de quadrilàters i polígons.

Anàlisi i traçat de formes poligonals per triangulació, radiació i itinerari.

Representació de formes planes:

Traçat de formes proporcionals.

Proporcionalitat i semblança. Construcció i utilització d'escales gràfiques.

Construcció i utilització d'escales gràfiques.

Transformacions geomètriques elementals. Gir, translació, simetria homotècia i afinitat. Identificació d'invariants. Aplicacions.

Resolució de problemes bàsics de tangències i enllaços. Aplicacions.

Construcció de corbes tècniques, ovals, ovoides i espirals.

Aplicacions de la geometria al disseny arquitectònic i industrial.

Geometria i noves tecnologies.

Aplicacions de dibuix vectorial en 2D.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Resoldre problemes de configuració de formes poligonals senzilles en el pla amb l'ajuda d'estris convencionals de dibuix sobre pla aplicant els fonaments de la geometria mètrica d'acord amb un esquema pas a pas i/o figura d'anàlisi elaborada prèviament.

1.1. Dissenya, modifica o reproduïx formes basades en xarxes modulars quadrades amb l'ajuda de l'escaire i el cartabó utilitzant recursos gràfics per destacar clarament el traçat principal elaborat de les línies auxiliars utilitzades.

1.2. Determina, amb l'ajuda de regla i compàs, els principals llocs geomètrics d'aplicació als traçats fonamentals en el pla i comprova gràficament el compliment de les condicions establertes.

1.3. Relaciona les línies i els punts notables de triangles, quadrilàters i polígons amb les seves propietats i n'identifica les aplicacions.

1.4. Comprèn les relacions mètriques dels angles de la circumferència i el cercle, en descriu les propietats i n'identifica les possibles aplicacions.

1.5. Resol triangles amb l'ajuda de regla i compàs aplicant les propietats de les línies i punts notables i els principis geomètrics elementals i justifica el procediment utilitzat.

1.6. Dissenya, modifica o reproduïx quadrilàters i polígons analitzant les relacions mètriques essencials i en resol el traçat per triangulació, radiació, itinerari o relacions de semblança.

1.7. Reproduïx figures proporcionals, en determina la raó idònia per a l'espai de dibuix disponible, construeix l'escala gràfica corresponent en funció de l'apreciació establerta i la utilitza amb la precisió requerida.

1.8. Comprèn les característiques de les transformacions geomètriques elementals (gir, translació, simetria, homotècia i afinitat) i n'identifica els invariants i les aplica per resoldre problemes geomètrics i per representar formes planes.

2. Dibuixar corbes tècniques i figures planes compostes per circumferències i línies rectes, aplicar els conceptes fonamentals de tangències, fer ressaltar la forma final determinada i indicar gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.

2.1. Identifica les relacions existents entre punts de tangència, centres i radis de circumferències i analitza figures compostes per enllaços entre línies rectes i arcs de circumferència.

2.2. Resol problemes bàsics de tangències amb l'ajuda de regla i compàs, aplica amb rigor i exactitud les propietats intrínseques i utilitza recursos gràfics per destacar clarament el traçat principal elaborat de les línies auxiliars utilitzades.

2.3. Aplica els coneixements de tangències a la construcció d'ovals, ovoides i espirals i en relaciona la forma amb les principals aplicacions en el disseny arquitectònic i industrial.

2.4. Dissenya a partir d'un esbós previ o reproduïx a l'escala convenient figures planes que contenguin enllaços entre línies rectes i arcs de circumferència i indica gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.

BLOC 2. SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

Continguts

Fonaments dels sistemes de representació:

Els sistemes de representació en l'art.

Evolució històrica dels sistemes de representació.

Els sistemes de representació i el dibuix tècnic. Àmbits d'aplicació.

Avantatges i inconvenients. Criteris de selecció.

Classes de projecció.

Sistemes de representació i noves tecnologies.

Aplicacions de dibuix vectorial en 3D.

Sistema dièdric:

Procediments per obtenir les projeccions dièdriques.

Disposició normalitzada.

Reversibilitat del sistema. Nombre de projeccions suficients.

Representació i identificació de punts, rectes i plànols. Posicions en l'espai.

Paral·lisme i perpendicularitat. Pertinença i intersecció.

Projeccions dièdriques de sòlids i espais senzills.

Seccions planes. Determinació de la seva magnitud vertadera.

Sistema de plans delimitats. Aplicacions.

Sistema axonomètric. Fonaments del sistema. Disposició dels eixos i utilització dels coeficients de reducció.

Sistema axonomètric ortogonal, perspectives isomètriques, dimètriques i trimètriques.

Sistema axonomètric oblic: perspectives cavallares i militars.

Aplicació de l'oval isomètric com a representació simplificada de formes circulars.

Sistema cònic:

Elements del sistema. Pla del quadre i con visual.

Determinació del punt de vista i orientació de les cares principals.

Paral·lisme. Punts de fuga. Punts mètrics.

Representació simplificada de la circumferència.

Representació de sòlids en els diferents sistemes.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Relacionar els fonaments i característiques dels sistemes de representació amb les possibles aplicacions al dibuix tècnic, seleccionar el sistema adequat a l'objectiu previst i identificar-ne els avantatges i inconvenients en funció de la informació que es vulgui mostrar i dels recursos disponibles.

1.1. Identifica el sistema de representació emprat a partir de l'anàlisi de dibuixos tècnics, il·lustracions o fotografies d'objectes o espais i en determina les característiques diferencials i els elements principals del sistema.

1.2. Estableix l'àmbit d'aplicació de cadascun dels principals sistemes de representació i il·lustra els avantatges i inconvenients mitjançant el dibuix a mà alçada d'un mateix cos geomètric senzill.

- 1.3. Selecciona el sistema de representació idoni per definir un objecte o espai i n'analitza la complexitat de la forma, la finalitat de la representació, l'exactitud requerida i els recursos informàtics disponibles.
- 1.4. Comprèn els fonaments del sistema dièdric i descriu els procediments d'obtenció de les projeccions i la disposició normalitzada.
2. Representar formes tridimensionals senzilles a partir de perspectives, fotografies, peces reals o espais de l'entorn pròxim fent servir el sistema dièdric o, si escau, el sistema de plans delimitats i disposar d'acord amb la norma les projeccions suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca.
- 2.1. Dissenya o reproduïx formes tridimensionals senzilles, en dibuixa a mà alçada les vistes principals en el sistema de projecció ortogonal establert per la norma d'aplicació i disposa les projeccions suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca
- 2.2. Visualitza en l'espai perspectiu formes tridimensionals senzilles prou definides per les seves vistes principals i dibuixa a mà alçada axonometries convencionals (isometries i cavallares).
- 2.3. Comprèn el funcionament del sistema dièdric, en relaciona els elements, convencionalismes i notacions amb les projeccions necessàries per representar inequívocament la posició de punts, rectes i plans, i resol problemes de pertinença, intersecció i magnitud vertadera.
- 2.4. Determina seccions planes d'objectes tridimensionals senzills, en visualitza intuïtivament la posició mitjançant perspectives a mà alçada, en dibuixa les projeccions dièdriques i n'obté la magnitud vertadera.
- 2.5. Comprèn el funcionament del sistema de plans delimitats com una variant del sistema dièdric que permet rendibilitzar els coneixements adquirits, n'il·lustra les principals aplicacions mitjançant la resolució de problemes senzills de pertinença i intersecció i obté perfils d'un terreny a partir de les corbes de nivell.
3. Dibuixar perspectives de formes tridimensionals a partir de peces reals o definides per les seves projeccions ortogonals seleccionant l'axonometria adequada al propòsit de la representació, disposar la posició dels eixos en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i emprar, si escau, els coeficients de reducció determinats.
- 3.1. Duu a terme perspectives isomètriques de cossos definits per les seves vistes principals amb l'ajuda d'estrís de dibuix sobre pla, representa les circumferències situades en cares paral·leles als plans de coordenades com ovals en lloc d'el·lipses i en simplifica el traçat.
- 3.2. Duu a terme perspectives cavallares o perimètriques de cossos o espais amb circumferències situades en cares paral·leles en un de sol dels plans de coordenades i en disposa l'orientació per simplificar-ne el traçat.
4. Dibuixar perspectives còniques de formes tridimensionals a partir d'espais de l'entorn o definides per les seves projeccions ortogonals, valorar el mètode seleccionat i considerar l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final.
- 4.1. Comprèn els fonaments de la perspectiva cònica, en classifica la tipologia en funció de l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final i determina el punt principal, la línia d'horitzó, els punts de fuga i els punts de mesura.
- 4.2. Dibuixa, amb l'ajuda d'estrís de dibuix, perspectives còniques centrals de cossos o espais amb circumferències situades en cares paral·leles en un de sol dels plans de coordenades i en disposa l'orientació per simplificar-ne el traçat.
- 4.3. Representa formes sòlides o espacials amb arcs de circumferència en cares horitzontals o verticals, dibuixa perspectives còniques obliqües amb l'ajuda d'estrís de dibuix, simplifica la construcció de les el·lipses en perspectiva mitjançant el traçat de polígons circumscrits i les traça a mà alçada o amb l'ajuda de plantilles de corbes.

BLOC 3. NORMALITZACIÓ

Continguts

Elements de normalització:

El projecte: necessitat i àmbit d'aplicació de les normes.

Formats. Plegatge de plànols.

Vistes. Línies normalitzades.

Escales. Acotació.

Talls i seccions.

Aplicacions de la normalització:

Dibuix industrial.

Dibuix arquitectònic.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Valorar la normalització com a convencionalisme per a la comunicació universal que permet simplificar els mètodes de producció, assegurar la qualitat dels productes, possibilitar-ne la distribució i garantir que el destinatari final els utilitzi.

1.1. Descriu els objectius i àmbits d'utilització de les normes UNE, EN i ISO, relaciona les específiques del dibuix tècnic amb la seva aplicació per triar i plegar formats, per usar escales, per establir el valor representatiu de les línies, per disposar les vistes i per acotar.

2. Aplicar les normes estatals, europees i internacionals relacionades amb els principis generals de representació, formats, escales, acotació i mètodes de projecció ortogràfics i axonomètrics; considerar el dibuix tècnic com a llenguatge universal, valorar la necessitat de conèixer-ne la sintaxi, i utilitzar-lo de forma objectiva per interpretar plànols tècnics i per elaborar d'esbossos, esquemes, croquis i plànols.

2.1. Obté les dimensions rellevants de cossos o espais representats utilitzant escales normalitzades.

2.2. Representa peces i elements industrials o de construcció, aplica les normes referides als principals mètodes de projecció ortogràfics, selecciona les vistes imprescindibles per definir-los, les disposa adequadament i diferencia el traçat d'eixos, línies vistes i ocultes.

2.3. Delimita peces industrials senzilles, identifica les cotes necessàries per a una definició dimensional correcta i les disposa d'acord amb la norma.

2.4. Delimita espais arquitectònics senzills identificant les cotes necessàries per a una definició dimensional correcta i els disposa d'acord amb la norma.

2.5. Representa objectes amb buits mitjançant talls i seccions i aplica les normes bàsiques corresponents.

4.6.3.B - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 2º Batx.

Observacions :

En aquest institut, degut a que ni han alumnes de batxiller en 2 anys i en Blocs de 3 anys, i a la diferencia de nivells de madurès i comprensió entre el alumnat dels diferents curses, se podran canviar entre si el Currículum , els Objectius , els Continguts i els Estàndards de Aprenentatge dels 2 nivells, . Es a dir que se podran passar temes del primer curs al segon y del segon al primer segons el criteri que el professor consideri necessari.

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Resolució de problemes geomètrics:

Proporcionalitat. El rectangle auri. Aplicacions.

Construcció de figures planes equivalents.

Relació entre els angles i la circumferència. Arc capaç.

Aplicacions.

Potència d'un punt respecte d'una circumferència. Determinació i propietats de l'eix radical i del centre radical. Aplicació a la resolució de tangències.

Inversió. Determinació de figures inverses. Aplicació a la resolució de tangències.

Traçat de corbes còniques i tècniques:

Corbes còniques. Origen, determinació i traçat de l'el·lipse, la paràbola i la hipèrbola.

Resolució de problemes de pertinença, tangència i incidència. Aplicacions.

Corbes tècniques. Origen, determinació i traçat de les corbes cícliques i envolupants.

Aplicacions.

Transformacions geomètriques:

Afinitat. Determinació dels elements. Traçat de figures afins. Construcció de l'el·lipse afí a una circumferència.

Aplicacions.

Homologia. Determinació dels elements. Traçat de figures homòlogues. Aplicacions.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Resoldre problemes de tangències mitjançant l'aplicació de les propietats de l'arc capaç, dels eixos i els centres radicals i/o de la transformació de circumferències i rectes per inversió i indicar gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.

1.1. Identifica l'estructura geomètrica d'objectes industrials o arquitectònics a partir de l'anàlisi de plantes, alçats, perspectives o fotografies, n'assenyala els elements bàsics i en determina les principals relacions de proporcionalitat.

1.2. Determina llocs geomètrics d'aplicació al dibuix aplicant els conceptes de potència o inversió.

1.3. Transforma per inversió figures planes compostes per punts, rectes i circumferències i en descriu les possibles aplicacions en la resolució de problemes geomètrics.

1.4. Selecciona estratègies per resoldre problemes geomètrics complexos, n'analitza les possibles solucions i els transforma per analogia en uns altres problemes més senzills.

1.5. Resol problemes de tangències aplicant les propietats dels eixos i els centres radicals i indica gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els elements.

2. Dibuixar corbes còniques i còniques, identificar-ne els principals elements i utilitzar-ne les propietats fonamentals per resoldre problemes de pertinença, tangència o incidència.

2.1. Comprèn l'origen de les corbes còniques i les relacions mètriques entre elements, en descriu les propietats i n'identifica les aplicacions.

2.2. Resol problemes de pertinença, intersecció i tangències entre línies rectes i corbes còniques, n'aplica les propietats i justifica el procediment emprat.

2.3. Traça corbes còniques determinant prèviament els elements que les defineixen com eixos, focus, directrius, tangents o asímptotes i en resol el traçat per punts o per homologia respecte de la circumferència.

3. Relacionar les transformacions homològiques amb les seves aplicacions a la geometria plana i als sistemes de representació i valorar la rapidesa i l'exactitud en els traçats que proporciona utilitzar-les.

3.1. Comprèn les característiques de les transformacions homològiques, n'identifica els invariants geomètrics i en descriu les aplicacions.

3.2. Aplica l'homologia i l'afinitat en la resolució de problemes geomètrics i en la representació de formes planes.

3.3. Dissenya a partir d'un esbós previ o reproduïx a l'escala convenient figures planes complexes i indica gràficament la construcció auxiliar utilitzada.

BLOC 2. SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

Continguts

Punt, recta i pla en sistema dièdric:

Resolució de problemes de pertinença, incidència, paral·lelisme i perpendicularitat.

Determinació de la magnitud vertadera de segments i formes planes.

Abatiment de plans.

Determinació dels seus elements.

Aplicacions.

Gir d'un cos geomètric.

Aplicacions.

Canvis de pla. Determinació de les noves projeccions.

Aplicacions.

Construcció de figures planes.

Afinitat entre projeccions.

Problema invers a l'abatiment.

Cossos geomètrics en sistema dièdric:

Representació de políedres regulars. Posicions singulars.

Determinació de les seccions principals.

Representació de prismes i piràmides. Determinació de seccions planes i elaboració de desenvolupaments. Interseccions.

Representació de cilindres, cons i esferes. Seccions planes.

Sistemes axonomètrics ortogonals:

Posició del trièdre fonamental.

Relació entre el triangle de traces i els eixos del sistema.

Determinació de coeficients de reducció.

Tipologia de les axonometries ortogonals. Avantatges i inconvenients.

Representació de figures planes.

Representació simplificada de la circumferència.

Representació de cossos geomètrics i espais arquitectònics. Seccions planes. Interseccions.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Valorar la importància d'elaborar dibuixos a mà alçada per desenvolupar la visió espacial, analitzar la posició relativa entre rectes, plans i superfícies, identificar-ne les relacions mètriques per determinar el sistema de representació adequat i l'estratègia idònia que solucioni els problemes de representació de cossos o espais tridimensionals.

1.1. Comprèn els fonaments o principis geomètrics que condicionen el paral·lelisme i perpendicularitat entre rectes i plans, utilitza el sistema dièdric o, si escau, el sistema de plans delimitats com a eina base per resoldre problemes de pertinença, posició, distàncies mínimes i magnitud vertadera.

1.2. Representa figures planes contingudes en plans paral·lels, perpendiculars o oblics als plans de projecció i en traça les projeccions dièdriques.

1.3. Determina la magnitud vertadera de segments, angles i figures planes utilitzant girs, abatiments o canvis de pla en sistema dièdric i, si escau, en el sistema de plans delimitats.

2. Representar políedres regulars, piràmides, prismes, cilindres i cons mitjançant les seves projeccions ortogràfiques, analitzar les posicions singulars respecte dels plans de projecció, determinar les relacions mètriques entre els seus elements, les seccions planes principals i la magnitud vertadera o desenvolupament de les superfícies que els conformen.

2.1. Representa l'hexàedre o cub en qualsevol posició respecte dels plans de coordenades, la resta dels políedres regulars, prismes i piràmides en posicions favorables, amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques i en determina parts vistes i ocultes.

2.2. Representa cilindres i cons de revolució aplicant girs o canvis de pla per disposar-ne les projeccions dièdriques en posició favorable per resoldre problemes de mesura.

2.3. Determina la secció plana de cossos o espais tridimensionals formats per superfícies polièdriques, cilíndriques, còniques i/o esfèriques i en dibuixa les projeccions dièdriques i n'obté la magnitud vertadera.

2.4. Troba la intersecció entre línies rectes i cossos geomètrics amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques o la seva perspectiva i indica el traçat auxiliar utilitzat per determinar els punts d'entrada i sortida.

2.5. Desenvolupa superfícies polièdriques, cilíndriques i còniques, amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques, emprant girs, abatiments o canvis de pla per obtenir la magnitud vertadera de les arestes i cares que les conformen.

3. Dibuixar axonometries de políedres regulars, piràmides, prismes, cilindres i cons i disposar-ne la posició en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i/o de la conveniència dels traçats necessaris, utilitzant l'ajuda de l'abatiment de figures planes situades en els plans de coordenades, calculant-ne els coeficients de reducció i determinant-ne les seccions planes principals.

3.1. Comprèn els fonaments de l'axonometria ortogonal, en classifica la tipologia en funció de l'orientació del trèdre fonamental, en determina el triangle de traces i en calcula els coeficients de reducció.

3.2. Dibuixa axonometries de cossos o espais definits per les vistes principals, en disposa la posició en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i/o de la conveniència dels traçats necessaris.

3.3. Determina la secció plana de cossos o espais tridimensionals formats per superfícies polièdriques i dibuixa isometries o perspectives cavallares.

BLOC 3. DOCUMENTACIÓ GRÀFICA DE PROJECTES

Continguts

Elaboració d'esbossos, croquis i plànols.

El procés de disseny/fabricació: perspectiva històrica i situació actual.

El projecte: tipus i elements.

Planificació de projectes.

Identificació de les fases d'un projecte. Programació de tasques.

Elaboració de les primeres idees.

Dibuix d'esbossos a mà alçada i esquemes.

Elaboració de dibuixos delimitats.

Elaboració de croquis de peces i conjunts.

Tipus de plànols. Plànols de situació, de conjunt, de muntatge, d'instal·lació, de detall, de fabricació o de construcció.

Presentació de projectes.

Elaboració de la documentació gràfica d'un projecte gràfic, industrial o arquitectònic senzill.

Possibilitats de les tecnologies de la informació i la comunicació aplicades al disseny, edició, arxivament i presentació de projectes.

Dibuix vectorial 2D. Dibuix i edició d'entitats. Creació de blocs. Visibilitat de capes.

Dibuix vectorial 3D. Inserció i edició de sòlids. Galeries i biblioteques de models. Incorporació de textures.

Selecció de l'enquadrament, la il·luminació i el punt de vista.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Elaborar esbossos, croquis i plànols necessaris per definir un projecte senzill relacionat amb el disseny industrial o arquitectònic, valorar l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona la utilització d'aplicacions informàtiques, planificar-ne de manera conjunta el desenvolupament, revisar l'avanç dels treballs i assumir les tasques encomanades amb responsabilitat.

1.1. Elabora i participa activament en projectes cooperatius de construcció geomètrica i aplica estratègies pròpies adequades al llenguatge del dibuix tècnic.

1.2. Identifica formes i mesures d'objectes industrials o arquitectònics a partir dels plànols tècnics que els defineixen.

1.3. Dibuixa esbossos a mà alçada i croquis delimitats per possibilitar la comunicació tècnica amb altres persones.

1.4. Elabora croquis de conjunts i/o peces industrials o objectes arquitectònics, disposa les vistes, talls i/o seccions necessàries, pren mides directament de la realitat o de perspectives a escala, elabora esbossos a mà alçada per elaborar dibuixos delimitats i plànols de muntatge, instal·lació, detall o fabricació d'acord amb la normativa d'aplicació.

2. Presentar de forma individual i col·lectiva els esbossos, croquis i plànols necessaris per definir un projecte senzill relacionat amb el disseny industrial o arquitectònic, valorar l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona la utilització d'aplicacions informàtiques, planificar-ne de manera conjunta el desenvolupament, revisar l'avanç dels treballs i assumir les tasques encomanades amb responsabilitat.

2.1. Comprèn les possibilitats de les aplicacions informàtiques relacionades amb el dibuix tècnic i valora l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona emprar-les.

2.2. Representa objectes industrials o arquitectònics amb l'ajuda de programes de dibuix vectorial 2D, crea entitats, importa blocs de biblioteques, edita objectes i disposa la informació relacionada en capes diferenciades per la utilitat.

2.3. Representa objectes industrials o arquitectònics utilitzant programes de creació de models en 3D, insereix sòlids elementals, els manipula fins a obtenir la forma cercada, importa models o objectes de galeries o biblioteques, incorpora textures i selecciona l'enquadrament, la il·luminació i el punt de vista idoni per al propòsit cercat.

2.4. Presenta els treballs de dibuix tècnic utilitzant recursos gràfics i informàtics de manera que aquests siguin clars, nets i responguin a l'objectiu per als quals s'han creat.

4.6.4 - Mínims Exigibles.

S'ha marcat un nivell mínim en l'assoliment dels Objectius Generals Bàsics que es el que marquen els exàmens de Selectivitat / Las proves de accés a la universitat / Revalides , i determinarà si l'alumne pot, o no, obtenir l'aprobat al final de cada curs.

L'alumne que a criteri del Professor pugui aprovar las proves pràctics que marquen el nivell de accés a la universitat, tindrà coneixement dels mínims exigibles per aprovar a final de curs.

L'alumne que no obtingui el nivell suficient que el capaci per aprovar aquest nivell, no podrà aprovar l'assignatura.

4.7.1 - Adaptacions Curriculars.

El Departament de Dibuix farà les Adaptacions Curriculars necessàries per a cada nivell, els alumnes amb necessitats especials hauran d'assolir els mateixos objectius programats però se li adaptarà la manera d'arribar amb activitats en les que es reduirà el nivell de dificultat, valorant l'actitud i l'esforç. Per als alumnes d'incorporació tardana, no se'ls exigirà que realitzin tot el que s'haurà treballat, se'ls avaluarà a partir del dia de la seva incorporació, amb la condició de que agafin el ritme el més aviat possible.

4.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

El Departament de Dibuix farà les adaptacions de reforç i ampliació del currículum o elevació dels nivells acadèmics necessàries perquè els alumnes amb necessitats especials superiors puguin assolir objectius superiors als programats, valorant l'actitud i l'esforç.

5.0 - PROGRAMACIÓ BATXILLERAT - Cultura Audiovisual

5.1 - Objectius Generals d'etapa i Finalitat de la Assignatura .

Aquesta assignatura pretén iniciar els estudiants en la fabricació de les seves pròpies imatges i productes audiovisuals, de naturalesa estàtica com la fotografia o bé dinàmiques com el vídeo. Per a això, és necessari que l'alumne estigui en situació d'analitzar, relacionar i comprendre els elements que formen part de la cultura audiovisual del nostre temps.

La quantitat d'informació que circula en l'actualitat, construïda a partir d'elements tècnics audiovisuals (fotografia, cinema, vídeo, televisió i, fins i tot, ràdio) és d'una tal importància i d'una magnitud de tal dimensió com no s'havia donat mai en la història de la humanitat. La societat moderna té com una de les seves senyes d'identitat la presència d'imatges digitals en pràcticament qualsevol activitat que desenvolupi.

Des dels orígens de la humanitat, en el paleolític, l'evolució social dels pobles ha tingut la seva plasmació gràfica en representacions icòniques al llarg del temps, les quals reflectien l'entorn en el qual viuen, utilitzant per fer-ho eines variades al llarg del transcórrer del temps (principalment dibuix, escultura o pintura). L'aparició de la fotografia i el cinema al segle XIX va portar una nova manera de reflectir la realitat, basada en la impressió de la imatge en una pel·lícula. Una de les novetats del nou producte va ser que la imatge obtinguda va gaudir des de l'origen de percepció, per part de la societat, d'imatge versemblant i sense manipular, és a dir, de reflex cert de la realitat. Al costat d'això, la possibilitat de reproducció, pràcticament il·limitada, d'aquests elements va permetre l'accés a aquesta informació a la majoria de la societat, afectant, probablement per primera vegada en la història, totes les capes socials. Des de llavors, la societat ha viscut una nova relació de comunicació entre els seus elements, comunicació basada d'una manera creixent en mitjans audiovisuals. La història del segle XX no es pot concebre sense l'ús de la imatge i el so com a eines de datació i avaluació dels fets ocorreguts; analitzar qualsevol fita històrica i no recórrer a algun tipus d'imatge fotogràfica o cinematogràfica associada és una tasca difícil de concebre en la mentalitat actual.

El segle XXI presenta en el seu començament una nova revolució social en les comunicacions: l'era digital i Internet. Aquests dos elements estan suposant un canvi tan important en els comportaments socials que costa predir cap a on caminen les noves generacions nascudes dins aquest sistema d'informació i intercanvi de dades. Per primera vegada en la història, pràcticament tothom, a tots els països, té eines de recepció i tramesa d'informació a l'instant, informació que es construeix amb les eines que aquesta assignatura tracta d'analitzar per facilitar l'aprenentatge.

Una circumstància nova sorgida de les noves plataformes digitals és la possibilitat que es té de publicar a la xarxa productes construïts amb molt pocs mitjans tècnics i al marge de la indústria dedicada a la producció digital. Aquestes produccions individuals poden ser vistes i/o escoltades per milions de persones. Per primera vegada en la història els creatius poden assolir el reconeixement de la seva obra sense passar pel filtre de la indústria audiovisual. Aquest suport inicial serveix com a indicatiu de qualitat per a una posterior integració dels nous creadors dins la indústria audiovisual. D'altra banda, la facilitat d'exposició del material ("penjar a la xarxa") no suposa un augment de la qualitat del que s'ha creat; molt al contrari, la realitat ens indica que la possibilitat il·limitada de generar fotos, vídeos, blogs i pàgines web sense l'ajuda del criteri raonat de la indústria està inundant el mercat audiovisual de productes de qualitat molt deficient. Resulta pertinent, per tant, que els alumnes entenguin la importància del procés creatiu.

Una altra de les novetats que presenta el món digital actual, que el diferencia dels seus orígens (sistemes analògics), és la possibilitat de generar imatges artificials o alterades d'una manera difícilment distingible de la imatge obtinguda per pura impressió de la realitat. Els sistemes digitals d'edició moderns permeten crear o modificar la realitat de la imatge amb una qualitat difícilment distingible de la simple plasmació de la realitat en un fotograma de cel·luloide.

Per tant, es fa necessari i pertinent facilitar als alumnes eines tècniques i educatives que els ajudin a gestionar la marea de dades, informació, imatges, sons i possibilitats creatives que diàriament reben en gairebé tots els àmbits en els quals es desenvolupa la seva vida. La intensitat i efectivitat que aconsegueixen les creacions plàstiques fetes en suport digital són, indubtablement, d'una força impressionant, ja que combinen sàviament, o precisament, imatges, música i missatges sonors.

És essencial, per tant, que l'alumne compregui i analitzi la cultura audiovisual de la societat en la qual viu i els mitjans de producció utilitzats per generar-la; d'aquesta manera podrà ser capaç de desenvolupar un sentit crític i personal per ordenar la informació rebuda i temperar la intensitat de la potència icònica que el món audiovisual genera.

L'adquisició de competències per analitzar els elements expressius i tècnics, i la dotació de consciència crítica, han de servir per crear una ciutadania més responsable, crítica i participativa.

Aquesta matèria té un caràcter propedèutic necessari i bàsic per al seu desenvolupament en etapes posteriors, sigui en estudis universitaris de comunicació audiovisual i publicitat o en belles arts (entre altres), com per als de formació professional d'imatge i so i ensenyaments artístics.

En aquest sentit, l'ensenyament d'aquesta matèria s'estructura en dos camins paral·lels i complementaris. El primer és l'anàlisi dels productes que es presenten per mitjans digitals. Aprendre a veure, a escoltar, a discernir el que es diu, com es diu i per què es presenta a l'espectador d'una manera determinada.

El segon és la creació de productes audiovisuals per part dels alumnes. Aprendre el procés creatiu dels productes audiovisuals és, probablement, una de les millors eines per al desenvolupament personal i humà que podem facilitar als alumnes per comprendre els continguts que reben per mitjans digitals.

Aquestes dues vies són, per tant, imprescindibles i complementàries en la formació. Cadascuna ajuda l'altra per caminar plegades en l'objectiu de formar els alumnes en una matèria tan apassionant com és la creació audiovisual.

L'alumne necessita saber llegir els productes audiovisuals per comprendre'n el missatge i, de forma complementària, començar a generar productes digitals a fi de comunicar-se i conèixer millor la realitat de la cultura audiovisual.

Cultura audiovisual es desenvolupa durant dos cursos acadèmics, amb el criteri organitzador de consolidar al primer curs del batxillerat les habilitats i els coneixements necessaris per al seu desenvolupament i la seva aplicació tècnica al segon curs.

Al primer curs, l'alumne analitza l'evolució dels mitjans i llenguatges audiovisuals, així com les funcions i característiques de la imatge fixa i en moviment, a fi de crear narracions audiovisuals senzilles.

Al segon curs, els alumnes analitzen la importància de la funció expressiva de la imatge, el so i la música en el procés de creació d'audiovisuals; així mateix, han de comprendre l'organització de la producció d'audiovisuals, les característiques dels nous mitjans i dels missatges publicitaris per valorar i elaborar productes audiovisuals senzills.

5.2 - Objectius Específics d'àrea - Cultura Audiovisual

L'ensenyament de cultura audiovisual té els objectius següents:

1. Assimilar la importància dels mitjans de comunicació en una societat democràtica i la interrelació creativa que brinden les tecnologies de la informació i la comunicació.
2. Comprendre i apreciar com el progrés actual de les tecnologies de la informació i la comunicació prové dels avenços tècnics i expressius produïts al llarg de la història.
3. Reconèixer les diferències existents entre la realitat i la representació que ens n'ofereixen els mitjans audiovisuals.
4. Conèixer i comprendre els aspectes estètics i tècnics dels mitjans de comunicació per aprendre a analitzar i crear documents audiovisuals senzills.
5. Valorar la importància de la funció expressiva del so i de la música en el procés de creació audiovisual.
6. Analitzar missatges publicitaris i valorar-ne els aspectes d'informació, art, propaganda i seducció.
7. Conèixer les característiques tècniques i expressives dels mitjans de comunicació, reconèixer-ne els diferents gèneres i mostrar-ne les possibilitats informatives i comunicatives.
8. Desenvolupar actituds selectives, crítiques i creatives davant els missatges que rebem a través dels diversos canals de difusió.
9. Prendre consciència de la capacitat dels espectadors, en la seva funció de consumidors, per exigir productes audiovisuals de qualitat i de la necessitat d'equilibri entre llibertat d'expressió i drets individuals.

10. Interessar-se pel coneixement del panorama de la producció audiovisual i dels mitjans de comunicació social a les Illes Balears.

11. Valorar, gaudir i respectar el patrimoni audiovisual i apreciar-lo com a font de coneixement i com a recurs per al desenvolupament individual i col·lectiu.

12. Millorar la capacitat per a l'elecció professional i acadèmica, tot coneixent les professions i estudis relacionats amb la comunicació i les tecnologies audiovisuals.

5.3.1 - Continguts de 1º Batx. - (Currículum) - Cultura Audiovisual 1

Bloc 1. Imatge i significat

La base d'aquesta assignatura és la imatge i, com a tal, l'alumne n'ha de conèixer la història a través dels segles, així com les seves funcions. En aquest bloc s'incideix especialment en l'evolució i la tipologia dels llenguatges audiovisuals: fotografia, cinema, televisió, etc.

Bloc 2. La imatge fixa i la seva capacitat expressiva

En aquest bloc es treballen els orígens de la imatge fixa, en especial en la fotografia. L'alumne ha d'aprendre el que implica la fotografia, pel que fa a la tecnologia i la tècnica que implica i com a element expressiu i instrument de publicitat per si mateix (denúncia social, política, moda, etc.).

Bloc 3. La imatge en moviment i la seva capacitat expressiva

Així com el bloc anterior se centra en la imatge fixa, en aquest és la imatge en moviment la protagonista. Es tracten tant temes tècnics (sistemes de captació d'imatges) com les finalitats expressives d'aquest tipus d'imatges (il·luminació, composició, 3D, etc.).

Bloc 4. Narrativa audiovisual

Perquè una narració audiovisual pugui ser entesa pel públic, els professionals han de tenir en compte alguns aspectes narratius bàsics. El darrer bloc d'aquest curs treballa aspectes tècnics que fan que les narracions siguin un producte de gran expressivitat en format documental, en cinema o en muntatges audiovisuals televisius.

5.3.3 - Especificats del Batx. en Blocs per esportistes d'alt nivell.

Els Alumnes que fan el Batxiller en Blocs, se sumaran a els alumnes que cursen batxiller, axi donc trovarem a l'assignatura Comunicacio Audiovisual I : alumnes de 1º Batx + Bloc 1 , y a l'assignatura Comunicacio Audiovisual II : alumnes de 2º Batx + Bloc 2

5.4 - Contribució a les Competències bàsiques

L'assignatura de cultura audiovisual contribueix a l'assoliment de les diferents competències clau com s'especifica a continuació:

Comunicació lingüística

S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats. Amb la finalitat d'estimular l'hàbit de la lectura i millorar l'expressió oral cal plantejar activitats que contribueixin a millorar la comprensió lectora i la capacitat d'expressió.

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic.

Competència digital

S'atorga molta importància a aquesta competència en els continguts relatius a l'entorn visual i multimèdia, en particular en el món de la imatge, i es facilita el desenvolupament d'una cultura digital a l'aula, que és un dels objectius de la matèria.

Aprendre a aprendre

Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement artístic contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueixen el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn, de donar-hi respostes coherents i de tenir la capacitat de treballar en grup, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.

Competències socials i cíviques

Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'autoconfiança i el sentit crític.

Consciència i expressions culturals

Es dona molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

Per adquirir eficaçment les competències i integrar-les efectivament en el currículum s'han de dissenyar activitats d'aprenentatge integrades que permetin als alumnes avançar cap als resultats d'aprenentatge de més d'una competència al mateix temps.

S'ha de potenciar el desenvolupament de la competència en comunicació lingüística, la competència matemàtica i les competències bàsiques en ciència i tecnologia.

L'assignatura de cultura audiovisual abraça, amb major o menor mesura, totes les competències clau. És una assignatura integradora que engloba l'art, la ciència i la tècnica, la qual cosa fa viable i interessant la coparticipació amb altres departaments didàctics en projectes comuns.

5.5 - Aspectes i Orientacions Metodològiques

Les competències clau inclouen de forma integrada continguts, destreses, valors i emocions de caire personal i social que pertanyen a diferents àmbits de coneixement. Aquestes tenen un caràcter contextual, així que requereixen saber aplicar el que s'ha après per resoldre situacions noves en diferents contextos d'acció reals i significatius per als alumnes, per la qual cosa en tota la metodologia s'ha posat èmfasi en la funcionalitat dels aprenentatges.

La metodologia didàctica ha de ser fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències. L'aprenentatge de l'alumne s'articula a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, és convenient partir sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula s'hauria de potenciar l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implicar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge. D'altra banda, els alumnes han d'aprendre a aprendre, ser capaços d'investigar pel seu compte i aprofundir en la matèria, així com a fer ús de diverses fonts d'informació, especialment les tecnologies de la informació i la comunicació. La metodologia que s'hauria d'emprar en aquesta assignatura al llarg del curs és bàsicament pràctica, ja que només amb la pràctica els alumnes poden assimilar la informació teòrica que el professor hagi pogut oferir-los.

Les eines audiovisuals permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i els materials que han emprat i segueixen utilitzant els dissenyadors, artistes audiovisuals, cineastes, etc. al llarg de la història.

En l'assignatura de cultura audiovisual, els mitjans audiovisuals adquireixen un paper protagonista. És per això que s'han de posar a l'abast de l'alumne, sempre que sigui possible, totes les eines necessàries per a l'aprenentatge dels diferents sistemes de producció audiovisual.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de batxillerat ha de ser contínua, formativa i integradora.

L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'alumne ha de ser integradora i ha de tenir en compte des de totes i cadascuna de les assignatures la consecució dels objectius establerts per a l'etapa, així com el desenvolupament de les competències corresponents. El caràcter integrador de l'avaluació no ha d'impedir que el professor dugui a terme de manera diferenciada l'avaluació de cada assignatura tenint en compte els criteris d'avaluació i els estàndards d'aprenentatge avaluables de cadascuna.

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú.

Per a l'avaluació dels alumnes, el professor pot establir proves escrites o orals per mesurar-ne el nivell, així com presentacions de treballs individuals o en grup, les quals es poden fer de manera combinada. Aquests treballs poden ser, a manera d'exemple per als professors, el disseny de campanyes publicitàries bàsiques, la creació d'anuncis o l'enregistrament de documentals, sempre que el professor ho consideri factible per als alumnes amb el material de què puguin disposar el centre o els alumnes mateixos.

Els professors han d'avaluar tant l'aprenentatge dels alumnes com els processos d'ensenyament i la pròpia pràctica docent, per la qual cosa cal establir indicadors d'assoliment en les programacions didàctiques.

El professor, de manera conscient i reflexiva, ha d'emprar un conjunt d'estratègies, procediments i accions organitzades i planificades amb la finalitat de possibilitar l'aprenentatge dels alumnes i l'assoliment dels objectius plantejats i potenciar la creativitat i l'esperit emprenedor.

El professor ha de supervisar els continguts, documents o imatges que facilita Internet, una eina docent imprescindible i molt usada pels alumnes.

El professor és la peça clau en la tasca diària de motivar els alumnes a aconseguir els objectius del curs. Per això, ha d'organitzar les tasques diàries de classe, a més de facilitar l'accés a la informació necessària perquè assolixin el nivell de coneixements òptims de l'assignatura. Com a resultat de la feina feta a classe, els alumnes poden fer exposicions, mostres o intervencions dins i fora del centre, sempre que sigui possible.

5.6. - Avaluació

5.6.1 - Avaluació Inicial

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú. Una bona avaluació inicial haurà de ser individual, i fer possible una valoració posterior dels progressos de cada un dels alumnes respecte al moment inicial. Ens haurà de mostrar llurs capacitats, interessos i aptituds, per tal d'orientar millor la nostra tasca educativa. Ajudarà a dissenyar activitats adients a llur nivell de competències. Així s'evitarà el desànim que suposa fixar uns objectius que, ja d'entrada, els semblen inaccessibles. També podrem adaptar els continguts que hem de desenvolupar dins cada unitat didàctica als interessos que puguem detectar en els alumnes; amb la qual cosa s'hi trobaran més còmodes.

5.6.1.A - Materials del Alumne.

Tenint en comte que aquesta es una signatura 100 % practica , el material de aquesta assignatura es totalment indispensable per poder treballar al aula.

El material bàsic de treball (ordinador, carpeta de treballs , fulls, llapis, goma, regles ,compàs, etc.) es tan important com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs i no prestarà cap material als seus companys.

El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de reposar.

En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre, però se utilitzarà una carpeta de exercicis que el professor ha preparat.

La taula de treball ha d'estar sempre neta i ordenada.

Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura del material utilitzat , del seu tablet – ordinador i de la seva taula, serà sancionat.

El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequat

El Ordinador o tablet i tot el material audiovisual serà una eina molt important en aquesta assignatura. Se tindrà molta cura especialment de aquest material. El material del centre i que el alumne utilitza , se haurà de tornar en perfecte estat i en las mateixes condicions. El alumne serà responsable si espenya aquest material.

Cada alumne ha de portar y tenir sempre en classe el següent material:

MATERIAL
Carpeta amb Exercicis (que el alumne obtindrà al Centre)
Bolígrafs + Llapis de dibuix
Rodoladors de colors de punta fina.
Goma de esborrar + Esmolador (sacapuntas).
Fulls Blancs
Ordinador o Tablet
Usb de memoria portatil per l'ordinador

5.6.2.A - Procediments i mitjans d'avaluació (Criteris de Qualificació) 1º Batx.

Al Batxillerat l'alumne ha de rendir al màxim realitzant tots els exercicis possibles, ampliant, si cal, a fi d'entendre be tot els continguts tractats.

Hauran 3 avaluacions durant el curs.

100% de la nota de les avaluacions se divideix segons el següent criteri de qualificació :

50 % = Exàmens .

50 % = La mitjana de les notes de Projectes, Carpeta de Exercicis i Exàmens . (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà els treballs com el 100 % de la nota)

La nota final serà la mitjana de las 3 avaluacions el curs.

L'alumne té l'obligació de portar el seu material en cada classe , i serà responsable de mantenir net el seu lloc de treball.

Haurà de presentar els treballs a temps, i en les condicions demanades.

Els treballs que no siguin realitzats amb el material , procediments i metodologies demanades, podran ser considerats nuls.

Sempre que vulgui l'alumne podrà pujar nota tornant a fer els exercicis , o fent treballs complementaris.

RECUPERACIÓ DELS EXÀMENS I TREBALLS:

Sempre que el alumne vulgui podrà sol·licitar recuperar els seus exàmens i treballs, però la decisió dependrà del criteri del professor (ja que varia que pugui o no recuperar-los, depenent del període en curs, del contingut, del nivell del alumne, del temari, etc.)

RECUPERACIÓ DEL CURS :

1º BATXILLER : Els alumnes que hagin suspès el curs, podran recuperar-lo al Juny, amb el següent criteri de qualificació

50 % = Exàmens .

50 % = Carpeta de exercicis i treballs complerts. (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà la carpeta de exercicis com el 100 % de la nota)

5.6.2.B - Recuperació de Pendants. 1º Batx.

El Departament ha decidit proporcionar el màxim d'oportunitats per a recuperar l'assignatura en cas de que no s'hagi superat en el curs.

Cultura Audiovisual 1º Batxiller - Recuperació del curs :

Els alumnes que tinguin el curs de 1º suspès, podran recuperar al Setembre , i si no repeteixen curs, tindran 2 convocatòries mes : Desembre i Febrer . Totes amb el següent criteri de qualificació :

50% Examen recuperació (resumen de tot el curs)

50% Carpeta de exercicis i treballs complerts. (en cas de que no hagi exàmens, es valorarà la carpeta de exercicis com el 100 % de la nota

Per el examen es indispensable portar tot el material necessari per a realitzar la prova.

L'alumne té el deure de presentar-se sempre a les proves de recuperacions.

5.6.3. - Criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge 1º Batx.

Observacions :

En aquest institut, com no es farà Cultura Audiovisual a Segon Curs de Batxiller , se intentarà resumir el Currículum , els Objectius , el continguts i els Estàndards de Aprenentatge dels 2 nivells , concentrats i resumits en 1 sol curs. Es a dir que se intentarà simplificar resumint els 2 cursos de Cultura audiovisual en un sol.

CULTURA AUDIOVISUAL I

BLOC 1. IMATGE I SIGNIFICAT

Continguts

Imatge representada: funcions i forma.

Evolució de la construcció d'imatges fixes al llarg de la història de l'art.

Mitjans audiovisuals i les seves característiques principals.

Evolució dels mitjans i llenguatges audiovisuals. El llenguatge dels nous mitjans. Comparativa històrica de les fites de la fotografia, el cinema, la televisió, la ràdio, el multimèdia i els nous mitjans. El món audiovisual com a representació del món real. Funcions de la imatge.

Transcendència de la valoració expressiva i estètica de les imatges i de l'observació crítica dels missatges.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Explicar les diferents funcions de la imatge representada: simbòlica, religiosa, lúdica, decorativa, jeràrquica, educativa, etc.
 - 1.1. Analitza diferents imatges de la història de l'art i explica la funció a què estaven destinades.
2. Reconèixer i diferenciar les principals formes de representació icònica: simbolisme, realisme, expressionisme, naturalisme, idealisme i abstracció.
 - 2.1. Compara imatges de la història de l'art, per exemple: hieratisme egipci, hel·lenisme grec, simbolisme romànic, dramatisme barroc, realisme vuitcentista, etc. i n'estableix les diferències formals.
3. Analitzar les característiques principals de la fotografia, el so, el cinema, la televisió i els productes digitals a Internet.
 - 3.1. Analitza les similituds en els tractaments formals entre l'art tradicional i la fotografia.
 - 3.2. Compara el tractament formal de la pintura i la fotografia del segle XIX: retrat, paisatge, esdeveniments històrics, etc.
4. Valorar la importància de l'evolució dels mitjans i els llenguatges audiovisuals en els diversos mitjans de comunicació en les societats actuals i la interrelació creativa que brinden les tecnologies de la informació i la comunicació.
 - 4.1. Explica les principals característiques, les relacions i diferències dels sistemes audiovisuals.
 - 4.2. Estableix les diferències entre imatge i realitat i les seves diverses formes de representació.
 - 4.3. Analitza els avenços que s'han produït al llarg de la història en el camp de les tecnologies de la informació i la comunicació i en l'evolució estètica dels missatges audiovisuals.
 - 4.4. Valora els diferents continguts multimèdia i nous mitjans en la representació de la realitat.

BLOC 2. LA IMATGE FIXA I LA SEVA CAPACITAT EXPRESSIVA

Continguts

Característiques pròpies de la imatge fotogràfica en relació amb altres imatges fixes.

Enquadrament en la imatge fixa.

Fotografia en blanc i negre i en color. Característiques principals.

Fotografia com a instrument de denúncia social i ús com a imatge del poder polític.

Fotografia de moda. Condicionants plàstics i econòmics. Obra gràfica de Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco.

Realitat paradoxal. Obra gràfica de Chema Madoz.

Elements expressius i usos de la imatge fixa. Codis que configuren els diferents llenguatges.

Funció il·lustradora de la imatge (imatge i text).

Composició d'imatges fixes. Ritme Visual.

Narració mitjançant imatges fixes (cartells, historieta gràfica, presentacions). Guió de la historieta.

Elaboració d'històries gràfiques mitjançant imatges d'ús públic. Fotografia en la publicitat.

Sistemes de captació d'imatges. Càmera fotogràfica.

Tècniques digitals en el disseny, la manipulació i la creació d'imatges.

Tractament d'imatges digitals.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Reconèixer les propietats diferenciadores de la imatge fotogràfica.
 - 1.1. Estableix les diferències entre imatge posada, instantània i captura del moviment.
2. Analitzar les composicions fotogràfiques i valorar la disposició dels elements dins l'espai físic de la imatge.
 - 2.1. Fa fotografies de primers plans, pla detall, panoràmiques, picats i contrapicats i n'analitza els resultats obtinguts i en valora la correspondència gràfica amb treballs similars d'artistes coneguts.
3. Analitzar la capacitat expressiva de la imatge en blanc i negre i la seva utilització com a alternativa a la fotografia en color.

- 3.1. Analitza l'obra gràfica de fotògrafs que treballin en blanc i negre: Martín Chambi, Irving Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.
- 3.2. Fa dos tractaments d'elaboració digital en una mateixa composició: en blanc i negre i color. N'analitza el diferent resultat estètic i semàntic.
4. Analitzar la composició del color a través del sistema RGB.
 - 4.1. Analitza el sistema RGB de construcció del color.
 - 4.2. Compara l'obra dels principals fotògrafs i artistes en el tractament del color: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Lele i d'altres de possibles.
5. Analitzar l'ús del color en la imatge fixa: saturació, matís, inversió, etc.
 - 5.1. Fa composicions en color i, mitjançant tractament digital, n'altera el cromatisme i analitza els diferents resultats obtinguts.
6. Identificar els patrons icònics de la fotografia com a instrument de difusió de la injustícia social.
 - 6.1. Analitza l'obra i la transcendència social dels treballs de Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Roderó, Gervasio Sánchez, etc.
7. Analitzar les diferents formes d'expressar el poder polític a través del temps, la imatge oficial a través d'escultura o pintura i valorar les similituds entre la imatge clàssica i la fotogràfica.
 - 7.1. Fa una composició i analitza les diferents formes d'expressar el poder polític a través del temps: faraons, emperadors, reis, presidents, etc. Analitza les similituds entre la imatge clàssica i la fotogràfica.
8. Exposar i comentar les claus plàstiques de l'obra dels fotògrafs de moda.
 - 8.1. Explica les claus plàstiques i compositives de l'obra fotogràfica i/o videogràfica de Mario Testino, Jaime de Laiguana i Eugenio Recuenco, entre altres de possibles.
9. Reflexionar sobre la relació imatge-realitat sorgida en l'obra gràfica de Chema Madoz.
 - 9.1. Comenta la creació plàstica de Chema Madoz i analitza el joc entre la realitat i la percepció paradoxal a la seva obra.
10. Analitzar les diferents funcions de la imatge fixa emprades per satisfer les necessitats expressives de la societat actual i les aplica en l'elaboració d'imatges digitals.
 - 10.1. Analitza els elements espacials, característiques bàsiques, significat i sentit emprats en la lectura d'imatges fixes.
 - 10.2. Analitza les funcions del ritme en la composició d'imatges fixes.
 - 10.3. Valora els diferents usos de la imatge fotogràfica en els mitjans de comunicació i en els nous mitjans.
 - 10.4. Reconeix i valora que es respecti l'autoria en l'elaboració i distribució de fotografies per Internet.
 - 10.5. Analitza els sistemes actuals digitals de captació i tractament fotogràfic.

BLOC 3. LA IMATGE EN MOVIMENT I LA SEVA CAPACITAT EXPRESSIVA

Continguts

Fonaments perceptius de la imatge en moviment. La il·lusió de moviment.

Composició expressiva del quadre d'imatge en el cinema i en televisió. La funció de la il·luminació.

Característiques tècniques de la imatge cinematogràfica i videogràfica, la imatge televisiva i dels audiovisuals. El 3D.

Sistemes de captació d'imatges en moviment. Sistemes tradicionals analògics i moderns sistemes digitals.

Característiques expressives de la velocitat de reproducció d'imatges: El cinema mut. La càmera lenta. L'efecte bala o bullet time.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Analitzar la tècnica d'exposició d'imatges fixes per simular moviment. Des del principi del cinema, passant per la televisió, fins a la imatge digital actual.

1.1. Diferencia les principals característiques tècniques dels sistemes cinema, PAL i NTSC en la reproducció d'imatges.

2. Analitzar les diferents funcions i les característiques comunicatives de la imatge en moviment emprades per satisfer les necessitats expressives de la societat actual i aplicar-les en l'elaboració de produccions digitals senzilles.

2.1. Analitza els elements espacials i temporals, les característiques bàsiques, el significat i el sentit en la lectura d'imatges en moviment.

2.2. Identifica i analitza els elements expressius i estètics utilitzats en les produccions audiovisuals: pel·lícula cinematogràfica i programa de televisió, entre altres.

3. Diferenciar la qualitat de la imatge quant a resolució, brillantor, lluminositat, etc. obtinguda per diferents mitjans digitals.

3.1. Valora la funció de la il·luminació com a component expressiu en la construcció del pla d'imatge.

3.2. Identifica els diferents sistemes tècnics de captació i edició digital en produccions audiovisuals.

3.3. Analitza les característiques dels sistemes de captació i projecció d'imatges en 3D.

4. Analitzar les característiques tècniques necessàries per crear els efectes de càmera ràpida, càmera lenta i bala (bullet time).

4.1. Analitza peces videogràfiques o cinematogràfiques en les quals s'apliquin efectes de moviment (intencionats o tècnics).

5. Valorar els resultats expressius obtinguts en alterar la velocitat de reproducció de les imatges en moviment.

5.1. Duu a terme diferents modificacions en peces videogràfiques: altera la velocitat de reproducció i els paràmetres relacionats amb la mida d'imatge i n'analitza el resultat obtingut.

BLOC 4. NARRATIVA AUDIOVISUAL

Continguts

Narració de la imatge en moviment. El pla i la seqüència.

Plans d'imatge. Moviments de càmera.

Diàleg en el cinema: pla i contraplà.

Pla seqüència.

Relacions espaciotemporals en la narració audiovisual. Salt endavant i salt enrere.

Literatura i guió cinematogràfic. La sinopsi. L'escaleta. El guió literari. La seqüència. El guió tècnic. El guió il·lustrat o storyboard.

El muntatge audiovisual.

Gèneres cinematogràfics. Gèneres televisius. Cinema de ficció i documental. Cinema d'animació.

Narrativa dels productes interactius.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Relacionar la construcció i la capacitat narrativa del pla d'imatge.
 - 1.1. Relaciona els elements formals del pla i la seva conseqüència narrativa.
2. Diferenciar els principals tipus de pla d'imatge.
 - 2.1. Analitza en una obra cinematogràfica la construcció narrativa dels plans i la seqüència.
 - 2.2. Comenta, a partir d'una obra cinematogràfica, la construcció del pla-contraplà en un diàleg.
 - 2.3. Explica la complexitat tècnica de la construcció d'un pla seqüència utilitzant, entre altres peces possibles, La soga, d'Alfred Hitchcock; Set de mal, d'Orson Welles, i Sóc Cuba, de Mikhail Kalatozov.
3. Analitzar la importància narrativa del salt enrere en la construcció narrativa cinematogràfica.
 - 3.1. Comenta la transcendència narrativa del salt enrere en obres cinematogràfiques de rellevància.
 - 3.2. Analitza el significat narratiu del salt enrere en sèries de televisió.
4. Identificar l'estructura narrativa en obres cinematogràfiques de rellevància.
 - 4.1. Analitza l'estructura narrativa d'obres significatives de la història del cinema.
5. Reconèixer les diferències existents entre la realitat i la representació que ens n'ofereixen les imatges en moviment, analitzar els aspectes narratius dels productes audiovisuals i aplicar-hi criteris expressius.
 - 5.1. Identifica i analitza els elements tècnics, expressius i estètics emprats en les produccions audiovisuals i els aplica en la valoració de diversos productes: pel·lícula cinematogràfica i programa de televisió, entre altres.
 - 5.2. Especifica la tipologia de gènere, la intencionalitat comunicativa i els codis expressius emprats en la realització de pel·lícules i programes de televisió a partir del visionat i l'anàlisi.
6. Identificar i analitzar els elements tècnics, expressius i estètics utilitzats en les produccions audiovisuals
 - 6.1. Analitza produccions multimèdia interactives i nous mitjans i identifica les característiques i les possibilitats dels diferents productes.
7. Identificar les possibilitats de les tecnologies de la informació i la comunicació, amb especial atenció als mitjans de comunicació de lliure accés com Internet
 - 7.1. Identifica i explica les possibilitats de les tecnologies de la informació i la comunicació, amb especial atenció als mitjans de comunicació de lliure accés com Internet.

5.6.4 - Mínims Exigibles.

S'ha marcat un nivell mínim en l'assoliment dels Objectius Generals Bàsics que es el que marquen els exàmens de Selectivitat / Las proves de accés a la universitat / Revalides , i determinarà si l'alumne pot, o no, obtenir l'aprobat al final de cada curs.

L'alumne que a criteri del Professor pugui aprovar las proves pràctics que marquen el nivell de accés a la universitat, tindrà coneixement dels mínims exigibles per aprovar a final de curs.

L'alumne que no obtingui el nivell suficient que el capaci per aprovar aquest nivell, no podrà aprovar l'assignatura.

5.7.1 - Adaptacions Curriculars.

El Departament farà les Adaptacions Curriculars necessàries per a cada nivell, els alumnes amb necessitats especials hauran d'assolir els mateixos objectius programats però se li adaptarà la manera d'arribar amb activitats en les que es reduirà el nivell de dificultat, valorant l'actitud i l'esforç. Per als alumnes d'incorporació tardana, no se'ls exigirà que realitzin tot el que s'haurà treballat, se'ls avaluarà a partir del dia de la seva incorporació, amb la condició de que agafin el ritme el més aviat possible.

5.7.2 - Activitats de Reforç i Ampliació

El Departament farà les adaptacions de reforç i ampliació del currículum o elevació dels nivells acadèmics necessàries perquè els alumnes amb necessitats especials superiors puguin assolir objectius superiors als programats, valorant l'actitud i l'esforç.

6.0 - INTERDISCIPLINARIETAT

6.1 - Connexió entre assignatures

Per impartir la nostra assignatura es tindrà permanent contacte amb els departaments de , Matemàtiques , Biologia i Tecnologia , degut a la necessitat de conèixer distints aspectes d' aquestes àrees aplicables a la nostra pròpia.

TEMES TRANSVERSALS DINS DEL CURRÍCULUM:

EDUCACIÓ MORAL I CÍVICA: Cooperació, solidaritat i tolerància.

EDUCACIÓ AMBIENTAL: Respecte al medi ambient i del patrimoni cultural.

EDUCACIÓ PER A LA IGUALTAT D'OPORTUNITATS D'AMB DÓS SEXES: Igualtat entre sexes.

Anàlisi i crítica d'imatges per detectar llurs continguts discriminatoris i sexistes.

EDUCACIÓ PER A LA PAU: Anàlisi i crítica d'imatges per detectar llurs continguts violents.

EDUCACIÓ DEL CONSUMIDOR: Anàlisi i crítica d'imatges per prendre consciència de la seva influència vers el consum.

EDUCACIÓ VIAL: Anàlisi i crítica d'imatges per a la comprensió de codis i senyals

7.0 - LLIBRES DE TEXT I MATERIAL D'AULA

7.1.A - LLibres, + Material del Aula - 3º i 4º ESO

LLibres de Texts: (Cap) En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre.

Material del Alumne : El material bàsic de treball (llapis, goma, regles ,compàs, etc.) són tan importants com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs. Per tant amb la finalitat de què l'alumne pugui tenir sempre el seu material en classe i el conservi en condicions adequades.

El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de reposar. El mateix criteri també s'aplicarà pel material que el professor presta a l'alumne .

La taula de treball és part dels instruments de dibuix i ha d'estar sempre neta i ordenada. Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura de la seva taula, serà sancionat. El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequats.

Material Complementari:

- LLibres del departament i de la biblioteca (tant de text de diferents editorials, com monogràfics).
- Materials i instruments d'aplicació de tècniques: suports, pigments, pinzells, dissolvent, etc.
- Instal·lacions de l'aula (aigua, Llum,).
- Pissarra de guix.
- Projector opacs, ordinador amb canó y DVD amb TV.
- Material propi del Dibuix (escaires, compassos, etc.)

7.1.B - LLibres, + Material del Aula - Batxillerat – 1º + 2º Dibuix Tècnic

LLibres de Texts: (Cap) En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre, però sí una carpeta amb exercicis de nivell Selectivitat y apuntes Teòrics

Material del Alumne : El material bàsic de treball (llapis, goma, regles ,compàs, etc.) són tan importants com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs. Per tant amb la finalitat de què l'alumne pugui tenir sempre el seu material en classe i el conservi en condicions adequades, el professor li donarà a cada alumne una capsa amb el seu nom, on cadascú guardarà tot aquest material i els treballs.

Aquesta capsa quedarà a l'aula de d'institut i aquest material serà utilitzat només per aquesta assignatura. Cap alumne prestarà material als seus companys. El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de reposar. El mateix criteri també s'aplicarà pel material que el professor presta a l'alumne .

La taula de treball és part dels instruments de dibuix i ha d'estar sempre neta i ordenada. Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura de la seva taula, serà sancionat. El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequats.

Material Complementari:

- LLibres del departament i de la biblioteca (tant de text de diferents editorials, com monogràfics).
- Pissarra de guix.
- Projector opacs, ordinador amb canó y DVD amb TV.
- Material propi del Dibuix Tècnic (escaires, compassos, etc.)

7.1.C - LLibres, + Material del Aula - Batxillerat 1º Cultura Audiovisual 1

LLlibres de Texts: (Cap) En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre.

Tenint en comte que aquesta es una signatura 100 % practica , el material de aquesta assignatura es totalment indispensable per poder treballar al aula.

El material bàsic de treball (ordinador, carpeta de treballs , fulls, llapis, goma, regles ,compàs, etc.) es tan important com una raqueta per un tenista, i sense aquest, no se podran aconseguir els objectius de l'assignatura.

El alumne té l'obligació de portar el material a totes les classes durant el curs i no prestarà cap material als seus companys.

El alumne és responsable de mantenir i cuidar el seu material. Si durant el curs el perd o el trenca, lo haurà de reposar.

En aquesta assignatura no se utilitzarà llibre, però se utilitzarà una carpeta de exercicis que el professor ha preparat.

La taula de treball ha d'estar sempre neta i ordenada.

Cada alumne és responsable de la taula de treball assignada. El alumne que no tingui cura del material utilitzat , del seu tablet – ordinador i de la seva taula, serà sancionat.

El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequat

El Ordinador o tablet i tot el material audiovisual serà una eina molt important en aquesta assignatura. Se tindrà molta cura especialment de aquest material. El material del centre i que el alumne utilitza , se haurà de tornar en perfecte estat i en las mateixes condicions. El alumne serà responsable si espenya aquest material.

El professor assignarà la distribució dels alumnes en les taules dins de l'aula, segons els criteris que el cregui adequats.

Material Complementari:

- Llibres del departament i de la biblioteca (tant de text de diferents editorials, com monogràfics).
- Pissarra de guix.
- Projector opacs, ordinador amb canó y DVD amb TV.

- Material propi del Dibuix (escaires, compassos, etc.)

8.0 - ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS

El Seminari de Dibuix està obert a les iniciatives que sorgeixin durant el curs així com les que sorgeixin en el centre, i també si cal la col·laboració amb altres departaments.

També procurarem mantenir una estreta relació amb l'exterior: per exemple si es convoca un concurs de cartells per escolars, els alumnes participaran, sempre intentant que sigui una activitat d'una unitat didàctica prevista a la programació.

Deixem la possibilitat de plantejar activitats al llarg del curs, segons la possibilitats de que disposem.

9.0 - ASPECTES DE NORMALITZACIO

9.1 – Comunicació.

La llengua vehicular de l'assignatura serà el Català i el Castellà. Cap dels nostres alumnes ni el professorat té problemes de comunicació en aquests idiomes.

10.0 - UTILITZACIÓ DE LES TIC

10.1 - Ús de les Noves Tecnologies e Informàtica..

Les eines audiovisuals, que permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent permeten, entre altres recursos educatius, utilitzar la comparació entre unes creacions i unes altres com a mètode senzill per analitzar correctament l'obra d'art i la seva identificació. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i els materials que han emprat i segueixen emprant els artistes de les diferents especialitats al llarg de la història.

A més a més d'aquestes eines, caldria que els alumnes poguessin disposar de:

Material audiovisual, imprescindible en una assignatura com aquesta.

Eines TIC amb programari adequat, sobretot per el tractament de la imatge.