

PROGRAMACIÓ DOCENT

DEPARTAMENT EDUCACIÓ PLÀSTICA, VISUAL I AUDIOVISUAL I DIBUIX

Curs 2019-2020

1. ORGANITZACIÓ DEL DEPARTAMENT

Professorat del Departament, distribució de grups i hores lectives

Tomàs Siquier	Vicent Vila	Ana Casas
1 ESO A Educació Plàstica	1 ESO C Educació Plàstica	1 ESO E Educació Plàstica
1 ESO B Educació Plàstica	1 ESO D Educació Plàstica	1 ESO F Educació Plàstica
3 ESO D Educació Plàstica	4 ESO Educació Plàstica	1 ESO G Educació Plàstica
BATX II Dibuix tècnic	BATX I Volum	1 ESO H Educació Plàstica
Cap de Departament	BATX I Dibuix tècnic	2 ESO ABCDE Educació Plàstica
	Coordinació Wep	3 ESO Educació Plàstica

2. OBJECTIUS: DISTRIBUCIÓ I ADEQUACIÓ

Objectius específics EPVA 1r, 2n, 3r, 4t ESO

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.

Objectius específics DT Batxillerat

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.

Objectius específics VOLUM Batxillerat

1. Aprofundir en l'ús dels nous llenguatges, tècniques i sistemes de producció de l'obra plàstica dins l'entorn digital, aprofitant les seves possibilitats creatives i la seva importància dins els mitjans de comunicació i del nostre l'entorn artístic.
2. Analitzar críticament les imatges des de l'experiència creativa.
3. Conèixer i diferenciar els valors informatius, expressius i propagandístics de les imatges i formes de l'entorn.
4. Exercir l'autonomia de decisió que suposa el desenvolupament de funcions del disseny i producció de missatges audiovisuals.
5. Aplicar les tècniques de creació d'imatges per ordinador a diferents mitjans i adaptar-les a camps d'actuació diversos.
6. Valorar el treball propi i l'obra aliena des de la doble perspectiva d'un emissor, creador d'imatges, i d'un receptor, intèrpret actiu d'aquests.
7. Relacionar l'activitat pràctica de caràcter audiovisual amb l'anàlisi crític dels mitjans.
8. Valorar el procés en tot treball de disseny infogràfic i producció amb mitjans informàtics.
9. Produir treballs en equip amb actitud solidària, activa i participativa.

3. INDICADORS D'ASSOLIMENT DELS OBJECTIUS

La manera que el departament ha fixat per fer un seguiment de l'assoliment dels objectius generals d'etapa i específics de les matèries és la de realitzar valoracions al final de cada activitat a les diferents reunions de departament, així com a la planificació de les assignatures que es fa a l'inici del curs. A partir d'aquest plantejament inicial, i segons siguin els resultats, les modificacions i revisions es podran fer durant el curs o replantejar l'activitat per tal de un millor assoliment del objectius el curs que ve.

A part de l'anàlisi de cada activitat a les RD, podrem veure també distint indicadors que ens donaran informació al respecte: percentatges d'aprovats a les diferents avaluacions i el grau de desviament d'acord amb les mitjanes d'altres grups, amb referències a altres anys i a altres centres (totes aquestes dades donades pel centre i la Conselleria d'Educació).

Aquests indicadors han de servir per corregir tendències, canviar estratègies i prendre mesures adequades durant el curs escolar quan es detectin problemes d'aprenentatge ja sigui a nivell de grup o a nivell individual. D'altra banda serviran per establir com ja em dit el canvis i noves estratègies pel proper curs.

4. SEQÜENCIA DE CONTINGUTS PER A CADA CURS

EPVA I i EPVA II

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Elements configuradors de la imatge.

Experimentació amb les variacions 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 mescles additives i substractives del color i 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.

BLOC 2. COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

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 nostres dies.

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

BLOC 3. DIBUIX TÈCNIC

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.

EPVA 4t ESO

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

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.

BLOC 2. DIBUIX TÈCNIC

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.

BLOC 3. FONAMENTS DEL DISSENY

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.

BLOC 4. LENGUATGE AUDIOVISUAL I MULTIMÈDIA

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.

VOLUM Batxillerat

BLOC 1. DIBUIX PER ORDINADOR

Introducció al programes d'edició d'imatge digital.
Interface del sistema operatiu i del programa de dibuix.
Visualització de la zona de treball.
Exploració de les possibilitats de creació d'imatges que els programes permeten.

BLOC 2. PRINCIPIS I FONAMENTS DE LA FOTOGRAFIA

La fotografia. Evolució tècnica i estètica de la fotografia.
Funcionament d'una càmera fotogràfica.
Plans, punts de vista i efectes visuals.
Explicació científica del fet fotogràfic.
Experimentació dels mitjans fotogràfics.
Anàlisi dels elements d'una càmera fotogràfica.

Utilització de la càmera fotogràfica.

Realització de fotografies amb una intencionalitat plàstica específica.

Anàlisi dels resultats obtinguts.

Comprensió del fet fotogràfic a l'actualitat, i al llarg de la història.

Curiositat i interès per descobrir les possibilitats de la càmera de fotografiar.

Utilització amb criteri artístic del aparell fotogràfic.

Desenvolupament d'un esperit crític pel que fa a l'anàlisi de fotografies pròpies i alienes.

Respecte i apreciació per les obres i autors més coneguts.

BLOC 3. TRACTAMENT D'IMATGES

Dibuix de formes bàsiques.

Pintura digital.

Manipulació d'objectes.

Creació, selecció i manipulació d'objectes.

Utilització de les eines i de la barra de propietats.

Tractament d'arxius.

Utilització del pinzell i exploració de totes les seves possibilitats.

Utilització de les eines de pintura.

Utilització de les màscares i seleccions.

Control de la feina mitjançant la informació disponible a la finestra d'objectes.

Curiositat i interès per descobrir les capacitats del programa per concebre formes i convertir una primera idea a llapis damunt paper (esbós) en un projecte acabat.

Atenció per elaborar representacions gràfiques de forma ordenada.

BLOC 4. EL RETOC FOTOGRÀFIC

Característiques fotogràfiques.

Millora d'una fotografia.

Canvi de les dimensions i la resolució d'una fotografia.

Utilització de filtres de transformació.

Reparació dels desperfectes d'una fotografia.

Reajustada de les condicions d'exposició: llum, contrast, intensitat, predomini decolor, etc.

Desenvolupament d'un gust estàtic fotogràfic.

Valoració de la importància de la distribució de les formes en les composicions fotogràfiques.

BLOC 5. COLOR

Modes de color a una imatge.

Utilització simbòlica del color.

Superposició de capes.

Recerca d'un color.

Creació i modificació de degradats simples i complexes.

Canvi del mode de color d'una imatge: B/N, gamma de grisos, RGB, MCYK, etc.

Utilització de textures.

Operacions amb diferents paletes de colors a la pantalla.

Curiositat per descobrir el valor configuratiu i expressiu del color a una composició fotogràfica per ordinador.

Recerca de la gamma de colors ideals a les finalitats preteses.

Capacitació per a realitzar representacions a color o amb absència d'aquest en funció del context de sortida del document.

BLOC 6. EFECTES ESPECIALS

Text creatiu.

Flux de treball útil.

Utilització de filtres tridimensionals.

Utilització de traçats artístics.

Utilització de filtres d'enfocament.

Utilització de filtres de distorsió.

Utilització de filtres especials.

Participació en processos de producció d'imatges d'impacte.

BLOC 7. IMATGE DIGITAL

Maneig destre dels perifèrics que insereixen imatges digitals a l'ordinador.

Utilització de l'escàner i tableta digital.

Acoloriment de dibuixos per ordinador.

Respecte per les normes de conservació d'instruments, materials i espais.

Desenvolupament d'un judici crític envers la presentació de les publicacions identificant un estil personal com a propi.

BLOC 8. FOTO-CREACIÓ

Fases en els processos de realització: adveniment d'una idea, esbossos, concreció a l'ordinador i acabat.

Missatges i possibilitats que la combinació artística d'imatges permet.

Introducció a la Història de la fotografia.

Integració de fotografies, dibuixos i text a un document de forma artística.

Unió de fotografies disperses en la recerca d'un nou significat: fotomuntatge.

Collage infogràfic.

Recerca i coneixement dels principals fotògrafs de la història.

Interès per descobrir dimensions estètiques i qualitats expressives en l'entorn habitual, i recrear-ho mitjançant l'ordinador.

Respecte per les obres dels seus companys.

Respecte i apreciació per les obres i autors de l'art universal.

BLOC 9. EL VÍDEO

Fases en els processos de realització: adveniment d'una idea, storyboard, planificació, filmació, edició i finalització del projecte.

Integració de diferents elements per crear l'audiovisual: Vídeos, fotografies, imatges extretes, etc.

Unió de imatges disperses en la recerca nous significats: animacions i videocreacions.

Creació de videoclips musicals.

Interès per descobrir dimensions expressives de les imatges fetes en vídeo o amb el mòbil en l'entorn habitual, editant-ho mitjançant l'ordinador i produint noves visions plàstiques i noves creacions artístiques que els permeti expressar-se.

Respecte per les obres dels seus companys.

Respecte i apreciació per les obres i autors més coneguts.

DIBUIX TÈCNIC I

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

Traçats geomètrics.

Instruments 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'escals 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.

BLOC 2. SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

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·lelisme 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 cavalleres 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·lelisme. Punts de fuga. Punts mètrics. Representació simplificada de la circumferència.

Representació de sòlids en els diferents sistemes.

BLOC 3. NORMALITZACIÓ

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.

DIBUIX TÈCNIC II

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

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 hipèrbole. 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.

BLOC 2. SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

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 tríedre 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.

BLOC 3. DOCUMENTACIÓ GRÀFICA DE PROJECTES

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.

5. MÈTODES PEDAGÒGICS I PROPOSTES DIDÀCTIQUES

Buscant com objectiu que l'alumnat assoleixi les competències de cada una de les etapes educatives, aquest departament ha plantejat diverses vegades poder treballar per projectes de manera interdisciplinària. Degut a que la realitat educativa del nostre centre encara no contempla aquesta possibilitat, hem hagut d'adaptar accions , estratègies i procediments a les circumstàncies possibles amb les que ens trobam.

EPVA ESO i Volum de Batxillerat

La metodologia didàctica serà fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències.

L'aprenentatge de l'alumnat s'articularà a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, es partirà sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula es potenciarà l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implacar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge.

D'altra banda, l'alumnat ha d'aprendre a aprendre, ser capaç 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. Les eines audiovisuals com a recursos didàctics seran fonamentals, ja que permeten presentar a l'alumnat 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.

Sempre 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.

L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'alumnat serà contínua, formativa i integradora. Tindrà un caràcter formatiu i serà un instrument per millorar tant els processos d'ensenyament com els processos d'aprenentatge, i es durà a terme mitjançant l'observació directa i el seguiment de l'alumnat. S'avaluarà el grau de col·laboració, implicació i cooperació del grup en el procés d'aprenentatge.

Les activitats de l'aula s'organitzaran creant un ambient de treball que possibiliti diferents ritmes d'aprenentatge i afavorint tant el treball individual com el cooperatiu.

Es fomentarà un enfocament interdisciplinari de l'ensenyament. Cal tenir en compte que la realitat no està dividida en assignatures, així per tant, l'escola ha d'ésser coherent, integrada i natural. El professorat d'una de les nostres àrees ha de tenir els coneixements mínims d'àrees col·laterals que li ajuden a completar les explicacions de la seva pròpia.

A l'assignatura de Volum la majoria de les activitats precisen els ordinadors, així és que tot el curs es realitza dins l'aula d'informàtica. Les úniques activitats que no esdevindran davant de la pantalla seran les d'elaborar i desenvolupar els esbossos dels diferents projectes, així com la realització dels exercicis de fotografia. Les aules d'informàtica compten amb ordinadors suficient per la

totalitat dels alumnes així com altre material relacionat. Tot el software que s'utilitzarà és de lliure distribució i disponible a Internet de forma gratuïta per tothom.

Dibuix Tècnic de Batxillerat L'exposició teòrica dels continguts s'acompanyarà de l'elaboració per part de l'alumnat d'una sèrie d'exercicis d'aplicació pràctica i que permetin il·lustrar els conceptes exposats prèviament. En aquest procés anirà adquirint major importància l'ensenyament individualitzat a mesura que es requereixi, procurant augmentar progressivament el grau de dificultat de les activitats i induint l'alumnat a superar i resoldre els problemes que vagin sorgint, ja sigui amb l'ajuda del professor, dels companys, llibres de consulta, etc.

En tot moment es farà incís en la participació activa de l'alumnat al llarg de tot el procés, donat el caire de la matèria que requereix un treball constant, i no puntual.

També es recalcarà la importància d'un aprenentatge globalitzador i continu de la matèria, i no fragmentat. L'alumnat no utilitzarà llibre de text. L'alumnat realitzarà exercicis, a llapis damunt foli, a classe i a casa d'aplicació dels continguts exposats.

El seguiment de l'evolució de l'alumnat es durà a terme mitjançant proves teórico-pràctiques on l'alumnat demostrarà el coneixement i comprensió dels conceptes sol·licitats, aplicació dels continguts exposats pel professorat. Es realitzaran després de cada tema o conjunt de temes, així com també al final d'un bloc de continguts, segons es cregui oportú; a final de la tercera avaluació es realitzarà una prova global dels continguts del curs. S'avaluaran paral·lelament els exercicis que l'alumnat realitzi, segons criteris de correcció, exactitud i pulcritud en la resolució gràfica, així com de comprensió i aplicació. També s'avaluaran les intervencions de l'alumnat al llarg del procés d'exposició i treball: realització d'exercicis a la pissarra. Igualment s'avaluarà el comportament.

6. DISTRIBUCIÓ ESPAI-TEMPS

La distribució temporal és de 2,3, o 4 sessions setmanals, segons cada assignatura.

A la matèria de Educació Plàstica Visual i Audiovisual de primer d'eso, a més de les dues aules específiques, disposam una hora a la setmana de l'aula d'informàtica per poder treballar aquells continguts que fan referència a la infografia. En general, la distribució d'espai a l'aula permet treballar diferents estratègies d'ordenació i distribució del grup, a fi que l'alumnat pugui fer feina tant de manera individual, per parelles, en petit grup o en gran grup (per als quals disposam de taulells de fusta que posem per sobre de les taules).

Les característiques de l'aula, tot i tenir mancances de taules i taburets en condicions, permet també la realització d'activitats diferents, així com organitzar l'espai de manera que es faciliti la comunicació, la interacció si ho demana l'activitat i l'atenció a la diversitat.

7. ACTIVITATS D'AMPLIACIÓ I DE REFORÇ

De manera específica el professorat establirà les activitats de suport, reforços i atencions personalitzades a cada grup classe d'acord amb les possibilitats organitzatives, la ràtio d'alumnes i la seva distribució horària.

8. CRITERIS D'AVALUACIÓ, QUALIFICACIÓ I ESTÀNDARDS D'APRENENTATGE

EPVA I i EPVA II BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

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 empra 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, sponges, 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

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

3. Identificar significant i significat en un signe visual.

3.1. Distingeix significant 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. Reconeix 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 significant-significat: símbols i icones.

5.1. Distingeix símbols d'icones.

5.2. Dissenya 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, narratius 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. Dissenya 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. Dissenya, 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 empra 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

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 ressalta 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 regla 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 regle; també utilitzant regle, 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.

EPVA 4t ESO

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

- 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 empra 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 gràficoplàstics, 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 gràficoplàstiques 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

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

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

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 i 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.

DIBUIX TÈCNIC I

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

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 continguin 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

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 n'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 reproduceix 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 cavalleres).

2.3. Comprèn el funcionament del sistema dièdric, en relaciona els elements, convencionals 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'estris 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 cavalleres o planimètriques de cossos o espais amb circumferències situades en cares paral·leles en un de so l 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

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.

DIBUIX TÈCNIC II

BLOC 1. GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

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 cícliques 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

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 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 cavalleres.

BLOC 3. DOCUMENTACIÓ GRÀFICA DE PROJECTES

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.

DISTRIBUCIÓ TEMPORAL EPVA I

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : EL LENGUATGE VISUAL

Configuració de la imatge plàstica

Experimentació i exploració de formes i imatges

Forma figurativa i forma abstracta

Iconicitat de la imatge

UNITAT 2 : GEOMETRIA BÀSICA

Elements geomètrics bàsics

Ús de les eines pròpies del dibuix tècnic

La representació tècnica i la seva finalitat estètica

Segona Avaluació:

UNITAT 3 : EL COLOR

La percepció dels colors

Experimentació amb els color primaris i secundaris

El cercle cromàtic

Gammes cromàtiques

UNITAT 4 : REPRESENTACIÓ DE L'ESPAI I DEL VOLUM I

Art i representació espacial

Representació bidimensional del volum

Aplicació de la perspectiva cònica

Tercera Avaluació:

UNITAT 5 : REPRESENTACIÓ DE L'ESPAI I DEL VOLUM II

La tècnica del clarobscur

Concepte de tridimensionalitat

L'obra escultòrica

UNITAT 6 : LA CREACIÓ DIGITAL

La cultura visual i els nous mitjans

Els recursos digitals

Experimentació i creativitat digital

EPVA II

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : IMATGE I COMUNICACIÓ

Expressió plàstica i finalitat estètica

Representació objectiva y subjectiva

Apreciació de l'entorn i potencialitats expressives

UNITAT 2 : EXPRESSIÓ i CREACIÓ

El retrat com a gènere artístic

L'autoretrat com a representació de la identitat

Tractament de la imatge digital

Segona Avaluació:

UNITAT 3 : EL LLENGUATGE FOTOGRÀFIC

Representació o realitat

La tècnica del fotomuntatge

Interacció de llenguatges

UNITAT 4 : EL MISSATGE PUBLICITARI

Intencionalitat i significat de les imatges
Anàlisi i trencament d'estereotips
Contrapublicitat

Tercera Avaluació:

UNITAT 5 : ART, ACCIÓ i PARTICIPACIÓ

Noves formes artístiques
Intervencions urbanes

UNITAT 6 : ESTILS I TENDÈNCIES ARTÍSTIQUES

Antecedents, primeres avantguardes i segones avantguardes
La representació de conceptes com a germen d'idees
Representació efímera i perdurable
El departament ha decidit que els membres que optin per donar els conceptes de forma no agrupada per blocs temàtics ho puguin fer. Aquest procediment permetrà un desenvolupament més flexible de l'assignatura, tenint en compte que l'estudi de qualsevol disciplina ha d'obsevar-se des d'una perspectiva oberta i global.

EPVA 4t ESO

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : DIBUIX ARTÍSTIC

L'esbós d'elements reals
L'encaix i el clarobscur
Motius de representació, la figura humana

UNITAT 2 : IL·LUSTRACIÓ DIGITAL

Autors i estils
Tècniques i desenvolupament del treball
Temàtiques, crítica social i elaboració de missatge

UNITAT 3 : DIBUIX VECTORIAL I PUBLICITAT

Conceptes teòrics, software i aplicacions
Logotip i identitat corporativa

Maquetació i publicació

Cartellisme i xarxes socials Segona Avaluació:

UNITAT 4 : LLENGUATGE SEQÜENCIAL

Conceptes teòrics. Història, autors i gèneres

Guió i disseny de personatges, objectes i espais, storyboard

Dibuix i color digital al còmic

Acabats, textos, rètols, globus, paginació

UNITAT 5 : SISTEMES DE REPRESENTACIÓ I (AXONOMETRIA)

Introducció als sistemes de representació

Representació dièdrica dels objectes: planta, alçada i perfil

Fonaments del sistema axonomètric isomètric

Exercicis de perspectiva axonomètrica

UNITAT 6 : SISTEMES DE REPRESENTACIÓ II (CÒNICA)

Representació intuïtiva de la perspectiva

Fonaments del sistema cònic

Exercicis de perspectiva cònica

Segona i Tercera Avaluació:

UNITAT 7 : LA PINTURA EXPRESSIONISTA

Autors i obres

Tècniques pictòriques: aquarel·la i acrílic

Dibuix i pintura del natural

UNITAT 8 : PINTURA I FOTOGRAFIA DIGITAL

El tractament de la imatge digital

Tècniques d'addició de color

Fotografia i fotomuntatge

UNITAT 9 : ESCULTURA DEL SXX

Autors, obres i estils

Tècniques escultòriques

Construcció tridimensional digital

Representació tridimensional de la figura humana

VOLUM Batxillerat

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : ENTORN GRÀFIC DIGITAL

Introducció a la imatge digital
Principis de funcionament del software d'edició d'imatges
Vectorial versus mapa de bits

UNITAT 2 : PINTURA DIGITAL

Tècniques pictòriques digitals
Utilització expressiva del color
Creació d'imatges abstractes
Recreació d'un quadre mitjançant recursos digitals

UNITAT 3 : IL·LUSTRACIÓ DIGITAL

Treball amb capes
Digitalització de dibuixos
Acoloriment d'una il·lustració
Addició de textures i efectes

Segona Avaluació:

UNITAT 4 : FOTOGRAFIA

Introducció a la fotografia digital, formats
Maneig de la càmera fotogràfica
Exercicis d'enquadrament i angles
Exercicis d'enfocament

UNITAT 5 : MANIPULACIÓ DE FOTOGRAFIES

Ajusts bàsics: il·luminació, contrast, to, temperatura, etc.
Selecció i aïllament parcial de la imatge
Canvi figura i fons d'una fotografia
Aplicacions mòbils d'edició d'imatge

UNITAT 6 : FOTOGRAFIA CREATIVA

BN/color

Unió consecutiva d'imatges

Utilització dels filtres digitals

Tercera Avaluació:

UNITAT 7 : TÈCNICA FOTOGRÀFICA

Història de la fotografia, estils, autors, temàtiques

Fotografia artística

Exercicis d'il·luminació i composició

Exercicis de moviment i fotografia nocturna

DIBUIX TÈCNIC I

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : CONSTRUCCIONS GEOMÈTRIQUES FONAMENTALS

UNITAT 2 : FORMES POLIGONALS

UNITAT 3 : PROPORCIONALITAT

Segona Avaluació:

UNITAT 4 : TANGÈNCIES I ENLLAÇOS

UNITAT 5 : CORBES TÈCNIQUES I CORBES CÒNIQUES

UNITAT 6 : AXONOMETRIA

Tercera Avaluació:

UNITAT 7 : PERSPECTIVA CÒNICA

UNITAT 8 : NORMALITZACIÓ

DIBUIX TÈCNIC II

Primera Avaluació:

UNITAT 1 : SISTEMA DIÈDRIC (INTRODUCCIÓ)

UNITAT 2 : SISTEMA DIÈDRIC (INTERSECCIONS)

UNITAT 3 : SISTEMA DIÈDRIC (MÈTODES)

Segona Avaluació:

UNITAT 4 : SISTEMA DIÈDRIC (RELACIONS DE POSICIÓ)

UNITAT 5 : SISTEMA DIÈDRIC (DISTÀNCIES)

UNITAT 6 : SISTEMA DIÈDRIC (POLÍEDRES)

Tercera Avaluació:

UNITAT 7 : SISTEMA DIÈDRIC (SUPERFÍCIES)

UNITAT 8 : SISTEMA DIÈDRIC (SECCIONS PLANES)

UNITAT 9 : RECAPITULACIÓ

9. CRITERIS DE QUALIFICACIÓ

L'avaluació és un procés que s'ha de portar a terme de forma continuada i personalitzada, és a dir integrada en el treball diari de l'aula.

CRITERIS D'AVALUACIÓ EPVA I, EPVA II i EPVA 4t ESO

Realitzar totes les tasques encomanades i amb correcció.

Presentar els exercicis amb neteja i organització.

Lliurar els treballs dins el termini previst.

Obtenir uns resultats imaginatius i personals.

Treballar a classe i mostrar una actitud participativa.

Tenir bon comportament i respecte per les normes de convivència (deixar treballar a companyes i companys, no destorbar les explicacions del professorat).

Un comportament incorrecte que impedeixi fer classe amb normalitat es penalitzarà amb reduccions de fins a un 40% de la nota final del trimestre i del curs.

Assistir regularment a classe. Un grau significatiu d'absentisme comportarà avaluació negativa.

Dur el material exigit diàriament a classe.

Tenir cura del material propi i comú.

Col·laborar en la neteja de l'aula i els espais comuns del centre.

Saber treballar en grup quan correspongui.

VOLUM Batxillerat

Observació sistemàtica de produccions artístiques digitals.

Seguiment continuat del comportament, actitud i participació.

Un comportament incorrecte que distorsioni el normal funcionament de les classes es penarà en forma de reduccions de fins a un 40% de la nota final del trimestre i el curs.

Adquisició d'hàbits en les realitzacions dins l'aula i a casa.

La no realització dels treballs significarà avaluació negativa d'aquests.

Proves específiques que ajudin a valorar l'adquisició de continguts.

Valoració del nivell d'acabat i estètica dels treballs plantejats.

Assistir regularment a classe per tal de comprendre les particularitats dels continguts pràctics de l'assignatura.

Utilització d'aparells, realització de treballs en grup i intercanvi d'opinions freqüents entre professorat i alumnat.

Mostrar una bona actitud i disposició envers l'assignatura, les companyes i els companys de classe i el professorat.

Lliurar tots els treballs dins els terminis demanats pel professorat, tenint cura de realitzar les activitats de la manera adequada.

Valorar el procés investigador i creador que el dibuix per ordinador genera.

Valorar el quefer diari a l'aula, així com l'interès i motivació per l'assignatura.

Progressar de forma successiva i creixent en els coneixements adquirits.

Desenvolupar un criteri propi crític i personal envers la fotografia i la modificació digital d'imatges.

Tractar amb cura i respectar el material informàtic així com el mobiliari i conservar l'aula.

DIBUIX TÈCNIC Batxillerat

La nota final del curs serà la mitjana aritmètica de les tres avaluacions. Quan l'alumnat suspengui els continguts d'una avaluació, durant la primera meitat de l'avaluació següent tindrà l'oportunitat de recuperar-los amb una única prova teórico-pràctica. Al Setembre també es farà una prova dels continguts de tot el curs.

10. TRACTAMENT D'ELEMENTS TRANSVERSALS

El departament tracta a tots els nivells al llarg del curs i de manera transversal els següents temes:

EXPRESSIÓ ORAL I ESCRITA: Mitjançant les presentacions orals i escrites, o a través d'intervencions a debats oberts que estimulin l'expressió personal, i l'argumentació i defensa de temes relacionats amb l'assignatura.

COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL: Mitjançant l'ús de materials audiovisual que reforça el tractament dels continguts programats i mitjançant l'elaboració pròpia per part de l'alumnat de material per a presentacions de treballs específics o a l'aula.

TECNOLOGIES DE LA INFORMACIÓ: Mitjançant l'ús de TIC a la mateixa aula i a través de les tasques de reserca encomanades a l'alumnat.

L'EPERIT CREATIU I EMPRENEDOR: Mitjançant el foment d'aptituds com ara la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, el treball en equip, la confiança en un mateix i el sentit crític.

L'EDUCACIÓ CÍVICA I CULTURAL: Mitjançant la valoració i el debat de temes rellevants a la societat actual. També el coneixement, la valoració i el respecte per la cultura, la llengua i el patrimoni.

11. MATERIALS I RECURSOS DIDÀCTICS

EPVA I, EPVA II i EPVA 4t ESO

Treballem sense llibre de text a tots els nivells.

El professorat aportarà informació en forma de fotocòpies, visualització d'imatges projectades, presentacions en power point, etc. En ocasions hi haurà una comunicació a través d'Internet pel que fa a intercanvi d'informació i material entre el professorat i l'alumnat.

El departament realitzarà la compra anual de material per al desenvolupament de les classes. Això no exclou el fet que el material que l'alumnat ha de tenir i dur a classe és individual. L'alumnat s'ha de preocupar de tenir i portar el que el professorat indiqui per a cada activitat.

En començar el curs es donarà una llista de material que l'alumnat ha de disposar per seguir adequadament el ritme de les classes, com ara: carpeta, llapis de grafit HB, porta-mines, escaire, cartabó, regle, goma, maquineta, compàs, paquet de folis A4, làmines de dibuix DIN A4, pinzells, temperes (cian, magenta, groc, blanc i negre), llapis de colors, retoladors, ceres, tisores, barra adhesiva i retolador negre punta fina. En tot cas serà el professorat de cada matèria el que indicarà de forma precisa els instruments i material necessari per a cada avaluació.

A part del material informàtic (utilitzat tant a primer com a segon i tercer), s'implementarà l'ús de les tablets del centre per a la recollida d'informació i per la realització dels exercicis que es creguin necessaris.

VOLUM Batxillerat

Tota la informació que rebrà l'alumnat prové del professorat i de la recerca a Internet. L'ensenyament es basa sobretot en la pràctica diària dins l'aula i l'experiència que això comporta.

Es farà ús de la càmera fotogràfica que disposa el centre i l'alumnat utilitzarà el mòbil com a eina creativa dins i fora de l'aula.

Per complementar els continguts el professorat remetrà via correu electrònic informació que l'alumnat anirà emmagatzemant i a la que podrà recórrer en qualsevol moment. L'alumnat tindrà un quadern a classe on anirà registrant la informació necessària i útil per a la comprensió dels conceptes.

DIBUIX TÈCNIC Batxillerat

L'alumnat no ha de comprar llibre. Tota la informació que rebrà prové del professorat i l'ensenyament es basa sobretot en la pràctica diària dins l'aula i l'experiència que això comporta. Per exemplificar segons quins temes el professorat facilitarà informació fotocopiada que l'alumnat anirà emmagatzemant i a la que podrà recórrer en qualsevol moment. Aquesta informació forma part d'un kit que l'alumnat ha pagat amb la matrícula del curs. També es preveu la utilització de materials audiovisuals i la pissarra interactiva per exemplificar millor els continguts donats. Es considerarà la possibilitat de l'alumnat per fer seguiments a través d'Internet.

12. PROCEDIMENTS DE RECUPERACIÓ I SUPORT

SISTEMA DE RECUPERACIÓ D'AVALUACIONS EPVA I, EPVA II, EPVA 4t ESO i VOLUM de Batxillerat

A cada Unitat Didàctica es plantegen una sèrie de treballs que els alumnes han de realitzar correctament, seguint les pautes establertes, dins el calendari estipulat pel professor. Els alumnes que tinguin dificultats d'aprenentatge per raó diversa seran objecte d'adaptació curricular.

Durant l'avaluació l'alumnat tindrà la possibilitat de recuperar els treballs suspesos mitjançant la seva repetició o a través d'exercicis alternatius (segons les característiques de l'alumne i del treball a recuperar). Quan l'alumnat suspengui una avaluació podrà recuperar aquesta mitjançant la repetició o lliurament dels exercicis, les proves o els treballs suspesos o no entregats, segons sigui el cas.

Recuperarà comportament amb la valoració positiva d'aquests aspectes durant l'avaluació següent. Quan es produeixi l'avaluació negativa d'un treball l'alumnat podrà tornar a realitzar-lo per tal d'assolir-ne l'avaluació positiva.

Aquesta repetició del treball es pot realitzar tantes vegades com es vulgui, dins l'avaluació en curs o durant la/les següent/s. Una vegada acabat el curs, en cas de qualificació negativa, comença el tràmit ordinari de recuperació de la matèria a la prova de setembre o al llarg el curs següent.

SISTEMA DE RECUPERACIÓ D'ASSIGNATURES PENDENTS

Per recuperar l'àrea d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual I i II serà necessari realitzar correctament i lliurar segons el següent calendari un total de 7 activitats que suposen un compendi dels continguts principals del curs:

Activitats 1, 2: setmana del 19 al 23 de novembre

Activitats 3, 4,: setmana del 25 al 27 de febrer

Activitats 5, 6, 7: setmana del 29 d'abril al 3 de maig

Per a qualsevol dubte o aclariment respecte a les activitats a realitzar, la cap del departament estarà a la disposició de l'alumnat els dimarts, dimecres i divendres durant el temps de pati. En el cas que l'alumnat no hagi presentat les activitats seguint el calendari plantejat, tindrà la possibilitat d'un últim lliurament de totes les activitats de recuperació durant l'última setmana proposada. El departament està d'acord a derivar al departament d'Orientació la gestió de l'alumnat pertanyent a programes específics i amb l'assignatura pendent.

ATENCIÓ I REFORÇ D'ALUMNAT REPETIDOR

L'alumnat que no hagi promocionat per tenir matèries del departament suspeses rebrà un reforç específic en forma d'adaptació curricular no significativa. Al llarg del curs acadèmic, i especialment en acabar el primer trimestre, es farà un seguiment del grau de compliment per part de l'alumnat i es valorarà la modificació, extensió o deturada del suport.

13. ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS

La gran majoria de les activitats portades a terme a les assignatures del departament esdevindran dins les aules-matèria de dibuix. En determinades ocasions el professorat pot estimar convenient sortir de l'aula donat l'excepcional entorn de que disposa l'institut. Les sortides que possiblement durem a terme són les següents:

EP 1A i EP 1C:

(3r Trimestre) Visita sala Sócrates i Taller Cons-ciència (25 Març) Sa Bassa Blanca, Alcúdia.

EP1C :

(3r Trimestre) Azul, el color del modernismo. (12 Maig) 9,30-11,00.
Fundació La Caixa. Palma.

EP 1B i EP 1D:

(3r Trimestre) Visita sala Sócrates i Taller Cons-ciència (1 d'Abril) Sa Bassa Blanca, Alcúdia.

EP1D

(3r Trimestre) Azul, el color del modernismo. (25 Maig) 9,30-11,00.

Fundació La Caixa. Palma.

EP4ACDE:

(1r Trimestre) Taller d'StopMotion, Submergeix-te en el món de l'animació i els videojocs (18 Novembre) Ladat. Parc Bit. Palma.

(2n Trimestre) Activitat <<De bona tinta>> (21 Gener) Fundació Miró. Palma.

(3r Trimestre) Recorregut "Can Picafort". Visita intervencions Street Art <<Saladina art>> (29 Abril) Can Picafort.

VOLUM 1BC:

(2n Trimestre) Taller d'StopMotion, Submergeix-te en el món de l'animació i els videojocs (18 Novembre) Ladat. Parc Bit. Palma.

(2n Trimestre) La prehistòria de la fotografia, instruments i màquines pre-fotogràfiques. (11 Febrer) UIB. Palma.

14. CONTRIBUCIÓ DE LES MATÈRIES A LES COMPETÈNCIES CLAU

Totes les àrees i matèries contribueixen al desenvolupament competencial, bàsic per un aprenentatge integral i significatiu dels continguts i assolir els objectius fixats a les diverses etapes educatives.

Comunicació lingüística S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què l'alumnat ha 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 l'alumnat participi en activitats que el 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 dóna molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. L'alumnat apren 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.

15. ADAPTACIONS PER ATENDRE ALUMNAT AMB NESE

Les adaptacions adreçades a l'alumnat amb necessitats específiques de suport educatiu s'elaboraran en el departament a càrrec del professorat corresponent i en coordinació i assessorament del departament d'Orientació.

CRITERIS PER A L'ELABORACIÓ DE LES ADAPTACIONS CURRICULARS

D'acord amb les possibilitats d'atenció personalitzada (horari, ràtios, recursos...) el professorat del grup procurarà donar el suport necessari per facilitar el desenvolupament del procés d'ensenyament-aprenentatge de l'alumnat amb NESE. Aquest suport es desenvoluparà prioritàriament dins l'aula ordinària, amb diferents tipus d'actuacions i recursos.

L'avaluació de l'alumnat al qual es fa una adaptació curricular s'ha de regir per una avaluació contínua, integradora i formativa, que proporciona informació constant i que permet millorar els processos i resultats de la intervenció educativa.

Quan les adaptacions curriculars no siguin significatives, el professorat podrà modificar les tècniques i els instruments d'avaluació, però ha de mantenir l'avaluació referida a les capacitats expressades en els objectius generals de

l'etapa i els criteris d'avaluació i al mateix temps regir-se per la normativa d'aplicació general.

Quan les adaptacions curriculars siguin significatives es modificaran els elements curriculars, els criteris d'avaluació i/o el grau de consecució de les capacitats del cicle corresponent. Tot això es farà en coordinació amb el departament d'Orientació.

L'adequació d'objectius i/o continguts es produirà a partir de les següents actuacions. a) La incorporació: introducció d'objectius i/o de continguts que no es tenen en compte en el currículum general o que el complementen (normalment d'etapes educatives anteriors). b) La reformulació: canvi lleu de la formulació d'objectius i/o de continguts, mantenint les mateixes capacitats. c) L'èmfasi o prioritat: donar més importància a uns objectius i/o uns continguts que poden condicionar l'aprenentatge de la resta. d) La temporalització: modifica el temps d'adquisició o assimilació de l'objectiu i/o del contingut. e) No inclusió o supressió: l'eliminació d'un objectiu i/o un contingut perquè: no és assolible per l'alumnat, no és essencial o s'ha d'invertir molt de temps per la seva adquisició.

MESURES INDIVIDUALS DE SUPORT

Es podran tenir en compte un ampli ventall d'actuacions que seran aplicables tant a les tasques i activitats d'aprenentatge com a les activitats i instruments d'avaluació. Algunes de les actuacions més comuns:

Diversificar el tipus d'activitats i flexibilitzar el seu nombre.

Simplificar destreses en l'ús de tècniques i materials.

Donar prioritat a la creativitat i a les possibilitats constructives.

Donar més importància al procés que no al resultat de les produccions.

Potenciar l'aprenentatge multifuncional i l'ús de noves tecnologies.

Supervisar projectes per evitar o prevenir oblit.

Controlar l'ús de l'agenda. Facilitar un ritme personalitzat en l'elaboració d'activitats o projectes. Flexibilitzar les dates a l'hora de lliurar activitat

Valorar la ubicació de l'alumnat dins l'aula i fer els canvis pertinents.

16. SEGUIMENT DE LA PD

És important fer un seguiment dels objectius educatius que s'han marcat, per aquest motiu com ja hem indicat abans a l'apartat 3, estarem pendents dels indicadors que permetran un seguiment del procés d'aprenentatge i l'assoliment dels objectius. Així i tot i per tal d'aconseguir una bona coordinació entre tot el professorat i una constant revisió de les estratègies i actuacions planificades, s'estableixen els següents criteris: Coordinació periòdica a les reunions de

departament per valorar el desenvolupament de les activitats dutes a terme dins l'aula. Avaluació a la RD sobre les diferents programacions d'aula, de tal manera que poguem tenir un mapa de dels diferents continguts donats i del seu nivell d'assoliment.

17. ADQUISICIÓ DE VALORS I PREVENCIÓ DE CONDUCTES DE RISC

Les matèries impartides pel departament contribuiran activament a l'adquisició de valors i la prevenció de conductes de risc no solament directament lligats a les diferents assignatures, sinó que també considerats en l'àmbit més general i de manera transversal. En línies generals, es tendrà present el foment de:
La igualtat afectiva entre dones i homes i la prevenció de la violència de gènere.
El respecte de les persones i la no discriminació per motius de raça, condició sexual, malaltia, etc.

L'aprenentatge de la prevenció i la resolució pacífica de conflictes en tots els àmbits de la vida i la importància de la pau, la llibertat, i la justícia, el respecte als drets humans i el rebuig a la violència.

La valoració i el respecte per l'art, la cultura, i el patrimoni.

La valoració sobre les bones pràctiques sobre salut, alimentació i el seu coneixement, per tal d'evitar conductes de risc.

SINEU 16 SETENBRE 2020