

I. ERANSKINA: ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA EGITEKO TXANTILIOIA

Urteko programazio didaktikoa

Ikastetxea:	Lauro Ikastola	Kodea:		Ikasturtea:	2023-2024
Etapia:	DBH	Zikloa/maila:	2. zikloa 2. maila		
<ul style="list-style-type: none"> • Arloa/Jakintzagaia : • Eremua: • Diziplinarteko proiektua • Bestelakoak 	Hezkuntza plastikoa, ikusizkoa eta ikus-entzunezkoa	Irakasleak:	Jonan Gomez Barrenetxea Unai Eguia Bizkarralegorra		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazioan garrantzitsuak diren erabakiak argudiatzea eta, horretarako, honako alderdi hauek kontuan hartzea: ikasleen abiapuntua, ikasgelaren testuingurua, ikastetxearen proiektuak, urteko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak, etab.

Lauro Ikastola osatzen dugunon lana da ikaslea ezagutzea, bere ahalmenak identifikatzea eta duen potentzial horri ahalik eta gehien ateratzen saiatzea. Horretarako kurrikulum propio eta aberats bat diseinatu dugu, bakoitzak bere tokia aurki dezan horren barnean, beti ere gure ustetan ikasleentzako hoberena izan daitekeena erabakiz. Euskal tradizio eta kulturen oinarrituz, ikasleek euskaraz ikasi, landu eta eguneroko bizitzarako erabil dezaten sustatzen dugu. Heziketa hau, pertsona ardatz bezala hartuta, giza-eskubideen errespetuan eta gizarte demokratiko batean ezaugarri diren hiritar baloreetan oinarritua dago. Pertsona aske, erantzule, kompetente, tolerante eta solidarioak izan, eta euren inguru eta munduaren hobekuntza parte hartzeko prest egon daitezen bilatzen dugu. Proiektu euskaldun, eleanitz, dibertsifikatu eta berriztatzaile honen ezaugarri dira ikaslearen jarraipen pertsonalizatua, aniztasunaren trataera eta kurrikulumaren aberastasuna, ikasleari bere bizitzako egungo eta etorkizuneko erronkei aurre egiteko kompetentziak lortzen laguntzeko. Gure Plan estrategikoan definitutako lerroen garapena Urteroko Planean zehazten dugu, eta urtero proiektu pedagogikoaren atal desberdinetako hobekuntza lerroak definitzen ditugu.

Adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoetako edozeinen irudiak deskodetzen laguntzen dute, baita iritzi kritikoa trebatzen ere. Gaur egungo irudiaren nonahikotasuna dela-eta, prestakuntza honek are garrantzi handiagoa du.

Ikus-entzunekoa eta teknologikoa gure egunerokotasunean uztartzen dira. Teknologiak harrera eta praktika artistikoa demokratizatzen lagundu du, eskaintzen duen aukera-aniztasunarekin aberastu duenaldi berean. Baina manipulatzeko aukerak ere areagotu egin ditu. Horregatik, ezinbestekoa da ikasleak azterketa kritikoa prestatzea, betiere ezagutzatik abiatuta, eta kompetentzia digitala garatzen laguntzea.

Sorkuntza artistikoan, proiektu baten ekintzailtzan, faktore ugari eta askotarikoak sartzen dira jokoan, hala nola adimena, ezagutzen mobilizazioa, sentimenduak, bizipen pertsonalak, hainbat sortzailek historian zehar egin dituzten ekarpenak, arreta, hizkuntza, arazo ugarienezako soluzio sortzailea, plangintza, mota guztietako tresna eta euskarrien erabilera, gogoeta eta autorregulazioa, eta, orobat, etengabeko ebaluazioa. Ikasleek, era berean, zenbait erronka izango dituzte aurrez aurre: proiektu iraunkorren zuzendaritza, hondakinen kudeaketa arduratsua, eta material artistikoen segurtasuna, toxikotasuna eta ingurumen-inpaktua. Horri esker, ikasleen prestakuntza globala eta ingurumen-hezkuntza ahalbidetuko da. XXI. mendeko erronka eta desafio globalak guztiak ere.

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazioan garrantzitsuak diren erabakiak argudiatzea eta, horretarako, honako alderdi hauek kontuan hartzea: ikasleen abiapuntua, ikasgelaren testuingurua, ikastetxearen proiektuak, urteko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak, etab.

Ikastolako proiektu pedagogikoarekin harreman zuzena duen Lauro 2030 Agenda-planan, Garapen Jasangarrirako Helburuak (GJH) lortze aldera, GJHen 4.7 helmuga (Ikasle guztiek garapen jasangarria sustatzeko beharrezkoak diren ezagutza teorikoak eta praktikoak eskuratzen dituztela ziurtatzea, besteak beste, garapen jasangarrirako eta bizi-estilo jasangarrietarako, giza eskubideetarako, genero-berdintasunerako, bakearen eta indarkeriarik ezaren kulturaren sustapenerako, munduko herritartasunerako eta kultura-aniztasunaren baloraziorako.) ikasleekin lantzea finkatuta dugu. Helburu hori lortzeko, 2030 Agenda-planan, zenbait ekimen zehaztuta ditugu GJHak gure kurrikulumean txertatuz. DBHko 2. mailako *Hezkuntza plastikoa, ikusizkoa eta ikus-entzunezkoa* arloari dagokionez, hauek dira landuko ditugun GJHak:



Beste helburuak
aukeran izango
dituzte.

Curriculumaren plangintza				
Ikas-egoeren izenburua	Arloak, jakintzagaiak, eremua	Konpetentzia espezifikoak <i>(Adierazi erlazionatutako irteera profilararen deskriptore operatiboak)</i>	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak
LEHEN HIRUHILEKOA				
1. Margolanak ulertzen	A. Pertzepzioa, hautemate estetikoak eta analisia	1. Zenbait adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko hartze aktiboaren bidez eta hainbat tresnaren erabileraren bitartez ezagutzea eta baloratzea, genero-isuririk gabe, jakin-mina, sentsibilitatea eta errespetua erakutsiz, pentsamendu kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatu beharra ulertzeko. HKK1, KE1, KD1, KPSII1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1	1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko eta ikusizko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, bereizgarri dituzten elementu nagusiak analizatuz eta pentsamendu kritikoa garatuz, jakin-mina, sentsibilitatea eta errespetua erakutsiz. 1.2. Zenbait produkzio plastiko eta ikusizkoen inguruko testuingurua ezagutzea, baita horren funtzioa eta xedea ere, ahoz eta/edo idatziz deskribatuz, hiztegi espezifikoa erabiliz,	Ondare artistikoa kontserbatzeko, babesteko eta ezagutarazteko beharra.(A1) Ikusizko irudiak: irakurketa eta analisia (A1)

			interesa eta errespetua erakutsiz.	
1. Margolanak ulertzen	A. Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisia	2. Norberaren eta bere gisakoen produkzioak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, ondareko produkzio artistikoak eta ondarea osatzen dutenak erreferentzia gisa erabiliz, interesa erakutsiz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinarioa bera elikatzeke. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1, KAKK2	2.2 Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz.	Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: forma, kolorea eta ehundura. (A2) Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak. (A2)

<p>1. Margolanak ulertzen</p>	<p>B. Sorkuntza eta interpretazioa</p> <p>C. Orokorrak</p>	<p>3. Hizkuntza plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoekin esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, sentimenduak eta emozioak modu sortzailean adierazteko eta komunikatzeko, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko. KE2, STEM1, KD2, KPSII1, KPSII4, KPSII5, EK3, KAKK3, KAKK4</p>	<p>3.1 Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azalratzea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p> <p>3.3 Proiektu artistiko indibidual bat sormenez egitea, norberaren mezuak sortzeko modu kontzientean eta materialak, euskarriak eta tresnak maneiatzeko ekimena erakutsiz, iraunkortasun-irizpideekin.</p>	<p>Eragiketa plastikoen bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu. (B1)</p> <p>Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)</p> <p>Akatsa hobetzeko eta ikasteko aukera bezala ikustea. (C)</p> <p>Eragiketa plastikoen bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu.(C)</p> <p>Sormenaren garapena. (C)</p>
--------------------------------------	------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>1. Margolanak ulertzen</p>	<p>C. Orokorrak</p>	<p>4. Kolaborazioko produkzio kultural eta artistikoen diseinuan, elaborazioan, argudiatzean eta zabalkundean parte hartzea, prozesuari balioa emanez eta azken emaitza lortzeko zenbait rol bere gain hartuz, sormena, autorearen nozioa eta pertenezaren zentzua garatzeko. HKK1, KE2, STEM1, STEM3, STEM5, KD2, KD3, KD4, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK3, EK1, EK2, EK3, KAKK3, KAKK4</p>	<p>4.1. Komunikazio-asmoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea, prozesu sortzailea planifikatuz eta zenbait rol bere gain hartuz prozesuaren etapetan zehar.</p> <p>4.2. Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratuz.</p>	<p>Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak, diseinukoak hartzean eta sortzean. (C)</p> <p>Autonomia, norberarengan konfiantza izatea eta autokritika sendotzea.(C)</p> <p>Interesa, jakin-mina, ekimena, jarrera irekia eta sensibilitatea. (C)</p>

BIGARREN HIRUHILEKOA

<p>2. Infografia</p>	<p>A. Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisisa</p>	<p>2. Norberaren eta bere gisakoen produkzioak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, ondareko produkzio artistikoak eta ondarea osatzen dutenak erreferentzia gisa erabiliz, interesa erakutsiz eta hizkuntza</p> <p>Aldi berean, norberaren eta besteen produkzioak analizatzea, bere gisakoekin esperientziak trukatzeko eta horien bateratze-lana egitea baliagarria izango da ikasleek beren aukerak zabal ditzaten. Horren ondorio logikoa izango da sorkuntza artistikoari, oro har, eta haren ikusizko adierazpenei, bereziki, begirunez eta tolerantziaz begiratzea. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1, KAKK2.</p>	<p>1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko eta ikusizko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, bereizgarri dituzten elementu nagusiak analizatuz eta pentsamendu kritikoa garatuz, jakin-mina, sentsibilitatea eta errespetua erakutsiz.</p> <p>2.2 Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz.</p>	<p>Ikusizko hizkuntza eta komunikazioa. Helburuak: informazioa, komunikazioa, adierazpena eta estetika. Testuinguruak eta funtzioak. (A1)</p> <p>Ikusizko eta ikus-entzunezko irudiak: irakurketa eta analisisa. (A1)</p> <p>Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: forma, kolorea eta ehundura. (A2)</p>
-----------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>2. Infografia</p>	<p>B. Sorkuntza eta interpretazioa.</p> <p>C. Orokorrak</p>	<p>3. Hizkuntza plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoekin esperimendatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko.</p> <p>Ikasleek beren burua modu autonomoan, berezian eta esanguratsuan adieraztea lortzeko, ikuspegi pertsonala emanaz, forma berriak aztertu, ezagutu eta aurkitu behar dituzte, lortutako emaitzekin esperimendatuz.</p> <p>Produkzio artistiko bat behar bezala burutzeak porrotaren ideia ikasteko modu gisa onartzea eskatzen du, hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin sustatuz.</p>	<p>3.1. Bere ideiak eta sentimenduak esperimendazioaren bidez azalerratztea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p> <p>3.2 Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinarioa eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gainditzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere.</p>	<p>Ikusizko hizkuntza eta komunikazioa. Helburuak: informazioa, komunikazioa, adierazpena eta estetika. Testuinguruak eta funtzioak. (A1)</p> <p>Ikusizko hizkuntza komunikazio-modu gisa. (A2)</p> <p>Ikusizko hizkuntzaren oinarriko elementuak: puntua, lerroa eta planoak. Adierazpen- eta komunikazio-aukerak.* (A2)</p> <p>Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)</p> <p>Portaera-arauak eta jarrera positiboak proposamen grafiko-plastikoak, diseinukoak eta publizitatekoak eta argazkigintzakoak</p>
-----------------------------	-------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>Konpetentzia honekin lotutako irteera-profilaren deskriptoreak: KE2, STEM1, KD2, KPSII1, KPSII4, KPSII5, EK3, KAKK3 eta KAKK4.</p>		<p>hartzean eta sortzean. Ikus-entzunezko hizkuntza eta multimedia, zenbait espazio kultural eta artistikotan, netiketa-arauak kontuan hartuz. * (C) Akatsa hobetzeko eta ikasteko aukera bezala ikustea.(C)</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

HIRUGARREN HIRUHILEKOA				
<p>3. Komikia</p>	<p>A. Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisia</p>	<p>3. Hizkuntza plastikoeekin, proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, sentimenduak eta emozioak modu sortzailean adierazteko eta komunikatzeko, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko.</p> <p>Konpetentzia honekin lotutako irteera-profilaren deskriptoreak: KE2, STEM1, KD2, KPSII1, KPSII4, KPSII5, EK3, KAKK3 eta KAKK4.</p>	<p>3.2 Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinaria eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gainditzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere.</p> <p>3.1 Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azaleratzea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p>	<p>2.6. Irudi finkoa eta mugikorra: jatorria eta bilakaera. Komikiaren, argazkigintzaren, zinemaren, animazioaren eta formatu digital berrien ezaugarriak. (A2)</p>

<p>3. Komikia</p>	<p>B. Sorkuntza eta interpretazioa</p> <p>C. Orokorrak</p>	<p>4. Kolaborazioko produkzio kultural eta artistikoen diseinuan, elaborazioan, argudiatzean eta zabal-kundean parte hartzea, prozesuari balioa emanez eta azken emaitza lortzeko zenbait rol bere gain hartuz, sormena, autorearen nozioa eta pertinentziaren zentzua garatzeko.</p>	<p>4.1. Komunikazio-asmoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea, prozesu sortzailea planifikatuz eta zenbait rol bere gain hartuz prozesuaren etapetan zehar.</p> <p>4.2. Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratuz.</p>	<p>Eragiketa plastikoen bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu. (B1)</p> <p>Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)</p> <p>Akatsa hobetzeko eta ikasteko aukera bezala ikustea. (C)</p> <p>Ahalegina helburuak lortzeko metodoa eta bidea. (C)</p> <p>Pentsamendu kritikoa eta dibergentea garatzea. (C)</p>
--------------------------	------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Erabaki metodologikoak

Estrategiak eta metodoak, hizkuntzen tratamendua, IDU, ikasleen eta irakasleen antolamendua, espazioen eta baliabideen erabilera, etab.

● Metodologia:

Ikas-egoeretan planteatutako arazoen ebazpena epe ertaineko proiektuen bitartez burutuko dugu. **[PBI Proiektuen Bidezko Ikaskuntza](#)** aplikatuko dugu epe ertaineko proiektuak burutzeko.

Behar izanez gero, ***flipped classroom*** modeloa landuko dugu, aste batetik bestera, emandako orientabideei jarraituz, ikasleei informazio bilketa eta ikerketa egitea eskatu ahal zaie, informazio horrekin hurrengo saioan, ikasgelan lan praktikoa egiteko.

Proiektuen beharrezan araber, ***ikasketa kooperatiboaren*** estrategiak erabiliko ditugu.

Proiektuetan ***Ikasketa Zerbitzuaren*** metodologia aplikatuko dugu, lortutako emaitzak erakusketa, **argitalpen online** eta beste modu batzutan zabalduko baititugu, gure etapa edo beste etapetako ikasleentzat eta ikastolarako erabilgarriak izan daitezen, eta guk sortutako lanak besteengan eragina eta erabilgarria izateko.

● **Irakurketa:** ikasarloaren helburuak eta edukiak lantzeko plastikagela.com eta lauroplastika2dbh arloko webguneak erabiliko ditugu, beraz, bai hizkuntza artistikoa barneratzeko, bai kontzeptuak argitzeko, irakurketa ezinbestekoa izango da. Webgunean bertan, gaiarekin harremandutako idatzizko informaziorako estekak ere izango dituzte irakurtzeko eta edukien inguruko informazioa bilatzeko eskatzen zaienean irakurketa ere landuko da. **Showbie eta Classroom plataformak** erabiliko dira, ikasleekin materiala partekatuz.

Pentsamenduan Oinarritutako Ikaskuntza: ikas-egoerek eta jakintzagaiek aukera ematen dutenean Pentsamenduan Oinarritutako Ikaskuntzako teknikak aplikatuko dira, pentsamendu trebetasun desberdinen pentsamendu mapak erabiliz.

● IDU (Ikaskuntzaren Diseinu Unibertsala):

Ikasleei informazioa eta ezagutza eskuratzeko baliabide desberdinak emango zaizkie, hala nola, testuak, fitxak, agindu laburrez osatutako urratsak, aurkezpenak, ikusizko eskemak eta bideoak. Ikasleen egoera, beharrezan eta interes desberdinak kontuan izanik, baliabideak egokituko dira, beti ere, ikaslearen motibazioa eta ikasteko gogo indartze aldera.

Gai desberdinak aztertzeko, ahal den neurrian, aurreko ikasturteetako ikasleen lanak erabiliko dira, bai marrazkiak, irudiak, argazkiak zein bideoak. Aniztasunaren trataera: diagnostikoren bat duen ikaslearen kasuan, diagnostikoaren araberako egokitzapenak egingo zaizkio, Eusko Jaurlaritzak emandako jarraibideak eta Ikastolako Orientazio Departamendutik emandakoei jarraituz.

● **Ikasleen eta irakaslearen antolamendua eta espazioaren erabilera:**

Saioak Plastika gelan izango dira, ikasleak hiru-lau kideko mahai handietan antolatuz. Taldekatze mota honek ikasleei modu kooperatiboan lan egiteko aukera emango die, ezagutzak, irudiak, baliabideak eta abar partekatuz. Irakasleak bere tokia du ikasgelan, baina mahirik mahai mugitu ahalko da ikas edo ikasle-taldeen lana gainbegiratzeko. Hala ere, ikasleek beti dute irakaslearengana hurbiltzeko aukera. Eguraldiaren arabera, kanpo-espazioak ere erabiliko ditugu norberak bere irudiak egiteko.

● **Baliabideen erabilera:**

iPada: informazioa bilatzeko, arloko plastikagela.com eta lauroplastika2dbh webgunea kontsultatzeko, **Showbie eta classroom** aplikazioa erabiltzeko (zenbait ariketa bidaltzeko, autoebaluazioa egiteko Socrative aplikazioa txertatuta izango du), argazkiak eta bideoak egiteko, SketchBook, Pixart, CamCut, imovie edo beste aplikazioak irudi digitalak egiteko, Keynote aurkezpenak egiteko, Pages dokumentuak idazteko, edo google suite aukeran daudenak ere. Beste baliabide-informatiko berriak ere kontutan hartu ahal dira.

Orri zuriak eta kartoi-meheak marrazkiak egiteko. Ikasgelan erabilitako orriak egongo dira ikasleek euren zirriborroak egiterakoan berrerabili ahal izateko. Ikasleek euren tresnak ekarriko dituzte: iPada, arkatza, margoak, arkatz digitala, zuzenkiak, artaziak, kola-lekeda eta bestelakoak. Ikasgelan gardenkien proiektoreak ditugu irudiak kalkatzeko. Ikasgelan inprimagailua dugu ikasleek euren irudi eta zirriborro digitalak inprimatu ahal izateko.

Ebaluazioari, haren ondorioei eta kalifikazio-irizpideei buruzko erabakiak

Ebaluazioari, haren ondorioei eta kalifikazio-irizpideei buruzko erabakiak		
<p>Ebaluazioa</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Helburua (formatiboa, akreditatzailea)</i> • <i>Finkatutako denborak (hasieran, prozesuan zehar, amaieran)</i> • <i>Ebaluatzeko teknikak, tresnak eta erramintak</i> • <i>Eragileak (autoebaluatzea, elkarri ebaluatzea eta heteroebaluatzea)</i> 	<p>Ebaluazioaren ondorioak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Kalifikazioa</i> • <i>Programazio didaktikoaren berrikuspena eta doitzea</i> • <i>Errefortzu-neurriak hartzea, egokitzeko neurriak hartzea, curriculuma zabaltzeko eta aberasteko proposamenak</i> • <i>Berariazko programatan parte hartzea.</i> • <i>Etab.</i> 	<p>Kalifikazio-irizpideak</p> <p>Ikastetxearen autonomiaren baitan, curriculumaren hainbat erabaki curricular hartuko dira, hala nola:</p> <ul style="list-style-type: none"> o <i>Ikas-maila bakoitzerako lorpen-mailak erabakitzea</i> o <i>Ebaluazio irizpideen jardun maila adostea.</i> o <i>Gaitasunen garapen-maila adostea</i> o <i>Berariazko gaitasunen ponderazioa, ebaluazio-irizpideak... definitzea)</i> o <i>etab.</i>

Ebaluazio motak:

Ebaluazio formatiboa:

- Sormen prozesuan zehar burutuko da. Ebaluazio hau proiektuaren hasieran finkatutako helburuak kontuan izanik burutuko da, hobekuntzak egiteko proposamenak aztertuz eta beharrezkoak diren egokitzapenak eginez, hau da, ikas-prozesua hobetzeko erabakiak hartuz.
- Irakasleak eta norberak egindakoa (autoebaluazioa).
- Ebaluazioa prozesu kurrikularraren barruan integratuz.
- Ikas-prozesua eta ikaslearen aurrerapena etengabe behatzeko.

Ebaluazio sumatiboa:

- Ikas-egoeraren bukaeran egingo da, azken emaitzaren baloraziorako.
- Ikaskuntzan lorturiko emaitzak edo produktuak neurtu eta baloratuko dira, hasieran ezarritako helburuen aldean.

Ebaluazioaren ondorioak:

- Kalifikazioa izango da ikasleen ebaluazioaren ondorio bat, eta ikas-egoera bakoitzerako zehaztutako irizpideen arabera izanen da.
- Programazio didaktikoaren berrikuspina egiteko, ikas-egoera bakoitzean planteatutako helburuak, metodologia, baliabideak eta abar egokiak izan diren aztertu eta baloratuko da, eta ondorioz, bai ikas-egoeretan bai programazioan beharrezko doiketak eta egokitzapenak eginen dira.
- Aniztasunaren bat duen ikasleen ebaluazioaren trataera: ikasle hauen hauen kasuan, egokitzapenak ebaluazioan egin beharko balira egingo dira.
- Ebaluazioa gainditzen ez duten ikasleen kasuan, ikas-egoeran egindako akatsak eurekin aztertu ondoren, akats horiek gainditzeko ariketa emango zaie euren kabuz egiteko. Ariketari buruz dituzten zalantzak klase orduetan edo irakaslearekin adostutako beste momentu batean argituko zaizkie. Ikasleek, aurretik adostutako epe batean, ariketa aurkeztuko dute eta ikasleekin aztertu eta ebaluatuko da. Ebaluazioa jarraitua denez, era horretan gainditzen ez duenak, hurrengo ebaluazioa gaindituz gero, aurreko ebaluazioa gaindituztat emango zaio.

Kalifikazio-irizpideak:

- Kalifikazioa izango da ikasleen ebaluazioaren ondorio bat, eta ikas-egoera bakoitzerako zehaztutako irizpideen arabera izanen da. Ebaluazioaren erreferentzia ebaluazio-irizpideak izango dira, kompetentzia espezifikoaren garapen mailari buruzko informazioa emanez, beraz, irteera profila osatzen duten funtsezko kompetentzia ere bai.
- Ikaslearen lorpen-maila erabakitzeko hurrengo kalifikazio-irizpideak erabiliko dira ebaluazio bakoitzean, momentuan lantzen ari garen ikas-egoera edo proiektuari egokituta:

<p>Ebaluatzeko tresnak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ikaslearen parte-hartzea eta aurkezpenak talde osoko bileretan. • Elkarrizketak. • Galdetegiak. • Ekoizpenak: portfolioa, zirriborroak eta azken emaitzak. <p>Ebaluatzeko erramintak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Errubrika. • Irakaslearen behaketa. • Lanerako beharrezkoak diren baliabideak, materialak eta tresnak ekartzearen kontrol-zerrenda. <p>Eragileak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoebaluazioa. • Elkarri ebaluatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> • DBHko 2. mailako <i>Hezkuntza plastikoa, ikusizkoa eta ikus-entzunezkoa</i> arloa gainditzeke duten ikasleei, maila honetako edozein ebaluazio gaindituta, 2. mailakoa gainditutzat emango zaio. <p>Hala ere, 2. mailako arloa gainditzeke duten ikasleen kasuan, aurreko ikasturtean izandako akatsak eurekin aztertu ondoren, akats horiek gainditzeko ariketa emango zaie euren kabuz egiteko eta Ikastolak ezarritako epeak errespetatuz aurkeztuko dute.</p>	<p>Notaren %50: Proiektuan, irudiak sortzeko Plastikaren oinarrizko baliabideak eta prozedurak hautatzen eta sormenez erabiltzen ditu. (STEM3, STEM5, EK3, KAKK1, KAKK2, KAKK3, KAKK4)</p> <p>Notaren %10: Proiektuan, ikaskuntzako ingurune digitala kudeatzen eta erabiltzen du. (KE1, KD1, KD2)</p> <p>Notaren %40: Proiektuan, baikortasuna, autoeraginkortasuna eta ikasteko asmoa eta motibazioa bilatzen ditu, edozein testuingurutan sortzen diren erronkak eta aldaketak modu konstruktiboan kudeatuz eta bere helburuekin harmonizatuz. (%75)</p> <p>Proiektuan, Pentsamenduan Oinarritutako Ikaskuntzaren trebetasunen bitartez pentsamendu eraginkorra barneratzen du. (%25) (HKK1, HKK3, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK3, EK1, EK2)</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gehigarriak

Oinarrizko jakintzetako gutxienekoak

- Artearen historian zeharreko genero artistikoak, genero-ikuspegitik. (A1)
- Ikusizko eta ikus-entzunezko irudiak: irakurketa eta analisia. (A1)
- Ikusizko hizkuntzaren oinarrizko elementuak: puntua, lerroa eta planoak. Adierazpen- eta komunikazio-aukerak. (A2)
- Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: forma, kolorea eta ehundura. (A2)
- Irudi finkoa: formatu digital berrien ezaugarriak. (A2)
- Bi dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren oinarrizko teknikak. Teknika lehorrak. (B1)
- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)
- Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak hartzean eta sortzean. (C)