

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

Urteko programazio didaktikoa

Ikastetxea:	Lauro Ikastola	Kodea:		Ikasturtea:	2025-2026
Etapas:	DBH	Zikloa/maila:	2. zikloa 3. maila		
• Arloa/ Jakintzagaia: • Eremua: • Diziplinarteko proiektua • Bestelakoak	Adierazpide Artistikorako Hastapenak	Irakaslea:	Jonan Gomez Barrenetxea		

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 Loiun kokatzen den D ereduko itunpeko ikastola da. Herri onurako gurasoen kooperatiba bat da, hortaz, Lauro osatzen dugunok gizartea hobetzeko asmoz lan egiten dugu, eta ikastolako ondarea Eusko Jaurlaritzarena da. Jatorriz Bilbokoa izanik, gaur egun, Bilboko, Eskuinaldeko eta Txorierri zonaldeko ikasleei arreta ematen diegu, hiru zonaldeen arteko oreka bat mantenduz.

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, konpetente, 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 konpetentziak lortzen laguntzeko. Gure Plan estrategikoan definitutako lerroen garapena Urteroko Planean zehazten dugu, eta urtero proiektu pedagogikoaren atal desberdinetako hobekuntza lerroak definitzen ditugu.

DBHko 3. mailako Adierazpide Artistikoaren Hastapenak arloan hobekuntza lerro hau zehaztu dugu ikasturte honetarako: ikasturtean zehar landuko ditugun proiektuak Ikasketa Zerbitzuaren metodologia eta Hezikomunikazioa lantzea, HHko ikasle eta irakasleentzat lan eginez eta DBH eta HHren arteko sare soziala zabalduz. Horrez gain, proiektuak eta emaitzak gure aliantzekin partekatuko ditugu, Unesco Eskola Elkartuen Sarean eta Berritzeguneko EA2030eko programan adibidez. Era honetan lan eginez, Adierazpide Artistikoaren Hastapenak arloak gure ikasleen hezkuntzan duen garrantzia aldarrikatu nahi dugu, DBHko curriculumean eta ordutegian arloak indar eta presentzia gehiago izan dezan, eta batez ere, DBHko 4. mailako ikasleek Adierazpide Artistikoa arloa hautatzeko aukera izateko helburuarekin.

Adierazpide artistikoak ideiak, sentimenduak eta emozioak kanporatzea du ardatz, komunikatzeko asmoz. Hau da, esperientzietatik abiatuta, komunikatzeko adierazpen-bitartekoen arteko transferentziak egiten dira.

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.

Jakintzagaiko konpetentzia espezifikoak eskuratzeko, ikasleei beren prestakuntza-prozesuaren protagonista izatea ahalbidetuko dieten ikaskuntza-egoerak landuko ditugu. Horretarako, adierazpide artistikoko hainbat esperientzia ikertu eta material tradizional eta alternatiboak eta baliabide eta tresna teknologikoak erabiliko ditugu. Egoera horiek lagungarriak izango dira autoestimua indartuko duten eta identitatea eta jarrera sortzailea garatuko duten diziplina anitzeko abileziak, trebetasunak eta ezagutzak garatzeko. Adierazpide Artistikoaren Hastapenak jakintzagaiak garatu egiten ditu etengabe hobetzearen ideia eta honako hauen analisia eta ebaluazioa: sortzeko prozesua, bizitako esperientziak, erabilitako estrategiak eta bitartekoak, egindako akatsak eta lortutako aurrerapenak. Horrek guztiak sustatu egiten du ezagutzeko eta arazoak konpontzeko bitarteko gisa sormenaz kontzientziaztea, eta, horrek, aldi berean, ikaskuntzak antzeko egoeretan edo beste testuinguru batzuetan berrinbertitzea bultzatuko du.

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. Arlo honetan landuko ditugun ikas-egoerak arazo ekosozial desberdinen azterketatik abiatuko dira, arazoen lanketa eginez eta GJHekin harremanduz, landutako arazoei aurre egiteko irtenbideak proposatzeko. Arlo honi dagokionez, GJH hauek landuko ditugu:



Curriculumaren plangintza				
Ikas-egoeren izenburua	Arloak, jakintzagaiak, eremua	Konpetentzia espezifikoak (Adierazi erlazionatutako irteera profilaren deskriptore operatiboak)	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak
LEHEN HIRUHILEKOA				
SIMETRIA	Pertzepzioa eta hautemate estetikoak eta analisia	1. Adierazpen kulturalak eta artistikoak genero-alborapenik gabe ezagutzea eta baloratzea, harrera aktiboa eta hainbat tresna erabiliz, jakin-minez, sentikortasunez eta errespetuz, munduaren ezagutza sakona eta kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatzeko beharra ulertzeko. HKK1, KE1, KD1, KPSII1, KPSII3, HK1, HK3 eta KAKK1.	1.1. Askotariko adierazpide kultural eta artistikoak erlazionatzea, harrera aktiboaz, horiek testuinguruan kokatuz eta beren mezuak jakinminez, sentsibilitatez eta errespetuz identifikatuz. 1.2. Artea mundua ezagutzeko modutzat ezagutzea, baita ondare kultural eta artistikoa kontserbatzearen garrantzia ere, praktika plastikoarekin, ikusizkoarekin eta ikus-entzunezkoarekin lotutako lanbideak identifikatuz.	Adierazpide artistiko desberdinetan eta diseinuaren esparruan teknika grafiko-plastikoak aplikatzeko adibideak. (A1) Keinuaren eta tresnaren efektuak: tresnak, bitartekoak eta euskarriak. Ezaugarri plastikoak eta ikusizko efektuak. (A1) Birziklatzearen artea. Produktu ekologikoak, iraunkorrak eta berritzaileak praktika artistikoan. Artea eta natura. (A1)

SIMETRIA	Pertzepzioa eta hautemate estetikoak eta analisisa	2. Ekoizpen propioak, berdinak ekoizpenak eta ondarearen parte direnak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, hiztegi espezifikoak erabiliz, interesa agertuz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, pentsamendu kritikoa eta dibergentia eta kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinario propioa hornitzeko. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1 eta KAKK2.	2.1. Norberaren eta besteen ekoizpenak interesaz ikertzea, eskaintzen dituzten erantzun alternatiboak deskubrituz, hizkuntza artistikoei ematen dituzten ebazteko aukera ugariak ulertuz eta pentsamendu kritikoa eta dibergentia garatuz, aniztasunarekiko errespetuaz gainera. 2.2. Norberaren eta besteen proposamen artistikoen hizkuntza eta elementu teknikoak ahoz edo/eta idatziz azaltzea, hiztegi espezifikoak erabiliz, norberaren imajinarioa zabalduz eta kultura artistiko zabala eraikiz.	Ikusizko hizkuntzaren eta pertzepzioaren elementuak eta oinarritzko printzipioak: Lerroak, formak, Kolorea eta konposizioa. (A2) Material artistikoen segurtasuna, toxikotasuna eta ingurumen-inpaktuak. Hondakinen kudeaketa arduratsua. (A3)
-----------------	--	---	---	---

SIMETRIA	Sorkuntza eta interpretazioa	3. Hizkuntza grafiko-plastikoeekin eta ikus-entzunezkoekin autonomiaz esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren, berrikuntzaren, iraunkortasunaren eta praktikaren bidez, akatsa ikasteko modutzat barneratuz, ideiak, sentimenduak eta emozioak sormenez adierazteko eta komunikatzeko, eta autokonfiantzarako, hobekuntzarako, autoestimurako eta autokritikarako gaitasuna garatzeko. KE2, STEM1, STEM3, KD2, KPSII1, KPSII5, EK3, KAKK3 eta KAKK4.	3.1. Ekoizpen artistiko grafiko-plastikoa modu sortzaile eta iraunkorrean proiektatzea, behar diren tresnak, bitartekoak eta euskarriak identifikatuz, horien hautaketa arrazoituta justifikatuz eta horien erabileran berrikuntza bilatzen saiatua izanez. 3.2. Proposamen artistiko grafiko-plastikoak sormenez egitea, porrota ikasteko modutzat barneratuz, adierazpen- eta komunikazio-asmo pertsonalaz, proposamen horiek gauzatzean plangintza eta bat-batekotasuna gehituz eta autokritika eta hobetzeko gaitasuna garatuz.	Marrazketa, ilustrazio eta pinturako teknikak: teknika lehorrak eta hezeak. (B1) Bolumenak modelatzeko oinarrizko teknikak. (B1) Sortzeko prozesua. Gauzatzea eta jarraipena: zirriborroa, gidoia edo proiektua, azken aurkezpena, ebaluazioa (autogogoeta, autoebaluazioa eta ebaluazio kolektiboa) eta hedapena. (B2) Irudigintza digitaleko teknikak. Irudigintza digital adierazkorra. (B3)
-----------------	------------------------------	---	---	---

BIGARREN HIRUHILEKOA

SIMETRIA	Orokorrak	(Berdin)	3.3. Praktika artistikoa norberaren berezitasuna adierazteko, bere buruari buruzko ezagutza finkatzeko eta autokonfiantza sortzeko baliabide gisa ezagutzea, prozesu grafiko-plastikoan eta ikus-entzunezkoan jarrera irekiarekin esperimentatuz eta berrituz.	Aniztasunarekiko errespetua. (C) Hutsegitea eta porrotaren ideia ikasteko modu gisa bere gain hartzeko jarraibideak. (C) Ahalegina, helburuak lortzeko metodoa eta bidea. (C) Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak jasotzean eta sortzean. (C) Artearen balorazioa mundua ezagutzeko eta ulertzeko modutzat hartzea. (C) Ahalegina, xedeak eta helburuak lortzeko metodotzat, bidetzat. (C)
-----------------	-----------	----------	---	--

SIMETRIA	Orokorrak	(Berdin)	Autonomia, norberarekiko konfiantza, autoestimua eta autokritika sendotzeko jarraibideak. (C) Gogoeta, interesa, jakin-mina, ekimena, jarrera irekia eta sentsibiltatea. (C) Sormenaren eta berrikuntzaren garapena. (C)
-----------------	-----------	----------	---

Haur Hezkuntzako ikasleentzat jokoa sortzen	Pertzepzioa eta hautemate estetikoa eta analisia	1. Adierazpen kulturalak eta artistikoak genero-alborapenik gabe ezagutzea eta baloratzea, harrera aktiboa eta hainbat tresna erabiliz, jakin-minez, sentikortasunez eta errespetuz, munduaren ezagutza sakona eta kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatzeko beharra ulertzeko. HKK1, KE1, KD1, KPSII1, KPSII3, HK1, HK3 eta KAKK1.	1.1. Askotariko adierazpide kultural eta artistikoak erlazionatzea, harrera aktiboaz, horiek testuinguruan kokatuz eta beren mezuak jakinminez, sentsibilitatez eta errespetuz identifikatuz. 1.2. Artea mundua ezagutzeko modutzat ezagutzea, baita ondare kultural eta artistikoa kontserbatzearen garrantzia ere, praktika plastikoarekin, ikusizkoarekin eta ikus-entzunezkoarekin lotutako lanbideak identifikatuz.	Adierazpide artistiko desberdinetan eta diseinuaren esparruan teknika grafiko-plastikoak aplikatzeko adibideak. (A1) Keinuaren eta tresnaren efektuak: tresnak, bitartekoak eta euskarriak. Ezaugarri plastikoak eta ikusizko efektuak. (A1) Birziklatzearen artea. Produktu ekologikoak, iraunkorrak eta berritzaileak praktika artistikoan. Arte eta natura. (A1)
---	---	--	--	--

Haur Hezkuntzako ikasleentzat jokoa sortzen	Pertzepzioa eta hautemate estetikoak eta analisia	2. Ekoizpen propioak, berdinen ekoizpenak eta ondarearen parte direnak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, hiztegi espezifikoak erabiliz, interesa agertuz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, pentsamendu kritikoa eta dibergentea eta kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinario propioa hornitzeko. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1 eta KAKK2.	2.1. Norberaren eta besteen ekoizpenak interesez ikertzea, eskaintzen dituzten erantzun alternatiboak deskubrituz, hizkuntza artistikoei ematen dituzten ebazteko aukera ugariak ulertuz eta pentsamendu kritikoa eta dibergentea garatuz, aniztasunarekiko errespetuaz gainera. 2.2. Norberaren eta besteen proposamen artistikoen hizkuntza eta elementu teknikoak ahoz edo/eta idatziz azaltzea, hiztegi espezifikoak erabiliz, norberaren imajinarioa zabalduz eta kultura artistiko zabala eraikiz.	Ikusizko hizkuntzaren eta pertzepzioaren elementuak eta oinarritzko printzipioak: Lerroak, formak, Kolorea eta konposizioa. (A2) Diseinuaren eremuak eta adarrak: diseinu grafikoa, produktu-diseinua, moda, barnealdeak, eszenografia. Diseinu inklusiboaren hastapenak. (A2) Material artistikoen segurtasuna, toxikotasuna eta ingurumen-inpaktua. Hondakinen kudeaketa arduratsua. (A3) Ikus-entzunezko narratiba: fotograma, sekuentzia, eszena, hartualdia, planoak eta muntaketa. (A3)
---	--	--	--	---

HIRUGARREN HIRUHILEKOA				
Haur Hezkuntzako ikasleentzat jokia sortzen	Sorkuntza eta interpretazioa	3. Hizkuntza grafiko-plastikoekin eta ikus-entzunezkoekin autonomiaz esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren, berrikuntzaren, iraunkortasunaren eta praktikaren bidez, akatsa ikasteko modutzat barneratuz, ideiak, sentimenduak eta emozioak sormenez adierazteko eta komunikatzeko, eta autokonfiantzarako, hobekuntzarako, autoestimurako eta autokritikarako gaitasuna garatzeko. KE2, STEM1, STEM3, KD2, KPSII1, KPSII5, EK3, KAKK3 eta KAKK4.	3.1. Ekoizpen artistiko grafiko-plastikoa modu sortzaile eta iraunkorrean proiektatzea, behar diren tresnak, bitartekoak eta euskarriak identifikatuz, horien hautaketa arrazoituta justifikatuz eta horien erabileran berrikuntza bilatzen saiatua izanez. 3.2. Proposamen artistiko grafiko-plastikoak sormenez egitea, porrota ikasteko modutzat barneratuz, adierazpen- eta komunikazio-asmo pertsonalaz, proposamen horiek gauzatzean plangintza eta bat-batekotasuna gehituz eta autokritika eta hobetzeko gaitasuna garatuz.	Marrazketa, ilustrazio eta pinturako teknikak: teknika lehorrak eta hezeak. (B1) Bolumenak modelatzeko oinarrizko teknikak. (B1) Sortzeko prozesua. Gauzatzea eta jarraipena: zirriborroa, gidoia edo proiektua, azken aurkezpena, ebaluazioa (autogogoeta, autoebaluazioa eta ebaluazio kolektiboa) eta hedapena. (B2) Irudigintza digitaleko teknikak. Irudigintza digital adierazkorra. (B3) Oinarrizko animazio-teknikak. (B3)

Haur Hezkuntzako ikasleentzat jokoa sortzen	Orokorrak	(Berdin)	3.3. Praktika artistikoa norberaren berezitasuna adierazteko, bere buruari buruzko ezagutza finkatzeko eta autokonfiantza sortzeko baliabide gisa ezagutzea, prozesu grafiko-plastikoan eta ikus-entzunezkoan jarrera irekiarekin esperimentatuz eta berrituz.	Aniztasunarekiko errespetua. (C) Hutsegitea eta porrotaren ideia ikasteko modu gisa bere gain hartzeko jarraibideak. (C) Ahalegina, helburuak lortzeko metodoa eta bidea. (C) Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak jasotzean eta sortzean. (C) Artearen balorazioa mundua ezagutzeko eta ulertzeko modutzat hartzea. (C) Ahalegina, xedeak eta helburuak lortzeko metodotzat, bidetzat. (C) Autonomia, norberarekiko konfiantza, autoestimua eta autokritika sendotzeko jarraibideak. (C)
---	------------------	-----------------	---	---

Haur Hezkuntzako ikasleentzat jokoa sortzen	Orokorrak	4. Kolaborazioan oinarritutako ekoizpen kultural eta artistikoak diseinatzen, lantzen, argudiatzen eta zabaltzen parte hartzea, prozesuaren balioa agerian jarritz eta azken emaitza lortzeko hainbat rol bere gain hartuz, sormena, egiletzaren nozioa eta kide izatearen zentzua garatzeko. KE2, STEM3, KD2, KPSII3, KPSII4, EK3, KAKK3 eta KAKK4.	4.1. Ekoizpen artistiko grafiko-plastiko kolektibo bat planifikatzea, beharrezkoak diren tresnak eta baliabideak identifikatuz, hainbat rol elkarlanean bere gain hartuz, berdintasunean eta aniztasunarekiko errespetuan oinarritutako hezkidetza-ikuspegiaren bitartez. 4.2. Ekoizpen grafiko-plastiko kolektiboa egitea, norberaren bitartekoak eta teknikak sormenez erabiliz, norbere adierazpide-asmoetara egokitutako azken emaitza bilatuz eta aurreikusitako plangintzari jarraituz. 4.3. Produktu artistiko baten sorkuntzaren azken emaitza azaltzea, lantzeko prozesuaren garapena, aurkitutako zailtasunak, egindako aurrerapenak eta lorpenen balorazio positiboa partekatuz.	Sormenaren eta berrikuntzaren garapena. (C) Gogoeta, interesa, jakin-mina, ekimena, jarrera irekia eta sentsibiltatea. (C) Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak jasotzean eta sortzean. (C)
---	------------------	---	--	---

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 beharrianen arabera, **ikasketa kooperatiboaren** estrategiak erabiliko ditugu.

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

Irakurketa: ikaslaroen helburuak eta edukiak lantzeko plastikagela.com arloko webgunea erabiliko dugu, beraz, bai hizkuntza artistikoa barneratzeko, bai kontzeptuak argitzeko, irakurketa ezinbestekoa izango da. Webgunean bertan, gaiarekin harremanetako idatzizko informaziorako estekak ere izango dituzte irakurtzeko eta edukien inguruko informazioa bilatzeko eskatzen zaienean irakurketa ere landuko da.

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

Denboraren, ikasleen, taldearen eta momentuan agertzen diren aukeren arabera, proiektu eta ikas-egoerak moldatuko ditugu, ariketa edo jakintzagaiak aldatuz, kenduz edo sartuz.

● 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, beharrian eta interes desberdinak kontuan izanik, baliabideak egokituko dira, beti ere, ikaslearen motibazioa eta ikasteko gogoia 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 araberrako 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 lekua du ikasgelan, baina mahirik mahai mugituko 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 webgunea kontsultatzeko, **Showbie** aplikazioa erabiltzeko, argazkiak eta bideoak egiteko, SketchBook aplikazioa irudi digitalak egiteko, Keynote aurkezpenak egiteko, Pages dokumentuak idazteko...

Orri zuriak eta kartoi-meheak marrazkiak egiteko. Ikasgelan erabilitako orriak egongo dira ikasleek euren zirriborroak egiterakoan orri horiek berrerabili ahal izateko. Ikasleek euren tresnak ekarriko dituzte: iPada, arkatza, 0,5 neurriko portaminasa, zuzenki, eskuaira, kartaboia eta konpasa, margoak, arkatz digitala, artaziak, kola 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

Ebaluazioa • <i>Helburua (formatiboa, akreditatzailea)</i> • <i>Finkatutako denborak (hasieran, prozesuan zehar, amaieran)</i> • <i>Ebaluatze teknikak, tresnak eta erramintak</i> • <i>Eragileak (autoebaluatzea, elkarri ebaluatzea eta heteroebaluatzea)</i>	Ebaluazioaren ondorioak: • <i>Kalifikazioa</i> • <i>Programazio didaktikoaren berrikuspena eta doitzea</i> • <i>Errefortzu-neurriak hartzea, egokitzeko neurriak hartzea, curriculum zabaltzeko eta aberasteko proposamenak</i> • <i>Berriazko programatan parte hartzea.</i> • <i>Etab.</i>	Kalifikazio-irizpideak Ikastetxearen autonomiaren baitan, curriculumaren hainbat erabaki curricular hartuko dira, hala nola: ○ <i>Ikas-maila bakoitzerako lorpen-mailak erabakitzea</i> ○ <i>Ebaluazio irizpideen jardun maila adostea.</i> ○ <i>Gaitasunen garapen-maila adostea</i> ○ <i>Berriazko gaitasunen ponderazioa, ebaluazio-irizpideak... definitzea)</i> ○ <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 bukaera egingo da, azken emaitzaren baloraziorako. • Ikaskuntza 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 berrikuspena 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 egingen dira. • Aniztasunaren bat duen ikasleen ebaluazioaren trataera: ikasle hauen hauen kasuan, egokitzapenak ebaluazioan egin beharko balira egingo dira. • Ebaluazioa gainditzeko ez duten ikasleen kasuan, ikas-egoeraren egingako 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 gainditzeko ez duenak, hurrengo ebaluazioa gaindituz gero, aurreko ebaluazioa gainditutzat 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, konpetentzia espezifikoaren garapen mailari buruzko informazioa emanez, beraz, irteera profila osatzen duten funtsezko konpetentziena ere bai. • Ikaslearen lorpen-maila erabakitze hurrengo kalifikazio-irizpideak erabiliko dira ebaluazio bakoitzean, momentuan lantzen ari garen ikas-egoera edo proiektuari egokituta:
---	--	--

Ebaluatzeko tresnak: • Ikaslearen parte-hartzea eta aurkezpenak talde osoko bileretan. • Elkarriketak. • Galdetegiak. • Ekoizpenak: portfolioa, zirriborroak eta azken emaitzak. Ebaluatzeko erramintak: • Errubrika. • Irakaslearen behaketa. • Lanerako beharrezkoak diren baliabideak, materialak eta tresnak ekartzearen kontrol-zerrenda. Eragileak: • Autoebaluazioa. • Elkarri ebaluatzea.		Notaren %50: Proiektuan, irudiak sortzeko Plastikaren oinarriko baliabideak eta prozedurak hautatzen eta sormenez erabiltzen ditu. (STEM3, STEM5, EK3, KAKK1, KAKK2, KAKK3, KAKK4) Notaren %10: Proiektuan, ikaskuntzako ingurune digitala kudeatzen eta erabiltzen du. (KE1, KD1, KD2) 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) Proiektuan, Pentsamenduan Oinarritutako Ikaskuntzaren trebetasunen bitartez pentsamendu eraginkorra barneratzen du. (%25) (HKK1, HKK3, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK3, EK1, EK2)
---	--	--

Gehigarriak

Oinarrizko jakintzetako gutxienekoak

- Zenbait adierazpen kultural eta artistiko ezagutzea eta baloratzea, munduaren ezagutza kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatzeko beharra ulertzeko.
- Ekoizpen propioak, berdinen ekoizpenak eta ondarearen parte direnak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, pentsamendu kritikoa eta dibergentea garatzeko.
- Hizkuntza grafiko-plastikoekin autonomiaz esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ideiak, sentimenduak eta emozioak sormenez adierazteko eta komunikatzeko.

Programazio hau egiteko ez da Adimen Artifizialik erabili.

