

PROGRAMACIÓ D'AULA DEL DEPARTAMENT
Departament d'Educació Plàstica Visual i Audiovisual.
IES Porto Cristo. Curs 2015-2016

ÍNDEX

1 Programació dels cursos

- 1.1. **Primer cycle d'ESO.** Educació Plàstica , Visual i Audiovisual.
 - 1.1.1 *Objectius*
 - 1.1.2 *Continguts*
 - 1.1.3 *Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables*
 - 1.1.4 *Tractament de les competències Bàsiques*
 - 1.1.5 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.2 **Segon d'ESO.** Taller d'Artesania
 - 1.2.1 *Objectius*
 - 1.2.2 *Continguts*
 - 1.2.3 *Criteris d'avaluació*
 - 1.2.4 *Tractament de les competències Bàsiques*
 - 1.2.5 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.3 **Quart d'ESO.** Educació Plàstica i Visual
 - 1.3.1 *Objectius*
 - 1.3.2 *Continguts*
 - 1.3.3 *Criteris d'avaluació*
 - 1.3.4 *Tractament de les competències Bàsiques*
 - 1.3.5 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.4 **Primer de Batxillerat.** Dibuix Tècnic I
 - 1.4.1 *Objectius*
 - 1.4.2 *Continguts*
 - 1.4.3 *Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables*
 - 1.4.4 *Tractament de les competències Bàsiques*
 - 1.4.5 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.5 **Primer de Batxillerat.** Dibuix Artístic I
 - 1.5.1 *Objectius*
 - 1.5.2 *Continguts*
 - 1.5.3 *Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables*
 - 1.5.4 *Tractament de les competències Bàsiques*
 - 1.5.5 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.6 **Segon de Batxillerat.** Dibuix tècnic II
 - 1.6.1 *Objectius*
 - 1.6.2 *Continguts*
 - 1.6.3 *Criteris d'avaluació*
 - 1.6.4 *Seqüenciació i temporalització*

- 1.7 **Segon de Batxillerat.** Projectes d'Investigació
 - 1.7.1 *Objectius*
 - 1.7.2 *Continguts*
 - 1.7.3 *Criteris d'avaluació*
 - 1.7.4 *Seqüenciació i temporalització*

2 Materials i recursos

3 Activitats complementàries i extraescolars

1.1 Primer cicle d'ESO. Educació Plàstica, Visual i Audiovisual.

1.1.1. Objectius.

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.

1.1.2. Continguts

Bloc 1. Expressió plàstica

Elements configuradors de la imatge.

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

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

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

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

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

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

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

Creació de composicions graficoplàstiques. 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 graficoplàstica (llapis de grafit, retoladors, pastels, ceres, guix, carbonet, tinta, pinzell, pintures al tremp, collage, etc.) i dels diferents tipus de suports (paper, fusta, cartró, etc.).

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.

1.1.3. Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

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 graficoplàstics 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 graficoplàstics 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 graficoplàstiques 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 graficoplàstiques seques, humides i mixtes. La tèmpera, els llapis de grafit i de color. El collage.

11.1. Utilitza amb propietat les tècniques graficoplàstiques conegudes i les aplica de forma adequada a l'objectiu de l'activitat.

11.2. Utilitza el llapis de grafit i de color, creant el clarobscur en composicions figuratives i abstractes mitjançant l'aplicació del llapis de forma contínua en superfícies homogènies o degradades.

11.3. Experimenta amb les tèmperes aplicant la tècnica de diferents formes (pinzells, esponges, degotejos, diferents graus d'humitat, estampacions...) i en valora les possibilitats expressives segons el grau d'opacitat i la creació de textures visuals cromàtiques.

11.4. Utilitza el paper com a material, manipulant-lo, esquinçant-lo o plegant-lo i crea textures visuals i

tàctils per elaborar composicions, collages i figures tridimensionals.

11.5. Crea amb el paper retallat formes abstractes i figuratives i les compon amb finalitats il·lustratives, decoratives o comunicatives.

11.6. Aprofita materials reciclats per elaborar obres de forma responsable amb el medi ambient aprofitant-ne les qualitats gràficoplàstiques.

11.7. Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte ordre i estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.

Bloc 2. Comunicació Audiovisual

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 significat i significat en un signe visual.

3.1. Distingeix significat i significat en un signe visual.

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

4.1. Diferencia imatges figuratives d'abstractes.

4.2. 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 significat-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 ressaltar el triangle que es forma.*

2. Analitzar com es pot definir una recta amb dos punts i un pla amb tres punts no alineats o amb dues rectes secants.

2.1. *Assenyala dues de les arestes d'un paral·lelepípede sobre models reals, estudia si defineixen un pla o no i explica quin és, en cas afirmatiu.*

3. Construir diferents tipus de rectes utilitzant l'escaire i el cartabó, havent repassat prèviament aquests conceptes.

3.1. *Traça rectes paral·leles, transversals i perpendiculars a una altra de donada, que passin per punts definits utilitzant escaire i cartabó amb suficient precisió.*

4. Conèixer amb fluïdesa els conceptes de *circumferència*, *cercle* i *arc*.

4.1. *Construeix una circumferència lobulada de sis elements utilitzant el compàs.*

5. Utilitzar el compàs i fer exercicis variats per familiaritzar-se amb aquesta eina.

5.1. *Divideix la circumferència en sis parts iguals, usant el compàs, i dibuixa amb el regle l'hexàgon*

regular i el triangle equilàter que es possibilita.

6. Comprendre els conceptes d'angle i *bisectriu* i la classificació d'angles aguts, rectes i obtusos.

6.1. Identifica els angles de 30°, 45°, 60° i 90° a l'escaire i al cartabó.

7. Estudiar la suma i resta d'angles i comprendre la forma de mesurar-los.

7.1. Suma o resta angles positius o negatius amb regla 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 regla, escaire i cartabó.

10.1. Traça la mediatriu d'un segment utilitzant compàs i regle; també utilitzant regla, escaire i cartabó.

11. Estudiar les aplicacions del teorema de Tales.

11.1. Divideix un segment en parts iguals aplicant el teorema de Tales.

11.2. Escala un polígon aplicant el teorema de Tales.

12. Conèixer llocs geomètrics i definir-los.

12.1. Explica, verbalment o per escrit, els exemples més comuns de llocs geomètrics (mediatriu, bisectriu, circumferència, esfera, rectes paral·leles, plans, paral·lels).

13. Comprendre la classificació dels triangles en funció dels costats i els angles.

13.1. Classifica qualsevol triangle observant-ne els costats i els angles.

14. Construir triangles coneixent-ne tres dades (costats o angles).

14.1. Construeix un triangle coneixent dos costats i un angle, o dos angles i un costat, o els tres costats, utilitzant correctament les eines.

15. Analitzar les propietats dels punts i rectes característics d'un triangle.

15.1. Determina el baricentre, l'incentre o el circumcentre de qualsevol triangle, construint prèviament les mitjanes, bisectrius o mediatris corresponents.

16. Conèixer les propietats geomètriques i matemàtiques dels triangles rectangles i aplicar-les amb propietat per construir-los.

16.1. Dibuixa un triangle rectangle coneixent la hipotenusa i un catet.

17. Conèixer els diferents tipus de quadrilàters.

17.1. Classifica correctament qualsevol quadrilàter.

18. Executar les construccions més habituals de paral·lelograms.

18.1. Construeix qualsevol paral·lelogram coneixent dos costats consecutius i una diagonal.

19. Classificar els polígons en funció dels costats, reconeixent els regulars i els irregulars.

19.1. Classifica correctament qualsevol polígon de 3 a 5 costats i diferencia clarament si és regular o irregular.

20. Estudiar la construcció dels polígons regulars inscrits en la circumferència.

20.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats inscrits en una circumferència.

21. Estudiar la construcció de polígons regulars coneixent-ne el costat.

21.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats coneixent-ne el costat.

22. Comprendre les condicions dels centres i les rectes tangents en els diferents casos de tangència i enllaços.

22.1. Resol correctament els casos de tangència entre circumferències utilitzant adequadament les eines.

22.2. Resol correctament els diferents casos de tangència entre circumferències i rectes utilitzant adequadament les eines.

23. Comprendre la construcció de l'oval i de l'ovoide bàsics i aplicar les propietats de les tangències entre circumferències.

23.1. Construeix correctament un oval regular coneixent-ne el diàmetre major.

24. Analitzar i estudiar les propietats de les tangències en els ovals i els ovoïdes.

24.1. Construeix diversos tipus d'ovals i ovoïdes 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.

1.1.4. Tractament de les Competències Bàsiques

Comunicació lingüística

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

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

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

Competència digital

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

Aprendre a aprendre

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

Competències socials i cíviques

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

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'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. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

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

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

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

1.1.5. Seqüenciació i temporalització.

Les sessions seran totes de 55 minuts. Per a desenvolupar el currículum d'aquesta matèria es disposaran de 3 sessions setmanals a primer i dos sessions a tercer. Les unitats didàctiques quedaran distribuïdes per trimestres de la següent manera:

1r ESO:

1r TRIMESTRE	UD1	El retrat	7 sessions
	UD2	El bodegó	9 sessions
	UD3	L'art urbà	8 sessions
2n TRIMESTRE	UD4	L'art industrial	13 sessions
	UD5	Arquitectura	15 sessions
3r TRIMESTRE	UD6	Art en moviment	12 sessions
	UD7	Cartellisme	13 sessions
	UD8	El 7è Art	9 sessions

3rESO:

1r TRIMESTRE	UD1	Els elements configuradors de la imatge	9 sessions
	UD2	La composició	6 sessions
	UD3	El color	14 sessions
2n TRIMESTRE	UD4	Construccions fonamentals en el pla	4 sessions
	UD5	Construccions de formes poligonals. Tangències i corbes.	5 sessions
	UD6	El sistema dièdric	8 sessions
	UD 7	El sistema axonomètric	8 sessions
3r TRIMESTRE	UD8	Fotografia i publicitat	10 sessions
	UD9	El còmic	10 sessions
	UD 10	Cine i presentació TIC	8 sessions

1.2. Segon d'ESO. Taller d'Artsania.

1.2.1 Objectius

1. Descobrir i respectar el patrimoni cultural, històric i artístic comú a tota la humanitat, fent-se responsable i conseqüent del deteriori i de la necessitat de recuperar-los i conservar-los.
2. Estudiar i indagar sobre les artesanies, l'origen, l'evolució i adaptació del objecte artesà, documentant-se, de forma crítica i aplicant els procediments adequats, en diverses fonts orals, escrites i gràfiques.
3. Realitzar un objecte artesà implicant-se en el procés de creació, investigació i comunicació.
4. Analitzar els objectes artesans, atenent a la seva forma, qualitats físiques, a la seva estètica i la seva utilitat.
5. Conèixer i emprar els materials i eines de feina pròpies de l'activitat artesana, respectant les normes de seguretat i conservació en el seu ús.
6. Reconèixer i relacionar continguts d'aquesta activitat amb coneixements adquirits en altres matèries, aplicant-les als processos d'investigació i creació.
7. Resoldre problemes, i en particular aquells que responen a necessitats reials, amb autonomia,

capacitat d'iniciativa i confiança en les decisions.

1.2.2. Continguts.

UD1. Tallers de productes artesanals I. Treball amb matèries primes fàcils d'aconseguir i/o de rebuig per a la fabricació de productes d'ús o de decoració.

UD2. Tallers de productes artesanals II. Treball amb matèries primes fàcils d'aconseguir i/o de rebuig per a la fabricació de productes d'ús o de decoració.

UD3. Tallers de productes artesanals III. Treball amb matèries primes fàcils d'aconseguir i/o de rebuig per a la fabricació de productes d'ús o de decoració.

1.2.3. Criteris d'avaluació.

1. Assistir regularment a classe per tal de comprendre les particularitats dels continguts teòrics i pràctics de l'assignatura.
2. Realització de treballs individuals i en equip amb tolerància i respecte amb maneres de fer diferents a la pròpia.
3. Utilització adequada de diferents estris i materials.
4. Cura del material propi i del que es deixa a l'àrea, així com de la netedat de la taula, de la zona de treball i de l'aula on es treballa.
5. Valoració de la feina i esforç necessari per a poder obtenir resultats òptims.
6. Curiositat per conèixer l'artesanía pròpia de la nostra comunitat, així com artesanía europea. Saber veure-hi similituds i diferències degudes a la cultura amb d'altres del món.
7. Gaudi de l'artesanía pròpia d'altres cultures diferents a la nostra i reconèixer la riquesa que pot suposar el coneixement d'altres maneres de fer diferents a la pròpia.
8. Mostrar una actitud positiva i correcta envers de l'àrea, del professorat i dels companys.

1.2.4. Tractament de les Competències Bàsiques

*El Taller d'Artesanía de segon d'ESO, contribueix, especialment, a adquirir la **competència cultural i artística**. En aquesta etapa es posa èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. L'alumnat aprèn a mirar, analitzar críticament, veure, observar, percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, apreciar els valors estètics i culturals de les produccions artístiques, així com entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan s'experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.*

El Taller d'Artesanía col·labora en l'adquisició d'**autonomia i iniciativa personal**, ja que tot procés de

creació suposa convertir una idea en un producte. Col·labora estretament en el desenvolupament d'estratègies de planificació, de previsió de recursos, d'anticipació i avaluació de resultats. En resum, situa l'alumnat davant d'un procés que l'obliga a prendre decisions de manera autònoma. Tot aquest procés, juntament amb l'esperit creatiu, l'experimentació, la investigació i l'autocrítica, fomenten la iniciativa i autonomia personal dins de l'ètica de la plàstica i la comunicació.

Aquesta matèria constitueix un bon vehicle per al desenvolupament de la **competència social i ciutadana**. En la mesura en què la creació artística suposa un treball en equip, es promouen actituds de respecte, tolerància, cooperació i flexibilitat i es contribueix a l'adquisició d'habilitats socials. D'altra banda, el treball amb eines pròpies del llenguatge visual, que indueix al pensament creatiu i a l'expressió d'emocions, vivències i idees, proporciona experiències directament relacionades amb la diversitat de respostes davant d'un mateix estímul i l'acceptació de les diferències.

En la **competència per aprendre a aprendre** es contribueix en la mesura que s'afavoreix la reflexió sobre els processos i l'experimentació creativa, ja que implica la presa de consciència de les pròpies capacitats i recursos, així com l'acceptació dels propis errors com a instrument de millora.

La importància que adquireixen en el currículum els continguts relatius a l'entorn audiovisual i multimèdia expressa el paper que s'atorga a aquesta matèria a l'adquisició de la **competència en el tractament de la informació** i, en particular, al món de la imatge que aquesta informació incorpora. A més, l'ús de recursos tecnològics específics no només suposa una eina potent per a la producció de creacions visuals sinó que, a la vegada, col·labora en la millora de la **competència digital**.

L'educació plàstica i visual contribueix a l'adquisició de la **competència en el coneixement i la interacció amb el món físic** mitjançant la utilització de procediments relacionats amb el mètode científic com l'observació, l'experimentació, el descobriment, la reflexió i l'anàlisi posterior. Així mateix introdueix valors de sostenibilitat i reciclatge pel que fa a la utilització de materials per a la creació d'obres pròpies, anàlisi d'obres alienes i conservació del patrimoni cultural.

Finalment, aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic és objectiu de la matèria, així com aprofundir en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Les capacitats descrites anteriorment contribueixen a l'adquisició de **competència matemàtica** per part de l'alumnat.

Tota forma de comunicació té uns procediments comuns i, com a tal, l'educació plàstica i visual permet fer ús d'uns recursos específics per expressar idees, sentiments i emocions, alhora que permet integrar el llenguatge plàstic i visual amb altres llenguatges i així enriquir la comunicació, contribuint també a la **competència lingüística**.

1.2.5. Seqüenciació i temporalització.

Les unitats didàctiques quedaran distribuïdes per trimestres de la següent manera:

1r TRIMESTRE	Taller de productes artesanals I	1r trimestre
2n TRIMESTRE	Taller de productes artesanals II	2n trimestre
3r TRIMESTRE	Tallers de productes artesanals III	3r trimestre

1.3 Quart d'ESO. Educació Plàstica i Visual.

1.3.1. Objectius.

1. Observar, percebre i interpretar críticament la comunicació mitjançant les imatges i les formes del seu entorn natural i cultural i ser sensibles envers les seves qualitats evocadores, simbòliques, plàstiques, estètiques i funcionals.
2. Apreciar els valors culturals i estètics, interpretant i valorant els seus continguts; entendre'ls com a part de la diversitat cultural, contribuint al seu respecte, conservació i millora.
3. Interpretar las 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 davant del consum responsable.
4. Desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del 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, contribuint a la comunicació, reflexió crítica i respecte entre les persones.
6. Apreciar les possibilitats expressives que ofereix la investigació amb diverses tècniques plàstiques i visuals i les tecnologies de la informació i la comunicació, valorant 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 desitjada.
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 la seva consecució.
9. Relacionar-se amb altres persones i participar en activitats de grup, adoptant actituds de flexibilitat, responsabilitat, solidaritat, interès i tolerància, superant inhibicions i prejudicis i rebutjant discriminacions o estigmes personals i 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, acceptant 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, superant estereotips i convencionalismes, i elaborar judicis o adquirir criteris personals que permetin a l'alumnat actuar amb iniciativa responsable.
13. Acceptar i participar en el respecte i seguiment del 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.

1.3.2. Continguts.

Bloc 1. Processos comuns a la creació artística.

Lectura d'imatges. La imatge representativa i simbòlica: funció sociocultural de la imatge en la història. Aproximació als mitjans de comunicació i a les noves tecnologies. Interacció entre els diferents llenguatges: plàstic, musical, verbal, gestual, etc. // Anàlisi dels trets particulars dels llenguatges i suports en fotografia, vídeo, cinema, televisió, còmic, Internet, etc. // Realització i seguiment del procés de creació: esbós (croquis), guió (projecte), presentació final (maqueta) i avaluació (autoreflexió, autoavaluació i avaluació col·lectiva del procés i del resultat final). // Realització d'esbossos necessaris per a la realització d'obres gràficoplàstiques. // Utilització de les tecnologies de la informació i la comunicació en les produccions pròpies. // Elaboració de projectes plàstics de forma cooperativa. // Representació personal d'idees (partint d'uns objectius), utilitzant el llenguatge visual i plàstic i mostrant iniciativa, creativitat i imaginació. // Autoexigència en la superació de les creacions pròpies. // Esforç per desenvolupar la creativitat en l'àmbit de l'expressió artística i en el joc amb les imatges.

Bloc 2. Expressió plàstica i visual.

Tècniques d'expressió gràficoplàstica: dibuix artístic, volum, pintura, gravat, etc. // Exploració del signe gràfic (punt, línia, pla, ...). // Ús del llenguatge visual amb finalitats expressives i descriptives. // La línia. La línia com a element estructurat de la forma: encaix. La línia com a abstracció de la forma. Caràcter expressiu del traç i el grafisme a la utilització de la línia. // El color. Simbolisme i psicologia del color. // Aprofundiment en l'exploració del color per mitjà de diferents tècniques i procediments. // La textura. Utilització de tècniques específiques. // Elaboració de textures artificials i geomètriques amb finalitats expressives. // Criteris de composició. Elements que s'han de tenir en compte: pla bàsic, centre visual, lleis de composició. // Estudi d'elements que intervenen en la composició: format, esquemes compositius, forma i fons, moviment, ritme i influència de la llum. // Reconeixement de la importància d'ordenar formes de diferents camps visuals. // Tècniques de gravat i reprografia. // Realització d'experiències d'experimentació amb materials diversos. // Reconeixement i lectura d'imatges de diferents períodes artístics. // Interpretació plàstica d'obres d'art. // Valoració dels llenguatges visuals per augmentar les possibilitats de comunicació. // Interès per conèixer qualsevol manifestació artística.

Bloc 3. Arts gràfiques i el disseny.

Reconeixement i lectura d'imatges de l'entorn del disseny, la publicitat i les arts gràfiques. // Els valors funcionals i estètics en les arts aplicades: fonaments del disseny. // Sintaxi dels llenguatges visuals del

disseny (gràfic, interiorisme, modes, etc.) i la publicitat. // Anàlisi dels factors que incideixen en un producte artístic. // Estudi de la relació entre el color i disseny. // El color. Simbolisme i psicologia del color. Aplicació del color segons cada camp: industrial, relativitat i apreciacions objectives i subjectives. El color com a estructurador d'ambients. // Tècniques d'expressió gràficoplàstiques aplicades al disseny. // Interès per la recerca d'informació i constància en el treball.

Bloc 4. Imatge i so.

Anàlisi de la sintaxi dels llenguatges visuals específics: mitjans de comunicació de masses. // Reconeixement i lectura d'imatges de vídeo i multimèdia. // Sintaxi del llenguatge cinematogràfic i videogràfic. // Estudi dels elements de l'art seqüencial: imatge i seqüència, llenguatge i elements del còmic, narració en vinyetes, enquadrament, punt de vista, elements cinètics, gests, postures, muntatge, guió i art final // Realització de narracions gràfiques aplicant el concepte de seqüència, enquadrament i punt de vista. Estudi d'estructures seqüencials de muntatge. // Estudi i experimentació de les possibilitats expressives de la fotografia: enregistrament d'imatges, il·luminació, enquadrament, aplicacions tècniques. // Estudi de les estructures del llenguatge del cinema i dels gèneres. // Estudi de la imatge de vídeo i l'enregistrament magnètic. // Estudi de la imatge digital. // Tècniques d'expressió gràficoplàstiques aplicades a l'animació i la interactivitat. // Creació i manipulació d'imatges amb ordinador. // Utilització d'Internet per a la recerca d'imatges: bases d'imatges. // Aplicació de la imatge animada en formes multimèdia. // Realització d'un projecte audiovisual en grup. // Esforç per reconèixer, utilitzar i respectar adequadament els signes visuals de comunicació presents en l'entorn. L'ètica social a la imatge digital i a Internet.

Bloc 5. Descripció objectiva de les formes.

Estructura de la forma. Estructura de formes naturals complexes: ramificació, translació, expansió. // Comparació de la forma. Concepte de cànon, mesura o mòdul. // Proporcionalitat i escales. Estudi de proporcionalitat en l'art. Possibilitats expressives: desproporcions i deformacions. // Representació de la forma. Representació icònica. Configuració abstracta. // Representació tècnica de formes planes, polígons regulars i corbes. // Estudi de la forma en la natura: estructures vegetals i minerals. // Aplicació de la proporcionalitat en la representació d'objectes, la figura humana, animals, paisatges. // Anàlisi de la proporció en diverses obres d'art. // Exploració a la representació icònica i abstracta de la realitat. // Utilització de la línia com a element descriptiu per mitjà del dibuix científic. // Estudi de la figura humana en les obres d'art. Cànon en la representació de la figura humana mitjançant les diferents cultures. // Interès per la representació objectiva de la forma. // Presentació dels treballs de manera ordenada, precisa i rigorosa. // Rigor en la utilització d'escales. // Tècniques d'expressió gràficoplàstiques: descripció objectiva de les formes. // Entorns d'aplicació dels sistemes de representació. // Normalització. // Reconeixement i lectura de representacions bidimensionals d'obres arquitectòniques i urbanisme i d'objectes i artefactes tècnics.

Bloc 6. Espai i volum. Percepció i representació. El volum.

Volum. Formes tridimensionals. Sistemes de representació. Sistema d'edre. // Sistema axonomètric ortogonal: perspectives isomètriques. Sistema axonomètric oblic: perspectiva cavallera. Sistema cònic: perspectiva cònica vertical (angular i paral·lela) i perspectiva lliure. Formes moduls tridimensionals. // Representació d'imatges a partir de la planta, l'alçada i les vistes laterals. // Utilització de xarxes moduls

bidimensionals i tridimensionals aplicades al disseny. // Exploració de ritmes modulars tridimensionals i d'estructures derivades dels mòduls. Cossos geomètrics arquimedians. Cossos geomètrics de revolució i desenvolupament. // Representació tridimensional del volum a partir de tot tipus de materials volumètrics amb finalitats expressives. // Realització de construccions espacials o maquetes a partir de plànols tècnics. // Aplicació dels diferents sistemes projectius en la representació de figures volumètriques senzilles. // Aplicació de la perspectiva lliure i la composició en l'estudi del paisatge urbà. // Valoració dels diferents sistemes projectius per a la representació objectiva i tècnica de formes tridimensionals. // Valoració i reconeixement del mòdul als diferents camps del disseny. // Valoració de la capacitat espacial per visualitzar formes tridimensionals. // Representació de l'espai arquitectònic pròxim mitjançant la perspectiva cònica pràctica. // Presentació dels treballs de forma ordenada, precisa i rigorosa.

Bloc 7. Tècniques i procediments utilitzats en els llenguatges visuals.

Tècniques i materials graficoplàstics (bidimensionals i tridimensionals). Els pigments. Els aglutinants. Els dissolvents. La matèria en la forma volumètrica. // Organització del treball plàstic, de l'espai de treball i dels materials necessaris. // Realització d'experiències amb diversos materials. // Utilització i maneig d'instruments adequats a cada tècnica. // Construcció de volums i formes expressives volumètriques amb materials diversos: amb paper, amb materials de modelatge, de residu. // Aproximació al volum realitzat tridimensionalment: construcció de maquetes. // Estudi i anàlisi de suports químics, magnètics i tècniques de la imatge fixa i en moviment. // Estudi dels trets particulars dels llenguatges i suports d'ús més freqüent al còmic, la fotografia, el cinema, la televisió i la publicitat. // Invenció i experimentació amb materials audiovisuals. // Tendència a classificar els treballs seleccionant, segons les seves característiques, les tècniques, els instruments i els materials pertinents. // Coneixement de programes informàtics on es pugui posar en pràctica allò après. // Gust per a la realització d'experiències d'investigació amb materials diversos. // Reconeixement de les possibilitats expressives dels diferents materials i processos artístics. // Valoració de les possibilitats expressives que aporta la realització de treballs en equip.

Bloc 8. Apreciació del procés de creació de les arts visuals. Procés de creació.

Fases d'una obra. Esbós, guió, maqueta. Realització. Acabat. // Fases d'un projecte tècnic. Croquis. Projecte. Presentació final. // Realització d'esbossos i maquetes en el procés de creació d'una obra. // Observació i reflexió sobre els elements d'una obra. // Planificació de les diferents fases que s'han de seguir per a la realització d'una obra. // Realització de croquis, dibuixos acotats i plànols finals d'un projecte tècnic. // Aprofundiment en diferents camps del disseny: arquitectònic, gràfic i industrial. // Anàlisi dels factors que incideixen en un producte artístic. // Anàlisi del procediment expressiu més adequat a les finalitats d'un projecte. // Diferenciació dels diferents estils i tendències de les arts visuals. // Observació i valoració d'obres artístiques de l'entorn pròxim i del patrimoni artístic i cultural i, també, d'expressions contemporànies. // Interès per conèixer qualsevol manifestació artística. // Valoració de l'esforç que requereix l'elaboració d'alguns productes artístics. // Perseverança en la recerca de dimensions estètiques i de les qualitats expressives d'ambients urbans i naturals. // Apreciació, gaudi i respecte del patrimoni històric, cultural i artístic, i contribució a la seva defensa, conservació i desenvolupament. // Acceptació i valoració de les influències que exerceixen els valors artístics propis d'altres cultures que coexisteixen amb la nostra. // Respecte per les obres dels companys i per maneres d'expressió diferents de la nostra. // Valoració crítica de les diferents manifestacions artístiques. // Coneixement de diferents autors realitzant treballs sobre

aquests. // Constància en els treballs i reconeixement de la importància del procés de planificació per resoldre problemes satisfactòriament.

1.3.3. Criteris d'avaluació.

1. Planificar i desenvolupar projectes o produccions pròpies sota la supervisió del professorat, seleccionant, entre els diferents llenguatges gràfics (plàstics i visuals), el més adequat a les necessitats d'expressió i demostrant autonomia, creativitat i responsabilitat en el treball.
2. Realitzar creacions plàstiques personals utilitzant diverses tècniques d'expressió gràficoplàstiques (dibuix artístic, volum i gravat), seleccionant la tècnica més adequada a la intenció expressiva que es persegueix, justificant els motius de l'elecció i investigant amb materials i tècniques per a trobar solucions originals.
3. Diferenciar els estils i tendències dels arts visuals, valorar les formes i imatges que proposa el camp de l'art a través del temps, amb especial atenció a l'art contemporani, i interessar-se per l'estudi, l'anàlisi i la interpretació de les mateixes.
4. Descriure objectivament formes tridimensionals mitjançant els diferents sistemes de representació.
5. Produir obres multimèdia i produccions videogràfiques utilitzant tècniques pròpies .
6. Utilitzar recursos informàtics i les tecnologies de la informació i la comunicació, així com del disseny gràfic, el dibuix assistit per ordinador i l'edició videogràfica.
7. Utilitzar la sintaxi pròpia de les formes visuals del disseny i la publicitat. Distingir en un objecte simple ben dissenyat els seus valors funcionals units als estètics (proporció entre les seves parts, color i forma).
8. Realitzar projectes artístics de manera cooperativa.
9. Apreciar i valorar el patrimoni artístic i cultural dels Illes Balears i d'altres cultures diferents de la pròpia, mostrant actituds crítiques i d'estima i respecte cap a les manifestacions plàstiques i visuals de l'entorn, superant inhibicions i prejudicis.
10. Expressar idees per mitjà de missatges visuals respectant els valors i les normes de les societats democràtiques, elaborant i participant activament en projectes de creació visual cooperatius.

1.3.4. Tractament de les Competències Bàsiques

*L'educació plàstica i visual contribueix, especialment, a adquirir la **competència cultural i artística**. En aquesta etapa es posa èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. L'alumnat aprèn a mirar, analitzar críticament, veure, observar, percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, apreciar els valors estètics i culturals de les produccions artístiques, així com entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan s'experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.*

L'educació plàstica i visual col·labora en l'adquisició **d'autonomia i iniciativa personal**, ja que tot procés de creació suposa convertir una idea en un producte. Col·labora estretament en el desenvolupament d'estratègies de planificació, de previsió de recursos, d'anticipació i avaluació de resultats. En resum, situa

l'alumnat davant d'un procés que l'obliga a prendre decisions de manera autònoma. Tot aquest procés, juntament amb l'esperit creatiu, l'experimentació, la investigació i l'autocrítica, fomenten la iniciativa i autonomia personal dins de l'ètica de la plàstica i la comunicació.

Aquesta matèria constitueix un bon vehicle per al desenvolupament de la **competència social i ciutadana**. En la mesura en què la creació artística suposa un treball en equip, es promouen actituds de respecte, tolerància, cooperació i flexibilitat i es contribueix a l'adquisició d'habilitats socials. D'altra banda, el treball amb eines pròpies del llenguatge visual, que indueix al pensament creatiu i a l'expressió d'emocions, vivències i idees, proporciona experiències directament relacionades amb la diversitat de respostes davant d'un mateix estímul i l'acceptació de les diferències.

En la **competència per aprendre a aprendre** es contribueix en la mesura que s'afavoreix la reflexió sobre els processos i l'experimentació creativa, ja que implica la presa de consciència de les pròpies capacitats i recursos, així com l'acceptació dels propis errors com a instrument de millora.

La importància que adquireixen en el currículum els continguts relatius a l'entorn audiovisual i multimèdia expressa el paper que s'atorga a aquesta matèria a l'adquisició de la **competència en el tractament de la informació** i, en particular, al món de la imatge que aquesta informació incorpora. A més, l'ús de recursos tecnològics específics no només suposa una eina potent per a la producció de creacions visuals sinó que, a la vegada, col·labora en la millora de la **competència digital**.

L'educació plàstica i visual contribueix a l'adquisició de la **competència en el coneixement i la interacció amb el món físic** mitjançant la utilització de procediments relacionats amb el mètode científic com l'observació, l'experimentació, el descobriment, la reflexió i l'anàlisi posterior. Així mateix introdueix valors de sostenibilitat i reciclatge pel que fa a la utilització de materials per a la creació d'obres pròpies, anàlisi d'obres alienes i conservació del patrimoni cultural.

Finalment, aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic és objectiu de la matèria, així com aprofundir en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Les capacitats descrites anteriorment contribueixen a l'adquisició de **competència matemàtica** per part de l'alumnat.

Tota forma de comunicació té uns procediments comuns i, com a tal, l'educació plàstica i visual permet fer ús d'uns recursos específics per expressar idees, sentiments i emocions, alhora que permet integrar el llenguatge plàstic i visual amb altres llenguatges i així enriquir la comunicació, contribuint també a la **competència lingüística**.

1.3.5. Seqüenciació i temporalització.

Les sessions seran totes de 55 minuts. Per a desenvolupar el currículum d'aquesta matèria es disposaran de 3 sessions setmanals. Les unitats didàctiques quedaran distribuïdes per trimestres de la següent manera:

1r TRIMESTRE	UD1	Teoria i pràctica artística i materials.	24 sessions
	UD2	Anàlisi i lectura d'imatges	4 sessions
2n TRIMESTRE	UD3	La perspectiva artística	7 sessions
	UD4	La tècnica en l'art, el disseny.	26 sessions
3r TRIMESTRE	UD5	La imatge corporativa: fases i creació de dissenys.	7 sessions
	UD6	Cartellisme: la comunicació visual i la seva finalitat	26 sessions

1.4 Primer de batxillerat. Dibuix Tècnic I.

1.4.1 Objectius

1. Conèixer i utilitzar adequadament i amb certa destresa els instruments específics i la terminologia del dibuix tècnic i valorar la fluïdesa en l'ús de les tècniques gràfiques.
2. Apreciar la importància de l'acabat correcte i la 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, així com valorar les millores que poden introduir les diverses tècniques gràfiques en la representació.
3. Considerar el dibuix tècnic com un llenguatge objectiu i universal i valorar la necessitat de conèixer-ne la sintaxi per poder expressar i comprendre la informació i atorgar-li el paper autònom que té quant a la resolució de problemes en projectes científics, tecnològics o artístics.
4. Desenvolupar les capacitats de concepció espacial dels objectes i formes geomètriques i potenciar l'observació i la interpretació correcta 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 i saber 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 i saber 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 i valorar-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, d'acord especialment amb les normes UNE i ISO referides a l'obtenció, distribució i acotació de les vistes d'un cos. 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 els croquis i les perspectives a mà alçada per assolir les destreses òptimes en el traç quant a claredat i rapidesa i per 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 i relacionar-se amb altres persones en les activitats col·lectives amb flexibilitat i responsabilitat.
10. Integrar els coneixements de dibuix tècnic dins els processos tecnològics i en aplicacions de la vida quotidiana i revisar i valorar l'estat de consecució del projecte o activitat sempre que sigui necessari.
11. Interessar-se per les noves tecnologies i els programes de disseny i gaudir amb la seva utilització i valorar-ne les possibilitats en la realització de plànols tècnics.

1.4.2. Continguts

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'escales gràfiques. Construcció i utilització d'escales gràfiques. Transformacions geomètriques elementals. Gir, translació, simetria homotècia i afinitat. Identificació d'invariants. Aplicacions. Resolució de problemes bàsics de tangències i enllaços. Aplicacions. Construcció de corbes tècniques, ovals, ovoides i espirals. Aplicacions de la geometria al disseny arquitectònic i industrial. Geometria i noves tecnologies. Aplicacions de dibuix vectorial en 2D.

Bloc 2. 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

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.

1.4.3. Criteris d'avaluació- Estàndards d'aprenentatge avaluable

Bloc 1. Geometria i Dibuix Tècnic. Traçats geomètrics.

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 regle i compàs, els principals llocs geomètrics d'aplicació als traçats fonamentals en el pla i comprova gràficament el compliment de les condicions establertes.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bloc 2. Sistemes de representació

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 reproduïx formes tridimensionals senzilles, en dibuixa a mà alçada les vistes principals en el sistema de projecció ortogonal establert per la norma d'aplicació i disposa les projeccions suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca.

2.2. Visualitza en l'espai perspectiu formes tridimensionals senzilles prou definides per les seves vistes principals i dibuixa a mà alçada axonometries convencionals (isometries i cavalleres).

2.3. Comprèn el funcionament del sistema dièdric, en relaciona els elements, convencionalismes i notacions amb les projeccions necessàries per representar inequívocament la posició de punts, rectes i plans, i resol problemes de pertinença, intersecció i magnitud vertadera.

2.4. *Determina seccions planes d'objectes tridimensionals senzills, en visualitza intuïtivament la posició mitjançant perspectives a mà alçada, en dibuixa les projeccions dièdriques i n'obté la magnitud vertadera.*

2.5. *Comprèn el funcionament del sistema de plans delimitats com una variant del sistema dièdric que permet rendibilitzar els coneixements adquirits, n'il·lustra les principals aplicacions mitjançant la resolució de problemes senzills de pertinença i intersecció i obté perfils d'un terreny a partir de les corbes de nivell.*

3. *Dibuixar perspectives de formes tridimensionals a partir de peces reals o definides per les seves projeccions ortogonals seleccionant l'axonometria adequada al propòsit de la representació, disposar la posició dels eixos en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i emprar, si escau, els coeficients de reducció determinats.*

3.1. *Duu a terme perspectives isomètriques de cossos definits per les seves vistes principals amb l'ajuda d'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 sol dels plans de coordenades i en disposa l'orientació per simplificar-ne el traçat.*

4. *Dibuixar perspectives còniques de formes tridimensionals a partir d'espais de l'entorn o definides per les seves projeccions ortogonals, valorar el mètode seleccionat i considerar l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final.*

4.1. *Comprèn els fonaments de la perspectiva cònica, en classifica la tipologia en funció de l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final i determina el punt principal, la línia d'horitzó, els punts de fuga i els punts de mesura.*

4.2. *Dibuixa, amb l'ajuda d'estris 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'estris 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. *Describeu 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 axonòmrics; 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.*

1.4.4 Tractament de les Competències Bàsiques

Comunicació lingüística

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

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

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

Competència digital

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

Aprendre a aprendre

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

Competències socials i cíviques

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

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'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. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

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

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

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

1.4.5 Seqüenciació i temporalització

Les sessions seran totes de 55 minuts. Per a desenvolupar el currículum d'aquesta matèria es disposaran de 4 sessions setmanals. Les unitats didàctiques quedaran distribuïdes per trimestres de la següent manera:

1r TRIMESTRE	UD1	Instruments de dibuix	1 sessionsns
	UD2	Construccions fonamentals en el pla	12 sessionsns
	UD3	Construccions de formes poligonals	20 sessionsns
	UD4	Tangències i corbes	12 sessionsns
2n TRIMESTRE	UD5	El Sistema Dièdric (tradicional i directe)	Tot el trimestrens
3r TRIMESTRE	UD6	El Sistema Axonomètric	17 sessionsns
	UD7	La perspectiva Cònica	10 sessionsns
	UD8	Normalització i croquitació	3 sessionsns

1.5.Dibuix artístic I 1' de Batxillerat

1.5.1 Objectius

1. Conèixer i distingir els elements bàsics de configuració de la forma i emprar-los correctament, segons criteris analítics, en la representació d'objectes de l'entorn o expressius sobre objectes reals o simbòlics.
2. Entendre la forma dels objectes que es representen com a conseqüència de la seva estructura interna i saber representar-la gràficament.
3. Comprendre les diferents dades visuals que tenen les formes com a parts relacionades d'un conjunt, tenir en compte especialment les proporcions que es donen entre aquestes i representar-les prioritàriament segons la importància que tenen en el conjunt.
4. Emprar de manera eficaç els mecanismes de percepció relacionats amb les imatges plàstiques i desenvolupar la memòria visual i la retentiva per poder comunicar-se amb imatges procedents tant de l'exterior com de l'interior d'un mateix.
5. Valorar la importància de l'observació i l'estudi directe de les formes orgàniques de la natura com a font de reflexió per a representacions de caràcter subjectiu.
6. Conèixer les lleis bàsiques de l'associació perceptiva i interpretar una mateixa forma o conjunt de formes amb diferents intencions comunicatives o expressives.
7. Conèixer la terminologia bàsica, així com els materials, tècniques i procediments adequats a la finalitat pretesa. Valorar críticament la utilització adequada dels termes i procedir d'una manera racional i ordenada en el treball.
8. Conèixer els fonaments teòrics i pràctics i la utilització del color per a l'aplicació plàstica de manera raonada i expressiva.
9. Valorar la realització de modificacions combinatòries i aportar intencions expressives de caràcter subjectiu als dibuixos com a mitjà per desenvolupar la sensibilitat estètica, la creativitat i el pensament divergent.
10. Adoptar hàbits de relació adequats (posició, proporció i gest) entre el propi cos, l'eina, el suport de la representació i el referent visual.
11. Mantenir una actitud respectuosa i oberta envers les exemplificacions i influències estètiques de l'art de

cultures properes i llunyanes, del present i del passat, i pròpies i alienes.

12. Emprar els coneixements conceptuals i procedimentals per fer anàlisi i crítica de l'obra pròpia i de la dels altres i usar espontàniament la terminologia adient.

13. Desenvolupar la memòria visual i la retentiva a través d'exercicis que potencien els mecanismes perceptius i expressius al servei de la representació de formes i imatges procedents de l'exterior o del propi interior.

14. Utilitzar conscientment els coneixements adquirits com a instruments de control i autocorrecció de les produccions pròpies i com a recurs per comprendre millor les alienes.

1.5.2 Continguts

Bloc 1. El dibuix com a eina

Dibuix artístic a través de la història. Estudi d'obres i artistes significatius.

Utilització de la terminologia, els materials i els procediments del dibuix artístic.

Bloc 2. Línia i forma

Anàlisi de les formes naturals i artificials. Les estructures internes.

Línia com a element configurador de formes volumètriques i de transmissió d'expressivitat.

Proporció i relació de les formes amb les formes geomètriques simples.

Bloc 3. La composició i els seus fonaments

Representació de formes amb finalitats expressives, analítiques o descriptives.

Composició: lleis i principis. Proporció i perspectiva.

Percepció visual. Estudi dels volums geomètrics i orgànics dins un espai.

Bloc 4. La llum. El clarobscur i la textura

Clarobscur en objectes i espais tridimensionals. Llum com a configuradora de formes.

Representació del volum amb diferents tècniques graficoplàstiques.

Textura dels materials, forma i el seu tractament amb el clarobscur.

Bloc 5. El color

Teoria del color en l'expressió graficoplàstica i en les manifestacions artístiques.

Característiques del color (lluminositat, saturació, expressivitat, etc.).

Diversitat cromàtica del color pigment.

1.5.3. Criteris d'avaluació- Estàndards d'aprenentatge avaluable

Bloc 1. El dibuix com a eina

1. Valorar la importància del dibuix com a eina del pensament i finalitat en si mateix a través de la història de l'art en el procés creatiu; amb finalitats artístiques, tecnològiques o científiques.

1.1. Valora i coneix la importància del dibuix artístic, les seves aplicacions i manifestacions a través de la

història i en l'actualitat amb l'estudi i observació d'obres i artistes significatius.

1.2. Selecciona, relaciona i emprà amb criteri la terminologia específica, tant de forma oral com escrita, en posades en comú o proves individuals i l'aplica a produccions pròpies o alienes.

2. Utilitzar amb criteri els materials i la terminologia específica.

2.1. Utilitza amb propietat els materials i procediments més idonis per representar i expressar-se en relació amb els llenguatges gràficoplàstics i els adequa a l'objectiu plàstic desitjat.

3. Mostrar una actitud autònoma i responsable i respectar les produccions pròpies i alienes, així com l'espai de treball, les pautes indicades per dur a terme les d'activitats i aportar a l'aula tots els materials necessaris.

3.1. Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.

3.2. Mostra una actitud autònoma i responsable i respecta el treball propi i aliè.

Bloc 2. Línia i forma

1. Descriure gràficament objectes naturals o artificials mostrant la comprensió de la seva estructura interna.

1.1. Utilitza la línia en la descripció gràfica d'objectes i expressar volum, moviment espai i sensacions subjectives.

1.2. Representa formes naturals i artificials, de forma analítica o expressiva, d'acord amb la comprensió de la seva estructura interna.

2. Emprar la línia per configurar formes i transmetre expressivitat.

2.1. Comprèn i representa les formes des de diferents punts de vista.

2.2. Descric gràficament les formes segons les seves proporcions i les relaciona amb formes geomètriques simples.

Bloc 3. La composició i els seus fonaments

1. Elaborar composicions analítiques, descriptives i expressives amb diferents graus d'iconicitat.

1.1. Selecciona els elements gràfics essencials per representar la realitat observada segons la funció que es persegueixi (analítica o subjectiva) i el seu grau d'iconicitat.

2. Aplicar les lleis bàsiques de la percepció visual en representar diferents volums geomètrics o orgànics dins un espai compositiu d'acord amb les proporcions i la perspectiva.

2.1. Relaciona i representa les formes en el pla segons les lleis visuals associatives, les organitzacions compositives, l'equilibri i les direccions visuals en composicions amb una finalitat expressiva, analítica o descriptiva

Bloc 4. La llum. El clarobscur i la textura

1. Representar el volum d'objectes i espais tridimensionals mitjançant la tècnica del clarobscur.

1.1. Representa el volum, l'espai i la textura aplicant diferents tècniques gràficoplàstiques mitjançant valors lluminosos.

2. Valorar la influència de la llum com a configuradora de formes i el seu valor expressiu.

2.1. Coneix el valor expressiu i configurador de la llum, tant en valors acromàtics com cromàtics i explica verbalment aquests valors en obres pròpies i alienes.

3. Explorar les possibilitats expressives de la textura visual i el clarobscur.

3.1. Observa i utilitza la textura visual amb diferents procediments gràficoplàstics, amb finalitats expressives

i configuradores, en obres pròpies i alienes.

Bloc 5. El color

1. Conèixer i aplicar els fonaments teòrics sobre el color i les relacions cromàtiques, tant en l'expressió gràficoplàstica com en l'anàlisi de diverses manifestacions artístiques.

1.1. Aplica el color seguint-ne les dimensions (valor-lluminositat, saturació-intensitat i color-to) en la representació de composicions i formes naturals i artificials.

1.2. Demuestra el coneixement amb explicacions orals, escrites i gràfiques dels fonaments teòrics del color en composicions i estudis cromàtics.

1.3. Aplica de manera expressiva el color a l'obra plàstica personal.

1.4. Analitza l'ús del color observant les produccions artístiques de referència en totes les seves manifestacions.

1.5. Representa els matisos cromàtics, a partir d'observació del natural, mitjançant la barreja de colors primaris.

1.5.4 Tractament de les Competències Bàsiques

Comunicació lingüística

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

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

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

Competència digital

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

Aprendre a aprendre

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

Competències socials i cíviques

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

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

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

Consciència i expressions culturals

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

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

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

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

1.5.5 Seqüenciació i temporalització

1r TRIMESTRE	UD1	El dibuix artístic a través de la història	Tot el curs
	UD2	Els materials i les tècniques	1 sessió
	UD3	La línia i la forma. L'encaix	28 sessions
2n TRIMESTRE	UD4	La composició i els seus fonaments. Estructures geomètriques.	10 sessions
	UD5	La llum i el clarobscur. Encaix amb ombres.	13 sessions
3r TRIMESTRE	UD6	El color	Tot el trimestre

1.6.Dibuix tècnic II 2n de Batxillerat

1.6.1.Objectius

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 claretat 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.

1.6.2 Continguts

Bloc 1. Traçats fonamentals en el pla

Llocs geomètrics: ampliació.

Segments i angles: arc capaç. Aplicació en la resolució de problemes geomètrics.

Circumferències: rectificacions. Angles de la circumferència.

Execució amb els estris bàsics de dibuix dels traçats geomètrics fonamentals en el pla sobre segments i circumferències, amb un ús correcte de les tècniques del traçat geomètric i un coneixement del lèxic específic, interpretant correctament els enunciats dels exercicis i treballs, i realitzant els càlculs necessaris per a la resolució dels problemes geomètrics.

Bloc 2. Polígons

Triangles. Rectes i punts notables: bisectrius, altures, mitjanes i mediatrius, incentre, ortocentre, baricentre i circumcentre. Aplicació de l'arc capaç en les construccions.

Quadrilàters: quadrilàter inscritible.

Polígons regulars. Punts i rectes notables: centre, radi, apotema, altura, diagonal, diagonal principal i perímetre. Construcció: mètodes a partir del costat. Construccions a partir d'altres dades. Polígons

estrellats.

Realització amb els estris bàsics de dibuix dels traçats geomètrics fonamentals en la construcció de triangles i formes poligonals, amb incorporació de la notació i la simbologia adequades. Identificació i aplicació dels càlculs necessaris per a la resolució de problemes relacionats amb triangles, quadrilàters i polígons en general, amb localització i utilització de la informació adequada en l'execució dels exercicis.

Bloc 3. Relacions geomètriques. Proporcionalitat i semblança

Relacions geomètriques. Proporcionalitat directa: teorema del catet i teorema de l'altura. Secció àuria.

Semblança. Aplicació al traçat de formes poligonals.

Escales normalitzades, triangle universal d'escales i d'escales transversals.

Execució amb els estris bàsics de dibuix de problemes gràfics de proporcionalitat, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, utilització sistemàtica de la informació i representació dels càlculs necessaris per a la resolució dels problemes.

Bloc 4. Transformacions geomètriques: homologia, afinitat i inversió

Transformacions geomètriques: projectivitat i homografia.

Homotècia. Aplicació a formes poligonals i circumferències. Inversió.

Homologia. Mètodes operatius de l'homologia: elements dobles, rectes límit, coeficient, mètodes de definició, teorema de les tres homologies, aplicació al traçat de figures i circumferències.

Afinitat. Mètodes operatius de l'afinitat: elements dobles, rectes límit, coeficient, mètodes de definició, aplicació al traçat de figures i circumferències.

Equivalència. Aplicació en el traçat de formes poligonals.

Execució amb els estris bàsics de dibuix de problemes gràfics de traçat de geometria projectiva, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, utilització sistemàtica de la informació i representació dels càlculs necessaris per a la resolució de problemes d'equivalència, d'homotècia, d'inversió, d'homologia i d'afinitat.

Bloc 5. Tangències

Potència.

Tangències: aplicació dels conceptes de potència, homotècia i inversió a la resolució de problemes de tangències. Problemes d'Apol·loni: traçat de circumferències a partir de tres dades.

Utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics en la representació del procediment gràfic adequat a la resolució de tangències i utilització de les noves tècniques estudiades per a la resolució de qüestions relacionades amb les tangències, com l'aplicació dels problemes de potència, homotècia i inversió.

Bloc 6. Corbes planes: tècniques i còniques

Corbes tècniques. Corbes cícliques: classes i aplicació en el dibuix tècnic. Cicloide. Epicloide. Cardioide. Hipocicloide. Envolupant de la circumferència.

Representació i traçat d'una cicloide segons les dades. Representació i traçat d'una epicloide segons les dades. Realització d'hipocicloides. Realització de l'envolupant de la circumferència. Representació i traçat d'una cardioide.

Corbes còniques: definició, propietats, classificació. Traçat i la seva aplicació al dibuix tècnic. El·lipse:

elements, propietats i mètodes constructius. Hipèrbola: elements, propietats i mètodes constructius. Paràbola: elements, propietats i mètodes constructius. Traçat de rectes tangents a l'el·lipse, la hipèrbola i la paràbola.

Representació del traçat de les propietats de les corbes tècniques i còniques, amb utilització i aplicació del lèxic i la simbologia específics, i interpretació dels enunciats de problemes relacionats amb la construcció d'aquestes corbes i utilització de les tècniques per a la resolució de qüestions relacionades amb les corbes tècniques i còniques.

Bloc 7. Sistemes de representació

Projecció: fonaments. Elements de l'espai: elements propis i impropis. Relacions entre els diversos elements: pertinença, intersecció, paral·lelisme, perpendicularitat. Tipus de projecció: projecció cilíndrica i projecció cònica.

Sistemes de representació: classificació segons el tipus de projecció. Fonaments i utilització correcta de cada un dels sistemes, amb el lèxic específic correcte de la geometria projectiva.

Bloc 8. Sistema dièdric

Interseccions i visibilitat.

Paral·lelisme i perpendicularitat.

Mètodes: abatiments, canvis de pla, girs. Aplicacions.

Veritables magnituds: distàncies, angles i superfícies planes pel procediment general i per a l'aplicació dels mètodes. Aplicació de l'homologia i l'afinitat.

Superfícies: classificació.

Poliedres regulars: definició, classificació, propietats i representació. Tetraedre, hexaedre, octaedre, dodecaedre, icosaedre: projeccions dièdriques, desenvolupaments, intersecció amb rectes, seccions planes.

Procediments generals, aplicació dels mètodes i de l'homologia i l'afinitat.

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

Sistema dièdric directe: comparació entre dièdric directe i tradicional. Pertinença. Interseccions i visibilitat.

Paral·lelisme. Perpendicularitat. Mètodes: canvi de pla, girs, abatiment. Distàncies. Angles. Volums i superfícies: poliedres regulars i superfícies radiades i de revolució, representació dièdrica, seccions planes, desenvolupaments.

Resolució gràfica de problemes de representació de figures, d'interseccions, de càlcul de distàncies i/o veritables magnituds, de representació de cossos volumètrics, de determinació de seccions planes i/o desenvolupaments, d'interseccions amb rectes, tot aplicant els mètodes i les propietats del sistema dièdric, de la geometria descriptiva i de l'homologia i l'afinitat.

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

Interpretació dels enunciats dels problemes, i utilització de les tècniques per a la resolució de qüestions relacionades amb el sistema dièdric tradicional i directe, amb una execució correcta del lèxic i la simbologia

en totes les seves aplicacions.

Bloc 9. Sistema axonomètric ortogonal i oblic

Sistemes axonomètrics ortogonals: fonaments dels diferents sistemes. Sistemes isomètric, dimètric i trimètric. Triangle de les traces. Coeficient de reducció i escales axonomètriques.

Mètodes: abatiments.

Interseccions. Paral·lelisme i perpendicularitat.

Veritables magnituds: segments, distàncies i angles. Figures planes: representació.

Cossos geomètrics: perspectiva axonomètrica ortogonal de figures polièdriques i de superfícies radiades i de revolució. Intersecció amb rectes i plans. Seccions planes.

Relació del sistema axonomètric ortogonal amb el sistema dièdric: traçat de perspectives axonomètriques ortogonals partint de les vistes dièdriques fonamentals i viceversa.

Sistemes axonomètrics oblics: fonaments dels diferents sistemes. Perspectiva cavallera i perspectiva militar.

Direcció de projecció, coeficient de reducció i escales.

Mètodes: abatiments.

Interseccions. Paral·lelisme i perpendicularitat.

Veritables magnituds: segments, distàncies i angles. Figures planes: representació.

Cossos geomètrics: perspectiva cavallera i militar de figures polièdriques i de superfícies radiades i de revolució. Intersecció amb rectes i plans. Seccions planes.

Relació del sistema axonomètric oblic amb el sistema dièdric: traçat de perspectives axonomètriques obliqües partint de les vistes dièdriques fonamentals i viceversa.

Resolució de problemes en els diferents sistemes axonomètrics ortogonals i oblics, amb utilització del lèxic i la simbologia adequats, interpretació correcta dels enunciats i correcció en la realització dels traçats.

Bloc 10. Sistema cònic

Sistema cònic: fonaments i elements del sistema.

Tipus de perspectiva cònica: central, obliqua i de tres punts de fuga.

Punt, recta, pla: projeccions i posicions particulars. Interseccions.

Representació de formes planes. Abatiments. Relació amb l'homologia.

Mètodes de construcció perspectiva: mètode dels punts mètrics, mètode directe de les projeccions dièdriques amb les traces dels raigs projectants, mètode de les coordenades, mètode de les prolongacions, mètode de les pautes.

Representació de cossos geomètrics: figures polièdriques i superfícies radiades i de revolució. Intersecció amb rectes i plans. Seccions.

Relació entre el sistema dièdric i el sistema cònic. Tria de dades: altura i distància del punt de vista, eix visual, pla del quadre i angle òptic.

Perspectiva d'interiors i exteriors.

Identificació i aplicació dels mètodes operatius i perspectius del sistema cònic en la resolució de problemes presentats a partir de dades donades en sistema dièdric. Resolució d'un mateix problema amb mètodes diferents.

Interpretació correcta dels enunciats en la resolució gràfica de problemes en perspectiva cònica, amb correcció en la realització dels traçats, i amb coneixement i utilització del lèxic i la simbologia adequats.

Bloc 11. Classificació de les normes

Anàlisi i exposició de les normes UNE i ISO referents al dibuix tècnic.

Normes aplicades al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció: formats, línies, retolació i escales normalitzats en la realització dels traçats gràfics corresponents a dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció.

Localització de la informació adequada aplicada a la normalització en la realització de dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció, amb utilització del lèxic i la simbologia adequats.

Bloc 12. Vistes i croquitació

Principis de representació: posició i denominació de les vistes en el sistema europeu i en el sistema americà. Elecció de les vistes. Vistes particulars. Talls i seccions. Aplicacions al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.

Representació i tria de les vistes de diferents peces de caire industrial, amb determinació de talls i seccions, aplicant-hi els ratllats corresponents i estudiant-ne els tipus i els casos particulars.

Representació i tria de les vistes de diferents objectes arquitectònics, amb la utilització de convencionalismes i simplificacions oportuns.

Croquitació: procés d'elaboració. Aplicacions al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.

Bloc 13. Acotació

Principis i normes generals d'acotació al dibuix industrial i al dibuix d'arquitectura i construcció.

Acotació i simplificació: aplicació de les normes UNE i ISO referents a l'acotació i la simplificació en la realització de dibuixos industrials i arquitectònics i de construcció, amb interpretació i utilització correcta de la simbologia corresponent.

1.7.3. Criteris d'avaluació

- Resoldre problemes geomètrics valorant el mètode i el raonament de les construccions, l'acabat i la presentació d'aquests (blocs 1, 2, 3 i 4).
- Executar dibuixos tècnics a diferents escales, utilitzant l'escala establerta prèviament i les escales normalitzades (blocs 3, 5, 9, 10, 11, 12 i 13).
- Resoldre problemes de tangència de manera aïllada o inserits en la definició d'una forma, ja sigui aquesta de caràcter industrial o arquitectònica. Resoldre problemes de tangència complexos aplicant els conceptes de potència, homotècia i inversió (blocs 5, 8, 9 i 10).
- Resoldre problemes geomètrics relatius a les corbes còniques en els quals intervinguin els seus elements principals, interseccions amb rectes o rectes tangents. Traçar corbes tècniques a partir de la seva definició (bloc 6).

- Utilitzar el sistema dièdric per resoldre problemes de posicionament de punts, de rectes, de figures planes i de cossos en l'espai (blocs 7 i 8).
- Utilitzar el sistema dièdric directe per representar figures planes, formes polièdriques i superfícies radiades, valorant els avantatges que el sistema presenta en la resolució de problemes respecte al sistema tradicional (blocs 7 i 8).
- Realitzar la perspectiva d'un objecte definit per les seves vistes o seccions i viceversa, executada a mà alçada i/o delineada (blocs 9 i 10).
- Definir gràficament peces i elements industrials o de construcció, aplicant correctament les normes referides a vistes, talls, seccions, trencaments i acotació (blocs 9, 10, 11, 12 i 13).
- Culminar els treballs de dibuix tècnic utilitzant els diferents procediments i recursos gràfics, de manera que aquests siguin clars i nets i que responguin a l'objectiu per al qual han estat triats, tot aplicant-hi la terminologia i notació específiques del dibuix tècnic amb precisió i rigor (tots els blocs).
- Valorar les possibilitats que ofereix el dibuix tècnic i entendre'l com un recurs bàsic per a la creació de formes noves, essencials per a la millora del nostre entorn i, per tant, considerar-lo com una eina bàsica en estudis i professions relacionats amb el món de la creació científicotecnològica (tots els blocs).
- **1.7.5. Seqüenciació i temporalització**

1r TRIMESTRE	UD1	Geometria plana	15 sessions
	UD2	Construcció de formes poligonals	15 sessions
	UD3	Tangències i corbes	15 sessions
2n TRIMESTRE	UD4	El sistema dièdric (classic i directe)	Tot el trimestre
3r TRIMESTRE	UD5	El sistema axonomètric	15 sessions
	UD6	La perspectiva cònica	15 sessions

1.7PROJECTES D'INVESTIGACIÓ 2n de BATXILLERAT

1.7.1 Objectius

1. Fer una recerca sobre un o diversos temes d'interès personal que siguin abastables, durant un temps determinat i de manera constant i aprofundida.
2. Aplicar els coneixements adquirits en diverses matèries del batxillerat a situacions concretes i reconèixer la seva utilitat i les relacions existents entre els continguts de diverses matèries.
3. Identificar i analitzar els diferents aspectes implicats en la realització d'un projecte d'investigació, des de la fase inicial de plantejament fins a la realització de tantes accions com es considerin necessàries per dur-lo a terme.
4. Aplicar la metodologia de recerca adequada als objectius fixats i seleccionar i tractar les fonts d'informació

i documentació adients.

5. Treballar de manera autònoma, mostrar iniciativa i creativitat, esperit crític i consciència de la dimensió ètica dels processos.

6. Usar les tecnologies de la informació i la comunicació durant el procés de recerca, de tractament de la informació, d'anàlisi i de presentació final dels resultats.

7. Comunicar oralment i per escrit informacions rellevants sobre el treball o l'obra realitzats, usant diferents codis de comunicació: oral i escrit, simbòlic, artístic, etc., amb coherència, cohesió i correcció lingüística i estilística i d'acord amb uns criteris formals de presentació dels treballs.

8. Valorar el treball en equip, assumint les responsabilitats que, respecte a si mateix i als altres, implica la realització d'aquest tipus de tasques.

1.7.2 Continguts

El desenvolupament d'aquesta matèria implica que, sota la direcció del professorat, els alumnes han de realitzar una activitat o dues l'any, estructurades i orientades amb vista a la investigació plantejada entorn d'un tema, d'un problema o del disseny d'una cosa tangible relacionada amb la modalitat de batxillerat escollida, posant en joc el que han après en l'àmbit de diferents matèries i contextos d'aprenentatge, de manera que els permeti adquirir una visió integrada de les diferents àrees del saber. L'alumnat ha de realitzar el projecte, treballant individualment o en equip, tractant de comprendre i resoldre noves situacions, donant solucions a necessitats reals, construint prototips, imaginant realitats virtuals, realitzant inventaris, dissenyant i realitzant investigacions en els diferents camps del saber, estudis sobre el terreny, creacions artístiques, etc. No cal, per ant, definir aquí continguts concrets, ja que correspon a cada centre i, en especial, al professorat responsable d'impartir la matèria, decidir els temes sobre els quals s'ha de dissenyar i desenvolupar l'activitat, d'acord amb l'alumnat que l'hagi de realitzar. No hi ha més límits que els derivats de les possibilitats i de la imaginació de professorat i alumnat, considerant les condicions reals per dur a terme el projecte, els recursos disponibles i les oportunitats que ofereix l'entorn.

1.7.3 Criteris d'avaluació

Els criteris per avaluar cada projecte seran establerts pel professorat responsable de la seva realització, encara que, en tot cas, s'han de tenir en compte els següents aspectes:

- S'ha de valorar tant la qualitat del projecte realitzat com l'actuació de l'alumnat durant les diferents fases del seu desenvolupament. Per a això, és necessari constatar fins a quin punt l'alumnat va complint els objectius previstos en cada projecte i participa en les tasques que en deriven.

- S'ha de valorar la iniciativa de l'alumnat en la formulació de preguntes, hipòtesis o objectius del treball; la seva responsabilitat, constància i regularitat en el procés de realització del treball i, si escau, la participació en les tasques d'equip.

- S'ha de tenir en compte la capacitat de planificar i temporitzar la feina d'acord amb els objectius plantejats, d'aplicar la metodologia de recerca adequada als objectius del treball, d'afrontar els problemes generats

durant el procés i de reconduir les estratègies. També s'ha de valorar la capacitat de seleccionar de forma correcta les fonts d'informació, diversificades i contrastades, de gestionar la informació i d'aplicar de forma rigorosa, crítica i objectiva mètodes d'anàlisi i interpretació de les dades.

- S'ha d'avaluar la memòria de cada projecte, on s'han d'analitzar els aspectes més importants de la realització del treball, indicar les fonts d'informació, justificar les decisions preses, valorar el treball realitzat i les dificultats superades, explicitar els resultats obtinguts i les conclusions a què s'ha arribat. S'ha de tenir en compte que la redacció estigui ben estructurada i tenguí rigor formal, que s'hi exposin les idees principals amb coherència, cohesió i capacitat de síntesi, que s'hi elaborin les conclusions de la recerca de forma personal i que s'hi avalui críticament el propi treball. També s'han de valorar la correcció gramatical i estilística i el domini del vocabulari tècnic específic.

- S'ha de valorar la defensa oral de la memòria, utilitzant les TIC habituals en aquest tipus de tasques. S'ha de valorar que aquesta exposició sintetitzi el treball de manera concisa, clara i rigorosa i no sigui una lectura de la memòria.

1.7.4 Seqüenciació i temporalització

1r TRIMESTRE	UD1	Organització, selecció i localització de la informació, pressupost, cronograma i esborrany del projecte d'investigació.	Tot el trimestre
2n TRIMESTRE	UD2	Esborrany i redacció definitiva del projecte d'investigació.	Tot el trimestre
3r TRIMESTRE	UD3	Presentació de la memòria final i exposició oral del projecte d'investigació.	Tot el trimestre

2. Materials i recursos.

- Materials que ha d'aportar l'alumnat

L'alumnat de 1r, 3r i 4t d'ESO d'Educació Plàstica i Visual ha de portar a classe el següent material:

Llapis de fusta HB, 2H i 2B, goma d'esborrar; maquineta; joc d'escaire i cartabó de 30 cm; regla de 30 cm; compàs amb adaptador universal; làmines de dibuix format DNI A4 (sense marges a 3r i 4rt) llibret fet per a 1r ESO; llapis de colors; retoladors punta fina gruix 0.4; tres pinzells (petit, mitjà i gran); cola de barra; tisores. Els alumnes de 4rt d'ESO hauran d'aportar una quantitat de doblers necessaris per la compra de material. També es pot demanar material específic a cada trimestre.

L'alumnat de 2n de Taller d'Artesania, a principi de curs pagarà els doblers necessaris per la compra del material que el Departament s'encarregarà de facilitar per tal d'aconseguir preus més econòmics. En el cas de que l'alumne no ho vulgui pagar, se n'encarregarà ell mateix de portar-lo. Es podrà demanar també que els alumnes portin alguna cosa més com per exemple material de per casa o de reciclatge.

L'alumnat de Batxillerat de Dibuix Tècnic I i II ha de portar a classe el següent material:

Carpeta de 4 anelles i fulls en blanc mida foli; llapis portamines; goma d'esborrar; joc d'escaire i cartabó de 30 cm; regla de 30 cm; compàs amb adaptador universal; transportador d'angles i punta fina de colors. (Ocasionalment es podran utilitzar llapis de colors)

- Recursos del Departament d'Educació Plàstica i Visual

A l'aula hi ha col·leccions de diapositives de diferents artistes i estils artístics de les que els alumnes de 4t d'ESO poden disposar per als seus treballs.

En ocasions s'emprarà la càmera fotogràfica analògica, digital i/o la de vídeo.

Cada una de les aules de dibuix disposa de plantilles i regles de pissarra per a les explicacions de dibuix tècnic.

Per als alumnes de 4t d'ESO i Taller d'artesanía (2n. ESO) es diposa d'un tòrcul de gravat i el material necessari per a la realització de gravats en linografia en cada una de les aules de dibuix.

Per als alumnes de Dibuix Tècnic també es diposa de material no fungible com poden ser sòlids geomètrics, peces per a vistes,...

A partir d'aquest curs, les dos aules de dibuix disposen de ordinadors, projectors i cortines per a la projecció de presentacions per a reforçar les explicacions, o posar pel·lícules.

El professor podrà emprar per a les explicacions imatges impreses a color o en blanc i negre suficientment grans perquè es vegin bé des de tota l'aula o bé portar als alumnes a l'aula d'informàtica o a les diferents aules provistes de pissarra digital quan ho consideri adient.

3. Activitats complementàries i extraescolars.

- Per el curs 2015/16 es té prevista una sortida per a 2n de batxillerat (Projectes d'investigació).
- Pel que fa a la visita d'exposicions, donat que l'oferta surt molt a darrera hora no proposam aquí cap sortida al respecte. Si surt alguna exposició o esdeveniment que seria interessant visitar o participar pel que fa al que estam donant, demanarem en el moment que surti a l'equip directiu si encara és possible realitzar-la.