

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

Urteko programazio didaktikoa

Ikastetxea:	Lauro Ikastola	Kodea:		Ikasturtea:	2023-2024
Etapas:	DBH	Zikloa/maila:	2. zikloa 3. maila		
<ul style="list-style-type: none"> • Arloa/ Jakintzagaia: • Eremua: • Diziplinarteko proiektua • Bestelakoak 	Marrazketa Teknikoa	Irakaslea:	Jonan Gomez Barrenetxea		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

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

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

Marrazketa Reknikoa arloan, adierazpen plastiko, diseinuzko eta geometrikozko edozeinen irudiak deskodetzea lantzen da, baita iritzi kritikoa trebatzen ere. Gaur egungo irudiaren nonahikotasuna dela-eta, prestakuntza honek are garrantzi handiagoa du.

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

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

Programazio didaktikoaren justifikazioa

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

Ikastolako proiektu pedagogikoarekin harreman zuzena duen Lauro 2030 Agenda-planan, Garapen Jasangarrirako Helburuak (GJH) lortze aldera, GJHen 4.7 helmuga (Ikasle guztiek garapen jasangarria sustatzeko beharrezkoak diren ezagutza teorikoak eta praktikoak eskuratzen dituztela ziurtatzea, besteak beste, garapen jasangarrirako eta bizi-estilo jasangarrietarako, giza eskubideetarako, genero-berdintasunerako, bakearen eta indarkeriarik ezaren kulturaren sustapenerako, munduko herritartasunerako eta kultura-aniztasunaren baloraziorako.) ikasleekin lantzea finkatuta dugu. Helburu hori lortzeko, 2030 Agenda-planan, zenbait ekimen zehaztuta ditugu GJHak gure kurrikulumean txertatuz. DBHko 3. mailako *Marrazketa Teknikoa* arloari dagokionez, GJHa guztiak landuko ditugu:



Curriculumaren plangintza

Ikas-egoeren izenburua	Arloak, jakintzagaiak, eremua	Konpetentzia espezifikoak <i>(Adierazi erlazionatutako irteera profilaren deskriptore operatiboak)</i>	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak
LEHEN HIRUHILEKOA				

<p>Poligono izarrak</p>	<p>Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisisa</p>	<p>1. Zenbait adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko hartze aktiboaren bidez eta hainbat tresnaren erabileraren bitartez ezagutzea eta baloratzea, genero-isuririk gabe, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz, pentsamendu kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatu beharra ulertzeko. HKK1, KE1, KD1, KPSII1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1</p>	<p>1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko eta ikusizko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, bereizgarri dituzten elementu nagusiak analizatuz eta pentsamendu kritikoa garatuz, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz.</p> <p>1.2. Zenbait produkzio plastiko eta ikusizkoen inguruko testuinguru ezagutzea, baita horren funtzioa eta xedea ere, ahoz eta/edo idatziz deskribatuz, hiztegi espezifikoa erabiliz, interesa eta errespetua erakutsiz.</p>	<p>Tokiko ondarekoak eta ondare globalekoak diren adierazpen kulturalak eta artistikoak: alderdi formalaren analisisa, genero-ikuspegia txertatuta. (A1)</p> <p>Ikusizko hizkuntza eta komunikazioa. Helburuak: informazioa, komunikazioa, adierazpena eta estetika. Testuinguruak eta funtzioak. (A1)</p> <p>Geometrian oinarritutako irudiak: irakurketa eta analisisa. (A1)</p> <p>Forma geometrikoak artean, diseinuan eta ingurunean: irakurketa eta analisisa. (A1)</p> <p>Marrazketa teknikoa hizkuntza gisa. (A2)</p>
--------------------------------	---	--	---	---

<p>Poligono izarrak</p>	<p>Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisisia</p>	<p>2. Norberaren eta bere gisakoen produkzioak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, ondareko produkzio artistikoak eta ondarea osatzen dutenak erreferentzia gisa erabiliz, interesa erakutsiz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinarioa bera elikatzeko. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1, KAKK2</p>	<p>2.2 Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz.</p>	<p>Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: lerroa, forma eta kolorea. (A2)</p> <p>Marrazketa teknikoa hizkuntza gisa. (A2)</p> <p>Irudi finkoa eta mugikorra: jatorria eta bilakaera. Formatu digital berrien ezaugarriak. (A2)</p>
--------------------------------	--	---	--	--

<p>Poligono izarrak</p>	<p>Sorkuntza eta interpretazioa</p> <p>Orokorrak</p>	<p>3. Hizkuntza plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoekin esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, sentimenduak eta emozioak modu sortzailean adierazteko eta komunikatzeko, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko. KE2, STEM1, KD2, KPSII1, KPSII4, KPSII5, EK3, KAKK3, KAKK4</p>	<p>3.1 Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azalerratztea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p> <p>3.2 Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinaria eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gaintitzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere.</p>	<p>Eragiketa plastikoaren bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu. (B1)</p> <p>Bi eta hiru dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren Geometriaren teknikak. Arteko erabilera eta adierazpen-ezaugarriak. (B1)</p> <p>Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)</p> <p>Akatsa hobetzeko eta ikasteko aukera bezala ikustea. (C)</p> <p>Ahalegina helburuak lortzeko metodoa eta bidea. (C)</p> <p>Pentsamendu kritikoa eta dibergentea garatzea. (C)</p>
--------------------------------	--	---	--	--

BIGARREN HIRUHILEKOA

<p>Poligono izarrak</p>	<p>Orokorrak</p>	<p>4. Kolaborazioko produkzio kultural eta artistikoen diseinuan, elaborazioan, argudiatzean eta zabalkundean parte hartzea, prozesuari balioa emanaz eta azken emaitza lortzeko zenbait rol bere gain hartuz, sormena, autorearen nozioa eta pertenezaren zentzua garatzeko. HKK1, KE2, STEM1, STEM3, STEM5, KD2, KD3, KD4, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK3, EK1, EK2, EK3, KAKK3, KAKK4</p>	<p>4.1. Komunikazio-asmaoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea, prozesu sortzailea planifikatuz eta zenbait rol bere gain hartuz prozesuaren etapetan zehar.</p> <p>4.2. Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratzuz.</p>	<p>Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak hartzean eta sortzean. (C)</p> <p>Aniztasuna baloratzea eta errespetatzea. (C)</p> <p>Enpatia eta ikuspuntu desberdinen balorazioa. (C)</p>
--------------------------------	------------------	---	--	--

<p>Garapen Jasangarrirako Helburuen ikurrak diseinatzen</p>	<p>Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisia</p>	<p>1. Zenbait adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko hartze aktiboaren bidez eta hainbat tresnaren erabileraren bitartez ezagutzea eta baloratzea, genero-isuririk gabe, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz, pentsamendu kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatu beharra ulertzeko. HKK1, KE1, KD1, KPSII1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1</p>	<p>1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko eta ikusizko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, bereizgarri dituzten elementu nagusiak analizatuz eta pentsamendu kritikoa garatuz, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz.</p> <p>1.2. Zenbait produkzio plastiko eta ikusizkoen inguruko testuinguru ezagutzea, baita horren funtzioa eta xedea ere, ahoz eta/edo idatziz deskribatuz, hiztegi espezifikoa erabiliz, interesa eta errespetua erakutsiz.</p>	<p>Tokiko ondarekoak eta ondare globalekoak diren adierazpen kulturalak eta artistikoak: alderdi formalaren analisia, genero-ikuspegia txertatuta. (A1)</p> <p>Ikusizko hizkuntza eta komunikazioa. Helburuak: informazioa, komunikazioa, adierazpena eta estetika. Testuinguruak eta funtzioak. (A1)</p> <p>Geometrian oinarritutako irudiak: irakurketa eta analisia. (A1)</p> <p>Forma geometrikoak artean, diseinuan eta ingurunean: irakurketa eta analisia. (A1)</p> <p>Ikusizko hizkuntzaren oinarriko elementuak: puntua, lerroa, plano eta kolorea. Adierazpen- eta komunikazio-aukerak. (A2)</p> <p>Marrazketa teknikoa hizkuntza gisa. (A2)</p>
--	--	--	---	--

HIRUGARREN HIRUHILEKOA

<p>Garapen Jasangarrirako Helburuen ikurrak diseinatzen</p>	<p>Pertzepzioa, hautemate estetikoa eta analisisa</p>	<p>2. Norberaren eta bere gisakoen produkzioak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, ondareko produkzio artistikoak eta ondarea osatzen dutenak erreferentzia gisa erabiliz, interesa erakutsiz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinarioa bera elikatzeke. HKK1, KE3, KD1, KPSII3, HK1, HK3, KAKK1, KAKK2</p>	<p>2.2 Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz.</p> <p>2.3. Errealitatearen, imajinarioaren eta produkzioaren artean dagoen prozesuaren garrantzia baloratzea, adierazpen-askatasunarekiko errespetuzko portaera erakutsiz, ikuspuntu inklusibotik.</p>	<p>Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: lerroa, forma eta kolorea. (A2)</p> <p>Marrazketa teknikoa hizkuntza gisa. (A2)</p> <p>Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak. (A2)</p> <p>Irudi finkoa eta mugikorra: jatorria eta bilakaera. Formatu digital berrien ezaugarriak. (A2)</p>
--	---	---	--	---

<p>Garapen Jasangarrirako Helburuen ikurrak diseinatzen</p>	<p>Sorkuntza eta interpretazioa</p> <p>Orokorrak</p>	<p>3. Hizkuntza plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoekin esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, sentimenduak eta emozioak modu sortzailean adierazteko eta komunikatzeko, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko. KE2, STEM1, KD2, KPSII1, KPSII4, KPSII5, EK3, KAKK3, KAKK4</p>	<p>3.1 Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azaleratzea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p> <p>3.2 Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinaria eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gainditzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere.</p> <p>3.3 Proiektu artistiko indibidual bat sormenez egitea, norberaren mezuak sortzeko modu kontzientean eta materialak, euskarriak eta tresna maneatzeko ekimena erakutsiz, iraunkortasun-irizpideekin.</p>	<p>Eragiketa plastikoen bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu. (B1)</p> <p>Bi dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren Geometriaren teknikak. Arteko erabilera eta adierazpen-ezaugarriak. (B1)</p> <p>Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)</p> <p>Akatsa hobetzeko eta ikasteko aukera bezala ikustea. (C)</p> <p>Ahalegina helburuak lortzeko metodoa eta bidea. (C)</p> <p>Pentsamendu kritikoa eta dibergentea garatzea. (C)</p>
--	--	---	---	---

Erabaki metodologikoak

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

● Metodologia:

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

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

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

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

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

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

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

● IDU (Ikaskuntzaren Diseinu Unibertsala):

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

Gai desberdinak aztertzeko, ahal den neurrian, aurreko ikasturteetako ikasleen lanak erabiliko dira, bai marrazkiak, irudiak, argazkiak zein bideoak.

Aniztasunaren trataera: diagnostikoren bat duen ikaslearen kasuan, diagnostikoaren araberako egokitzapenak egingo zaizkio, Eusko Jaurlaritzak emandako jarraibideak eta Ikastolako Orientazio Departamendutik emandakoei jarraituz.

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

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

● **Baliabideen erabilera:**

iPada: informazioa bilatzeko, arloko plastikagela.com webgunea kontsultatzeko, **Showbie** aplikazioa erabiltzeko (zenbait ariketa bidaltzeko, autoebaluazioa egiteko Socrative aplikazioa txertatuta izango du), argazkiak eta bideoak egiteko, SketchBook aplikazioa irudi digitalak egiteko, Keynote aurkezpenak egiteko, Pages dokumentuak idazteko...

Orri zuriak eta kartoi-meheak marrazkiak egiteko. Ikasgelan erabilitako orriak egongo dira ikasleek euren zirriborroak egiterakoan berrerabili ahal izateko. Ikasleek euren tresnak ekarriko dituzte: iPada, arkatza, 0,5 neurriko portaminasa, zuzenki, eskuaira, kartaboia eta konpasa, margoak, arkatz digitala, artaziak, kola eta bestelakoak. Ikasgelan gardenkien proiektoreak ditugu irudiak kalkatzeko. Ikasgelan inprimagailua dugu ikasleek euren irudi eta zirriborro digitalak inprimatu ahal izateko.

Ebaluazioari, haren ondorioei eta kalifikazio-irizpideei buruzko erabakiak

Ebaluazioa

- *Helburua (formatiboa, akreditatzailea)*
- *Finkatutako denborak (hasieran, prozesuan zehar, amaieran)*
- *Ebaluatzeko teknikak, tresnak eta erramintak*
- *Eragileak (autoebaluatzea, elkarri ebaluatzea eta heteroebaluatzea)*

Ebaluazioaren ondorioak:

- *Kalifikazioa*
- *Programazio didaktikoaren berrikuspena eta doitzea*
- *Errefortzu-neurriak hartzea, egokitzeko neurriak hartzea, curriculuma zabaltzeko eta aberasteko proposamenak*
- *Berriazko programatan parte hartzea.*
- *Etab.*

Kalifikazio-irizpideak

Ikastetxearen autonomiaren baitan, curriculumaren hainbat erabaki curricular hartuko dira, hala nola:

- *Ikas-maila bakoitzerako lorpen-mailak erabakitzea*
- *Ebaluazio irizpideen jardun maila adostea.*
- *Gaitasunen garapen-maila adostea*
- *Berriazko gaitasunen ponderazioa, ebaluazio-irizpideak... definitzea)*
- *etab.*

Ebaluazio motak:

Ebaluazio formatiboa:

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

Ebaluazio sumatiboa:

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

Ebaluazioaren ondorioak:

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

Kalifikazio-irizpideak:

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

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

Gehigarriak

Oinarrizko jakintzetako gutxienekoak

- Ikusizko hizkuntza eta komunikazioa. Helburuak: informazioa, komunikazioa, adierazpena eta estetika. Testuinguruak eta funtzioak. (A1)
- Geometrian oinarritutako irudiak: irakurketa eta analisisa. (A1)
- Marrazketa teknikoa hizkuntza gisa. (A2)
- Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: lerroa, forma eta kolorea. (A2)
- Bi eta hiru dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren Geometriaren teknikak. (B1)
- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak. (B1)
- Portaera-arauak eta jarrera positiboa proposamen grafiko-plastikoak eta diseinukoak hartzean eta sortzean. (C)