

I. ERANSKINA
ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA EGITEKO
TXANTILOIA

Urteko/ikasmailako programazio didaktikoa

IKASTETXEA: Lauro Ikastola	KODEA:
ETAPA: DBH	ZIKLOA/MAILA: 2. zikloa/4. maila
ARLOA/IRAKASGAIA: Marrazketa Teknikoa	
OSATUTAKO ARLOAK/IRAKASGAIAK:	
DIZIPLINA BARRUKO OINARRIZKOKONPETENTZIA ELKARTUAK:	
IRAKASLEAK: Unai Egia Bizkarralegorra eta Jonan Gomez Barrenetxea	IKASTURTEA: 2020-2021

Zeharkako kompetentziak:

1. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia.
2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia.
3. Elkarbizitzarako kompetentzia.
4. Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentzia.
5. Izaten ikasteko kompetentzia.

HELBURUAK

EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

<p>1. Marrazketa Teknikoaren oinarrizko teknikak eta baliabideak ondo ezagutzea eta erabiltzen jakitea, teknologia berriek sormen-lanetarako ematen dituzten aukera ugariak aprobetxatzea, teknologia horiek artelanak diseinatzeko eta garatzeko erabiltzea, eta ikusizko kulturen nagusi diren lan eta adierazpenetan identifikatzea eta balioestea.</p>	<p>1. Proposatutako arazo artistikoarekin bat datozen euskarri, material, baliabide, prozesu eta prozedurak erabiltzeko gai izatea, eta horiekin guztiekin ondo samar moldatzea bere arte-ekoizpenetan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Behar bezala erabiltzen ditu irudiak sortzeko bitartekoak eta teknikak, akabera egokiak baliatuta. • Egoki erabiltzen ditu teknologia-oinarriko bitarteko askotarikoak, adierazpenerako eta komunikaziorako. <p>3. Espresio- eta komunikazio premietara ondoen egokitzen diren bitartekoak hautatu, erabili eta identifikatzeko arazoak modu arrazoituan konpontzeko gai izatea, eta, hala behar izanez gero, bere arte-ekoizpenetan hizkuntza bat baino gehiago uztartzeko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bere artelanei zentzua ematen dieten baliabide plastikoen eta ikusizkoen (argi-ilunen, tonu-balioen, testuren eta bestelako baliabideen) erabilera arrazoitzen du. • Zentzua dakarten baliabideen (hizkuntzaren, soinuen, mugimenduaren eta bestelako baliabideen) erabilera ulertzen du eta bere lanetan erabiltzen ditu. • Badaki nola errazten duten teknologiek arte-ekoizpeneko prozesua.
--	---

<p>2. Gure kulturaren diseinuarekin, Marrazketa Teknikoa eta Geometria euskarria duten hedabideekin, eta objektu nahiz formen adierazpen sistema teknikoekin lotutako ekoizpen artistiko estetiko gune eta esparruen berri jakitea, eta horien kode espezifikoak ondo ulertzea, mota horretako arte-adierazpenak kritikoki aztertze eta espresio eta komunikazio baliabideak erabiltzeko.</p> <p>3. Marrazketa Teknikoaren prozeduran oinarrituta, emozioak, sentimenduak, bizipenak, ideiak, eta natura nahiz kultura-ingurune espazio, objektu eta elementuak adierazteko balio duten obra artistiko estetikoak sortzea, eta horretan, komunikazio-gaitasunean, pentsamendu kritikoa eta auto-konfiantza aurrera egitea.</p> <p>4. Bilaketa, irudimena, geometria eta ikusizko baliabideen sormenezko manipulazioa eta antzeko beste trebetasun batzuetan oinarrituta, eta ikuspuntu estetiko bati eutsiz, inguruko objektuak eta espazioak transformatzea, egoerak arazo bihurtzea eta konponbide ugari proposatzea.</p>	<p>2. Kritikoki aztertzea mezueta esku hartzen duten baliabide plastiko eta ikusizkoak, eta horretan, mezuon intentzioari eta mezuok iritzi publikoan, bizi-estiloetan eta osasun indibidual nahiz kolektiboan duten eraginari igartzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artelanak aztertzen ditu, eta, besteak beste, artelanetako euskarriak, teknikak, baliabideak eta konbentzioak balioesten ditu. <p>6. Diseinua eta diseinuaren aplikazio-eremuak balioestea, horiek aintzat hartzea, gure eguneroko bizitzako ekoizpen estetikoekin lotutako esparrutzat hartzea, eta haiekin lotutako sormen-teknikak eta -baliabideak erabiltzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objektuak diseinatzen ditu, proiektu arrazoituak eginda. <p>3. Espresio- eta komunikazio premietara ondo egokitzen diren bitartekoak hautatu, erabili eta identifikatzeko arazoak modu arrazoituan konpontzeko gai izatea, eta, hala behar izanez gero, bere arte-ekoizpenetan hizkuntza bat baino gehiago uztartzeko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bere artelanei zentzia ematen dieten baliabide plastikoak eta ikusizkoak (argi-ilunen, tonu-balioen, testuren eta bestelako baliabideen) erabilera arrazoitzen du. • Zentzia dakarten baliabideen (hizkuntzaren, soinuen, mugimenduaren eta bestelako baliabideen) erabilera ulertzen du eta bere lanetan erabiltzen ditu. • Badaki nola errazten duten teknologiek arte-ekoizpeneko prozesua. <p>8. Artelan konplexuak ekoiztea, eta horretan, mota askotako baliabide espresiboak modu arrazoituan erabiltzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bere artelanei zentzia ematen dieten baliabide plastikoak eta ikusizkoak erabilera arrazoitzen du. • Lan artistiko eta ikusizkoen bidez komunikatzeko jarrera adierazten du. <p>6. Diseinua eta diseinuaren aplikazio-eremuak balioestea, horiek aintzat hartzea, gure eguneroko bizitzako ekoizpen estetikoekin lotutako esparrutzat hartzea, eta haiekin lotutako sormen-teknikak eta -baliabideak erabiltzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objektuak diseinatzen ditu, proiektu arrazoituak
---	---

<p>5. Bakarka proiektu artistiko baten gaineko plangintza egitea, eta, gero, prozesu horri buruz gogoeta egitea, lortu nahi den horretan intentzioak, fase bakoitzaren berrikusketak eta emaitzen ebaluazio kritikoak duten garrantziaz ohartzeko, eta hori guztia dela eta, lana arduraz egin beharra aintzat hartzea.</p> <p>6. Produktu estetikoek pertsonen eta gizartearen bizitzan izan dituzten eta dituzten funtzio eta erabilerak ulertzea, eta korrante estetikoaren, moden eta gustuen bilakaeraz eta oparotasunaz jabetzea, horiek guztiek gure balioetan eta munduari nahiz gizakiari buruzko ikuskeretan zer-nolako eragina duten ulertzeko.</p> <p>9. Marrazketa Teknikoa, Plastikaren eta Ikusizkoen Hizkuntza eta beste hizkuntza batzuekin eta ezagutzaren beste eremuekin dituzten harremanak ulertzea, integratzea eta irudi eta diseinu – ekoizpenak pentsatzeko eta garatzeko</p>	<p>eginda.</p> <p>9. Bilaketa, irudimena, sormenezko manipulazioa eta antzeko beste trebetasun batzuetan oinarrituta, gai izatea beste pertsona batzuek proposatutako ideiak, irudikapena eta beste alderdi batzuk transformatzeko.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objektuak eta egoerak ikuspegi estetiko edo formaletatik begiratzeko bestelako moduak planteatzen ditu. • Sormen eta hausnarketa artistikoaren bidez, bere alternatiba propioak planteatzen ditu inguruan dituen arazoei erantzuteko. <p>10. Proposamen konplexu bat egin behar duela eta, lan-prozesu bateko urratsak irudikatu eta planifikatzeko gai izatea, eta horretan, bere komunikazio-premiak aintzat hartzea, eta lan-plangintza horren zergatia arrazoitzeko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koherentziaz lantzen eta zuzentzen ditu proiektu artistikoak, hasierako ideiatik amaieraraino. • Bere lan-plangintzak berrikusten ditu, haiek betetzeko prozesuak ebaluatzen ditu eta aldaketak egiten ditu emaitza hobekitzeko. <p>11. Zenbait jarduera taldean egin eta fase bakoitzaren antolaketan parte hartzeko gai izatea, eta horretan, bere nahiz besteen ekarpenak balioestea, lortu beharreko emaitzak zein diren kontuan hartuta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideia pertsonalen ekarpena egiten du. • Taldekideen interbentzioak eta ekarpenak errespetatzen eta balioesten ditu. <p>13. Artea bizi garen errealitatea interpretatzeko eta ulertzeko bideetako bat dela jakitea, eta hura errealitateari buruzko beste ikuskera batzuekin (zientziarekin, esate baterako) lotzeko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Egoera konkretu bati aurre egiteko moduak aztertzean, bereizi egiten ditu arteak eman ditzakeen erantzunak eta jakintzaren beste alor batzuekin eman ditzaketenak. <p>13. Artea bizi garen errealitatea interpretatzeko eta ulertzeko bideetako bat dela jakitea, eta hura errealitateari buruzko beste ikuskera batzuekin (zientziarekin, esate baterako) lotzeko gai izatea.</p>
---	---

erabiltzea.

- Egoera konkretu bati aurre egiteko moduak aztertzean, bereizi egiten ditu arteak eman ditzakeen erantzunak eta jakintzaren beste alor batzuek eman ditzaketenak.
14. Arte-adierazpenak etengabe aldatzen ari direla jakitea, eta ohartzea artean beti daudela presente kulturen arteko erlazioak eta pertsonak nahiz gizarteek elkarrengan dituzten eraginak.
- Beste pertsona batzuen ideiak eta proposamenak bereganatzen ditu modu arrazoituan, proposamen plastiko berriak lantzeko.
 - Beste herri eta kultura batzuen artelanekiko interesa eta errespetua adierazten du, eta artelan horiek jatorriko kulturaren duten esanahia jakiteko ahalegina egiten du.

ARAZO EGOERA

[Arazo egoera bakoitzaren azken ataza, arazoa eta testuinguruaren daturik errelenbanteenak agertuko dira].

1. Arazo egoera:

2016-2017 ikasturteko ikasleen diseinuak marraztea. Proiektu hau Marrazketa Teknikoaren eta Geometriaren oinarrizko trazadurak aplikatzeko helburuarekin sortzen da. 2016-2017 ikasturtean, DBHko 4. mailako Marrazketa Teknikoa arloko ikasleek, Marrazketa Teknikoaren eta Geometriaren oinarrizko trazadurak lantzeko diseinu desberdinak asmatu zituzten, horiek marrazteko azalpenak idatziz. Proiektu honetan, ikasleek diseinu horiek marraztuko dituzte, 2016-2017 ikasturteko ikasleek idatzitako azalpenei jarraituz.

Era honetan, gure ikasleen lanari balioa emango diogu eta ikasturte honetako ikasleek ikasle ohiek sortutakoan oinarrituko dira euren ikasketa prozesua burutzeko.

2. Arazo egoera:

DBHko 4. mailako Gizarte Zientziak arloan landutako Historiako pertsonaia edo egoera esanguratsuen irudiak-ikurrak sortzea. Proiektu hau Marrazketa Teknikoaren eta Geometriaren oinarrizko trazadurak aplikatzeko helburuarekin sortzen da.

Marrazketa Teknikoaren eta Geometriaren oinarrizko trazadurak menperatu eta landu ondoren, pertsonaia edo egoera esanguratsu desberdinak identifikatzeko irudiak planifikatu, diseinatu eta sortuko ditugu. Irudien helburuak, edukiak eta abar DBHko 4. mailako Gizarte Zientziak arloko beharrezanetara egokituko ditugu.

Era honetan lan egiteko eta beharrezan desberdinei aurre egin ahal izateko, irakasle eta ikasleekin elkartzeko gure ikasleek osatutako lanerako komisiok antolatu ahal ditugu, beti ere, ikasturte honetako pandemia egoera eta COVID protokoloak errespetatuz:

- Helburuak zehaztu, proposamenak planifikatu eta irudiak diseinatzeko.
- Sormen prozesuan zehar egindakoak ebaluatu, hobekuntzak egiteko proposamenak aztertu eta

beharrezkoak diren egokitzapenak egiteko.

- Sortutako lanarekin ikasleekin jarduerak planifikatu, diseinatu eta burutzeko eta egindako irudiak era egokian erabili eta lantzeko.

EDUKIEN SEKUENTZIA

[denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].

1. PROIEKTUA: 1. arazo egoera garatzen duena, 2016-2017 ikasturteko ikasleen diseinuak marraztea. (20 ordu).

- **1. unitate didaktikoa:** oinarrizko trazadura geometrikoak. (14 ordu):
 1. Segmentu baten erdibitzailea.
 2. Angelu baten erdikaria.
 3. Thalesen teorema.
 4. Oinarrizko forma geometrikoak diren zirkulu, triangelu eta karratuaren ezaugarriak.
 5. Oinarrizko forma geometrikoen barneko zatiketak oinarrizko trazadura geometrikoetan oinarrituta.
- **2. unitate didaktikoa:** ukitzaileen ezaugarriak. (6 ordu):
 1. Lerro zuzen eta arkuen arteko loturak eta ukitzaileak.
 2. Bi arkuen arteko loturak eta ukitzaileak.

2. PROIEKTUA: 2. arazo egoera garatzen duena, DBHko 4. mailako Gizarte Zientziak arloan landutako Historiako pertsonaia edo egoera esanguratsuen irudiak-ikurrak sortzea. (42 ordu).

- **1. unitate didaktikoa:** irudien funtzioa eta erabilera. (6 ordu):
 1. Irudiak modu geometriko-teknikoan adieraztea. Errealismotik abstrakziorantz.
 2. Ohiko marrazketa sistemak eta sistema digitalak.
 3. Marrazketarako programa informatikoak: Imagineer Technical, Inkscape, Vectornator eta bestelakoak.
 4. Irudiak testuinguru desberdinetarako diseinatu eta egokitzea: informazioa helburu bezala duten irudiak, ikurrak, ikonoak, logotipoak eta seinaleak.
- **2. unitate didaktikoa:** irudi proiektua sortzea. (36 ordu):
 1. Artelanak egin eta sortzeko prozesuaren faseak: plangintza, egitea eta emaitzak balioestea.
 2. Proiektuak planifikatzea eta haien bideragarritasuna aztertzea. Egindako plangintza betetzea eta, beharrezkoa baldin bada, hura doitzea. Plangintzaren eta egindako lanen ebaluazioa egitea eta hobekuntza-proposamenak lantzea.
 3. Arte-proposamenak lantzeko talde-lana.
 4. Informazioa bilatu eta ikerketak egitea arte-proiektuetan.
 5. Bi dimentsioko adierazpen grafiko eta plastikoko teknika oinarrizkoak. Adierazpen-ezaugarriak eta aukerak.
 6. Hizkuntza bisualeko baliabide formalak erabiltzea konposizioak egiteko: forma geometrikoak, koloreak etab.

7. Euskarriak, materialak eta tresnak. Ezaugarriak, berezitasunak eta erabilera moduak.
8. Teknologia-euskarria duten adierazpen-teknikak: argazkigintza, bideogintza, ordenagailua...
9. Baliabide informatikoak eta teknologia berriak ikertu eta erabiltzea irudiak bilatu eta sortzeko.
10. Arte-adierazpen gehienetan talde-lana behar dela eta hura funtsezkoa dela aitortzea.
11. Material ohikoak eta ezohikoak bilatzea, ikertzea eta eskuz erabiltzea, eta haien adierazpen-ahalmenak arakatzea bi eta hiru dimentsiotan.
12. Teknikak, prozesuak eta emaitzak konparatzea. Teknika bakoitzerako behar diren tresnak erabiltzea, haiek nola erabiltzen diren jakiteko, eta haien ezaugarriak eta erabilera-aukerak ikertzea.

METODOLOGIA

[edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

Marrazketa Teknikoa arloan jarraituko dugun metodologia **Proiektuetan Oinarritutako Ikaskuntza** izango da, epe ertain edo luzeko proiektuak landuz. Proiektuak era desberdinetakoak izango dira, batzuetan eduki zehatzak lantzeko planteatutakoak eta azken emaitza bat lortzekoak, bestetan eskola bizitzan agertzen zaizkigun arazoei erantzuna ematekoak, momentuan agertzen edo sortzen diren arazoen ingurukoak eta bestelakoak. Kasu horietan **Arazoen Ebazpenean Oinarritutako Ikaskuntzaren** metodologia landuko dugu, gure helburua agertzen zaizkigun arazoei konponbidea ematea izanik. Marrazketa Teknikoa arloan landuko dugun ebazpen mota nagusia ikusizko ebazpena izango da, nahiz eta metodologia honek beste arloetako edukiak lantzea eskatuko digun baita.

Ikasleek proiektu hauei landutako edukien bitartez emango diete erantzuna. Ikasturte honetako pandemia egoera eta COVID protokoloak direla eta, ezin izango ditugu lehen aipatutako bi metodologiak **Ikasketa Kooperatiboaren** metodologian oinarritu. Beraz, lanak banakakoak izango dira. Hala ere, proiektuan zehar Ikasketa Kooperatiboaren zenbait egitura landuko ditugu, hala nola, *3 minutuko geldiduna, 1-2-4 egitura, Galderen katea, Zalantza poltsa* eta beste batzuk. Egitura horiek ikasle guztien artean eta talde osoko bileran landuko ditugu, momentuko beharrezan araberak.

Landuko ditugun proiektuen gaiak eta ikasleei planteatutako zaizkien arazoak geure eskola bizitzan agertzen zaizkigunak izango dira batez ere: Ikastolako beharrezan desberdinei buruzkoak, beste maila edo euren mailako arlo batzuekin lotura izan dezaketen gaien buruzkoak eta abar. Proiektuetan lantzeko gaiak ikasleek eurek ere aukera ditzakete.

Proiektuetan lortutako emaitzen azken hartzailak ikasleak eurak izango direnez, proiektua **Ikasketa Zerbitzuaren** metodologia landuz burutuko dugu. Ikasleek sortuko dituzten irudiak DBHko eraikinerako, arloetarako edo bertako erabiltzaileentzat egingo ditugu. Ikasturte honetako pandemia egoera eta COVID protokoloak direla eta, metodologia hau protokoloen arabera landuko ditugu.

Proiektuan landuko diren edukiak azaldu, aztertu eta sailkatzeko, talde osoko bileretan aurkezpen desberdinak egingo dira. Azalpen hauetan marrazkiak, aurkezpenak, Marrazketa Teknikoari buruzko webgune eta bideoak, ikasleek arlo eta mailako web orrian dituzten aurkezpenak eta bestelako baliabideak erabiliko dira. Aurkezpen hauetan ere aurreko ikasturteetan ikasleek egindako lanak eta proiektuak erabiliko dira eduki desberdinak azaldu eta aztertzeko.

Edukiekin hasierako harremana lantzeko, zenbait kasutan, bideo eta Interneteko beste webguneetarako estekak erabiliko dituzte ikasleek euren kabuz informazioa kontsultatu eta edukiak sortzen hasteko, *flipped classroom* modeloan oinarrituta batzuetan. Ikasleek ikerketa lan hau ia beti ikasgelan egingo dute, eta noizbait etxean euren kabuz egingo dute, banaka zein taldeka, irakasleak proposatutako edukiak kontsultatuz eta aholkatutako bideoak eta webguneak erabiliz. Ondoren, eta ikasgelan, etxean eta banaka

prestatutako lan hori oinarria izango da edukien inguruan ikertutakoa taldeka partekatzeko eta edukietan gehiago sakontzeko. Talde osoko bileratan talde txikien aurkezpen desberdinak egingo dira, taldeko kide guztien artean edukiak azalduz, osatuz, gehituz eta partekatuz. Aurkezpen hauetan ere, irakasleak egindako eta aukeratutako aurkezpen eta irudiak erabiliko dira eduki desberdinak azaldu eta aztertzeko. Ikasleek euren iPadean edo ikasgelako ordenagailuetan irudi desberdinak bilatuz, proiektatuz eta aztertuz edukien azalpenetan parte hartuko dute, era honetan, teknologia eta tresna digitalak era egokian erabiltzen ikasiko dute. Edukien azalpen-aurkezpen prozesu hau ikaslearen irakurketa bultzatzeko baliagarria izango da.

Proiektu bakoitzean, ikasleak bere irudiak sortuko ditu aztertutako edukiak, teknikak, tresnak eta materialak bere lanetan aplikatuz, mezu desberdinak adierazteko. Ikasturte honetako pandemia egoera eta COVID protokoloak direla eta, ikasleak lan hauek banaka egingo ditu. Ikasleak, aukera dagoen heinean, irudi batzuk iPadaren bitartez egin ahal izango ditu, teknologia eta tresna digitalek gai honetan eskaintzen dituen aukerak ezagutu, frogatu eta lantzeko.

Ikasleek bi klase ordu izango dituzte astean zehar, printzipioz aste bateko bi orduak, irakasle batekin, Plastika gelan ohiko tresnen bitartez edukiak landu eta proiektua burutzeko, eta hurrengo asteko bi orduak, beste irakaslearekin, Informatika gelan, Mac ordenagailua eta marrazketarako programa informatikoen bitartez edukiak landu eta proiektuak burutzeko. Proiektuaren beharizanen arabera orduen banaketa eta ikasle eta irakasleen banaketa egokitzen joango gara.

Proiektuaren beharizanen arabera edo unitate didaktikoaren arabera, Problem Based Learning metodologian oinarritutako Pentsamendu Trebetasunen bat erabil dezakegu. Marrazketa Teknikoa arloan landu ohi ditugun trebetasun motak hauek dira: *Zatiak eta Osotasuna, Konparatu eta Kontrastatu, Ideia Sortzaileak Trebetasunez Asmatzen, Erabakiak Trebetasunez Hartzen eta Saillkapen Beherakorra*.

Ikasleek egindako lanekin aldikako erakusketak antolatuko dira etapako edota Ikastolako eraikineko topalekuetan. Era honetan, etapako ikasleek, edota Ikastolako edozein partaidek, maila honetako ikasleek irudien bitartez adierazten dituzten mezuak eta esanahiak ikusgai izango ditu. Erakusketa hauetako ikusleek, maila honetako ikasleek Marrazketa Teknikoa eta Plastikaren eta Ikusizkoen teknika, baliabide eta arau nagusiak nola erabiltzen dituzten bereizi eta aztertu ahal izango dituzte baita. Erakusketa hauek arloko webgunetan; <https://sites.google.com/lauro20.org/marrazketateknikoa/home> eta <https://www.plastikagela.com/> argitaratuko dira baita, eta baita Ikastolako webgunean ere, arloko web orrian bertan estekatua baitago.

Ikasleak Marrazketa Teknikoaren baliabideak eta hauen ezaugarriak ikasturte guztian zehar aztertu eta landuko dituzenez, ikasturtea aurrera joan ahala, baliabide hauen bitartez adieraz daitezkeen mezuak era egokiagoan ulertu eta bereganatuko ditu (irudien ikusle bezala), eta bere lanetan era egokiagoan landu eta erabiliko ditu (irudien egile bezala). Ikas arloaren helburu eta edukiak azaldu, aztertu eta lantzeko planteamendu edo metodologia honi esker, ikasleak ebaluazio bakoitzean landuko dituen edukiak, aurreko ebaluazioetan landutakoetan oinarrituta egongo direnez, azken ebaluazioak ikasturtean landutako eduki guztiak bilduko ditu bere baitan, ikaslearen edukien asimilazio progresiboa ahalbidetuz.

DBHko 2. zikloko Plastika eta Marrazketa Teknikoa arloetako webgunea, <https://www.plastikagela.com/>, eta DBHko 4. mailako Marrazketa Teknikoa arloko webgunea <https://sites.google.com/lauro20.org/plastika2dbh/home>, baliabide nagusiak izango dira edukiak azaldu eta eredu desberdinak ikusi eta aztertzeko. Bertan, arloko gai eta eduki desberdinak sailkatuta agertzen dira: edukien azalpenak, irudiak eta ariketak egiteko ereduak edo dokumentuak, ikasle eta irakasleen lanak eta erakusketak, aurreko ikasturteetako ikasleek sortutako lan adierazgarrienak (eredu bezala izateko), webgune interesgarrietarako estekak eta abar.

plastikagela webgunean bertan arloko beste hiru plataforma digitalak estekatuta agertzen dira. Plataforma hauetan arloko edukiak, azalpenak, aurkezpenak eta ikasleen proiektuak eta lanak azaltzen dira:

<https://www.slideshare.net/plastika>: arloko aurkezpenak dituen plataforma.

<https://issuu.com/plastika>: arloko argitalpenak dituen plataformak.

<https://www.youtube.com/user/plastikagela>: arloko bideoak dituen plataformak.

DBHko 4. mailako proiektuez gain, webgunean ere DBHko 2. zikloko Plastika eta Marrazketa Teknikoa arloetako proiektuen informazioa eta bestelakoak izango dituzte ikasleek.

Arloko webgune hauek ikastolako webgunean estekatuta agertzen dira, <http://www.lauroikastola.eus/>, era honetan, Ikastolako edozein ikasle, guraso eta irakasleri Plastika arloko wikiak erabiltzeko erraztasunak eman nahi dizkiegu arloan lantzen diren edukiak eta lanak ikusi ahal izateko.

Ikasleek erabiliko duten baliabide nagusia iPada izango da. iPada edukietara ailegatzeko tresna izango da, hau da, informazio iturri desberdinak kontsultatzeko tresna bezala erabiliko dugu: webguneetan, Interneten eta bestelako iturrietan arloari eta momentuan lantzen ari garen gaiari buruzko informazioa lortzeko. iPadeko edukiak erakusteko eta aurkezteko proiektorea eta Apple TV tresna erabiliko ditugu. iPadaz gain, informazio iturri desberdinak kontsultatzeko ikasgelako ordenagailuak ere erabiliko ditugu. Aurkezpenetan, bestelako material hauek erabiliko dira baita: gardenkien proiektorea, argazkiak eta bestelako irudiak ikasgaietan landuko diren irudi desberdinen behaketa eta azterketa egiteko.

Arloko edukiak eta informazioa lortzeko, eta irudiak, bideoak eta bestelako dokumentuak sortzeko, ikasleek iPadean aplikazio desberdinak izango dituzte: Camara, Showbie, Edpuzzle, Pages, Pages, Keynote, SketchBook, iMovie, Canva, Vectornator eta momentuan lantzen ari garen proiekturako beharrezkoak izan daitezkeenak.

Ikasleak proiektu bakoitzeko edukien azalpenak, era desberdinetako irudiak eta infografiak ikasgelako kortxoetan izango ditu, nahi duenean kontsulta egin ahal izateko.

Proiektu bakoitzeko edukien azterketa egiteko ere, ahal den neurrian ikus-entzunezko baliabideak erabiliko dira: TBko iragarkiak, dokumentalak, filmak, Interneteko bideoak etab. Era honetan, ikasleek ikus-entzunezko baliabideen azterketa egiteko aukera izango dute. Bitarteko hauek erabiltzeko iPada eta ordenagailua eta proiektorea erabiliko dira. Bitarteko hauen bitartez, ikasleak artista desberdinen lanak ikusi, ezagutu eta aztertu ahal izango ditu, arteak edo ikusizkoen adierazpenak gizartean mezuak azaltzeko duen ahalmena eta eragina aztertuz. Eduki batzuei buruzko informazioa edo irudiak egiteko ariketa batzuk fotokopien bitartez emango zaizkie ikasleei.

Ikasleak iturri desberdinetatik informazioa eta irudiak bilatu, bildu eta aukeratuko ditu, proiektu bakoitzean aztertu eta landuko diren Plastikaren eta Ikusizkoen eta Marrazketa Teknikoaren oinarriko baliabide eta arau nagusien azterketa egiteko. Irudi eta informazioa bilatzearen ikerketa prozesu hau ikaslearen irakurketa bultzatzeko baliagarria izango da eta irakurketa aktiboa deritzon dokumentu bat burutu beharko dute ordenagailuan. Proiektu bakoitzean, eta beharizanen arabera, lantzen ari garen gaiarekin harremana duten testu desberdinen irakurketa jarduerak antola daitezke eta nabarmentzeko plastikako webgunean ikur berezi baten bitartez ere adierazi ahal da. Irakurketa jarduerak lan kooperatiboaren egiturak aplikatuz egingo dira.

Ikasleek irudiak sortzeko erabiliko dituzten materialak (marrazkiak eta irudi proiektuak egiteko): 0,5 neurriko portaminas, arkatza, zuzenkia, eskuaira eta kartaboa, konpasa, margoak, orriak eta kartoi meheak izango dira batez ere. Ikasturte honetako pandemia egoera eta COVID protokoloak direla eta,

ikasle bakoitzak bere materiala ekarriko du. Teknologia digitalen bitartez irudiak egiteko, hau da, iPadean marraztu eta margotzeko, ikasle bakoitzak bere gustuko edo aukerako arkatz digitala ekarriko du. Informatika gelan ikasleek euren eskura irudiak egiteko baliabide digital hauek izango dituzte baita: Mac ordenagailua, proiektorea, inprimagailua, argazki kamera digitala eta programa informatikoak (Interneten aritzekoak, Power Point, Gimp, Paint eta bestelakoak).

Eskolako Agenda 21 taldeak planteatzen dituen material desberdinen kontsumo arduratsua, kudeaketa eta zainketa zentzuduna eta paperaren berrerabilpena, Marrazketa Teknikoa arloan modu zuzenean lantzen da. Ikasleek euren irudi proiektuak burutzeko, aurretiaz erabilitako orriak berrerabiliko ditu zirriborroak marraztu eta margotzeko, materialen berrerabilpena eta ondasunen kudeaketarekiko ardua lantzeko. Landuko diren proiektuetan materialak berrerabiltzearen gaia landuko da ikasleekin, era honetan, ikasleek hondakinetak materialak arte lanak sortzeko erabili ahal izango dituzte.

<p style="text-align: center;">EBALUAZIO-TRESNAK</p> <p>[ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]</p>	<p style="text-align: center;">KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK</p> <p>[ebaluazio-irizpide bakoitzaren pisua etabalia]</p>
<p>Ebaluatzen diren teknikak eta tresnak:</p> <p>Ebaluazioa proiektuetan landuko ditugun edukien arabera prestatuko dugu. Proiektuetan zehar landu beharreko urrats deberdinak azalduko ditugu eta bertan agertuko diren edukiak eta balioak ikasleekin adostu ditugu.</p> <p>Ariketak: gai bakoitzean ikasleak ariketa batzuk egingo ditu azalduko edukiak hasierako harremana lantzeko.</p> <p>Proiektua eta ikasleen lana: proiektu bakoitzean ikasleek euren irudiak egingo dituzte aztertu eta landutako edukiak bertan aplikatuz. Ikasleek proiektuan planteatzen duten mezua irakasleari eta taldeko kideei azalduko diete, landutako Marrazketa Teknikoaren eta Plastikaren eta Ikusizkoen baliabideen erabilera azalduz. Lanaren azalpena eta irudi proiektuan jarraitutako lan – prozesua (lanean egindako irudi, zirriborroak eta azken emaitza) Marrazketa Teknikoaren eta Plastikaren eta Ikusizkoen teknika, baliabide eta arau nagusien erabilera ebaluatzen erabiliko da.</p> <p>Talde osoko bileran parte hartzea: proiektu bakoitzean aztertu eta landuko diren teknika, baliabide eta arau nagusiak ingurunean irudiak bereiziz, deskribatuz, aztertuz eta azalduz egingo da. Azterketa saio hauen helburuetako bat irudiak eta artelanak kritikoki interpretatzea da. Ikasleak saio hauetan era egokian parte hartzea positiboki baloratuko da.</p> <p>Irakaslearen gela barruko behaketa: ikasleak lana egiteko beharrezko materialak ikasgelara eraman eta nola erabiltzen dituen, lanarekiko</p>	<p>Proiektu bakoitzeko kalifikazioa hiru ataletan bananduko da:</p> <p>Notaren % 30: Marrazketa Teknikoa eta Geometriaren oinarriko trazaturak ulertu eta era egokian marraztea. Marrazketa Teknikoaren prozeduretan oinarrituz ikusizko proposamenak sortzea, gure ingurunea eraldatzeko irudiak diseinatzea eta planifikatzea.</p> <p>Notaren % 35: aurrez planifikatutako sormen prozesua gauzatea, produkzio digitalak sortuz, sormen prozesuan zehar egindakoak ebaluatuz, hobekuntzak egiteko proposamenak aztertuz eta beharrezkoak diren egokitzapenak eginez.</p> <p>Notaren % 35: taldean ikastea eta lan egitea, Ikasketa Kooperatiboaren egiturak ulertuz eta proiektuan aplikatuz, norberaren erantzukizunak onartuz eta denen artean erdietsi beharrekoetan elkarlanean arituz, eta pertsonen eta iritzien arteko aniztasunak dakarren aberastasuna aintzat hartuz.</p> <p>2. ZEHARKAKO GAITASUNAK % 20 balioarekin.</p> <p>Hiruhilabeteko bakoitzean Ikastolak zehaztutako bi gaitasun kalifikatuko dira, bakoitza %50 balioarekin.</p> <p>Gure arloan, proiektuari dagokion atalean kalifikatzen diren gaiak gaitasun moduan zehaztuta daudenez, ikasleen emaitzak berdintsuak izanen dira proiektua eta zeharkako gaitasunak ataletan.</p>

jarrera positiboa duen eta ariketak egiteko gogoia adierazten duen ebaluatze erabiliko da. Honez gain, ikasleen lanaren jarraipena egiteko eta laguntza zehatza emateko ere erabiliko da.

EBALUAZIOAREN ONDORIOAK

[indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio- sistema...].

Ikasleak ez badu ebaluazioaren bat gaituzten, egin dituen akatsak berarekin aztertu ondoren, ondorengo ariketak egingo ditu ebaluazioko edukiak berrikasteko. Ariketa mota egindako akatsaren arabera zehaztuko da:

- Ebaluazioan aztertzen diren elementu eta ezaugarri desberdinak bereizi, deskribatu, aztertu eta azaltzea.
- Ebaluazioan lantzen diren elementu eta ezaugarriak desberdinak erabiliz marrazkiak egitea.
- Ebaluaziorako errubrikan azaldutakoak hobetzea.

Ikasturtean zehar burutuko diren edukiak era progresiboan landuko direnez, eta ebaluazioa jarraitua izango denez, ebaluazio bat ez bada berreskurapen sistemaren bitartez gaituzten, hurrengo ebaluazioa gaituztuz gero, aurreko ebaluazioko edukiak ere gaituztuz emango dira. Kasu honetan, ikaslearekin indartu behar dituen edukiak zeintzuk diren aztertuko da eta prozesuaren jarraipena ikaslearekin berarekin egingo da.

Ikasturteko azken ebaluazioa egin ondoren, ikasleak arloa gaituzteke badu berreskurapena era honetan egingo da: ikasleak egin dituen akatsak berarekin aztertu ondoren, mailako gutxiengo helburuak biltzen dituen ariketa batzuk egingo ditu irakaslearen gainbegiraketaz, eta Ikastolak finkatutako epeak errespetatuz irakasleari aurkeztuko dizkio. Ariketa hauen helburuak betetzen baditu arloaren berreskurapena lortuko du.

DBHko etapan, Marrazketa Teknikoa arloa ikasleei 3. mailan aukerako arloa bezala eskaintzen zaie lehenengoz. Aurreko mailetan ikasleek arlo hau ez dutenez landu, DBHko 3. mailan arlo hau gaituzteke duen ikaslerik ez da gongo.

OHARRAK

2020-2021 ikasturtean, pandemia eta COVID protokoloak direla eta, gure programazioan hainbat aldaketa egin behar izan ditugu, batez ere metodologia atalean. DBHko 4. mailako Marrazketa Teknikoa arloaren izaera Ikasketa Kooperatiboaren eta Ikasketa Zerbitzuaren metodologietan oinarritzen da, baina ikasleak taldeka ezin elkartzeak metodologia hau baztertu behar izatera eramanez gaitu.

Azken ikasturteetan, beste etapetako irakasle eta ikasleekin elkar lanean aritu gara. Proiektuen azken hartzailak ikasleak izan direnez, proiektuak Ikasketa Zerbitzuaren metodologia landuz burutu ditugu, hau da, besteentzat lan eginez. Ikasleek landu ohi dituzten proiektuek beste etapetako ikasleentzat egokiak direla ikusi dugunean, proiektuetan landutako edukiak etapa desberdinetako ikasleekin frogatzeko aukerak aztertu ditugu eta ikasle hauentzat jarduerak antolatu ditugu.

Horrela izanda, edukiak, jarduerak eta bestelakoak beste etapetako irakasleekin adostu ditugu, euren ikasleen beharrez arabera. Ikasleek sortu behar izan dituzten proiektuak beste etapetako ikasleek euren arlo eta gai desberdinak lantzeko egokiak izan daitezten. Proiektuetan planteatutakoaren arabera, ikasleek landutako edukiak aukeratu, frogatu eta aztertu behar izan dituzte, arazoari ebazpen egokiena bilatzeko asmoz.