

I - MATERIAL NECESARIO

Para trabajar a lo largo del curso será necesario el material que aparece en la siguiente tabla y que todos/as deberías tener **del curso pasado**:

- Lápices 2H y 3B, sacapuntas y goma de borrar	- Escuadra y cartabón tamaño medio sin cantos
- Lápices de colores (mejor acuarelables)	- Regla de 30 cm
- Rotuladores de 2 puntas	- Compás

Además, utilizarán un **pequeño cuaderno de dibujo**, tamaño A5 aprox. tipo Bullet Planner. Y se ha decidido que se haga una **aportación de 5 euros** por alumno/a para que puedan experimentar con nuevas técnicas artísticas más profesionales sin tener que hacer un gran desembolso. Desde el departamento se comprarán materiales fungibles, como tintas, hilos, planchas de linóleo y tinta especial, rotuladores POSCA, pintura acrílica y barnices para la cerámica, barras de pegamento, etc...también algunas herramientas de trabajo para que puedan compartir.

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO

A. COMPETENCIAS Y CRITERIOS

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con el presente.	5%	1,2, 3 y 4
2 35%	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas , empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	5%	1,2, 3 y 4
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no solo la respuesta artística sino la percepción de la misma.	30%	1,2, 3 y 4.
3 15%	3.1. Participar, con iniciativa y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales , decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	2,5%	6
	3.2. Realizar producciones audiovisuales , individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.	12,5%	6
4 40%	4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal , de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y un público determinados.	20%	4
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	2,5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.4. Reconocer a los diferentes creativos : artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.	5%	1,2,3,4, 5 y 6
	4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.	5%	3 y 5
	4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos.	2.5%	3

B. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación			
1. DIBUJO, ESTAMPACIÓN Y GRABADO	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto: CUADERNO DE ARTISTA 	21
2. ESCULTURA	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto 1: PERSONAJES 3D ✓ Proyecto 2: CERÁMICA 	15
2ª evaluación			
3. DISEÑO	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4, 4.5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase: ✓ Proyecto: CREACIÓN DE UN ESPACIO EN LA BIBLIOTECA DEDICADO A MAFALDA por su 60 aniversario 	18
4. PINTURA	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto 2: Diseño y pintado de un MURAL en el IES 	15
3ª evaluación			
5. FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD	1.1 4.2, 4.3 4.4, 4.5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Elaboración de un Proyecto por determinar 	16
6. LA IMAGEN SECUENCIADA	1.1 3.1, 3.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Elaboración de un proyecto: STOP MOTION 	17

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. **Analizar manifestaciones artísticas y creativas** contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. **Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas**, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
3. **Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
4. **Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas**, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

SABERES BÁSICOS

A	TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “object trivé”, dripping, assemblage, ready-made, instalación, fotomontaje, bodyart, performance, arte digital y videoarte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas. A4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. A5. Graffiti y pintura mural. A6. Técnicas básicas de creación de volumen. A7. Técnicas de dibujo geométrico aplicados a las artes visuales. A8. Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móviles. A9. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Prod ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y natural A10. Seguridad. Toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. A11. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
B	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA B1. Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. Contexto actual audiovisual en Cantabria. B2. Artistas que trabajan el videoarte. B3. Percepción visual y psicológica de la imagen. B4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B5. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. B6. Foto analógica: cámara oscura: fotografía sin cámara (fotogramas). Téc fotográficas experimentales. Cianotipia o antotipia. B7. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. B8. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el “storyboard”. Mov de cámara. B9. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B10. Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. B11. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a discriminación. B12. Proyectos de diseño y publicidad. B13. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo. B14. Trazados geométricos básicos aplicados al diseño. B15. Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas, axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos). B16. Normalización. B17. Construcción de formas tridimensiones aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D. B18. Técnicas básicas de animación y de edición de video. Programas y aplicaciones para móviles. B19. Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. B20. Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.✓ Desempeños de distintas destrezas.✓ Participación en trabajos en equipos.	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Diálogos abiertos o dirigidos✓ Prácticas de coevaluación✓ Prácticas de autoevaluación✓ Revisión del trabajo en grupo✓ Realización de entrevistas✓ Participación en debates✓ Elaboración de parrillas de criterios de valoración	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Mapas conceptuales✓ Presentaciones digitales✓ Portafolio de actividades✓ Desarrollo de un proyecto✓ Trabajos plásticos	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario

B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno/a entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

C. RECUPERACIÓN:

Todos/as los alumnos/as podrán recuperar las evaluaciones realizando y entregando las actividades propuestas para la evaluación con un nivel suficiente en las competencias que se hayan evaluado hasta el momento.