

INSTITUT PUIG CASTELLAR - PROGRAMACIÓ ANUAL D'EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA DE 4t. D'ESO

MATÈRIA:		NIVELL:	TRIMESTRE:	CURS:
Educació visual i plàstica		4t d'ESO	1r.	2024-2025
DEPARTAMENT:		OBSERVACIONS:		
Expressió		Bases principals del dibuix tècnic i artístic.		
OBJECTIUS	COMPETÈNCIES BÀSIQUES	CONTINGUTS/UD	CONNEXIONS AMB ALTRES MATÈRIES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
➤ Transmetre tots els factors, propis i de l'entorn, que esdevenen en el procés de dibuixar.(comunicar expressant i representant.) ➤ Explicacions teòriques i exemplificacions gràfiques de l'aplicació de les diferents tècniques gràfiques i pictòriques. ➤ Formar a la ment de l'alumne un esquema clar sobre els processos de configuració gràfica. ➤ Definició de les tècniques bàsiques d'expressió tridimensional i proposar la realització d'un projecte d'escultura amb filferro. ➤ Anàlisi dels valors funcionals, estètics, culturals i discursius en les arts aplicades, i del disseny. ➤ Introduir els conceptes del disseny en totes les seves vessants i del procés de definició i realització d'un projecte de disseny complet.	Competència social i ciutadana. Competència per aprendre a aprendre. Competència en comunicació lingüística Competència matemàtica. Competència cultural i artística.	I. Dibuix, materials i tècniques: procés creatiu. 1. El dibuix: pensament, representació i comunicació. 2. Les tècniques gràfiques. 3. El color i les tècniques pictòriques. 4. Configuració gràfica.La translació de direccions.Estratègies de configuració gràfica. 5. El dibuix realista. 6. Altres tècniques artístiques. II. El disseny: forma i funció. 1. Què és el disseny? 2. Conèixer els objectes. 3. Quan sorgeixen les idees. 4. El cos humà és la referència.	Llengua catalana. Tecnologia. Ciències socials.	- Prendre decisions per a la realització de produccions artístiques especificant els objectius, proposant diverses opcions i avaluant la solució. -Col·laborar en la realització de projectes que comporten processos de concepció, disseny i execució cooperativa. -Dibuixar formes i espais aplicant els fonaments dels sistemes de representació. -Realitzar obres bidimensionals i tridimensionals, experimentant i utilitzant diversitat de tècniques (escultura, dibuix artístic, volum, pintura, gravat, etc.). -Emprar estratègies pròpies del disseny, la fotografia, la publicitat, el vídeo i els mitjans de comunicació i multimèdia per a realitzar projectes artístics i visuals.

INSTITUT PUIG CASTELLAR - PROGRAMACIÓ ANUAL D'EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA DE 4t. d'ESO

MATÈRIA:		NIVELL:	TRIMESTRE:	CURS:
Educació visual i plàstica		4t d'ESO	2n.	2024-2025
DEPARTAMENT:		OBSERVACIONS:		
Expressió		Introducció a l'escultura i al disseny.		
OBJECTIUS	COMPETÈNCIES BÀSIQUES	CONTINGUTS/UD	CONNEXIONS AMB ALTRES MATÈRIES	CRITERIS D'AVUACIÓ
➤ Aprendre a treballar en equip, treballant la competència en recerca i aprendre a organitzar-se en la configuració d'un mural amb diversa informació i imatges. ➤ Reorganitzar i seleccionar la informació cercada. Filtrar-la i explicar-la amb paraules pròpies que demostrin la correcta comprensió de la informació. ➤ Emprar adequadament el lèxic bàsic de l'àrea pel que fa al llenguatge, les tècniques i els moviments artístics. ➤ Ús de la reflexió personal en els processos d'experimentació creativa per a la presa de consciència de les pròpies capacitats i recursos personals. ➤ Aconseguir l'observació i l'apreciació, per part dels alumnes, de que estem envoltats de disseny ➤ Extreure les idees principals d'un text; i posteriorment interpretar-les i expressar-les mitjançant el llenguatge visual i plàstic.	Competència social i ciutadana. Competència per aprendre a aprendre. Competència en comunicació lingüística Competència matemàtica. Competència cultural i artística. Tractament de la informació i competència digital.	L'escultura al llarg de la història. 1. Materials i tècniques 2. Tipologies escultòriques. 3. Relacions entre arquitectura, escultura i pintura. 4. Gàrgoles. 5. Llegendes i realitat. Projecte personal: "La meva Gàrgola". Obra tridimensional. Què és el disseny? -Procés artesà i industrial. -Els grans àmbits del disseny. -Formalisme i funcionalisme. Quan sorgeixen les idees?-Resposta a una necessitat. -Creativitat: pluja d'idees i anàlisi de la natura. Ergonomia -El disseny s'adapta al cos humà.	Llengua catalana. Tecnologia. Ciències socials.	-Col·laborar en la realització de projectes que comporten processos de concepció, disseny i execució cooperativa. -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). -Realitzar una obra tridimensional, experimentant i utilitzant diversitat de tècniques (dibuix artístic, escultura i volum.) -Saber diferenciar els diferents àmbits del disseny i saber identificar i diferenciar els diferents estudis i professions. -Saber treballar en grup, tot organitzant-se i repartint-se les tasques. -Col·laborar en la realització de projectes que comporten processos de concepció, disseny i execució cooperativa.

INSTITUT PUIG CASTELLAR - PROGRAMACIÓ ANUAL D'EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA DE 4t. d'ESO

MATÈRIA:		NIVELL:	TRIMESTRE:	CURS:
Educació visual i plàstica		4t d'ESO	3r.	2024-2025
DEPARTAMENT:		OBSERVACIONS:		
Expressió		Llenguatge audiovisual, la representació tècnica i comentari d'obres d'art.		
OBJECTIUS	COMPETÈNCIES BÀSIQUES	CONTINGUTS/UD	CONNEXIONS AMB ALTRES MATÈRIES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
➤ Explicació i anàlisi del procés de comunicació visual, el missatge publicitari i els canals icònics de difusió publicitària. ➤ Estudi del llenguatge cinematogràfic i introducció dels conceptes de guió i muntatge, així com del concepte de gènere audiovisual. ➤ Definició dels elements fonamentals de la geometria plana i dels fonaments i aplicacions dels sistemes de representació. ➤ Definició de les projeccions dièdriques i representació dels elements fonamentals en diferents posicions respecte el pla. ➤ Estudi dels diferents tipus de perspectives i exemplificació gràfica de cada una d'elles. ➤ Estudi de l'anàlisi formal d'una obra d'art, definició dels elements que la configuren. Extracció de significats i significants.	Competència social i ciutadana. Competència per aprendre a aprendre. Competència en comunicació lingüística Competència matemàtica. Competència cultural i artística. Tractament de la informació i competència digital.	III. Comunicació i llenguatge audiovisual. La comunicació visual. El llenguatge cinematogràfic. El guió i el muntatge. Gèneres audiovisuals. Tècniques d'animació i interactivitat. IV. La representació tècnica. -Dibuix geomètric aplicat. -Fonaments i aplicacions dels sistemes de representació. -Les projeccions dièdriques. -Les perspectives axonomètriques. -La normalització en el dibuix industrial. V. Les claus de l'art. -Lectura d'imatge I: l'anàlisi formal. -Lectura d'imatge II: la interpretació dels significats.	Llengua catalana. Tecnologia. Ciències socials.	-Col·laborar en la realització de projectes que comporten processos de concepció, disseny i execució cooperativa. -Dibuixar formes i espais aplicant els fonaments dels sistemes de representació. -Realitzar obres bidimensionals i tridimensionals, experimentant i utilitzant diversitat de tècniques (escultura, dibuix artístic, volum, pintura, gravat, etc.). -Emprar estratègies pròpies del disseny, la fotografia, la publicitat, el vídeo i els mitjans de comunicació i multimèdia per a realitzar projectes artístics i visuals. -Reconèixer i llegir imatges, obres i objectes dels entorns visuals (obres d'art, disseny, cinema, multimèdia), atenent els aspectes formals i narratius de les propostes. -Reconèixer i llegir imatges, obres i objectes dels entorns visuals (obres d'art, disseny, cinema, multimèdia), atenent els aspectes formals i narratius de les propostes.