

DEPARTAMENT	Multidisciplinar
PROGRAMACIÓ MATÈRIA	4t ESO . VISUAL I PLÀSTICA
CURS	2018-2019

1. OBJECTIUS GENERALS DE LA MATÈRIA

- **La matèria d'educació visual i plàstica de l'educació secundària obligatòria té com a objectiu el desenvolupament de les capacitats següents:**

1. *Observar, mirar, comprendre i interpretar de forma reflexiva i crítica l'entorn natural i cultural propi, demostrant sensibilitat vers la realitat patrimonial i les seves qualitats, estètiques i funcionals, així com contemplar d'altres realitats culturals, com a forma d'enriquiment cultural i de generar nous coneixements.*

2. *Apreciar els valors culturals i estètics identificant, interpretant i valorant els seus continguts, entenent-los com a part de la diversitat cultural, contribuint al respecte, conservació i millora.*

3. *Emprar diverses tècniques i recursos artístics per representar de forma creativa la realitat, les idees, les emocions, els sentiments, les vivències., mostrant les adequades competències comunicatives i expressives.*

4. *Comprendre els conceptes artístics i visuals, així com les tècniques i els procediments que permeten la necessària competència comunicativa gràficoplàstica suficient per comprendre i comunicar-se.*

5. *Expressar-se amb creativitat, mitjançant les eines del llenguatge plàstic, visual i àudio-visual i emprar de forma flexible altres recursos, tècniques i mitjans, provinents d'altres àmbits del coneixement.*

6. *Conèixer i utilitzar diversitat de tècniques i procediments artístics i els recursos TIC en les propostes i creacions personals i col·lectives.*

7. *Planificar i reflexionar, de forma individual i col·lectiva, sobre el procés de disseny i de realització d'un objecte partint d'uns objectius prefixats i revisar i valorar en cada fase del projecte l'estat de consecució.*

8. *Desenvolupar activitats i projectes col·lectius que potenciïn les possibilitats expressives, crítiques i comunicatives dels diferents procediments i processos de recerca artística i visual i afavoreixin el diàleg i la col·laboració.*

9. *Representar formes i espais amb domini de la geometria plana, els sistemes de representació, les proporcions i la representació de les qualitats de manera que siguin eficaces per a la comunicació.*

10. Observar, comprendre i reflexionar sobre el sentit i la diversitat de les imatges de la cultura visual i mediàtica, mostrant el necessari sentit crític i delimitant el seu origen, els canals, els àmbits dels que provenen i la seva funció.

2. COMPETÈNCIES BÀSIQUES

2.1. COMPETÈNCIA COMUNICATIVA, LINGÜÍSTICA I ÀUDIO-VISUAL

- Expressar-se amb l'ajuda de les tecnologies de la informació (TIC).
- Expressar observacions, explicacions, opinions, pensaments, emocions, vivències i argumentacions.
- Interpretar la realitat que ens envolta.
- Formular preguntes.
- Cercar, seleccionar i processar informació provinent de diferents mitjans i suports.
- Utilitzar recursos no verbals (visuals, corporals, representacions gràfiques...) en les comunicacions.
- Respectar opinions diferents a les pròpies.
- Treballar en grup de manera cooperativa.
- Respectar les altres cultures.

2.3. COMPETÈNCIA ARTÍSTICA I CULTURAL

- Utilitzar les diferents manifestacions culturals, artístiques tradicionals o no, com a font d'enriquiment i gaudi, i considerar-les com a part del patrimoni dels pobles.
- Trobar fonts, formes i vies de comprensió i expressió.
- Planificar i ajustar els processos creatius per aconseguir uns resultats.

2.4. TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ I COMPETÈNCIA DIGITAL

- Aplicar en diferents situacions i contextos diferents tipus d'informació.
- Fer ús dels recursos tecnològics disponibles per resoldre situacions reals d'aprenentatge.

2.5. COMPETÈNCIA D'APRENDRE A APRENDRE.

- Ser conscient del que se sap i del que cal aprendre.
- Tenir consciència d'aquelles capacitats que entren en joc en l'aprenentatge: atenció, concentració, memòria, comprensió i expressió lingüística entre altres.
- Aplicar els coneixements en situacions semblants i contextos diversos.
- Autoavaluar-se i acceptar les errades.

CONNEXIONS AMB ALTRES MATÈRIES:

Tecnologies

- Ús de recursos i materials, especialment les TIC, per investigar i produir discursos plástico-visuals.

Ciències socials

- Ús de diferents tipus de llenguatges (icònics, simbòlics, àudio-visuals) per interpretar la realitat i per comunicar els resultats d'una recerca.

- Valoració de les manifestacions artístiques en la seva diversitat i complexitat.

Matemàtiques

- Codificacions bàsiques de la geometria plana i descriptiva.

Llengua

- Ús del vocabulari específic per descriure elements visuals i plàstics.

- Producció de missatges àudio-visuals amb intencionalitats diverses (informar, seduir, entretenir), emprant els recursos expressius adequats.

CONTINGUTS

1. La simetria en la naturalesa i les Arts.	- La simetria axial - La simetria Central
2. El disseny pictòric. Anàlisi i característiques de la ciència pictòrica.	- La unitat en la composició. - Articulació i expressivitat dels moviments. - Anàlisi de la capella Tornabuoni
3. El disseny escultòric. L'escultura en relleu i en buidatge.	- La tècnica del relleu i del buidatge - Anàlisi de l'obra de Lorenzo Ghiberti en les portes del Baptisteri de Florència.
4. El disseny en l'enginyeria i l'arquitectura	- La perspectiva com ordenació de l'espai - El sistema dièdric com mètode d'expressar un projecte - Anàlisi de l'obra de Leonard da Vinci
5. Projecte i construcció d'una joguina	- Anàlisi dels principis físics que el fonamenten - Materials per la seva construcció - Disseny de la joguina a escala natural - La seva construcció utilitzant els mètodes escultòrics i pictòrics estudiats
6. La composició modular al pla i a l'espai	- Mòduls i xarxes - Les lleis geomètriques de la composició modular plana - La composició modular d'espais o arquitectònica - Els mòduls de Sant Llorenç de l'Escorial
7. El disseny de moda	- Forma, color, textures, línies i proporcions en el disseny de moda - Disseny de Figurins - La moda com obra d'art: Cristobal Balenciaga
8. El disseny amb les noves tecnologies	- El dibuix assistit per ordinador: CAD - Manipulació d'imatges amb programes informàtics
9. Projecte d'una tipologia modular arquitectònica	- Projeccions dièdriques a escala del mòdul arquitectònic - Desenvolupaments superficials - Concreció del projecte en una maqueta de cartolina
10. El disseny gràfic i la comunicació visual	- la imatge impresa - Disseny gràfic i la comunicació visual - El disseny publicitari - El disseny de la historieta gràfica
11. Projecte del disseny d'una historieta gràfica a partir d'un guió literari	- Anàlisi d'allò que es vol comunicar - Estructura de la historieta - Posada en escala

4. UNITATS DIDÀCTIQUES I TEMPORITZACIÓ

<i>Unitat</i>	<i>Temporització</i>
Bloc 1. La geometria en la naturalesa i les arts	4 Sessions
1. La simetria axial.	2 h
2. La simetria central com producte de dues simetries axials	2 h
Bloc 2. Elements configuratius del llenguatge pictòric	8 Sessions
2. Els elements: el punt, la línia i la superfície	2 h
3. L'articulació i expressivitat de la figura humana: els moviments	2 h
4. El color. Harmonia del color. Psicologia del color	2 h
5. Unitat compositiva. Anàlisi de la capella Tornabuoni	2 h
Bloc 3. Els elements configuratius del llenguatge escultòric	4 sessions
6. L'extensió, la proporcionalitat i la forma en escultura	2h
7. El relleu escultòric. Buidatge d'un relleu. Mètodes	1h
8. Anàlisi dels relleus de les portes del Baptisteri de Florència. Lorenzo Ghiberti	1h
Bloc 4. Els mètodes del disseny: la sistematització del dibuix	10 sessions
9. La perspectiva com ordenació de l'espai. Anàlisi de "l'últim sopar" de Leonard	4h
10. El dibuix com eina de control i expressió de creació: les projeccions dièdriques	4h
11. Obres i vida de Leonard da Vinci	2h
Projecte 1: Disseny d'una joguina	10 Sessions
Bloc 5. La composició modular al pla i a l'espai	12 Sessions
12. Dissenys de composició modular en el pla	6 h
13. Dissenys de composicions modulars a l'espai amb cartolina	6 h
Bloc 6. El disseny de moda	14 sessions
14. Tècniques elementals del dibuix de moda	6 h
15. Exemple elemental del disseny d'un vestit	6 h
16. L'art en la creació de moda: Cristobal Balenciaga	2 h
Bloc 7. El disseny amb les noves tecnologies Tic	8 sessions
17. Disseny elemental dels espais d'un habitatge utilitzant una xarxa quadrangular	4 h
18. Manipulació d'una imatge dibuixada i escanejada	4 h
Projecte 2. Disseny d'una tipologia modular arquitectònica	10 Sessions
Bloc 8. El disseny gràfic i la comunicació visual	26 sessions
19. Elements, signes i senyals de la comunicació visual	2 h
20. La imatge impresa. Fonaments estètics, compositius, constructius i estètics	4 h
21. La tècnica fotogràfica. Reproducció fotomecànica en les arts gràfiques	4 h
22. El disseny publicitari. Història i característiques de les imatges fixes	6 h
23. La historieta gràfica i els seus components	6 h
24. Els treballs de William Blake	2 h
25. Les reminiscències de Walter Crane	2 h
Projecte 3. Disseny d'una historieta gràfica a partir d'un guió literari	10 sessions

5. METODOLOGIA I RECURSOS

(organització aula, material alumne, treball individual/equip, sortides, laboratori, mitjans àudio-visuals i informàtics...)

- Els treballs es realitzen fonamentalment a l'aula, havent d'acabar a casa aquells que no es facin a classe.
- Tots els treballs s'han de guardar i enquadrar al final de curs.
- S'utilitzen materials diversos que porten els alumnes durant el curs i es guarden a classe dins capses individuals.
- Es comentaran a classe les imatges i treballs dels alumnes.
- Es promouran els debats i les opinions dels alumnes.
- Els mitjans àudio-visuals: es faran servir per visionar tècniques, autors, etc...
- Es treballarà la fotografia digital en un projecte per treballar principalment aspectes tècnics, a més de desenvolupar les competències digitals, social i cívica i de consciència i d'expressió cultural.
- També farem ús dels ordinadors per a introduir i editar el material videogràfic

6. QUÈ AVALUEM I COM AVALUEM?

En acabar el curs l'alumne ha de ser capaç de:

- Identificar els elements del llenguatge visual, constitutius essencials (configuracions estructurals, variacions cromàtiques, orientació espacial i textura) dels objectes i/o aspectes de la realitat.
- Utilitzar la terminologia pròpia del llenguatge artístic per descriure els objectes i les imatges, les tècniques i els procediments, els materials i les eines.
- Representar objectes i idees de forma bidimensional i tridimensional, aplicant tècniques diverses i aconseguir resultats en funció de la proposta i les intencions prèvies.
- Diferenciar i reconèixer els processos, tècniques i estratègies i materials en imatges de l'entorn àudio-visual i multimèdia.
- Elaborar i participar, activament, en projectes de creació formal i visual individualment i cooperativament, com produccions fotogràfiques o plàstiques, aplicant les estratègies pròpies i adequades del llenguatge plàstic i visual.
- Realitzar creacions plàstiques bidimensionals i tridimensionals seguint el procés de creació i demostrant interès i iniciativa, creativitat i imaginació.
- Utilitzar el dibuix com a instrument de representació i de comunicació, i com a eina bàsica per a la plasmació d'idees.
- Seleccionar els materials més adequats per crear un producte artístic d'acord amb uns objectius prefixats i a la reflexió i avaluació de les diferents fases del procés de concepció, disseny, formalització i realització.
- Diferenciar temes, estils i tendències de les arts visuals i àudio-visuals a través del temps i atenent la diversitat cultural i el context on s'ha produït.
- Utilitzar codificacions bàsiques de la geometria plana i descriptiva.

7 MATERIAL COMÚ PELS ALUMNES DE 4T ESO VISUAL I PLÀSTICA

- ESCAIRE I CARTABÓ DE 25 CM DE METACRILAT I SENSE GRADUAR
- Regle de 30 cm de metacrilat (mai metàl·lica)
- Compàs
- Llapis de duresa 2H, HB i 2B
- Llibreta per prendre apunts format A-4 (210 x 297)
- Caixa de 12 llapis de color de fusta
- Goma i maquineta
- Tisores
- Cola de barra

S'ha de portar tot el material cada dia de classe. L'acumulació de tres dies amb falta de qualsevol material necessari pot suposar per l'alumne/a una falta de disciplina

8 CRITERIS D'AVALUACIÓ DE LA PROVA 1.

La nota vindrà representada per un 100% de l' examen i en cap cas podrà ser superior a 5