

MATERIALES

- Útiles de dibujo técnico: escuadra, cartabón, regla y compás
- Útiles de dibujo artístico: Lápices de grafito (HB, 2B), lápices de colores, rotuladores, témperas de colores primarios y pinceles.
- Bloc de dibujo.
- Herramientas y recursos TIC (dotación del I.E.S.). Software específico (Gimp, Inkscape) o actividades flash de internet.
- Según los trabajos que se propongan serán necesarios otros: papel de acuarela, material reciclable (cartón, chatarra, madera...), arcilla... Se indicará en cada caso.

SABERES BÁSICOS de Proyecto de educación plástica y audiovisual de 2º ESO

A. Técnicas gráficas plásticas.	
<p>PEPA 2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes, cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>PEPA 2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel, Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera, Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.</p> <p>PEPA 2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>PEPA.2.A. 4. Técnicas de estampación. Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y motores. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (siglo XVI) Piranesi y Goya (siglo XVIII), Toulouse-Lautrec (siglo XVIII), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.</p> <p>PEPA 2.4.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.</p>	<p>PEPA 2.4.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.</p> <p>PEPA. 2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño</p> <p>PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.</p> <p>PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>PEPA.2A 10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>

B. Diseño y publicidad.	
<p>PEPA 2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>PEPA. 2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional, Geometría aplicada al diseño.</p> <p>PEPA 2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).</p>	<p>PEPA 2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.</p> <p>PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>PEPA 2.8.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.</p>

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.	
<p>PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la novela fotográfica...</p> <p>PEPA 2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).</p> <p>PEPA. 2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia.</p> <p>PEPA 2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.</p>	<p>PEPA 2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>PERA 2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story board, Técnicas básicas de animación: stop-motion.</p> <p>PEPA 2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.</p>

Los saberes de los distintos bloques se encuentran integrados en dos o tres unidades por trimestre. Esta secuencia puede ser modificada para optimizar los resultados en función de las características del grupo clase.

¿CÓMO VAMOS A EVALUAR?

La evaluación se llevará a cabo a través de la calificación de los Criterios de Evaluación aprobados para el curso y la adquisición de las Competencias Específicas (Decreto 102/2023, de 9 de mayo, Orden de 30 de mayo de 2023) <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/36>

Se dispondrá de diferentes instrumentos de evaluación

- a) Ejercicios, actividades y proyectos que integrarán las diferentes situaciones de aprendizaje.
- b) Pruebas escritas y prácticas en las que se valorarán los conocimientos y destrezas (cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, rúbricas, listas de cotejo, pruebas, edición de documentos, ejercicios y actividades prácticas, proyectos...)

c) Observación directa del trabajo en el aula y en la plataforma Moodle, que se recogerá en forma de anotaciones por parte del profesor, revisión de las actividades de casa y clase, participación e interés.

¿CÓMO VAMOS A RECUPERAR LOS CONTENIDOS NO SUPERADOS?

La evaluación es la media aritmética de las Competencias Específicas trabajadas. El alumnado podrá recuperar mediante la aplicación de refuerzo de los saberes básicos en actividades, pruebas puntuales o trabajos propuestos por el profesorado.