

2. DBHko PLASTIKAKO KONPETENTZIEN IKASGAIAREN TAULA OROKORRA

GAIA	IRAILA	URRIA	AZAROA	ABENDUA	URTARRILA	OTSAILA	MARTXOA	APIRILA	MAIATZA	EKAINA						
Ikusentzutezkoak TELE LAURO	TELE LAURO. Ikus-entzunezko eta kazetari munduari hurbilketa. Ikus-entzunezko kultura bereganatzeko, hedabideetan agertzen diren berrien laburpen-saio bat bideoz grabatzen jakin beharko dute. Kameraren aurrean berria irakurriz aurkeztuko dute. Elkarrizketak prestatu eta ikasleek haiek erabiliko dute kamara, tripodeak eta mikrofonoak.								2	4	5	6	7	8		
PLASTIKA ikasgaia	1. EBALUAKETA Inguruneke seinale, sinbolo eta ikurren azterketa eta interpretazioa lortzea.			2 EBALUAKETA Arte lan edo koadroak azterzea, bertan agertzen diren irudiaren baliabide desberdinak kontuan izanik: konposaketa, elementuen kokapena, plano desberdinak, kolorearen erabilera, teknika, mezua, e.a.			3. EBALUAKETA Sekuentzializazioa - komikia: adierazpide honen baliabide desberdinak aztertu eta landu: orriaren egitura, bineta mota desberdinak, bineta barneko irudiaren eskala (plano motak eta angulazioa), kodigo zinetikoak, harridura ikurrak, onomatopeiak, e.a.									
Teoria Fitxak	2 1 8	Sinplifikatu GIZA GORPUTZA K seinaleetako "monigoteak" egiten diren moduan.	2 6 8	Osatu txosten bat, produktuen kutxa eta estalkietan dauden azalpen grafiko eta ikurrekin.	1 2	Marrazketa teknikoko oinarriko teoria, eta ariketak	AHOKATZEA = Irudikatuko duguna, formak sinplifikatzea eta oinarriko irudi geometrikoak egitea.	TATUAJE bat asmatu eta diseinatu. Epidermisen izan ahal dituen kalteak ikertu.	Esku librean marrazteko metodoa.	Komikiaren teoriaren laburpen grafikoak, benetako adibideekin, txostena egin.	2 4 8 1	KOMIKI bat marraztu: Gidoi literarioa.	Komikia aurkeztu			
	Sinplifikatu forma hauek era grafiko batean Seinale bat osatzeko.	2 8	PIKTOGRAMA edo SEINALE edo azalpen grafiko bat asmatu.(segurtasun aholkuak, ekologia...)	2 6 8 7 1	LOGOTIPOEN bilduma txostena osatu.	marrazketa teknikoko azterketa.	Natura-hila edo bodegoia marraztu.	Margo-lan baten erreproduktzioa, formatu handian.	AHOKATZEA = Irudikatuko duguna, formak sinplifikatzea eta oinarriko irudi geometrikoak egitea.	2 8 7 6	Komiki baten sekuentzia bat amaiera asmatzea eta marraztea. Story-board-a eginez.	2 5 8	KOMIKI bat marraztu: Argazki materiala lortu. Internetetik entziklopedi etatik info.	2 8 7	PAPIROFLIXIA Diagramak ulertzeko aholkuak,	
	Sinplifikatu OBJETU hauek era grafiko batean Seinale bat osatzeko.	2 3	Oinarriko elementu geometrikoen azalpena.	2 6	Zure izena edo abizenaren hitz nagusiak hartuz, diseinatu logoa.	2 1	Temperatura, koloreen ezaugarriak eta zirkulu kromatikoa.	1 2 5 8 7	Margo lan bat aukeratu eta atalka aztertu. Egilea, konposaketa, arretaguneak...	2 6 8 7 8	Graffiti bat marraztu, letrak edo irudiak koloreztatu z.	2 3	PERSPEKTIBA KONIKOA: BISORE ZEHARRAR GITSUA erabiliz.	ZOOM ariketa: Argazki bat kopiatzea.	1 6 8 7	KOMIKI bat marraztu: Maketazioa, planoek aukeraketa, ...
	Sinplifikatu ANIMALI hauek era grafiko batean.		Irudi korporatiboa. Marka euskarri guztietan inprimatu behar duzula: poltsak, gutunazalak, eskutitzak, txartelak, ...e.a.		Egurrezko pinturekin margozteko teknika trazuen bidez egin margozteko.	2 4 5 8	Ikasleak aukeraturako Margo lanaren azalpena klasea aurrean egitea. Power point			2 8 7	Ikastola eta ikastolatik kanpo, sakontasuna adierazteko irudi bat marraztu.					
					Espazioa adierazteko metodoa sakontasun sententzia lortzeko	2 7 8 5	Margo-lan baten bertsio berria asmatu. GIMP programa informatikoa									
LANTZEN DEN KONPETENTZIA edo GAITASUNAK	1 Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako	2 Ikasten ikasteko gaitasuna (ikerketa, hausnarketa, elkarlana...)	3 MATEMATIKA	4 Hizkuntza-komunikaziorako	5 Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzea	6 Gizarterako eta Herritartasunarako	7 Giza eta arte-kulturarako	8 Norberaren autonomiarako eta ekimenerako								