

ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA TXANTILIOIA

Ikastetxea	Arrigorriaga BHI	Kodea	015072	Ikasturtea	2024/2025
Eta	DBH	Zikloa/maila	DBH1		
Arloa/ Jakintzagaia/ Eremua	Hezkuntza Plastikoa, Ikusizkoa eta Ikus-entzunezkoa	Irakasleak	Ane Bernas		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazioan garrantzitsuak diren erabakiak argudiatzea eta, horretarako, honako alderdi hauek kontuan hartzea: ikasleen abiapuntua, ikasgelaren testuingurua, ikastetxeko proiektuak, aurreko ikasturteko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak, etab.

Ikasleen abiapuntua

Hezkuntza plastikoa, ikusizkoa eta ikus-entzunezkoa pentsamendua eraldatzen duen diziplina da, gizakiari, hasiera-hasieratik, ikusezina ikusgai bihurtzeko aukera ematen diona. Forma, egintza eta produkzio artistikoetan hezurmamitzen den pentsamendua; gure ikasleei proposamen sortzaileak eta originalak sortzeko gaitasuna emango die.

Plastika Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza osoan zehar lantzen den jakintzagaia Arrigorriaga institutuan 1 DBH (2 ordu astean) eta 3 DBH (1 ordu astean) mailetan ematen da.

Ikasleen artean aniztasuna da nagusi eta ezin da maila zehatz batean kokatu. Maila ertain-altuko ikasle batzuk dauden moduan, maila baxukoak ere daude. Gainera, lehenengo mailakoak izanik, autonomia falta argia da, batez ere lehenengo hilabetetan, eta autonomia falta horrek, zenbait kasutan, arazoak areagotzen dituzte. Arazo desberdinak topa daitezke, besteak beste, jatorri psikologiko eta emozionalekoak eta baita harremantzeko gaitasunekoak. Kontutan hartu behar da ziklo aldaketa baten aurrean daudela, horrek suposatzen duenarekin.

Bi ikasturteko lanari eta ikaskuntza-prozesuari esker, ikasleek zuzenean zein zeharka funtsezko kompetentzia guztiak landuko dituzte.

Ikasgelaren testuingurua

DBH 1. mailan 99 ikasle daude guztira, 24-25 ikasleko lau taldetan banatuta. Ikasle hauetatik zortzi DBH 1. maila errepikatzen ari dira eta beste hainbatek nolabaiteko laguntza edo egokitzapenak behar dituzte arazo ezberdinei aurre egiteko: TDAH, TEA, euskara ulertu edo erabiltzeko zailtasunak, sozializazio arazoak, arazo emozionalak, erritmo ezberdinak, ikasteko interes falta, etab.

Testuinguru anitz hau kontuan hartu beharko da kurtsoan zehar, bai programazioari eta bai gelako jardunari beharrezko egokitzapenak egiteko.

Ikastetxeko proiektuak

Institutuak hainbat proiektu garatzen ditu eta eguneroko jardunean eragina izaten dute.

AGENDA 30: ikastetxearen iraunkortasun eta kalitaterako hezkuntza programa honen bidez hezkuntza komunitatea tokiko zein planetako ingurumenaren egoeraz sentsibilizatu eta honen aldeko jarrerak eta konpromisoak hartzen dira.

HIZKUNTZA NORMALKUNTZA: Hizkuntza normalkuntza proiektuaren helburuekin bat eginez, euskararen erabilera eta kalitatea bermatzeko ahalegin berezia egingo da.

ELEANIZTASUNERANTZ: Jatorrian eleaniztasuna helburu zuen proiektu honek Hizkuntzen Trataera Bateraturantz garamatza eta orokorrean irakasgai ezberdinen arteko harmonizaziora hizkuntzaren esparru ezberdinei dagokionez.

HEDATZE: proiektu honen bidez eskola ordutegia moldatu eta arratsaldeak errefortzu eta tailerrak burutzera bideratu daitezke. Hedatze kontuan hartu genezake gure eguneroko klaseko jardunaren konplementu eta indartze bezala, laguntza behar duten ikasleei dagokionez batez ere. Honetaz aparte eskaintzen diren tailerren bidez eskola giroa hobetzea bilatzen da eta ikastetxearen baliabideak aprobetxatzea eskola denboraren eredu berriak erabiliz.

PROIEKTU DIGITALA: Google Workspace for Education Fundamentals plataforma daukagu 2010-2011 ikasturtetik, eta haren zerbitzu guztiak ditugu (posta elektronikoa, disko birtuala, ikasteko ingurune birtuala...).

Beste edozein mintegirekin elkarlanean aritzeko prest gaude, baita ikastetxetik kanpo etor daitezken proposamenei aurre egiteko prest, uste dugulako honek disziplinartekotasuna bultzatzen duela eta munduari zabaltzea dakarrela. Hala izatekotan, programazioan aldaketak suertatu daitezke ikasturtean zehar.

Aurreko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak

Programazioan, denboralizazioa oso kontutan hartu beharko da, jakintzak behar bezala emateko denborarik ez dagoelako.

Erabaki metodologikoak

Estrategiak eta metodoak, hizkuntzen tratamendua, IDU, ikasleen eta irakasleen antolamendua, espazioen eta baliabideen erabilera, IKT baliabideak, etab.

Estrategiak eta metodoak

Curriculumean ezartzen diren konpetentzien garapena sustatzeko metodologiaren inguruko alderdi hauei erreparatu beharko zaie: Ikasleek zeregin aktiboa izatea, erdigunean kokatzea eta beraiena izatea prozesuaren ardatza. Hau horrela izanda, irakaslea bideratzaile edo bitartekari bihurtzen da, prozesuan laguntzeko. Ondorioz, ikaste prozesuan ikasleen autonomia garatu beharko da. eta ikasleei sortzeko, erabiltzeko, aplikatzeko eta komunikatzeko aukerak emango zaizkie. Aurrekoak ez du esan nahi, beharren eta momentuen arabera, jakintzen transmisio teorikorik ez dela egongo.

Talde lana sustatuko da eta kasu horretan ikasketa kooperatiboa erabiliko da, elkarri laguntzeko beharra pizten eta lankidetzeta eta parte hartzea bultzatuz. Horrela ikasgela Ingurune seguru bat bihurtzea lortuko dugu.

Aurreko guztiak balioetan heztea lortzea ekarriko du, eskola ingurune segurua dela bermatuz, justizia eta besteekiko errespetua landuz eta diskriminazioa ekidituz.

Hizkuntzen trataera

Ikastetxean hizkuntza desberdinak erabiltzen dira eta hauetan ikasleak konpetenteak izatea da helburua. Hala ere, gure arloan euskarari eman behar diogu garrantzia. Ikasle askok arazoak izaten dituzte, bai irakurtzen dutena ulertzeko bai esan nahi dutena azaltzeko. Hau horrela izanda, Normalkuntza proiektuaren helburuekin bat egiten du gure arloak eta euskararen erabilera eta ezagutza bultzatu behar dugu. Gainera, ez dugu ahaztu behar curriculumak zehazten dituela etapa bukaeran ikaslearen irteera profilean hizkuntza-komunikazio

konpetentzia eta konpetentzia eleanitza lortzeko, jakintzagaiak egin beharreko ekarpenak (deskriptore operatiboetan zehazten direnak). Beraz, hauek bermatzeko ikaskuntza-egoerak eta atazak diseinatuko dira.

IDU

Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsalaren (IDU) printzipioak erabiliko ditugu, erabiltzen ditugun materialetan zein sortzen ditugunetan. Beraz, atazak eta ikaskuntza egoerak diseinatzean, ezinbestekoa da printzipio horiek buruan izatea eta alderdi hauek errespetatzea:

- Askotariko inplikazio moduak eskaintzea (zergatik ikasten da?).
- Askotariko irudikatze moduak eskaintzea (zer ikasten da?).
- Askotariko ekintza eta adierazpen moduak eskaintza (nola ikasten da?).

Ikasleen eta irakasleen antolamendua

Ikasleak klasean modu askotan egon daitezke antolatuta (bakarka, binaka...) baina egin beharreko atazak egitura hauen aldaketa suposatuz dezake momentu puntualetan banaka, binaka, talde kooperatiboetan eta talde handiagoetan batu daitezkeelarik.

Irakasleek, proiektu interdisziplinarietan parte hartzerakoan, beraien arteko koordinazioa egotea ezinbestekoa izango da.

Espazioen eta baliabideen erabilera

Oro har ikasgela bera edo Plastika Gela izango dira espazioari dagokionez ikaskuntza prozesuaren oinarritzko tokiak.

Baliabideei dagokionez, ikasleek ez dute testu liburu fisikorik erabiltzen, beraz irakasleak aurkeztuko dituzten gaiak, edo ikasleei lagunduko die euren ideiak edo proiektuak era grafikoan adierazten.

Classroom ingurunea ere erabiliko da, bertan jarduerak eta taldeko lanak proposatuz eta nola ez, material osagarriak eskuragarri jartzeko plataforma bihurtuz. Gogoratu behar dugu ikasle guztiek Chromebookak dituztela eta beraz, baliabide digital nahikoa euren beharrak asetzeko.

Plastikan Irteera pedagogiko bat aurreikusten da: Bilboko Arte Ederrak Museoa

IKT erabilera

Ikasgelan digitalizazioa ikaskuntza-prozesuak garatzeko elementu lagungarria izango da. Izan ere, hainbat ataza garatzeko plataforma izateaz gain informazio iturri zein erreminta bezala ere erabil daitezke.

Kontutan hartu behar dira lizentziak, ingurune digitalean erabilera egoki bat egiteko egungo legeak errespetatuz, lizentzia libreko

materialen erabilera sustatuz, Creative Commons bezalako lizentziak erabiliz.

Ikasleek Google Workspace-n (Gmail, Drive, Classroom...) duten kontua erabiliko dute lanak eta materialak partekatzeko, korreoak bidaltzeko, etab.

Curriculum erabakiak

Funtsezko konpetentziak

Oinarrizko irakaskuntza bukatzean zehazten den ikasleen irteera-profilean jasotzen diren funtsezko konpetentziak honako hauek dira:

- Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia (HKK).
- Konpetentzia eleaniztuna (KE).
- Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeniartzarako konpetentzia (STEM).
- Konpetentzia digitala (KD).
- Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII).
- Herritertasunerako konpetentzia (HK).
- Ekintzaitza-konpetentzia (EK).
- Kontzientzia eta adierazpide kulturaletarako konpetentzia (KAKK).

Konpetentzia espezifikoak

KE1 Zenbait adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko hartze aktiboaren bidez eta hainbat tresnaren erabileraren bitartez ezagutzea eta baloratzea, genero-isuririk gabe, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz, pentsamendu kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatu beharra ulertzeko.

Deskriptore operatiboak: [HKK1](#), [ELK1](#), [DK1](#), [PSIIK1](#), [PSIIK3](#), [HK1](#), [HK3](#), [KAKK1](#).

Ebaluazio-irizpideak

1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz.

1.3. Ondare kultural eta artistiko propioaren kontserbazioaren garrantzia baloratzea, praktika plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoarekin erlaziozko lanbideak identifikatuz, aberaste pertsonalerako modu gisa.

<p>KE2. Norberaren eta bere gisakoen produkzioak ikertzea, analizatzea eta azaltzea, ondareko produkzio artistikoak eta ondarea osatzen dutenak erreferentzia gisa erabiliz, interesa erakutsiz eta hizkuntza artistikoen ezaugarriak kontuan hartuz, kultura-aniztasunarekiko errespetua garatzeko, kultura artistiko zabala eraikitzeke eta imajinarioa bera elikatzeke.</p> <p><i>Deskriptore operatiboak:</i> HKK1, ELK3, DK1, PSIIK3, HK1, HK3, KKAk1, KKAk2.</p>	<p>2.1. Hizkuntza artistiko bakoitzaren ezaugarri partikularrak identifikatzea, mota guztietako egile-eskubideekiko interesa eta errespetua erakutsiz.</p> <p>2.2. Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz.</p> <p>2.3. Errealitatearen, imajinarioaren eta produkzioaren artean dagoen prozesuaren garrantzia baloratzea, adierazpen-askatasunarekiko errespetuzko portaera erakutsiz, ikuspuntu inklusibotik.</p>
<p>KE3. Hizkuntza plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoekin esperimentatzea eta proposamen pertsonalak sortzea, ikerketaren eta praktikaren bitartez, ideiak, sentimenduak eta emozioak modu sortzailean adierazteko eta komunikatzeko, eta hobetzeko gaitasuna, autoestimua eta autokritika jarrera irekiarekin garatzeko.</p> <p><i>Deskriptore operatiboak:</i> ELK2, STEM, DK2, PSIIK1, PSIIK4, PSIIK5, EKK3, KKAk3 eta KKAk4.</p>	<p>3.1. Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azalartzea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz.</p> <p>3.2. Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinarioa eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gainditzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere.</p> <p>3.3. Proiektu artistiko indibidual bat sormenez egitea, norberaren mezuak sortzeko modu kontzientean eta materialak, euskarriak eta tresnak maneiatzeko ekimena erakutsiz, iraunkortasun-irizpideekin.</p>
<p>KE4. Kolaborazioko produkzio kultural eta artistikoen diseinuan, elaborazioan, argudiatzean eta zabalkundean parte hartzea, prozesuari balioa emanaz eta azken emaitza lortzeko zenbait rol bere gain hartuz, sormena, autorearen nozioa eta pertenezkiaren zentzua garatzeko.</p> <p><i>Deskriptore operatiboak:</i> HKK1, ELK2, STEM1, STEM3, STEM5, DK2, DK3, DK4, PSIIK3, PSIIK4, PSIIK5, HK3, EKK1, EKK2, EKK3, KKAk3 eta KKAk4.</p>	<p>4.1. Komunikazio-asmoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea, prozesu sortzailea planifikatuz</p> <p>4.2. Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratu.</p>

Curriculumaren plangintza			
Unitate didaktikoaren/ Ikaskuntza-egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio- irizpideak	Oinarrizko jakintzak
Lehen hiruhilekoa			
LAN KARPETAREN DISEINUA: Aurkeztu zure burua (6 ordu)	KE2, KE3	2.2, 2.3, 3.3	- Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan.
	KE2, KE3	2.2, 2.3, 3.1, 3.3	- Ikusizko elementuak, kontzeptuak eta adierazpen-aukerak: forma, kolorea eta ehundura.*
	KE2, KE3	2.2, 3.1, 3.3	- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak..
	KE2, KE3	2.2, 3.1, 3.2, 3.3	- Ikusizko hizkuntzaren oinarrizko elementuak: puntua, lerroa eta planoak. Adierazpen-eta komunikazio-aukerak.*
	KE1, KE3	1.1, 1.3, 3.3	Jakin-mina, Ekimena, aniztasunarekiko errespetua. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
BOLUMENAK MARRAZTEN (6 ordu)	KE3	3.3	- Bi dimentsioko adierazpen grafikoaren oinarrizko teknikak.(Irudi konstruktiboak: esfera, konoa, zilindroa, kuboak, prisma eta piramidea -Argiak eta itzalak -Perspektiba isometrikoa -Perspektiba kaballera
	KE1, KE3	1.1, 1.3, 3.1, 3.2, 3.3	Jakin-mina, Ekimena. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
PERSPEKTIBA KONIKO FRONTALA ETA ZEIHARRA	KE3	3.3	- Bi dimentsioko adierazpen grafikoaren oinarrizko teknikak. (Perspektiba frontala :1 ihes-puntu)

(6 ordu)	KE3	3.3	- Hiru dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren oinarrizko teknikak.
	KE1, KE3	1.1, 1.3, 3.3	Jakin-mina, Ekimena. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
SORMEN LANA: bestiariora (3 ordu)	KE2, KE3	2.2, 2.3, 3.2, 3.3	- Ikusizko hizkuntza komunikazio-modu gisa. - Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak.
	KE2, KE3	2.2, 3.1, 3.3	- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak..
Bigarren hiruhilekoa			
KOLOREA (6 ordu)	KE2, KE3, KE4	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2	-Zirkulu kromatikoa. Kolore primarioak eta sekundarioa eta tertziarioak. Kolore beroak eta hotzak. - Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak.. - Ikusizko hizkuntza komunikazio-modu gisa.
	KE2, KE3, KE4	2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2	Bi dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren oinarrizko teknikak. Teknika lehorrak eta hezeak. Arteko erabilera eta adierazpen- ezaugarriak.
SORMEN LANA: emozioak (6 ordu)	KE2, KE3	2.1, 2.2, 2.3, 3.3	- Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak.
	KE2, KE3	2.1, 2.2, 3.1, 3.3	- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak..
	KE1, KE3	1.1, 1.3, 3.3	Jakin-mina, Ekimena, aniztasunarekiko errespetua. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onartzeko

			estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
	KE4	4.1	Ekimena, jarrera irekia, aniztasunarekiko errespetua
MARRAZKETA TEKNIKOA: izarrak (8 ordu)	KE3, KE4	3.3, 4.1, 4.2	- Marrazketa teknikoaren hizkuntza gisa.* - Marrazketa teknikoaren hastapenak. - Konpasaren erabilera eta eskuaira eta kartaboiaren erabilera - Thales. Erdikaria, erdibitzailea. - Poligono erregularrak: triangelua, hexagonoa, oktagonoa, dodekagonoa
	KE1, KE2, KE3, KE4	1.1, 2.2, 3.3, 4.1, 4.2	- Ikus-entzunezko produkzio errazak bakarka edo taldean egiteko teknikak. Ikuskuntza-ingurune birtualetan esperimintatzeko estrategiak.
	KE1, KE3	1.1, 1.3, 3.3	Jakin-mina, Ekimena, aniztasunarekiko errespetua. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
Hirugarren hiruhilekoa			
GREZIA (Gizarte - Musika - Plastika proiektua) (6 ordu)	KE2	2.1*, 2.2,	-Artearen historian zeharreko genero artistikoak, genero-ikuspegitik. -Ondare arkitektonikoa: forma geometrikoak artean eta ingurunean.
	KE2, KE3	2.1, 2.2*, 2.3*, 3.3*	- Konposizioa. Orekaren, proportzioaren eta erritmoaren kontzeptuak, formak planoan eta espazioan antolatzeari aplikatuak.
	KE4	4.1, 4.2*	-Ezagutu, errespetatu eta baloratu behar diren askotariko rolak daudela onartzea eta ulertzea. -Enpatia eta ikuspuntu desberdinen balorazioa.
ERALDAKETAK PLANOAN: translazioak, simetriak eta biraketak.	KE3, KE4	3.1*, 3.2*, 3.3*, 4.2*	Eragiketa plastikoen bidezko prozesu sortzailea: erreproduzitu, isolatu, eraldatu eta elkartu.: Traslazioak, simetriak (Notan art) eta biraketak

MODULUAK (Puzzlea) (6 ordu)	KE1, KE3	1.1*, 1.3*, 3.3*	Jakin-mina, Ekimena, aniztasunarekiko errepetua. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onmartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
MASKARA (6 ordu)	KE3, KE4	3.1*, 3.2*, 3.3*, 4.2*	- Prozesu sortzailearen faktoreak eta etapak: materialak eta teknikak hautatzeko eta bozetoak egiteko estrategiak..
	KE3, KE4	3.1*, 3.2*, 3.3*, 4.2*	- Hiru dimentsioko adierazpen grafiko-plastikoaren oinarritzko teknikak. Arteko erabilera eta adierazpen-ezaugarriak.
	KE1, KE3	1.1*, 1.3*, 3.3*	Jakin-mina, Ekimena, aniztasunarekiko errepetua. Errorea ikasteko modua dela eta porrota ere ikasteko modua dela onmartzeko estrategiak. Jarrera irekia. Autokonfiantza. Autokritika
GOAZEN MUSEORA (3 ordu)	KE2, KE3	2.1, 2.2, 2.3, 3.1*, 3.2*, 3.3*	- Ikusizko hizkuntza komunikazio-modu gisa
	KE1	1.1, 1.3	- Tokiko ondarekoak eta ondare globalekoak diren adierazpen kulturalak eta artistikoak: alderdi formalen eta testuinguru historikoaren analisisa, genero-ikuspegia txertatuta.*
	KE1	1.3*	- Ondare artistikoa kontserbatzeko, babesteko eta ezagutarazteko beharra.
	KE1	1.3	- Ondare arkitektonikoa: forma geometrikoak artean eta ingurunean.
	KE1, KE3	1.1*, 1.3*, 3.3*	Jakin-mina. Aniztasunarekiko errespetua. Jarrera irekia.

- Kurtsoan zehar **Loraldia** proiektua garatzeko Plastikako 6 ordu erabiliko dira, programazioa moldatu beharko da proiektuaren eta honen egutegiaren arabera.

Ebaluazioari, kalifikazioari eta huen ondorioei buruzko erabakiak

Ebaluazioa

Ebaluazioaren helburua, denborak, eragileak, teknikak, tresnak eta erremintak.

Helburua

Ebaluazioa konpetentziak ebaluatzen zuzenduko da eta ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen. Ondorioz, konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Konpetentzia espezifikoen kalifikazioaren ondorioz, deskriptore operatiboen bidez, funtsezko konpetentzien garapen maila finkatuko da.

Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ikasleen aurrerapenak identifikatzen eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta egongo da; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak har daitezke. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira.

Denborak

Ebaluazioa globala, etengabea eta hezitzailea da, ikaslearen autoerregulaziora bideratua.

Hasierako ebaluazioa egingo da ikasleen maila ezagutzeko eta ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo da ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren.

Urtean zehar ebaluazio mota desberdinak erabiliko dira: Autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa. Ikasleek eta familiek hasieratik ezagutuko dute ebaluatzen den era. Ikasleek jardueraren edo ataza baten burutu baino lehen ikasleek zer eskatuko zaien jakingo dute.

Ikasle bakoitzak bere jardunari buruzko arrazoiak informazioa izango du etengabe, ondo egiten duena, hobetu behar duena, etabar. Era honetara aukera emango zaio bere jardueraren propioa autoerregulatzeko.

Tresnak eta erremintak

Askotariko ebaluazio-tresnak (ebidentziak, ikasleen ekoizpenak) erabiliko dira ikasleen ezaugarri eta premietara egokituz: aurkezpenak, bideoak, froga idatziak, ahozko frogak, iruzkinak, galdetegiak, proiektuak etab. Ebaluazio-erremintak ere askotarikoak izan daitezke:

errubrikak, kontrol-zerrendak, behaketak etabar.

Kalifikazioa

Kalifikazio-irizpideak: kompetentzien ponderazioa, ebaluazio-irizpideen ponderazioa eta ebaluazio-irizpideen jardun-maila

Kompetentzia espezifikoa	%	Ebaluazio-irizpidea	%	Ebaluazio-irizpideen jardun-maila (ebaluazio-irizpidea gaindituzat emateko lortu beharreko minimoa)
KE 1	5	EI 1.1. EI 1.3	50 50	<ul style="list-style-type: none">- Hainbat iturritatik produkzio plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, jakin-mina, sentsibiltatea eta errespetua erakutsiz.- Ondare kultural eta artistiko propioaren kontserbazioaren garrantzia baloratzea
KE 2	15	EI 2.1 EI 2.2 EI 2.3	25 50 25	<ul style="list-style-type: none">- Hizkuntza artistiko bakoitzaren ezaugarri partikularrak identifikatzea mota guztietako egile-eskubideekiko interesa eta errespetua erakutsiz.- Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea- Errealitatearen, imajinarioaren eta produkzioaren artean dagoen prozesuaren garrantzia baloratzea
KE3	65	EI 3.1 EI 3.2 EI 3.3	33.3 33.3 33.3	<ul style="list-style-type: none">- Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azaleratzea- Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea- Proiektu artistiko indibidual bat sormenez egitea, norberaren mezuak sortzea modu kontzientean
KE4	15	EI 4.1 EI 4.2	50 50	<ul style="list-style-type: none">- Komunikazio-asmoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea.- Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratzuz.

Kalifikaziorako irizpideak

1. Klasean egiten diren laminak, lanak eta proiektuak. %80
 2. Hizkuntzaren ezagutza eta erabilera: %10
 3. Jarrera: ariketak epean entregatu behar dira, materialaren erabilera eta zaintza, parte hartze aktiboa klaseetan, errespetuz jokatzeko kideekin eta irakaslearekin: %10
- * Jarrera gainditu behar da ikasgaia gainditu ahal izateko.

Ohiko deialdiko nota erabakitzeke, hiru ebaluazioen arteko noten batez besteko aritmetikoa kalkulatu da.

Era honetan lortzen diren zenbakizko kalifikazioek, hurrengo baliokidetzak izango dute kalifikazioa kualitatiboekin:

Kalifikazio kualitatiboa	Zenbakizko kalifikazioa
Gutxiegia	0-4.9
Nahikoa	5-5.4
Ongi	5.5-6.4
Oso ongi	6.5-8.4
Bikaina	8.5-10

Ebaluazioaren ondorioak

Errefortzu-neurriak eta egokitzeko-neurriak, curriculumak zabaltzeko eta aberasteko proposamenak, berriazko programatan parte hartzea

Ebaluazio bat erreperatatzeko, ez-egindako edo aprobatu gabeko lanak errepikatu beharko dira, eta esandako epean entregatu. Hedatze saioetara gonbidapenak eskeinitzeko dira errefortzu bezala.

Programazioaren jarraipena eta ebaluazioa

Ebaluatuko den alderdia	Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
--------------------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------

	Atazen eta material didaktikoaren diseinua.			
	Erabilitako baliabideen aukeraketa.			
	Irakaslearen eta ikasleen rola.			
	IDU printzipioen aplikazioa.			
	Taldekatzeak eratzeko irizpideak.			
	Egokitzapenak.			
	Espazioaren antolaketa.			
	Ebaluatuko den alderdia	Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
	Programazio-unitateen sekuentzia.			
	Programazio-unitateen antolaketa.			
	Konpetentzia espezifikoaren eta ebaluazio irizpideen arteko lotura.			

	Oinarrizko jakintzen antolaketa.			
	Ebaluatuko den alderdia	Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
	Erabilitako erremintak.			
	Erabilitako tresnak.			
	Heteroebaluazioaren diseinua eta plangintza.			
	Errefortzu-neurriak egokiak izan dira.			