



IES MADINA MAYURQA

**Programació del Departament
de
DIBUIX**

CURS 2018-2019

Índex de continguts

1. ORGANITZACIÓ DEL DEPARTAMENT

1.1 Composició del Departament i assignació de matèries i cursos

2. PROGRAMACIÓ ESO

2.1 Objectius

2.2 Contribució de la matèria a l'adquisició de les competències clau

2.3 Consideracions sobre la seqüenciació dels objectius

2.4 Organització, seqüenciació, criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge dels continguts de la matèria en cadascun dels cursos de l'ESO

2.4.1 EPVA I, obligatòria a 1r ESO

2.4.1.1 Continguts lingüístics i activitats específiques en llengua anglesa

2.4.1.1.1 Curs escolar

2.4.1.1.2 Nivell

2.4.1.1.3 Objectius

2.4.1.1.4 Metodologia

2.4.1.1.5 Continguts

2.4.1.1.6 Avaluació

2.4.1.1.7 Coordinació

2.4.1.1.8 Grups d'alumnes, ràtios i horaris

2.4.1.1.9 Relació i comunicació amb les famílies

2.4.1.1.10 professorat implicat

2.4.1.1.11 Altres qüestions d'interès

2.4.2 EPVA II. Segons i Tercer d'ESO

2.4.3 EPV Quart d'ESO

2.5 Criteris de qualificació que s'aplicaran

2.5.1 Criteris de qualificació 1r ESO

2.5.2 Criteris de qualificació 2n, 3r i 4t ESO

2.6 Metodologia

- 2.6.1 EPVA en anglès a 1r i 2n d'ESO
 - 2.6.1.1 Metodologia
 - 2.6.1.2 Coordinació amb el Departament de llengües Estrangeres
- 2.6.2 Materials, recursos didàctics i llibres de texts
- 2.7 Mesures d'atenció a la diversitat i adaptacions curriculars
- 2.8 Estratègies d'animació a la lectura i desenvolupament de l'expressió oral i escrita
- 2.9 Mesures per a la utilització de les noves tecnologies de la informació i la comunicació (TIC)
- 2.10 Activitats de recuperació i mesures de suport per a alumnes amb la matèria pendent
- 3. PROGRAMACIONS DE BATXILLERAT
 - 3.1 Objectius
 - 3.2 Contribució de l'assignatura al desenvolupament de les competències
 - 3.3 Organització, seqüenciació i avaluació dels continguts de la matèria en cadascun dels cursos de Batxillerat
 - 3.3.1 Primer de Batxillerat
 - 3.3.2 Segon de Batxillerat
 - 3.4 Procediments i instruments d'avaluació
 - 3.5 Metodologia
 - 3.6 Materials, recursos didàctics i llibres de text
 - 3.7 Estratègies d'animació a la lectura i desenvolupament de l'expressió oral i escrita
 - 3.8 Mesures per a la utilització de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC)
- 4. ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS ORGANITZADES PEL DEPARTAMENT

1. ORGANITZACIÓ DEL DEPARTAMENT

1. Composició del Departament i assignació de matèries i cursos

Professorat	Hora d'atenció pares	Matèria/es impartides	Curs i grup
Cap del departament: Henar Jiménez Melendo	Dimecres, 8'55-9'50	<ul style="list-style-type: none">● Educació plàstica, visual i audiovisual II● Educació Plàstica . Dibuix Tècnic iniciació de 4^t ESO● Dibuix Tècnic I● Dibuix tècnic II	2n de batxillerat A i B 1r de batxillerat A i B 4t ESO B i C 3r ESOC i D
Professor: Miguel Cereceda Reus	Dijous, 13'10-14'05	<ul style="list-style-type: none">● Educació plàstica, visual i audiovisual I	1r ESO A i B 1 hora setmanal ordinadors amb 1rs C i D
Professora : Encarna Mas	Dimecres, 9'50-10'45	<ul style="list-style-type: none">● Educació plàstica, visual i audiovisual I● Educació plàstica, visual i audiovisual II	1r ESO C i D 1 hora setmanal ordinadors amb 1rs A i B 2n ESO B i C

2. PROGRAMACIÓ ESO

2.1 Objectius

1. Observar, percebre, comprendre i interpretar críticament la comunicació mitjançant les imatges i les formes del seu entorn natural i cultural, així com ser sensibles envers les seves qualitats evocadores, simbòliques, plàstiques, estètiques i funcionals.
2. Apreciar els valors culturals i estètics i identificar-ne, interpretar-ne i valorar-ne els continguts; entendre'ls com a part de la diversitat cultural i

contribuir al seu respecte, conservació i millora.

3. Interpretar les relacions del llenguatge visual i plàstic amb altres llenguatges i cercar la manera personal i expressiva més adequada per comunicar les troballes obtingudes amb el signe, el color i l'espai. La interpretació correcta de la comunicació publicitària.
4. Desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del seu llenguatge personal, utilitzant els codis, la terminologia i els procediments del llenguatge visual i plàstic amb la finalitat d'enriquir estèticament les seves possibilitats de comunicació.
5. Utilitzar el llenguatge plàstic per representar emocions, sentiments, vivències i idees i contribuir a la comunicació, la reflexió crítica i el respecte.
6. Apreciar les possibilitats expressives que ofereix la investigació amb diverses tècniques plàstiques i visuals i les tecnologies de la informació i la comunicació, i valorar l'esforç de superació que comporta el procés creatiu.
7. Representar cossos i espais simples mitjançant el domini de la perspectiva, les proporcions i la representació de les qualitats de les superfícies i el detall, de manera que siguin eficaços per a la comunicació volguda.
8. Planificar i reflexionar, de forma individual i cooperativa, sobre el procés de realització d'un objecte partint d'uns objectius prefixats i revisar i valorar, al final de cada fase, l'estat de consecució.
9. Relacionar-se amb altres persones i participar en activitats de grup, adoptar actituds de flexibilitat, responsabilitat, solidaritat, interès i tolerància i superar inhibicions i prejudicis i rebutjant discriminacions o estigmes personals o socials.
10. Contribuir activament al coneixement, el respecte, la conservació, la divulgació i la millora del patrimoni europeu, espanyol i de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a senyal d'identitat pròpia.
11. Conèixer i valorar el patrimoni artístic i cultural de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a base de la nostra identitat i idiosincràsia i contribuir activament a la seva defensa, conservació i desenvolupament i acceptar la convivència amb valors artístics propis d'altres cultures que coexisteixen amb la nostra per fer de la diversitat un valor enriquidor i integrador.
12. Respectar, apreciar i aprendre a interpretar altres maneres d'expressió visual i plàstica diferents de la pròpia i de les formes dominants a l'entorn; superar estereotips i convencionalismes, i elaborar judicis o adquirir criteris personals que permetin als alumnes actuar amb iniciativa responsable.
13. Acceptar i participar en el respecte i seguiment dels valors i les normes que regulen el comportament en les diferents situacions que sorgeixen en les relacions humanes i en els processos comunicatius, reconèixer-los com a integrants d'una formació global i integrar-los en l'expressió d'idees mitjançant els missatges visuals.

2.2 Contribució de la matèria a l'adquisició de les competències clau

Nombre	Denominació de la competència i concreció per a la matèria	
1	Comunicació lingüística	S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats. Amb la finalitat d'estimular l'hàbit de la lectura i millorar l'expressió oral cal plantejar activitats que contribueixin a millorar la comprensió lectora i la capacitat d'expressió.
2	Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia	S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic, que és un dels objectius de l'assignatura.
3	Competència digital	S'atorga molta importància a aquesta competència en els continguts relatius a l'entorn visual i multimèdia, en particular en el món de la imatge, i es facilita (en la mesura del possible i segons el material disponible) el desenvolupament d'una cultura digital a l'aula.
4	Aprendre a aprendre	Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement artístic contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueixen el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn, de donar-hi respostes coherents i de tenir la capacitat de treballar en grup, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.
5	Competències socials i cíviques	Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula. Es fomenta especialment la tolerància i respecte envers les produccions artístiques alienes.

6	Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor	Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'auto confiança i el sentit crític.
7	Consciència i expressions culturals	Es dona molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

2.3 Consideracions sobre la seqüenciació dels objectius

Els objectius generals d'etapa poden ser treballats a tots els cursos però a diferents nivells. El grau d'aprofundiment d'aquells objectius s'estableix mitjançant les seqüenciacions de continguts, objectius i estàndards d'aprenentatge especificats per a cada curs.

2.4 Organització, seqüenciació, criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge dels continguts de la matèria en cadascun dels cursos de l'ESO

2.4.1 EPVA I, obligatòria a 1' ESO

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni m (S/N)	Temporització
	Coneixement i experimentació amb els diferents llenguatges plàstics	<ul style="list-style-type: none"> • Conèixer i aplicar les possibilitats expressives de les tècniques gràfic plàstiques seques, humides i mixtes. • <i>Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte ordre i estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.</i> 	S S	Dins totes les unitats, al llarg del curs.
	Coneixement i aplicació gràfica de les eines digitals	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir uns coneixements bàsics d'informàtica a nivell usuari. • Aprendre els fonaments de programaris de mapa de bits i vectorials (Gimp i Inkscape) • Dissenyar un logotip senzill aplicant Inkscape • Retocar una imatge mitjançant les eines del Gimp • Incorporar les noves tecnologies als llenguatges visuals tradicionals. 	S S S S S	Al llarg del curs, una hora setmanal. Aula d'informàtica.
Les unitats 7, 10, 11 i 12 de la programació també es treballaran mitjançant les eines digitals.				

BLOC 1 : DIBUIX TÈCNIC

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable	Míni m (S/N)	Temporització
1	Element geomètrics bàsics	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendre i emprar els conceptes de punt, línia i pla ● definir punt, línia i pla ● Diferenciar entre recta i segment. ● Suma i resta de segments ● Concepte de lloc geomètric ● Traçat de rectes paral·leles, perpendiculars i obliqües amb escaire i cartabó ● Mediatriu. Traçat i definició ● Teorema de Tales ● Conèixer els conceptes de circumferència, cercle i arc ● Comprendre els conceptes d'angle i bisectriu ● Classificació d'angles ● Identificació i dibuix d'angles de 30°, 45°, 60° i 90° ● Suma i resta d'angles 	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>	1r trimestre 5 setmanes
2	Representació tècnica de triangles i quadrilàters	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificació dels triangles segons siguin els seus costats i angles ● Construcció de triangles coneixent dos costats i un angle, dos angles i un costat o els tres costats ● Analitzar les propietats dels punts i rectes 	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>	1r trimestre 3 setmanes

		<p>notables dels triangles. Circumcentre, incentre, baricentre i ortocentre</p> <ul style="list-style-type: none"> • propietats dels triangles rectangles • Conèixer els diferents tipus de quadrilàters. Classificació • Construeix qualsevol paral·lelogram coneixent dos costats consecutius i una diagonal 	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>	
3	Polígons Regulars	<ul style="list-style-type: none"> • Classificar els polígons regulars i irregulars en funció dels costats • Construcció de polígons de 3, 4, 5 i 6 costats donat la mida del costat i el radi de la seva circumferència circumscrita 	<p>S</p> <p>S</p>	1r trimestre 4 setmanes

BLOC 2: EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable	Mínim (S/N)	Temporització
4	El punt, la línia i el pla	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar i valorar la importància del punt, la línia i el pla 	S	2n trimestre Al llarg del trimestre
5	El dibuix 1. L'esbós, la proporció,	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta amb les variacions formals 	S	2n trimestre

	l'equilibri i el clarobscur 1	<p>del punt la línia i el pla 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Experimenta amb clarobscur la sensació espacial 1 	S	5 setmanes
6	La textura	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferenciar textures naturals, artificials, tàctils i visuals ● Transcriu textures tàctils a textures visuals mitjançant les tècniques de frottage i utilitza-les en composicions abstractes o figuratives 	S S	2n trimestre 3 setmanes
7	Creació de composicions graficoplàstiques	<ul style="list-style-type: none"> ● Conèixer i aplicar els mètodes creatius graficoplàstics aplicats a processos d'art plàstiques i disseny ● Coneix i aplica mètodes creatius per elaborar disseny gràfic, disseny de producte, moda i les seves múltiples aplicacions ● Crear composicions graficoplàstiques personals i col·lectives ● Dibuixa amb diferents nivells d'iconicitat de la imatge 	S S S S	2n trimestre 3 setmanes part de disseny gràfic amb ordinadors
8	El color 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Experimentar amb colors primaris i secundaris 1 ● Els colors complementaris 1 ● Color llum i color pigment. Síntesi additiva i substractiva 1 ● Realitza composicions amb diferents tècniques gràfiques per expressar sensacions per mitjà de l'ús del color 1 	S S S S	2n i 3r trimestre 5 setmanes

BLOC 3: COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables	Mínim (S/N)	Temporització
9	Il·lusions òptiques, introducció a les lleis de la Gestalt	<ul style="list-style-type: none"> ● Analitza els elements i factors que intervenen en el procés de percepció d'imatges. Analitza les causes pels quals es produeix una il·lusió òptica ● Reconèixer les lleis visuals de la Gestalt i aplicar-les en l'elaboració d'obres pròpies ● Dissenya il·lusions òptiques basant-se en les lleis de la Gestalt 	S S S	3r trimestre 3 setmanes
10	Significant i significat. Creació de símbols i icones. Anàlisi d'imatges. Lectura objectiva i subjectiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica el significat en un signe visual ● Diferència imatges figuratives d'abstractes ● Reconeix diferents graus d'iconicitat en una sèrie d'imatges ● Dissenya símbols i icones ● Distingeix símbols d'icones ● Analitza una imatge 	S S S S S S	3r trimestre 2 setmanes aula d'ordinadors
11	La publicitat	<ul style="list-style-type: none"> ● Dissenya un missatge publicitari i empra recursos visuals com les figures retòriques 	S	3r trimestre 2 setmanes aula d'ordinadors

12	Utilització de les eines digitals per realitzar projectes de manera adequada	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica i reconeix els diferents llenguatges visuals ● Utilitzar de manera adequada els llenguatges visuals i audiovisuals amb diferents funcions ● elabora documents multimèdia per presentar un tema o un projecte emprant els recursos digitals de manera adequada 	S S S	3r trimestre Al llarg del curs es farà feina amb ordinadors, i darreres 2 setmanes
----	---	--	---------------------	--

2.4.2 EPVA II. Segon i Tercer d'ESO

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable	Mínim (S/N)	Temporització
A totes les unitats del curs		Conèixer i aplicar les possibilitats expressives de les tècniques gràfic-plàstiques seques, humides i mixtes. <i>Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte ordre i estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.</i>	S S	

BLOC 1: DIBUIX TÈCNIC

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni m (S/N)	Temporització
1	Mòduls	<ul style="list-style-type: none"> ● Repàs de conceptes de geometria de EPV1 ● Conceptes de simetria, gir i translació ● experimenta amb el punt, la línia i el pla amb el concepte de ritme ● Elaborar composicions modulars aplicant coneixements de geometria 	S S S	1r Avaluació 19 h aproximadament
2	Representació de corbes tècniques i còniques i aplicació de tangències	<ul style="list-style-type: none"> ● Característiques de les tangències ● Rectes tangents a circumferències i circumferències tangents a circumferències ● Tangències en els ovals i ovoides ● Espirals de dos , tres, quatre i cinc centres 	S S S S	
3	Sistema dièdric, axonomètric i cònic	<ul style="list-style-type: none"> ● Dibuixa correctament les vistes principals en sistema dièdric ● Representa figures en sistema axonomètric ortogonal i oblicuo, aplicant coeficients de reducció senzills ● Els conceptes bàsics del sistema cònic. Punts de fuga 	S S S	

BLOC 2: EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació /	Mínim	Temporització
--------	--------------------	------------------------	-------	---------------

		Estàndards d'aprenentatge avaluables	(S/N)	
4	El dibuix 2. L'esbós, la proporció, l'equilibri i el clarobscur 2	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta amb les variacions formals del punt la línia i el pla 2 • Experimenta amb clarobscur la sensació espacial 2 	S S	2n Avaluació 22 hores aproximadament
5	La composició	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar i aplicar els conceptes d'equilibri, proporció i ritme en composicions bàsiques • elaborar composicions modulars amb diferents procediments 	S S	
6	El color 2	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar amb colors primaris i secundaris 2 • Els colors complementaris 2 • Color llum i color pigment. Síntesi additiva i subtractiva 2 • Realitza composicions amb diferents tècniques gràfiques per expressar sensacions per mitjà de l'ús del color 2 	S S S S	

BLOC 3: COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables	Mínim (S/N)	Temporització
7	El còmic. Creació d'animacions	<ul style="list-style-type: none"> • Dissenya un còmic utilitzant de manera adequada els seus elements 	S	3r Avaluació 24 h aproximadament

8	La fotografia	<ul style="list-style-type: none"> • Analitzar i fer fotografies amb diferents enquadraments i punts de vista 	S	
9	El llenguatge cinematogràfic. El cine	<ul style="list-style-type: none"> • Conèixer els fonaments de la imatge en moviment elaborant una animació amb mitjans digitals o analògics • reflexiona críticament sobre una obra de cinema 	S	

2.4.3 EPVA Quart d'ESO

BLOC 1. GEOMETRIA

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable	Mínim (S/N)	Temporització
1	<p>1. Traçats geomètrics. Instrumentes i materials del dibuix tècnic.</p> <p>Traçats geomètrics en el pla Valoració de la geometria com a instrument per al disseny gràfic, industrial i arquitectònic. Traçats fonamentals en el plànol.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resoldre problemes geomètrics, valorant el mètode i el raonament utilitzats en les construccions. Així com l'acabat i la presentació • Determina, amb l'ajuda de regle i compàs, els principals llocs geomètrics d'aplicació als traçats fonamentals en el pla i comprova 	S	1r Avaluació 27 h aprox

	<p>Circumferència i cercle. Operacions amb segments. Mediatriu. Paral·lelisme i perpendicularitat. Angles. Determinació de llocs geomètrics. Aplicacions.</p>	<p>gràficament el compliment de les condicions establertes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprèn les relacions mètriques dels angles de la circumferència i el cercle, en descriu les propietats i n'identifica les possibles aplicacions. 		
2	<p>Els polígons Traçat de polígons regulars. Resolució gràfica de triangles. Determinació, propietats i aplicacions dels punts notables. Resolució gràfica de quadrilàters i polígons. Polígons equivalents</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Resoldre problemes de configuració de formes poligonals senzilles en el pla amb l'ajuda d'estris convencionals de dibuix sobre pla, aplicant els fonaments de la geometria mètrica d'acord amb un esquema pas a pas i/o figura d'anàlisi elaborada prèviament. ● Relaciona les línies i els punts notables de triangles, quadrilàters i polígons amb les seves propietats i n'identifica les aplicacions. ● Resol triangles amb l'ajuda de regle i compàs aplicant les propietats de les línies i punts notables i els principis geomètrics elementals i justifica el procediment utilitzat. ● Dissenya, modifica o reproduïx quadrilàters i polígons analitzant les relacions mètriques essencials i en resol el traçat per triangulació, radiació, itinerari o relacions de semblança. 	S	S
			S	S

<p>3</p>	<p>Transformacions geomètriques elementals. Gir, translació, simetria homotècia . Aplicacions. Simetria axial i puntual Girs Translació Homotècia</p> <p>Representació de formes planes: Traçat de formes proporcionals. Proporcionalitat i semblança. Construcció i utilització d'escala gràfiques. Anàlisi i traçat de formes poligonals Elaboració de formes basades en xarxes modulars.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprèn les característiques de les transformacions geomètriques elementals (gir, translació, simetria, homotècia i afinitat) i n'identifica els invariants i les aplica per resoldre problemes geomètrics i per representar formes planes. • Reprodueix figures proporcionals, en determina la raó idònia per a l'espai de dibuix disponible, construeix l'escala gràfica corresponent en funció de l'apreciació establerta i la utilitza amb la precisió requerida. • Dissenya, modifica o reproduïx formes basades en xarxes modulars utilitzant recursos gràfics per destacar clarament el traçat principal elaborat de les línies auxiliars utilitzades. 	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>	
<p>4</p>	<p>Traçats de tangències Tangències: propietats. Tangències entre rectes i circumferències i entre circumferències entre si Enllaços: tipus i la seva aplicació Realització amb correcció dels enllaços corresponents en el disseny d'objectes Corbes tècniques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dissenyar i /o formes no excessivament complexes que en la seva definició continguin enllaços entre circumferència i recta i /o entre circumferències 	<p>S</p>	

BLOC 2. SISTEMES DE REPRESENTACIÓ I.

	<p>de les seves vistes dièdriques</p> <p>Sistema axonomètric. Fonaments del sistema. Disposició dels eixos i utilització dels coeficients de reducció.</p> <p>Sistema axonomètric oblic: perspectives cavalleres i militars.</p> <p>Sistema cònic: Elements del sistema. Determinació del punt de vista i orientació de les cares principals. Resolució de peces partint de les seves vistes dièdriques</p>	<p>disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica el sistema de representació emprat a partir de l'anàlisi de dibuixos tècnics, il·lustracions o fotografies d'objectes o espais i en determina les característiques diferencials i els elements principals del sistema. S ● Estableix l'àmbit d'aplicació de cadascun dels principals sistemes de representació i n'il·lustra els avantatges i inconvenients mitjançant el dibuix a mà alçada d'un mateix cos geomètric senzill. S ● Selecciona el sistema de representació idoni per definir un objecte o espai i n'analitza la complexitat de la forma, la finalitat de la representació, l'exactitud requerida i els recursos informàtics disponibles. S ● Comprèn els fonaments del sistema dièdric i descriu els procediments d'obtenció de les projeccions. S ● Representar formes tridimensionals senzilles a partir de perspectives, fotografies, peces reals o espais de l'entorn pròxim fent servir el sistema dièdric S ● Dissenya o reproduïx formes tridimensionals senzilles, en dibuixa a mà alçada les vistes principals en el sistema de projecció ortogonal establert per la norma d'aplicació i disposa les projeccions S 		
--	---	---	--	--

		<p>suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Duu a terme perspectives axonomètriques de cossos definits per les seves vistes principals amb l'ajuda d'estris de dibuix sobre pla S ● Visualitza en l'espai perspectiu formes tridimensionals senzilles prou definides per les seves vistes principals i dibuixa a mà alçada axonometries convencionals (isometries i cavalleres). S ● Dibuixar perspectives còniques de formes tridimensionals a partir d'espais de l'entorn o definides per les seves projeccions ortogonals, valorar el mètode seleccionat i considerar l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final. S ● Comprèn els fonaments de la perspectiva cònica, en classifica la tipologia en funció de l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final i determina el punt principal, la línia d'horitzó, els punts de fuga i els punts de mesura. S ● Dibuixa, amb l'ajuda d'estris de dibuix, perspectives còniques centrals i oblíques S 		<p>3r avaluació 36 h aprox</p>
--	--	---	--	--

		de cossos o espais		
--	--	--------------------	--	--

BLOC 4.Dibuix tècnic en programes CAD

Unitat	Títol i continguts	Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables	Mínim (S/N)	Temporització
--------	--------------------	--	----------------	---------------

	<p>BLOC4.Dibuix tècnic en programes CAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentar els esbossos, croquis i plànols necessaris per definir un projecte senzill relacionat amb el disseny industrial o arquitectònic, valorar l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona la utilització d'aplicacions informàtiques, planificar-ne de manera conjunta el desenvolupament, revisar l'avanç dels treballs i assumir les tasques encomanades amb responsabilitat. ● Comprèn les possibilitats de les aplicacions informàtiques relacionades amb el dibuix tècnic i valora l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona emprar-les. ● Representa objectes industrials o arquitectònics amb l'ajuda de programes de dibuix vectorial 2D, crea entitats, importa blocs de biblioteques, edita objectes i disposa la informació relacionada en capes diferenciades per la utilitat. ● Presenta els treballs de dibuix tècnic utilitzant recursos gràfics i informàtics de manera que aquests siguin clars, nets i responguin a l'objectiu per als quals 		
--	--	--	--	--

		s'han creat.		
--	--	--------------	--	--

2.5 Criteris de qualificació que s'aplicaran

2.5.1 CRITERIS DE QUALIFICACIÓ 1r d' ESO

Els criteris de qualificació es repartiran entre la mitjana de les activitats (incloses les proves de verificació dels continguts assolits que es puguin fer a criteri del professor) i l'actitud dels alumnes. El professor de l'hora de desdoblament setmanal de l'assignatura es durà la meitat del grup a l'aula d'informàtica a treballar les parts de programació corresponents.

Percentatge a 1^r d'ESO: professor titular: 70% de mitjana d'activitats plàstiques + 10% d'actitud.
professor de desdoblament: 20% de mitjana d'activitats digitals.

Per a aprovar l'assignatura s'ha de treure com a mínim un 3 a la part de les activitats digitals. Per al 10 % de comportament, el professor de desdoblament comunicarà al professor titular quin ha estat el comportament de cada alumne a l'aula d'ordinadors.

2.5.2 CRITERIS DE QUALIFICACIÓ 2n i 3r ESO

ELS CONTINGUTS s'avaluaran de la següent manera:

- **Els exàmens** tindran un valor del 30% de la nota
- **Els treballs** tindran un valor del 60% de la nota
- **L'actitud** tindrà un valor del 10% de la nota.

Segons les unitats i a criteri del professor, el 30% de les proves podria afegir-se al 60% d'activitats. Hi ha unitats didàctiques en les quals les activitats desenvolupen millor els conceptes que no pas les proves escrites.

Es considerarà l'assignatura aprovada quan surti com a nota final de l'avaluació un **5**.

- Si la nota final surt amb decimals, se pujarà o baixaran els decimals fins al següent punt o l'anterior, a criteri del professor
- Si la nota surt per avall d'un 5, l'assignatura quedarà suspesa i no es pujarà cap decimal.

La nota final de tota l'assignatura, sortirà de fer la nota mitjana de les tres avaluacions, si la nota de cadascuna de les avaluacions és igual o major que 3

CRITERIS DE QUALIFICACIÓ DIBUIX TÈCNIC 4T ESO

La nota de l'assignatura de Dibuix Tècnic de 4t d'ESO, es dividirà en tres avaluacions i una avaluació global extraordinària. L'avaluació serà contínua. A l'examen de la segona avaluació hi haurà una part sobre els continguts de la primera avaluació i a l'examen de la tercera avaluació hi haurà una part sobre els continguts de la primera i de la segona

1. La nota final serà la nota treta a la tercera avaluació
2. Els alumnes que no hagin aprovat la tercera avaluació, podran tenir un examen global si el professor l'autoritza.
3. Els alumnes de primer que hagin aprovat l'assignatura per curs podran presentar-se a un examen global per pujar nota si el professor l'autoritza. D'entre les dues notes tretes, sempre es posarà la nota més alta.
4. Les avaluacions constaran almenys de dos exàmens parcials i un examen d'avaluació. La nota de l'examen d'avaluació contarà un 60% de la nota final de l'avaluació. Les notes dels exàmens parcials o controls dins d'una avaluació contarán un 40% de la nota final.
5. Els exàmens es puntuaran de 0 a 10. Si la nota final de l'avaluació surt amb decimals, es pujarà la nota fins al següent punt quan la primera xifra decimal sigui un 5 i es baixarà a partir de 4 encara que el decimal següent sigui un 9
6. S'ha de tenir en compte la neteja en la resolucions dels problemes. Es baixa la nota, segons el criteri del professor, als problemes els traçats dels quals estiguin bruts, encara que la solució dels mateixos sigui correcta
7. No s'avaluarà cap problema sense traçat o amb un traçat poc clar
8. El professor podrà penalitzar als alumnes que no fan les tasques encomanades durant les avaluacions, baixant la seva nota.
9. Al final de cada tema explicat, el professor demanarà els apunts passats a net i els problemes corregits. Aquesta part de l'assignatura contarà un 10 % de la nota de l'avaluació.

CRITERIS D'AVALUACIÓ COMUNS

És imprescindible que l'alumne dugui **tot el material** necessari que demani el professor per a qualsevol tasca. **No dur el material suposa no poder realitzar la pràctica.**

Es comunicarà als alumnes, el material que han de dur per desenvolupar l'activitat, amb temps suficient per tal de que no hagi problemes en el moment de començar la feina

- Si l'alumne arriba a l'aula sense el material necessari per dur a terme el treball encomanat, el professor **penalitzarà** a l'alumne.

Els treballs es lliuraran el dia indicat pel professor

- Si l'alumne té qualche problema pel lliurar el treball el dia assenyalat, haurà de dur una justificació en la seva agenda, signada pels seus pares o tutors.
- El lliurament de treballs fora de termini serà **penalitzat** pel professor.

Es faran treballs de classe i treballs de casa. Els treballs de classe s'hauran de fer a classe i puntualment es podran acabar a casa però mai es podran fer sencers a casa

RECUPERACIÓ

A final de curs es faran recuperacions de les avaluacions suspeses i es donarà un termini per a lliurar treballs. La nota de cada treball recuperat no serà mai superior a 5. La nota final de l'assignatura serà la nota mitjana de les notes corresponents a les avaluacions, aprovades o recuperades. **ELS TREBALLS DE RECUPERACIÓ MAI ES FARAN EN L'HORA DE PLÀSTICA.**

2.6 Metodologia

La dedicació de l'alumne al treball a classe és fonamental, el professor ha de transmetre tant els conceptes que expliquen el poder expressiu dels elements gràfic plàstics a treballar com el correcte ús dels materials adients, la tasca docent es personalitza a partir d'aquí i es duu a terme mitjançant l'atenció a les dificultats tècniques o creatives de cada alumne.

La interacció entre companys també és molt profitosa per a un correcte desenvolupament de la matèria. D'una banda, mitjançant l'ajuda i el treball entre companys, d'altra per la visualització d'altres maneres de veure i de fer, i de resultats que poden ser altament divergents però vàlids a l'hora (especialment a les parts de més necessitat expressiva).

L'avaluació de les unitats didàctiques s'ajuda de la realització de proves de comprovació de conceptes, les quals complementaran l'entrega dels treballs fixats per a cada unitat. Les activitats són fonamentals per a la consecució dels hàbits, l'aprenentatge dels conceptes i el desenvolupament pràctic d'aquests.

Totes les activitats proposades a l'aula tindran l'ajuda d'imatges que puguin servir de referència, els treballs que ha de desenvolupar l'alumne es realitzaran preferentment a l'aula i s'ajustaran com a mínim a un nivell bàsic clarament mostrat pel professor.

L'aula virtual s'emprarà com a eina complementària.

2.6.2 Materials, recursos didàctics i llibres de texts

1r d'ESO	Material bàsic: Regle, escaires, compàs, portamines, retoladors, llapis de colors, làmines de dibuix, fulls blancs, goma, maquineta
----------	--

	de fer punta, i material específic en cada UD.
	Divers material en fotocòpies que proporcionarà el professor. Aula virtual
2n3r d'ESO	Material bàsic (regle, escaires, compàs, portamines, retoladors, llapis de colors, làmines de dibuix, fulls blancs, goma, maquineta de fer punta, pilot negre i material específic en cada UD. Dossier de l'assignatura amb teoria i exercicis Material audiovisual. Internet
4t d'ESO	Material de dibuix divers (regle, escaires, compàs, portamines) Divers material en fotocòpies que proporcionarà el professor. Aula virtual Ordinadors de la biblioteca

2.7 Mesures d'atenció a la diversitat

- ACIS No Significatives:
 - Adequació de les activitats (simplificació dels exercicis)
 - Donar més temps per a la seva elaboració.
 - Ajudar amb D. O. per poder adquirir el material necessari.
 - Treballar amb més intensitat els continguts mínims.
 - Tenir en compte les diferents necessitats educatives de cada alumne a l'hora d'avaluar.
- ACIS Significatives:

- Coordinació amb el D.O.
- Treballar amb materials preparats de diferents nivells de primària.
- Tenir en compte les diferents necessitats educatives de cada alumne a l'hora d'avaluar.
- Avaluació consensuada amb la P. T.

2.8 Estratègies d'animació a la lectura i desenvolupament de l'expressió oral i escrita

- Incentivar la lectura a base de Còmics d'interès per als joves.
- Participació activa de l'alumne en les explicacions de classe.
- Proves escrites on es valorarà l'expressió escrita.
- Activitats de col·laboració amb els Departaments de Llengües.
- Activitats artístiques per al Dia del Llibre.

2.9 Mesures per a la utilització de les noves tecnologies de la informació i la comunicació (TIC)

- Disposem d'un ordinador i un projector a l'aula. També emprarem les aules d'informàtica per als alumnes de 1r d'ESO , una hora de les tres h d'EPVA que tenim a la setmana i els ordinadors de la Biblioteca per als alumnes de 4t ESO. També s'ha de comptar amb la feina pròpia de cada alumne a casa seva amb el seu equip informàtic.
- S'incentiva l'ús de les TIC en la recerca d'informació.
- S'iniciarà el treball amb alguns dels programaris de disseny gràfic a 1^a d'ESO.

- Utilització de l' aula virtual.
- Treball amb programes CAD a 4t d'ESO

2.10 Activitats de recuperació i mesures de suport per a alumnes amb la matèria pendent

Pendants de 1r d'ESO	Dossier de treballs per a lliurar en els terminis establerts.
Pendants de 2n 3r i 4t d'ESO	Dossier de treballs per a lliurar en els terminis establerts. Es deixarà a criteri del professor proposar una prova de coneixements

Matisacions referents al quadre anterior- Els alumnes que cursin 2n o 3er d'ESO i tinguin l'EPV suspesa de 1er, recuperaran automàticament la matèria si aproven les dues primeres avaluacions d'EPVA del seu curs. Si no és així, es farà un examen o es lliuraran uns treballs de recuperació proposats pel professor. El mateix passarà amb alumnes que cursin la matèria específica d'EPV de 4t i tinguin l'EPV d'algun dels cursos anteriors suspesa.

Els alumnes que cursin 2n 3ro 4t Eso que **no** fan EPVA i tinguin l'assignatura de EPVA 1 o 2 suspesa, hauran de fer o un examen o preparar unes tasques de recuperació. El cap de departament s'ocupà d'avisar als alumnes interessats , del procediment i les tasques necessàries per recuperar l'assignatura.

3. PROGRAMACIONS DE BATXILLERAT

3.1 Objectius

1	Conèixer i utilitzar adequadament i amb certa destresa els instruments específics i la terminologia del dibuix tècnic, valorant la fluïdesa en el maneig de les tècniques gràfiques.
---	--

2	Apreciar la importància de l'acabat correcte i presentació del dibuix pel que fa a la diferenciació dels diferents traços que el conformen, a l'exactitud d'aquests i a la neteja i cura del suport, valorant les millores que poden introduir les diverses tècniques gràfiques en la representació.
3	Considerar el dibuix tècnic com un llenguatge objectiu i universal, valorant la necessitat de conèixer la seva sintaxis per poder expressar i comprendre la informació, atorgant-li el paper autònom que té quant a la resolució de problemes en projectes científics, tecnològics i/o artístics.
4	Desenvolupar les capacitats de concepció espacial dels objectes i formes geomètriques, potenciant l'observació i la correcta interpretació de les formes i les seves relacions, tant en la seva concreció bidimensional com en la tridimensional.
5	Conèixer i comprendre els principals fonaments de la geometria mètrica aplicada per resoldre problemes de configuració de formes en el pla, sabent expressar gràficament i verbalment el procés d'elaboració de solucions de manera objectiva, raonada i precisa.
6	Comprendre i utilitzar els diversos sistemes de representació per resoldre problemes geomètrics en l'espai o representar figures tridimensionals en el pla, sabent expressar gràficament i verbalment el procés d'elaboració de solucions de manera objectiva, raonada i precisa.
7	Conèixer la normalització i els convencionalismes del dibuix tècnic, valorant-ne la universalitat, per aplicar-los no tan sols a la lectura i interpretació de plànols, dissenys i productes artístics, sinó també a la representació de formes, atenent especialment a les normes UNE i ISO, referides a l'obtenció, distribució i acotació de les vistes d'un cos, i entendre'ls com un sistema de treball idoni per simplificar i clarificar el procés de producció i com una manera de facilitar la comunicació entre tots els que participen en el procés de creació.
8	Potenciar l'hàbit de treballar el croquis i les perspectives a mà alçada per tal d'assolir les destreses òptimes en el traç, quant a claredat i rapidesa, i per tal d'adquirir l'hàbit de representar mentalment i gràficament les formes i els espais.
9	Planificar i reflexionar, de manera individual i col·lectiva, sobre el procés de realització de qualsevol construcció geomètrica, relacionant-se amb altres persones en les activitats col·lectives amb flexibilitat i responsabilitat.
10	Integrar els coneixements de dibuix tècnic dins dels processos tecnològics i en aplicacions de la vida quotidiana, revisant i valorant l'estat de consecució del projecte o activitat sempre que sigui necessari.
11	Interessar-se per les noves tecnologies i els programes de disseny, gaudint amb la seva utilització i valorant les seves possibilitats en la realització de plànols tècnics.

3.2 Contribució de l'assignatura al desenvolupament de les competències

Nombre	Denominació de la competència i concreció per a la matèria
--------	--

1	Comunicació lingüística	S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats.
2	Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia	S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic
3	Competència digital	La importància de l'era digital és fonamental en aquesta assignatura, ja que els alumnes depenen dels coneixements assolits en aquesta competència per al seu futur professional i laboral com, per exemple, en l'ús de programari de disseny bidimensional i tridimensional.
4	Aprendre a aprendre	Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement tècnic de l'assignatura contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueix el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn i de donar-hi respostes coherents, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.
5	Competències socials i cíviques	Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.
6	Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor	Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'autoconfiança i el sentit crític.
7	Consciència i expressions culturals	Es dona molt d'èmfasi a la utilització dels recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, analitzar críticament, veure, observar i percebre des del coneixement del llenguatge visual.

3.3 Organització, seqüenciació i avaluació dels continguts de la matèria en cadascun dels cursos de Batxillerat

3.3.1 Primer de Batxillerat

BLOC 1.GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
<p>Traçats geomètrics. Instruments i materials del dibuix tècnic. Reconeixement de la geometria en la naturalesa. Identificació d'estructures geomètriques en l'art. Valoració de la geometria com a instrument per al disseny gràfic, industrial i arquitectònic. Traçats fonamentals en el plànol. Circumferència i cercle. Operacions amb segments. Mediatriu. Paral·lelisme i perpendicularitat. Angles. Determinació de llocs geomètrics. Aplicacions. Elaboració de formes basades en xarxes modulars. Traçat de polígons regulars. Resolució gràfica de triangles.</p>	<p>1. Resoldre problemes de configuració de formes poligonals senzilles en el pla amb l'ajuda d'estrils convencionals de dibuix sobre pla aplicant els fonaments de la geometria mètrica d'acord amb un esquema pas a pas i/o figura d'anàlisi elaborada prèviament.</p> <p><i>1.1. Dissenya, modifica o reproduïx formes basades en xarxes modulars quadrades amb l'ajuda de l'escaire i el cartabó utilitzant recursos gràfics per destacar clarament el traçat principal elaborat de les línies auxiliars utilitzades.</i></p> <p><i>1.2. Determina, amb l'ajuda de regle i compàs, els principals llocs geomètrics d'aplicació als traçats fonamentals en el pla i comprova gràficament el compliment de les condicions establertes.</i></p> <p><i>1.3. Relaciona les línies i els punts notables de</i></p>	S	1r avaluació

Determinació, propietats i aplicacions dels punts notables.
 Resolució gràfica de quadrilàters i polígons.
 Anàlisi i traçat de formes poligonals per triangulació, radiació i itinerari.
 Representació de formes planes:
 Traçat de formes proporcionals.
 Proporcionalitat i semblança. Construcció i utilització d'escala gràfica.
 Construcció i utilització d'escala gràfica.
 Transformacions geomètriques elementals. Gir, translació, simetria homotècia i afinitat. Identificació d'invariants.
 Aplicacions.
 Resolució de problemes bàsics de tangències i enllaços.
 Aplicacions.
 Construcció de corbes tècniques, ovals, ovoides i espirals.
 Aplicacions de la geometria al disseny arquitectònic i industrial.
 Geometria i noves tecnologies.
 Aplicacions de dibuix vectorial en 2D.

triangles, quadrilàters i polígons amb les seves propietats i n'identifica les aplicacions.
1.4. Comprèn les relacions mètriques dels angles de la circumferència i el cercle, en descriu les propietats i n'identifica les possibles aplicacions.
1.5. Resol triangles amb l'ajuda de regla i compàs aplicant les propietats de les línies i punts notables i els principis geomètrics elementals i justifica el procediment utilitzat.
1.6. Dissenya, modifica o reproduïx quadrilàters i polígons analitzant les relacions mètriques essencials i en resol el traçat per triangulació, radiació, itinerari o relacions de semblança.
1.7. Reproduïx figures proporcionals, en determina la raó idònia per a l'espai de dibuix disponible, construeix l'escala gràfica corresponent en funció de l'apreciació establerta i la utilitza amb la precisió requerida.
1.8. Comprèn les característiques de les transformacions geomètriques elementals (gir, translació, simetria, homotècia i afinitat) i n'identifica els invariants i les aplica per resoldre problemes geomètrics i per representar formes planes.
 2. Dibuixar corbes tècniques i figures planes compostes per circumferències i línies rectes, aplicar els conceptes fonamentals de tangències, fer ressaltar la forma final determinada i indicar

2n avaluació

	<p>gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.</p> <p><i>2.1. Identifica les relacions existents entre punts de tangència, centres i radis de circumferències i analitza figures compostes per enllaços entre línies rectes i arcs de circumferència.</i></p> <p><i>2.2. Resol problemes bàsics de tangències amb l'ajuda de regle i compàs, aplica amb rigor i exactitud les propietats intrínseques i utilitza recursos gràfics per destacar clarament el traçat principal elaborat de les línies auxiliars utilitzades.</i></p> <p><i>2.3. Aplica els coneixements de tangències a la construcció d'ovals, ovoides i espirals i en relaciona la forma amb les principals aplicacions en el disseny arquitectònic i industrial.</i></p> <p><i>2.4. Dissenya a partir d'un esbós previ o reproduïx a l'escala convenient figures planes que continguin enllaços entre línies rectes i arcs de circumferència i indica gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.</i></p>		
--	--	--	--

BLOC 2 : SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
------------	---	------	-----------------

<p>Fonaments dels sistemes de representació: Els sistemes de representació en l'art. Evolució històrica dels sistemes de representació. Els sistemes de representació i el dibuix tècnic. Àmbits d'aplicació. Avantatges i inconvenients. Criteris de selecció. Classes de projecció. Sistemes de representació i noves tecnologies. Aplicacions de dibuix vectorial en 3D. Sistema dièdric: Procediments per obtenir les projeccions dièdriques. Disposició normalitzada.</p> <p>Reversibilitat del sistema. Nombre de projeccions suficients. Representació i identificació de punts, rectes i plànols. Posicions en l'espai. Paral·lelisme i perpendicularitat. Pertinença i intersecció. Projeccions dièdriques de sòlids i espais senzills. Seccions planes. Determinació de la seva magnitud vertadera. Sistema de plans delimitats. Aplicacions. Sistema axonomètric. Fonaments del sistema. Disposició dels eixos i utilització dels coeficients de reducció. Sistema axonomètric ortogonal, perspectives isomètriques, dimètriques i trimètriques.</p>	<p>. Relacionar els fonaments i característiques dels sistemes de representació amb les possibles aplicacions al dibuix tècnic, seleccionar el sistema adequat a l'objectiu previst i identificar-ne els avantatges i inconvenients en funció de la informació que es vulgui mostrar i dels recursos disponibles.</p> <p><i>1.1. Identifica el sistema de representació emprat a partir de l'anàlisi de dibuixos tècnics, il·lustracions o fotografies d'objectes o espais i en determina les característiques diferencials i els elements principals del sistema.</i></p> <p><i>1.2. Estableix l'àmbit d'aplicació de cadascun dels principals sistemes de representació i n'il·lustra els avantatges i inconvenients mitjançant el dibuix a mà alçada d'un mateix cos geomètric senzill.</i></p> <p><i>1.3. Selecciona el sistema de representació idoni per definir un objecte o espai i n'analitza la complexitat de la forma, la finalitat de la representació, l'exactitud requerida i els recursos informàtics disponibles.</i></p> <p><i>1.4. Comprèn els fonaments del sistema dièdric i descriu els procediments d'obtenció de les projeccions i la disposició normalitzada.</i></p> <p>2. Representar formes tridimensionals senzilles a partir de perspectives, fotografies, peces reals o espais de l'entorn pròxim fent servir el sistema dièdric o, si escau, el sistema de plans delimitats i</p>	<p>S</p> <p>S</p>	<p>3r avaluació</p>
--	---	-------------------	----------------------------

<p>Sistema axonomètric oblic: perspectives cavalleres i militars.</p> <p>Aplicació de l'oval isomètric com a representació simplificada de formes circulars.</p> <p>Sistema cònic: Elements del sistema. Pla del quadre i con visual.</p> <p>Determinació del punt de vista i orientació de les cares principals.</p> <p>Paral·lelisme. Punts de fuga. Punts mètrics.</p> <p>Representació simplificada de la circumferència.</p> <p>Representació de sòlids en els diferents sistemes.</p>	<p>disposar d'acord amb la norma les projeccions suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca.</p> <p><i>2.1. Dissenya o reproduïx formes tridimensionals senzilles, en dibuixa a mà alçada les vistes principals en el sistema de projecció ortogonal establert per la norma d'aplicació i disposa les projeccions suficients per definir-les i identificar-ne els elements de manera inequívoca.</i></p> <p><i>2.2. Visualitza en l'espai perspectiu formes tridimensionals senzilles prou definides per les seves vistes principals i dibuixa a mà alçada axonometries convencionals (isometries i cavalleres).</i></p> <p><i>2.3. Comprèn el funcionament del sistema dièdric, en relaciona els elements, convencionalismes i notacions amb les projeccions necessàries per representar inequívocament la posició de punts, rectes i plans, i resol problemes de pertinença, intersecció i magnitud vertadera.</i></p> <p><i>2.4. Determina seccions planes d'objectes tridimensionals senzills, en visualitza intuïtivament la posició mitjançant perspectives a mà alçada, en dibuixa les projeccions dièdriques i n'obté la magnitud vertadera.</i></p> <p><i>2.5. Comprèn el funcionament del sistema de plans delimitats com una variant del sistema dièdric que permet rendibilitzar els coneixements adquirits,</i></p>		
---	---	--	--

	<p><i>n'il·lustra les principals aplicacions mitjançant la resolució de problemes senzills de pertinença i intersecció i obté perfils d'un terreny a partir de les corbes de nivell.</i></p> <p>3. Dibuixar perspectives de formes tridimensionals a partir de peces reals o definides per les seves projeccions ortogonals seleccionant l'axonometria adequada al propòsit de la representació, disposar la posició dels eixos en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i emprar, si escau, els coeficients de reducció determinats.</p> <p><i>3.1. Duu a terme perspectives isomètriques de cossos definits per les seves vistes principals amb l'ajuda d'estris de dibuix sobre pla, representa les circumferències situades en cares paral·leles als plans de coordenades com ovals en lloc d'el·lipses i en simplifica el traçat.</i></p> <p><i>3.2. Duu a terme perspectives cavalleres o planimètriques de cossos o espais amb circumferències situades en cares paral·leles en un de sol dels plans de coordenades i en disposa l'orientació per simplificar-ne el traçat.</i></p> <p>4. Dibuixar perspectives còniques de formes tridimensionals a partir d'espais de l'entorn o definides per les seves projeccions ortogonals, valorar el mètode seleccionat i considerar l'orientació de les cares principals respecte del pla</p>	<p>S</p> <p>S</p>	
--	--	-------------------	--

	<p>de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final.</p> <p><i>4.1. Comprèn els fonaments de la perspectiva cònica, en classifica la tipologia en funció de l'orientació de les cares principals respecte del pla de quadre i la repercussió de la posició del punt de vista sobre el resultat final i determina el punt principal, la línia d'horitzó, els punts de fuga i els punts de mesura.</i></p> <p><i>4.2. Dibuixa, amb l'ajuda d'estris de dibuix, perspectives còniques centrals de cossos o espais amb circumferències situades en cares paral·leles en un de sol dels plans de coordenades i en disposa l'orientació per simplificar-ne el traçat.</i></p> <p><i>4.3. Representa formes sòlides o espacials amb arcs de circumferència en cares horitzontals o verticals, dibuixa perspectives còniques obliqües amb l'ajuda d'estris de dibuix, simplifica la construcció de les el·lipses en perspectiva mitjançant el traçat de polígons circumscrits i les traça a mà alçada o amb l'ajuda de plantilles de corbes.</i></p>		
--	--	--	--

BLOC 3 : NORMALITZACIÓ

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
<p>Elements de normalització: El projecte: necessitat i àmbit d'aplicació de les normes. Formats. Plegatge de plànols. Vistes. Línies normalitzades. Escala. Acotació. Talls i seccions. Aplicacions de la normalització: Dibuix industrial. Dibuix arquitectònic.</p>	<p>1. Valorar la normalització com a convencionalisme per a la comunicació universal que permet simplificar els mètodes de producció, assegurar la qualitat dels productes, possibilitar-ne la distribució i garantir que el destinatari final els utilitzi. <i>1.1. Descriu els objectius i àmbits d'utilització de les normes UNE, EN i ISO, relaciona les específiques del dibuix tècnic amb la seva aplicació per triar i plegar formats, per usar escales, per establir el valor representatiu de les línies, per disposar les vistes i per acotar.</i></p> <p>2. Aplicar les normes estatals, europees i internacionals relacionades amb els principis generals de representació, formats, escales, acotació i mètodes de projecció ortogràfics i axonomètrics; considerar el dibuix tècnic com a llenguatge universal, valorar la necessitat de conèixer-ne la sintaxi, i utilitzar-lo de forma objectiva per interpretar plànols tècnics i per elaborar d'esbossos, esquemes, croquis i plànols. <i>2.1. Obté les dimensions rellevants de cossos o espais representats utilitzant escales normalitzades.</i> <i>2.2. Representa peces i elements industrials o de construcció, aplica les normes referides als principals mètodes de projecció ortogràfics,</i></p>	<p>S</p> <p>S</p>	

	<p><i>selecciona les vistes imprescindibles per definir-los, les disposa adequadament i diferencia el traçat d'eixos, línies vistes i ocultes.</i></p> <p><i>2.3. Delimita peces industrials senzilles, identifica les cotes necessàries per a una definició dimensional correcta i les disposa d'acord amb la norma.</i></p> <p><i>2.4. Delimita espais arquitectònics senzills identificant les cotes necessàries per a una definició dimensional correcta i els disposa d'acord amb la norma.</i></p> <p><i>2.5. Representa objectes amb buits mitjançant talls i seccions i aplica les normes bàsiques corresponents.</i></p>		
--	---	--	--

3.3.2 Segon de Batxillerat

BLOC 1.GEOMETRIA I DIBUIX TÈCNIC

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
Resolució de problemes geomètrics: Proporcionalitat. El rectangle auri. Aplicacions.	1. Resoldre problemes de tangències mitjançant	S	1r avaluació

<p>Construcció de figures planes equivalents. Relació entre els angles i la circumferència. Arc capaç. Aplicacions. Potència d'un punt respecte d'una circumferència. Determinació i propietats de l'eix radical i del centre radical. Aplicació a la resolució de tangències. Inversió. Determinació de figures inverses. Aplicació a la resolució de tangències. Traçat de corbes còniques i tècniques: Corbes còniques. Origen, determinació i traçat de l'el·lipse, la paràbola i la hipèrbole. Resolució de problemes de pertinença, tangència i incidència. Aplicacions. Corbes tècniques. Origen, determinació i traçat de les corbes cícliques i envolupants. Aplicacions. Transformacions geomètriques: Afinitat. Determinació dels elements. Traçat de figures afins. Construcció de l'el·lipse afí a una circumferència. Aplicacions. Homologia. Determinació dels elements. Traçat de figures homòlogues. Aplicacions</p>	<p>l'aplicació de les propietats de l'arc capaç, dels eixos i els centres radicals i/o de la transformació de circumferències i rectes per inversió i indicar gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els seus elements.</p> <p><i>1.1. Identifica l'estructura geomètrica d'objectes industrials o arquitectònics a partir de l'anàlisi de plantes, alçats, perspectives o fotografies, n'assenyala els elements bàsics i en determina les principals relacions de proporcionalitat.</i></p> <p><i>1.2. Determina llocs geomètrics d'aplicació al dibuix aplicant els conceptes de potència o inversió.</i></p> <p><i>1.3. Transforma per inversió figures planes compostes per punts, rectes i circumferències i en descriu les possibles aplicacions en la resolució de problemes geomètrics.</i></p> <p><i>1.4. Selecciona estratègies per resoldre problemes geomètrics complexos, n'analitza les possibles solucions i els transforma per analogia en uns altres problemes més senzills.</i></p> <p><i>1.5. Resol problemes de tangències aplicant les propietats dels eixos i els centres radicals i indica</i></p>		
---	--	--	--

	<p><i>gràficament la construcció auxiliar utilitzada, els punts d'enllaç i la relació entre els elements.</i></p> <p>2. Dibuixar corbes cícliques i còniques, identificar-ne els principals elements i utilitzar-ne les propietats fonamentals per resoldre problemes de pertinença, tangència o incidència.</p> <p>2.1. <i>Comprèn l'origen de les corbes còniques i les relacions mètriques entre elements, en descriu les propietats i n'identifica les aplicacions.</i></p> <p>2.2. <i>Resol problemes de pertinença, intersecció i tangències entre línies rectes i corbes còniques, n'aplica les propietats i justifica el procediment emprat.</i></p> <p>2.3. <i>Traça corbes còniques determinant prèviament els elements que les defineixen com eixos, focus, directrius, tangents o asímptotes i en resol el traçat per punts o per homologia respecte de la circumferència.</i></p> <p>3. Relacionar les transformacions homològiques amb les seves aplicacions a la geometria plana i als sistemes de representació i valorar la rapidesa i l'exactitud en els traçats que proporciona</p>	<p>S</p> <p>S</p>	
--	--	-------------------	--

	<p>utilitzar-les.</p> <p><i>3.1. Comprèn les característiques de les transformacions homològiques, n'identifica els invariants geomètrics i en descriu les aplicacions.</i></p> <p><i>3.2. Aplica l'homologia i l'afinitat en la resolució de problemes geomètrics i en la representació de formes planes.</i></p> <p><i>3.3. Dissenya a partir d'un esbós previ o reproduïx a l'escala convenient figures planes complexes i indica gràficament la construcció auxiliar utilitzada.</i></p>		
--	--	--	--

BLOC 2 : SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
<p>Punt, recta i pla en sistema dièdric:</p> <p>Resolució de problemes de pertinença, incidència, paral·lelisme i perpendicularitat.</p>	<p>1. Valorar la importància d'elaborar dibuixos a mà alçada per desenvolupar la visió espacial, analitzar la posició relativa entre rectes, plans i superfícies, identificar-ne les relacions mètriques per determinar</p>	S	2n avaluació

<p>Determinació de la magnitud vertadera de segments i formes planes.</p> <p>Abatiment de plans.</p> <p>Determinació dels seus elements.</p> <p>Aplicacions.</p> <p>Gir d'un cos geomètric.</p> <p>Aplicacions.</p> <p>Canvis de pla. Determinació de les noves projeccions.</p> <p>Aplicacions.</p> <p>Construcció de figures planes.</p> <p>Afinitat entre projeccions.</p> <p>Problema invers a l'abatiment.</p> <p>Cossos geomètrics en sistema dièdric:</p> <p>Representació de políedres regulars. Posicions singulars.</p>	<p>el sistema de representació adequat i l'estratègia idònia que solucioni els problemes de representació de cossos o espais tridimensionals.</p> <p><i>1.1. Comprèn els fonaments o principis geomètrics que condicionen el paral·lelisme i perpendicularitat entre rectes i plans, utilitza el sistema dièdric o, si escau, el sistema de plans delimitats com a eina base per resoldre problemes de pertinença, posició, distàncies mínimes i magnitud vertadera.</i></p> <p><i>1.2. Representa figures planes contingudes en plans paral·lels, perpendiculars o oblics als plans de projecció i en traça les projeccions dièdriques.</i></p> <p><i>1.3. Determina la magnitud vertadera de segments, angles i figures planes utilitzant girs, abatiments o canvis de pla en sistema dièdric i, si escau, en el sistema de plans delimitats.</i></p> <p>2 Representar políedres regulars, piràmides, prismes, cilindres i cons mitjançant les seves projeccions ortogràfiques, analitzar les posicions singulars respecte dels plans de projecció, determinar les relacions mètriques entre els seus elements, les seccions planes principals i la</p>	<p>S</p>	
---	---	-----------------	--

<p>Determinació de les seccions principals.</p> <p>Representació de prismes i piràmides. Determinació de seccions planes i elaboració de desenvolupaments. Interseccions.</p> <p>Representació de cilindres, cons i esferes. Seccions planes.</p> <p>Sistemes axonomètrics ortogonals:</p> <p>Posició del tríedre fonamental.</p> <p>Relació entre el triangle de traces i els eixos del sistema.</p> <p>Determinació de coeficients de reducció.</p> <p>Tipologia de les axonometries ortogonals. Avantatges i inconvenients.</p> <p>Representació de figures planes.</p> <p>Representació simplificada de la circumferència.</p> <p>Representació de cossos geomètrics i espais arquitectònics. Seccions planes. Interseccions.</p>	<p>magnitud vertadera o desenvolupament de les superfícies que els conformen.</p> <p><i>2.1. Representa l'hexàedre o cub en qualsevol posició respecte dels plans de coordenades, la resta dels poliedres regulars, prismes i piràmides en posicions favorables, amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques i en determina parts vistes i ocultes.</i></p> <p><i>2.2. Representa cilindres i cons de revolució aplicant girs o canvis de pla per disposar-ne les projeccions dièdriques en posició favorable per resoldre problemes de mesura.</i></p> <p><i>2.3. Determina la secció plana de cossos o espais tridimensionals formats per superfícies polièdriques, cilíndriques, còniques i/o esfèriques i en dibuixa les projeccions dièdriques i n'obté la magnitud vertadera.</i></p> <p><i>2.4. Troba la intersecció entre línies rectes i cossos geomètrics amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques o la seva perspectiva i indica el traçat auxiliar utilitzat per determinar els punts d'entrada i sortida.</i></p>		
---	---	--	--

	<p>2.5. <i>Desenvolupa superfícies polièdriques, cilíndriques i còniques, amb l'ajuda de les seves projeccions dièdriques, emprant girs, abatiments o canvis de pla per obtenir la magnitud vertadera de les arestes i cares que les conformen.</i></p> <p>3. Dibuixar axonometries de poliedres regulars, piràmides, prismes, cilindres i cons i disposar-ne la posició en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i/o de la conveniència dels traçats necessaris, utilitzant l'ajuda de l'abatiment de figures planes situades en els plans de coordenades, calculant-ne els coeficients de reducció i determinant-ne les seccions planes principals.</p> <p>3.1. <i>Comprèn els fonaments de l'axonometria ortogonal, en classifica la tipologia en funció de l'orientació del triedre fonamental, en determina el triangle de traces i en calcula els coeficients de reducció.</i></p> <p>3.2. <i>Dibuixa axonometries de cossos o espais definits per les vistes principals, en disposa la posició en funció de la importància relativa de les cares que es vulguin mostrar i/o de la conveniència</i></p>	S	3r avaluació
--	---	----------	---------------------

	<p><i>dels traçats necessaris.</i></p> <p><i>3.3. Determina la secció plana de cossos o espais tridimensionals formats per superfícies polièdriques i dibuixa isometries o perspectives cavalleres.</i></p>		
--	---	--	--

BLOC 3 : DOCUMENTACIÓ GRÀFICA DE PROJECTES

Continguts	Criteris d'avaluació/ Estàndards d'aprenentatge avaluables	Míni	Temporalització
<p>Elaboració d'esbossos, croquis i plànols.</p> <p>El procés de disseny/fabricació: perspectiva històrica i situació actual.</p> <p>El projecte: tipus i elements.</p> <p>Planificació de projectes.</p> <p>Identificació de les fases d'un projecte. Programació de tasques.</p>	<p>1. Elaborar esbossos, croquis i plànols necessaris per definir un projecte senzill relacionat amb el disseny industrial o arquitectònic, valorar l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona la utilització d'aplicacions informàtiques, planificar-ne de manera conjunta el desenvolupament, revisar l'avanç dels treballs i assumir les tasques encomanades amb responsabilitat.</p> <p><i>1.1. Elabora i participa activament en projectes cooperatius de construcció geomètrica i aplica estratègies pròpies adequades al llenguatge del dibuix tècnic.</i></p> <p><i>1.2. Identifica formes i mesures d'objectes</i></p>	S	

<p>Elaboració de les primeres idees.</p> <p>Dibuix d'esbossos a mà alçada i esquemes.</p> <p>Elaboració de dibuixos delimitats.</p> <p>Elaboració de croquis de peces i conjunts.</p> <p>Tipus de plànols. Plànols de situació, de conjunt, de muntatge, d'instal·lació, de detall, de fabricació o de construcció.</p> <p>Presentació de projectes.</p> <p>Elaboració de la documentació gràfica d'un projecte gràfic, industrial o arquitectònic senzill.</p> <p>Possibilitats de les tecnologies de la informació i la comunicació aplicades al disseny, edició, arxivament i presentació de projectes.</p> <p>Dibuix vectorial 2D. Dibuix i edició d'entitats. Creació de blocs. Visibilitat de capes.</p> <p>Dibuix vectorial 3D. Inserció i edició de sòlids. Galeries i biblioteques de models. Incorporació de textures.</p>	<p><i>industrials o arquitectònics a partir dels plànols tècnics que els defineixen.</i></p> <p><i>1.3. Dibuixa esbossos a mà alçada i croquis delimitats per possibilitar la comunicació tècnica amb altres persones.</i></p> <p><i>1.4. Elabora croquis de conjunts i/o peces industrials o objectes arquitectònics, disposa les vistes, talls i/o seccions necessàries, pren mides directament de la realitat o de perspectives a escala, elabora esbossos a mà alçada per elaborar dibuixos delimitats i plànols de muntatge, instal·lació, detall o fabricació d'acord amb la normativa d'aplicació.</i></p> <p><i>2. Presentar de forma individual i col·lectiva els esbossos, croquis i plànols necessaris per definir un projecte senzill relacionat amb el disseny industrial o arquitectònic, valorar l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona la utilització d'aplicacions informàtiques, planificar-ne de manera conjunta el desenvolupament, revisar l'avanç dels treballs i assumir les tasques encomanades amb responsabilitat.</i></p> <p><i>2.1. Comprèn les possibilitats de les aplicacions informàtiques relacionades amb el dibuix tècnic i valora l'exactitud, rapidesa i pulcritud que proporciona emprar-les.</i></p> <p><i>2.2. Representa objectes industrials o arquitectònics amb l'ajuda de programes de</i></p>	<p>S</p>	
--	--	----------	--

<p>Selecció de l'enquadrament, la il·luminació i el punt de vista.</p>	<p><i>dibuix vectorial 2D, crea entitats, importa blocs de biblioteques, edita objectes i disposa la informació relacionada en capes diferenciades per la utilitat.</i></p> <p><i>2.3. Representa objectes industrials o arquitectònics utilitzant programes de creació de models en 3D, insereix sòlids elementals, els manipula fins a obtenir la forma cercada, importa models o objectes de galeries o biblioteques, incorpora textures i selecciona l'enquadrament, la il·luminació i el punt de vista idoni per al propòsit cercat.</i></p> <p><i>2.4. Presenta els treballs de dibuix tècnic utilitzant recursos gràfics i informàtics de manera que aquests siguin clars, nets i responguin a l'objectiu per als quals s'han creat.</i></p>		
--	---	--	--

3.4 Procediments i instruments d'avaluació

CRITERIS DE QUALIFICACIÓ DE BATXILLERAT

La nota de l'assignatura de Dibuix Tècnic de I i II de batxillerat es dividirà en tres avaluacions i una avaluació global extraordinària

L'avaluació serà contínua. A l'examen de la segona avaluació hi haurà una part sobre els continguts de la primera avaluació i a l'examen de la tercera avaluació hi haurà una part sobre els continguts de la primera i de la segona

1. La nota final serà la nota treta a la tercera avaluació
2. Els alumnes de 2n de batxillerat que no hagin aprovat la tercera avaluació, tindran un examen global. Per aprovar l'assignatura en aquest darrer

examen global els alumnes han de treure com a mínim un 6.

Els alumnes que hagin aprovat l'assignatura per curs podran presentar-se a l'examen global per pujar nota si el professor lo autoritza i només es pujarà si l'alumne treu com a mínim un 6. Si l'alumne treu una qualificació menor de 6, es deixarà la nota trenta durant el curs. D'entre les dues notes tretes, sempre es posarà la nota més alta.

3. Els alumnes de primer de batxillerat que hagin aprovat l'assignatura per curs podran presentar-se a un examen global per pujar nota si el professor lo autoritza D'entre les dues notes tretes, sempre es posarà la nota més alta.
4. Les avaluacions constaran almenys de dos exàmens parcials i un examen d'avaluació. La nota de l'examen d'avaluació contarà un 60% de la nota final. Les notes dels exàmens parcials o controls dins d'una avaluació contarán un 40% de la nota final.
5. Els exàmens es puntuaran de 0 a 10. si la nota final de l'avaluació surt amb decimals, es pujarà la nota fins al següent punt quan la primera xifra decimal sigui un 5 i es baixarà a partir de 4 encara que el decimal següent sigui un 9
6. S'ha de tenir en compte la neteja en la resolucions dels problemes. Es baixaran 0,25 punts als problemes els traçats dels quals, estiguin bruts, encara que la solució dels mateixos sigui correcta
7. No s'avaluarà cap problema sense traçat o amb un traçat poc clar
8. El professor podrà penalitzar als alumnes que no fan les tasques encomanades durant les avaluacions, baixant la seva nota.

RECUPERACIÓ PER CURSOS PENDENTS DE DIBUIX DE BATXILLERAT

Els alumnes que tinguin l'assignatura de Dibuix Tècnic de primer suspesa al juny, s'examinaran al Setembre. Si aquesta avaluació extraordinària queda pendent se'ls podrà considerar aprovats si tenen aprovades les dues primeres avaluacions de Dibuix Tècnic de segon posant com qualificació la nota trenta a la segona avaluació de segon de batxillerat. L'alumne podrà pujar la seva nota presentant-se a un examen extraordinari que es farà entre després de la segona avaluació. Els alumnes que no hagin aprovat aquestes dues primeres avaluacions, tindran una prova extraordinària entre abril i maig.

Els alumnes que duguin l'assignatura de Dibuix tècnic II al juny, només podran aprovar l'assignatura aprovant l'examen de la convocatòria extraordinària de Setembre

3.5 Metodologia

La matèria es contempla com a transmissora d'informació objectiva, però amb la participació activa de l'alumne en els aspectes deductius i de resolució de problemes pràctics. L'evolució natural serà de poc a molt, amb una construcció d'esquemes conceptuals que els hi permetin obtenir eines per acabar resolguen problemes complexos. No s'ha d'oblidar el tema de la propedèutica de cara a la prova d'accés a la universitat. Durant el curs s'aniran introduint exemples d'exercicis d'altres anys de PAU, per acostumar a l'alumne al tipus de prova.

Per suposat, les classes se complementaran sempre amb exercicis pràctics de la matèria explicada.

Aquest curs s'iniciarà l'aula virtual com a eina complementària de la feina a classe.

3.6 Materials, recursos didàctics i llibres de text

1 ^r i 2n Batxillerat	Instrumental tradicional de dibuix tècnic.
	Ús d'escaires, compàs, llapis adequat, suports DIN A 4
	Fotocòpies de teoria i de exercicis per a fer a classe i/o a casa. No es farà us de llibre de text però se recomanarà un llibre de suport
	Moodle de dibuix tècnic I i II

3.7 Estratègies d'animació a la lectura i desenvolupament de l'expressió oral i escrita

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Utilització d'informació escrita en diferents formats: arxius de la matèria al moodle, fotocòpies, articles... |
|---|

3.8 Mesures per a la utilització de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC)

- Utilització de l'aula virtual com a element de comunicació, compartiment d'arxius, etc

4. ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS ORGANITZADES PEL DEPARTAMENT

Es participarà en concursos o activitats proposades per diferents organismes, sempre que no impliquin una distorsió negativa en el normal desenvolupament del currículum establert, a més de col·laborar amb la resta de departaments quan sigui necessari, si les activitats proposades tenen relació amb els continguts de la matèria i poden ser assumides pels grups proposats.

Sense especificar cap sortida en concret, deixem constància de la voluntat de dur a terme visites a exposicions proposades per galeries i centres d'art de l'illa, sempre i quan es considerin d'utilitat pels alumnes, com a complement de la seva matèria, i sempre que no suposin una distorsió greu pel desenvolupament d'aquesta.

Tenim previst participar en les olimpíades de Dibuix Tècnic convocades per la UIB

El departament participa del programa Aprenentatge i Servei amb un projecte d'embelliment dels espais de l'institut, i estem oberts a la possibilitat de

participar en propostes d'altres departaments (una vegada conegudes totes les propostes per a aquest curs).

Tenim previst