IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026

BENTADES kastetxea URTE	**BENTADES IKASTETXEA**		
Ikasgaia/ Arloa	PLASTIKA		
Irakaslea(-k)	Markel Dominguez eta Ander Azurmendi	**Ikasturtea 2025-2026**	**2025 / 2026**
Zikloa/ Maila	DBH 2	**Talde kopurua**	2

JUSTIFIKAZIOA

Programazio hau irakasgai bakoitzeko testuingurua kontuan hartuta garatu da, eta helburu nagusia ikasleen ikaskuntza esperientzia ahalik eta eraginkorrena izatea da. Lehenik eta behin, ikasleen abiapuntua aztertzen da, bakoitzaren gaitasunak, aurrezko ezagutzak eta behar bereziak identifikatuz. Ondoren, gelaren egoera eta ikastetxearen errealitate zehatza kontuan hartuta, programazioak ikaskuntza esanguratsua sustatuko duten estrategiak proposatzen ditu.

Urtez urte egindako memoriak eta hobekuntza-proposamenak erreferentziatzat hartuta, programazio honek aurreko ikasturteetan identifikatutako hutsuneak zuzentzea eta indarguneak areagotzea du helburu. Ikasleen garapen akademikoa, soziala eta pertsonala optimizatzeko, programazioa etengabeko ebaluazioaren bidez egokitu eta hobetu egingo da, beti ere, kalitatezko hezkuntza eskaintzeko konpromisoari eutsiz.

FUNTSEZKO KONPETENTZIAK	OINARRIZKO JAKINTZAK
Hizkuntza Komunikaziorako konpetentzia (HKK) Konpetentzia Eleaniztuna (KE) Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingenieritzarako konpetentzia (STEM) Konpetentzia Digitala (KD) Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII) Herritartasunerako Konpetentzia (HK) Ekintzailetza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)	Ikus anexo

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)

1. Zenbait adierazpen plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko hartze aktiboaren bidez eta hainbat tresnaren erabileraren bitartez ezagutzea eta baloratzea, genero-isuririk gabe, jakin-mina, sentsibilitatea eta errespetua erakutsiz, pentsamendu kritikoa garatzeko eta ondarea kontserbatu beharra ulertzeko.	1.1. Hainbat iturritatik produkzio plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezko artistikoei buruz bildutako informazioa hautatzea, jakin-mina, sentsibilitatea eta errespetua erakutsiz. 1.3. Ondare kultural eta artistiko propioaren kontserbazioaren garrantzia baloratzea, praktika plastiko, ikusizko eta ikus-entzunezkoarekin erlazionatutako lanbideak identifikatuz, aberaste pertsonalerako modu gisa.
2. 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	2.1. Hizkuntza artistiko bakoitzaren ezaugarri partikularrak identifikatzea, mota guztietako egile-eskubideekiko interesa eta errespetua erakutsiz. 2.2. Hainbat produkzio artistiko, norberarenak eta bere gisakoenak barne, modu gidatuan analizatzea, munduranzko begirada estetiko irekia garatuz eta aniztasuna errespetatuz. 2.3. Errealitatearen, imajinarioaren eta produkzioaren artean dagoen prozesuaren
3. 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.	3.1. Bere ideiak eta sentimenduak esperimentazioaren bidez azaleratzea, norberaren adierazpen-xedeetarako material, tresna, euskarri eta teknika egokiak erabiliz, bere pentsamendu sortzailea eta pertsonala aberastuz. 3.2. Norberaren bizipenak eta munduaren ikuskera sormenez irudikatzea, norberaren imajinariora eta sentsibilitatera joaz, bere mugak gainditzen ahaleginduz, norberaren eta bere gisakoen ezagutza areagotuz, baita bere autoestimua ere. 3.3. Proiektu artistiko indibidual bat sormenez egitea, norberaren mezuak sortzeko modu kontzientean eta materialak, euskarriak eta tresnak maneiatzeko ekimena erakutsiz, iraunkortasun-irizpideekin.
4. Kolaborazioko produkzio kultural eta artistikoen diseinuan, elaborazioan, argudiatzea, eta zabalkundean parte hartzea, prozesuari balioa emanez eta azken emaitza lortzeko zenbait rol bere gain hartuz, sormena, autorearen nozioa eta pertenentziaren zentzua garatzeko.	4.1. Komunikazio-asmoa duten produkzioak modu kolaboratiboan eta sormenez garatzea, prozesu sortzailea planifikatuz 4.2. Proiektu artistikoen elaborazio-prozesua eta azken emaitza erakustea, besteen iritzia baloratuz.

SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA

1. ebaluaketa

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. PROIEKTUA "Art Attack"	30%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
2. PROIEKTUA	20%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak

Logoa Diseinatzen	20%	☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
3. PROIEKTUA Triangeluekin lanean: Konposizioa eta Ezinezko triangelua	40%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
Jarrera	10%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
2. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	**BALIOAK**		**<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>**
1. PROIEKTUA Ilusio Optikoa Laukiekin	30%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
2. PROIEKTUA Kuboekin diseinatzen "Usecubes"	20%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
3. PROIEKTUA Triangeluekin lanean: Konposizioa eta Ezinezko triangelua	40%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
Jarrera	10%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
3. ebaluaketa			

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	**Konpetentzia espezifikoak**		**<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>**
1. PROIEKTUA Poligonoak marrazten	15%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
2. PROIEKTUA Editoreak eta IA-ren erabilera	45%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☐	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
3. PROIEKTUA Erretratuak eta Karikaturak	30%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak
Jarrera	10%	☑	1. Arte- adierazpenak ezagutzea eta baloratzea
		☑	2. Arte- adierazpenak aztertzea, norberarenak eta besteenak
		☑	3. Arte- adierazpenekin esperimentatzea eta sortzea
		☑	4. Taldelana egokia garatzea: planifikazio, diseinu eta ebaluazio faseak

BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da.Ebaluaketa guztietan errekuperazioak egingo dira eta errekuperaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira.Horrela gainditu gabeko ebaluaketa bat gainditzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gainditu ez dena gainditzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gainditzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaindituta izatea. Ekainean irakasgaia gainditu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaindituz gero, aurreko ikasturtea gaindituzat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.

ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK

Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ebaluazioak ikasleen aurrerapenak identifikatzera eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta dago; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak hartu daitezen. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa konpetentziak ebaluatzera zuzenduko da (ez oinarrizko jakintzak ebaluatzera). Konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarriei erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzakoa da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualetara egokituz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak…). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

METODOLOGIA

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jarduera eta estrategietan oinarritzen da. Ikaskuntza aktiboa eta kooperatiboa sustatzen da, non ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan protagonismoa hartzen duten. Horretarako, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, problemen ebazpena, eta egoera errealetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatuz.

Materialak eta jarduerak anitzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokituz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoak eta ebaluazio tresnak inklusiboak izango dira, ikasle guztien parte-hartzea bermatzeko. Era berean, teknologia berrien erabilera sustatuko da, ikaskuntza prozesua aberasteko eta ikasleen trebetasun digitalak garatzeko.

Azkenik, ebaluazio formatiboa eta etengabea izango da, ikasleen aurrerapenak aztertzeko eta beharrezko egokitzapenak egiteko. Metodologia hau ikasleen motibazioa eta inplikazioa handitzea du helburu, gaitasun guztiak modu integral eta orekatuan garatzeko.

ANIZTASUNARI ERANTZUTEA

Ikasleen aniztasuna kontuan hartzea ezinbestekoa da hezkuntza inklusibo eta kalitatezko bat bermatzeko. Ikasle bakoitzaren behar bereziak eta ezaugarri indibidualak identifikatzen dira, eta horien arabera egokitutako estrategia didaktikoak garatzen dira. Horretarako, hainbat baliabide eta metodologiak erabiltzen dira, hala nola, ikaskuntza pertsonalizatua, taldekatze malguak eta edukiak egokitzea.

Aniztasunari erantzuteko, irakasleek banakako arreta eskaintzen dute, ikasleen garapen akademikoa eta emozionala hobetzeko. Material gehigarriak, errefortzu-saioak eta testuinguru desberdinetara egokitutako jarduerak eskaintzen dira, ikasle bakoitzaren erritmo eta gaitasunetara moldatuz. Gainera, indartze eta sakontze jarduerak proposatzen dira, ikasleek ikasgaiak ondo menderatzen dituztenean, haien jakintza zabaltzeko.

Programazioetan, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) oinarri hartuta, aniztasunari erantzuteko estrategiak modu inklusiboan planifikatzen dira. IDUren bidez, ikasle guztien gaitasunak eta estilo ezberdinak kontuan hartzen dira, eta materialak, metodologia eta ebaluazio tresnak egokitzen dira ikasleen premietara. Honela, ikaskuntza esanguratsua eta eraginkorra bermatzen da, aniztasunaren aberastasuna baliatuz ikasle guztiek arrakasta izateko aukera izan dezaten.