

# ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

CENTRO: I.E.S. POETA AÑÓN

**CURSO: 4º E.S.O.**

MATERIA: E.P.V. e A.

DEPARTAMENTO: Artes Plásticas

DATA: 11/05/2020

Instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa para o desenvolvemento do terceiro trimestre do curso académico 2019/20, nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.

## ÍNDICE

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles.....pax 2
2. Avaliación e cualificación.....pax 3
3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, reforzo, repaso, e no seu caso ampliación) .....pax 4
4. Información e publicidade.....pax 5

## ANEXO I ( Rúbrica )

## 1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recoñece os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciar o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percibe e interpreta criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recoñecer os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.</li> </ul>

## 2. Avaliación e cualificación

<b>Avaliación</b>	Procedementos: Traballos e tarefas de repaso e ampliación dos contidos dados nos dous primeiros trimestres.
	Instrumentos: Rúbrica (Anexo I)
<b>Cualificación final</b>	Todo o alumnado que cursou a materia de E.P.V. e A. en este nivel ate a <b>ALERTA SANITARIA</b> ,está ao 100% aprobado. A nota final será o resultado da nota media das dúas avaliacións anteriores a 1ª e a 2ª. O alumnado con as dúas avaliacións aprobadas poderán aumentar a cualificación en (1 punto, mediante rúbrica) a nota media obtida nas avaliacións anteriores, segundo o traballo realizado no 3º trimestre.
<b>Proba extraordinaria de setembro</b>	Non se fará proba extraordinaria en setembro, xa que todo o alumnado matriculado na materia ten os dous primeiros trimestres aprobados.
<b>Alumnado de materia pendente</b>	A materia de E.P.V. e A. non ten alumnado coa materia pendente.

### 3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, repaso, reforzo, e no seu caso, ampliación)

<b>Actividades</b>	<p>Ampliación de contidos dados.</p> <p>1- Atividade; realización dunha curtametraxe cunha duración máxima de dez minutos a través do programa "movie maker" , "COREL videoestudio 2018" ou outro, reflexionando sobre a incidencia que está a ter e terá o Covid nas súas vidas e no seu entorno.</p> <p>Ampliación de contidos dados.</p> <p>2- Atividade; deseñar unha camiseta ou pano a elexir no que se utilicen os recursos graficoplásticos adquiridos, para expresar mediante texto e icono unha mensaxe solidaria.</p>
<b>Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)</b>	<p>1- Publicación no Departamento de Debuxo na páxina web do centro, blog do departamento, videoconferencias WEBEX, blog olloboi, enlaces da canle educativa <a href="#">Educlip</a>, a páxina de realizador@s de Galicia <a href="#">CREA</a> ou a de <a href="#">Novo Cinema Galego</a>.</p> <p>2-Publicación de contidos no Departamento de Debuxo na páxina web do centro, blog do departamento, videoconferencias WEBEX.</p> <p>Para o alumnado sen conectividade empregaranse as seguintes canles:</p> <p>A través de Juana no concello de Outes, alí o imprimen e llo levan e recollen a casa.</p> <p>Se o/a alumno/a ten teléfono farase un seguimento mediante chamada e texto en Whasapp.</p> <p>Familias informadas por Abalar da metodoloxía empregada polo Departamento.</p>
<b>Materiais e recursos</b>	<p>A través de videoconferencia WEBEX, Drive, publicación no Departamento de Debuxo, whasapp e gmail, para seguimento, entrega de traballos, resolución de dúbidas e recordatorios.</p>

#### 4. Información e publicidade

<b>Información ao alumnado e ás familias</b>	Familias informadas por Abalar da publicación da adaptación curricular na paxina web do centro. Alumnado, verbalmente a través da plataforma Webex, por escrito en EDIXGAL e gmail.
<b>Publicidade</b>	Este documento será publicado na páxina web do I.E.S. na área do departamento de Artes plásticas (Debuxo), ao lado da programación do curso 2019/2020 xa exposta.

## ANEXO I

### RUBRICA SEGUIMIENTO ALUMNADO <ALARMA SANITARIA 2020>

CURSO:  ALUMNO/A:	PARTICIPACIÓN NAS ACTIVIDADES PROPOSTAS	NIVEIS DE DESEMPEÑO			
	ASPECTOS	SEMPRE (1)	CASE SEMPRE (0,50)	AS VECES ( 0,25)	NUNCA (0)
	PARTICIPA NAS VIDEOCONFERENCIAS SEMANAIS PROGRAMADAS EN <i>WEBEX</i> , E CANDO NON O FAI É POR UN MOTIVO XUSTIFICADO.				
	O/A ALUMNO/A RESOLVE AS SÚAS DÚBIDAS A TRAVÉS DAS CANLES AXEITADAS EN TEMPO E USANDO AS FERRAMENTAS DIXITAIS DE FORMA AXEITADA.				
	AMOSA NA ELABORACIÓN DOS SEUS TRABALLOS QUE ASIMILOU OS CONTIDOS AMPLIADOS.				
	ENTREGA AS ACTIVIDADES PROPOSTAS NO PLAZO ESTABLECIDO, E CANDO NON O FAI É POR UN MOTIVO XUSTIFICADO.				
	AMOSA INTERES POR RESOLVER AS SÚAS DÚBIDAS.				
	ENTREGA UNS TRABALLOS ELABORADOS LIMPOS E BUSCANDO PERFECCIONALOS ESTETICAMENTE.				
	FAI CASO DAS CORRECCIÓNS E INDICACIÓNS QUE SE LLE TRANSMITEN E REFLÉXANSE NO SEU TRABALLO FINAL.				
	AMOSA RESPONSABILIDADE E AMPLÍA INVESTIGANDO POLA SÚA CONTA OS CONTIDOS COMPARTIDOS, AMOSANDO INTERÉS POR APRENDER.				
	O/A ALUMNO/A FAI E ENTREGA AS ACTIVIDADES NOS SOPORTES DIXITAIS RECOMENDADOS POLA MATERIA.				
	INTERACTÚA COA MATERIA, (SEMPRE QUE NON TEÑA NINGÚN TIPO DE INCIDENCIA QUE LLELO IMPIDA).				
	<b>Suma do total dividido entre 10</b>				