

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	B	M	A
	1-	Bloque 1. El arte para comprender el mundo. El arte en el entorno. Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos. Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños. Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.			
	1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	<p>1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico</p> <p>1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.</p> <p>1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p> <p>1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.</p>	1.1 1.3	1.2	1.4
	2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	<p>2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.</p> <p>2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.</p>	2.1	2.2	
		Bloque 2. Proyecto y proceso creativo. Fases del proceso creativo. -Planteamiento: necesidades y objetivos. -Investigación y documentación.			
	3- Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	<p>3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta. recopilación de información y análisis de datos. -Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.-Propuesta de materiales. -Elaboración y presentación. Métodos creativos para la resolución de problemas. El uso de las TIC en el proyecto.</p>	3.1 3.2		

		<p>3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.</p> <p>3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.</p> <p>3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.</p>		3.3 3.4 3.5 3.6 3.7	
		Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos. Diversas técnicas aplicadas en proyectos: Diseño. Diseño publicitario. Señalética. Diseño De producto. Embalaje. Diseño de moda. Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano. Técnicas de dibujo y pintura. Soportes. Técnicas secas y húmedas.			
	4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	4.1		
	5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p> <p>5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. - Técnicas mixtas. Murales y arte público. El Graffiti. Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente. Grabado y Estampación. Audiovisuales: - La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica. - La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.</p> <p>5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.</p>	5.1 5.2 5.3		

--	--	--	--	--	--