

PROGRAMACIÓ GENERAL ANUAL O PLA DOCENT

NIVELL	1r	ETAPA	BATX	CURS	2025-2026
ÀMBIT	EXPRESSIÓ GRÀFICA I TECNOLOGIA				
ÀREA/MATÈRIA	DISSENY 2D I 3D				
DEPARTAMENT O EQUIP DE NIVELL	EXPRESSIÓ I SOCIALS				
PROFESSOR/MESTRE	FERRAN COMA				

1. OBJECTIUS GENERALS

En finalitzar el curs els alumnes adquiriran els aprenentatges següents:

Els objectius principals són l'adquisició de les destreses i tècniques digitals necessàries per aplicar-les en diferents projectes i àmbits, descobrint que les eines treballades són llenguatges de creació intel·lectual.

Aquesta matèria està enfocada, per una banda, a la resolució de problemes de comunicació visual vinculats al disseny, la il·lustració i el retoc fotogràfic i, per una altra, a la creació de formes tridimensionals, sempre a partir d'eines digitals.

La base dels continguts de la matèria es fonamenta en la transformació que ha suposat en tots els àmbits del disseny la democratització dels mitjans i les eines digitals, ja que han implicat una revolució de les metodologies de treball i de les tècniques de creació, presentació i difusió de projectes de moltes disciplines laborals.

2. COMPETÈNCIES CLAU I COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competències clau

C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
Competència en comunicació lingüística	Competència plurilingüe	Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria	Competència digital	Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	Competència ciutadana	Competència emprenedora	Competència en consciència i expressió culturals
		x	x	x		x	x

Competències específiques

Competència 1

Idear i resoldre amb creativitat problemes elementals de disseny bidimensional i tridimensional, preocupant-se per la correcció tècnica, el rigor i la coherència de la factura del producte, per potenciar una actitud crítica que qüestioni o valori la idoneïtat de les solucions de disseny segons les idees, els sentiments o les emocions que es vulguin comunicar.

Competència 2

Descobrir i seleccionar les tècniques pròpies del dibuix digital, identificant les eines, els mitjans i els suports, cercant noves possibilitats experimentals, per integrar-les de forma innovadora en la realització de produccions gràfiques.

Competència 3

Desenvolupar projectes de disseny individuals i col·laboratius, aplicant amb criteri les eines, els suports, les tècniques, les formes i els sistemes de representació i presentació, per integrar-los en la construcció d'una personalitat creativa i innovadora capaç d'apreciar diferents punts de vista i valorar tant l'intercanvi d'idees com el treball col·laboratiu.

Competència 4

Analitzar críticament la relació que s'estableix entre la forma i la funció dels elements constitutius en productes de disseny, per tal de comprendre la importància de la dimensió simbòlica i semàntica dels llenguatges propis de la disciplina, tot identificant la varietat relativa a contextos geogràfics, econòmics i socials diversos.

3. SABERS

Amb la realització d'aquesta àrea o matèria es tractaran els continguts clau següents:

BLOC 1: EXPRESSIÓ DIGITAL I EXPRESSIONS TRIDIMENSIONALS

Dibuixar tan de forma manual com digital utilitzant processos de dibuix tècnic composicions bàsiques de disseny. Es portaran a terme tant pràctiques amb escaire, cartabó i compàs com amb programari professional com AutoCAD d'Autodesk. Composar representacions de la tridimensionalitat utilitzant tècniques d'ús industrial com l'axonometria i la descripció per vistes. Però també el dibuix descriptiu i l'ús de la perspectiva. Buscant sempre l'experiència manual i digital d'aquestes formes d'expressió.

BLOC 2: MODIFICACIÓ I TRACTAMENT D'IMATGES

Composar i modificar imatges de forma digital utilitzant tant eines de tractament de mapes de bits (Krita) i en vectors (Inkscape). Per tal de poder crear productes gràfics originals.

BLOC 3: DISSENY TRIDIMENSIONAL

Dissenyar i modelar en tres dimensions fent ús de l'Sketchup i, si es pot, de Blender. Desenvolupant la projecció espacial i així facilitar la introducció d'altres tècniques com el dibuix dièdric.

4. SEQÜENCIACIÓ ANUAL I TEMPORALITZACIÓ

UD	Títol de la unitat d'aprenentatge o projecte	Durada en hores
TRIMESTRE 1		
1	Introducció al dibuix tècnic (coneixements prèvis)	2 hores
2	Procesos de dibuix a mà i a "màquina" amb axonometria	18 hores
3	Sortim a dibuixar (dibuix descriptiu)	10 hores
TRIMESTRE 2		
3	Krita: eines i utilitats	12 hores
4	Inkscape: eines i utilitats	13 hores
5	Sortim a dibuixar (dibuix descriptiu)	10 hores
TRIMESTRE 3		
6	Sketchup i Blender	10 hores
7	Projecte final	5 hores
8	Sortim a dibuixar (dibuix descriptiu)	10 hores
TOTALS		100 hores

5. CONNEXIONS AMB ALTRES ÀREES O MATÈRIES

Incloure altres àrees o matèries amb les que es comparteixin continguts i s'evidenciï la transferència dels aprenentatges a d'altres contextos i situacions.

Aprofitem conceptes de matemàtiques i dibuix tècnic com a punt de partida per a poder descobrir diferents aplicacions tecnològiques molt utilitzades al món de la indústria.

6. ESTRATÈGIES METODOLÒGIQUES GENERALS

Les estratègies metodològiques que s'utilitzaran al llarg del curs seran les següents i s'aplicaran segons les necessitats dels temes tractats: estudi de casos, explicacions per part del professor, simulacions, treball per projectes, grups d'investigació, tècniques cooperatives, etc.

7. MESURES D'ATENCIÓ A LA DIVERSITAT GENERALS

Els alumnes amb necessitats educatives especials són atesos seguint les indicacions que es descriuen a les seves fitxes individuals d'atenció a la diversitat. Les estratègies més habituals que s'apliquen com a mesures d'atenció a la diversitat són:

Més temps per realitzar les proves.
Alternar proves escrites i orals.
Suport oral a les proves escrites: per part del professorat llegir en veu alta les instruccions específiques de cada prova i assegurar-se que s'entenen els enunciats.
En els exàmens escrits cal presentar les preguntes per escrit (no dictades).
No fer copiar els enunciats dels exercicis massa llargs.
Reduir-li activitats repetitives. Menys quantitat per focalitzar l'atenció i perquè tingui temps de repassar.
Assegurar-nos que ha comprès els enunciats abans de fer l'exercici.

Reforç positiu.
Recomanar la presa d'apunts esquemàtics i l'ús complementari d'apunts d'altres companys.
Presentar els continguts curriculars amb suports variats: visuals i/o auditius (esquemes, mapes conceptuals, PPT, documentals, pissarra digital...)
Presentació de treballs fets amb ajuda de l'ordinador
Donar més temps perquè pugui realitzar les tasques encomanades i les pugui revisar.
Disposar de materials de consulta que li facilitin el treball en aquells aprenentatges on té més dificultats.
Facilitar els esquemes plens o la teoria que ha d'estudiar.
Proposar-li material alternatiu per aprendre millor.
Especificar al butlletí de notes que s'ha realitzat una adaptació metodològica.
Evitar comentaris com: ha de millorar el seu nivell de lectura, cal que s'esforci a millorar la seva ortografia...
Mantenir rutines.
Ajudar-lo a ordenar i organitzar el seu espai de treball i els seus materials (agenda, carpeta...).
Establir contacte ocular. Proximitat de l'alumne i el professor.
Allunyar-lo de llocs on hi hagi estímuls distractors (intentar evitar finestres, companys moguts...).
Fer-li participar a l'aula.
Supervisió constant de totes les tasques que creiem importants
Donar les instruccions d'una en una.
Proporcionar-li petits descansos. Permetre-li pauses en les tasques llargues.
Fracccionar-li les feines llargues.
Especificar al butlletí de notes que s'ha realitzat una adaptació metodològica.
Evitar comentaris com: ha d'estar més atent a classe, cal que s'esforci a millorar la seva actitud o el seu comportament.

8. CRITERIS D'AVUACIÓ

En finalitzar el curs, sabem que cada alumne ha adquirit els aprenentatges previstos si és capaç, en relació a les competències específiques, de:

1. Analitzar el món que ens envolta, decodificant el llenguatge gràfic i descobrint-ne les estructures comunicatives, formals i semàntiques.
2. Coneixer les tècniques, les eines i els procediments digitals de creació, composició, representació i presentació propis del disseny bidimensional i tridimensional.
3. Aprofundir en les metodologies projectuals aplicades al desenvolupament de treballs innovadors i creatius sobre la base del disseny inclusiu.
4. Relacionar la forma i la funció en el món del disseny.

9. CRITERIS DE QUALIFICACIÓ

Descriure les evidències que configuren el sistema de qualificació i la ponderació de cadascuna d'elles per tal de calcular la qualificació final dels alumnes en cadascuna de les avaluacions.

1r trimestre			
Activitats	80%	Participació	20%
Exercicis pràctics	35%	Actitud general	10%
Dibuix descriptiu	20%	Participació a l'aula	10%
Projecte final Tr.	25%		
2n trimestre			
Activitats	80%	Participació	20%
Exercicis pràctics	35%	Actitud general	10%
Dibuix descriptiu	10%	Participació a l'aula	10%
Projecte final Tr.	25%		
3r trimestre			
Activitats	80%	Participació	20%
Exercicis pràctics	35%	Actitud general	10%
Dibuix descriptiu	20%	Participació a l'aula	10%
Projecte final Tr.	25%		

10. CRITERIS DE RECUPERACIÓ

Al final de cada trimestre, i en el cas que la matèria no hagi estat superada, hi haurà la possibilitat de recuperar la matèria mitjançant:

- Un treball amb activitats sobre els continguts treballats durant el trimestre.

En el cas que la matèria quedi recuperada, la nota que obtindrà l'alumne o alumna serà de 5 punts.

La recuperació final al mes de juny consistirà en l'entrega d'un treball que englobi les temàtiques tractades durant el curs.

En el cas que la matèria quedi recuperada, la nota que obtindrà l'alumne o alumna serà de 5 punts en els trimestres recuperats.

A la convocatòria extraordinària, s'aplicaran els mateixos criteris amb l'única diferència que la nota que obtindrà l'alumne o alumna serà, exactament, la nota que hagi obtingut.

11. MATERIALS I RECURSOS

És necessària l'útilització d'un ordinador personal per part de l'alumnat. Així com connexió a internet. També es farà ús de programari específic com: Sketchup, AutoCAD, Inkscape.

