



7. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

EPE – 1º Y 2º BACHILLERATO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PONDERACIÓN 1º-2º-3º EVALUACIÓN		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1. Valorar la importancia del lenguaje de la imagen como herramienta de expresión y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	20%	10%	1.1. Valorar, conocer y debatir sobre los valores culturales y estéticos de la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> Valora y conoce los recursos expresivos de los que se nutren diferentes creadores, ya sean del ámbito artístico, tecnológico o científico. Analiza, argumenta y debate la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas, creativas o culturales.
		10%	1.2. Seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas, que permita hacer valoraciones con rigor del lenguaje audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología propia de la materia. Tanto de forma oral como escrita y que le permita hacer valoraciones con rigor.
2. Utilizar con propiedad, de manera creativa y autónoma las técnicas, los materiales y los procedimientos del lenguaje audiovisual, para representar, expresar y resolver las distintas necesidades expresivas y comunicativas de la obra.	20%	10%	2.1. Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la imagen audiovisual en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la imagen audiovisual en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas. incide en el rigor en la técnica y en la ejecución del producto final.
		10%	2.2. incidir en el rigor en la técnica y en la ejecución del producto final.	<ul style="list-style-type: none"> Incide en el rigor en la técnica y en la ejecución del producto final.



3. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicar criterios expresivos.	15%	10%	3.1. Reconocer las diferencias entre realidad y representación en el mundo audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la diferencia entre la realidad y la representación que ofrece las imágenes en movimiento.
		5%	3.2. Analizar los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicar criterios expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> Analiza con rigor los aspectos narrativos de las obras audiovisuales y resalta los criterios expresivos.
4. Realizar composiciones audiovisuales colectivas o colaborativas de manera coordinada, planificada y estableciendo unas fases de realización. Identificar las habilidades y repartir las tareas con criterio.	15%	5%	4.1. Realizar composiciones audiovisuales colectivas o colaborativas de manera planificada y estableciendo unas fases de realización.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza composiciones audiovisuales colectivas o colaborativas de manera planificada y estableciendo fases de realización.
		5%	4.2. Interactuar de forma coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones audiovisuales colectivas y manifestar una actitud respetuosa, creativa y conciliadora.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones audiovisuales colectivas. Manifiesta una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produce diferencias de opinión entre los miembros del grupo.
		5%	4.3. Identificar las habilidades requeridas y repartir las tareas a realizar con criterio.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las habilidades requeridas en cada caso. Reparte y asume las tareas a realizar en el proyecto con criterio y sentido para potenciar las habilidades del alumnado integrante del grupo de trabajo.
5. Identificar los mecanismos para crear la ilusión del movimiento de la imagen.	10%	10%	5.1. Conocer, identificar y analizar las distintas posibilidades de la técnica del stop-motion como recurso expresivo. Con ello, Identificar y utilizar los mecanismos necesarios para crear la ilusión del movimiento de la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> Conoce, identifica y analiza las diferentes posibilidades de la técnica del stop-motion como recurso expresivo. Identificar y utilizar los mecanismos necesarios para crear la ilusión del movimiento de la imagen.



6. Recorrer y dominar las etapas que forman parte del proceso de producción de un cortometraje: guión, dirección de arte, dirección de fotografía, dirección de actores, planificación y edición.	20%	5%	6.1 Diferenciar y ejercer los papeles de los distintos profesionales que participan en una película: directores, actores, iluminadores, cámaras, técnicos de sonido...	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia las diferentes profesiones y profesionales que participan en una película o trabajo audiovisual. Ejerce diferentes roles en función de la variedad de profesionales que participan en una película o producto audiovisual. Utiliza los instrumentos adecuados para la realización de un proyecto audiovisual: cámara, iluminación, micrófonos... Conoce las opciones de montaje y las adecua al proyecto mediante programas de edición especializados.
		10%	6.2. Manejar los instrumentos necesarios para una producción audiovisual: cámara, iluminación, micrófonos...	
		5%	6.3. Conocer las opciones de montaje y adecuarlas mediante programas de edición especializados.	

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1- La imagen y expresión. Cortometraje Meryl Streep, taumatropo y gif animado	Septiembre - Noviembre 9 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividad 3- Puesta en común 4- Evaluación					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS		PONDERACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> Documentación: Fotografías, grabaciones de video y audio. Entrevistas Debates Memoria Presentación Producto audiovisual final. 		<ul style="list-style-type: none"> Diario de clase Lista de cotejo Rúbrica Intercambio de impresiones Observación directa 		20%	C1	C1.1 C1.2	10% 10%
				20%	C2	C2.1 C2.2	10% 10%
				15%	C3	C3.1 C3.2	10% 5%
				15%	C4	C4.1 C4.2 C4.3	5% 5% 5%



10%	C5	C5.1	10%
20%	C6	C6.1	5%
		C6.2	10%
		C6.3	5%

SABERES BÁSICOS	
<p>Bloque A. - Introducción a la terminología propia de la materia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El tamaño, la situación y la orientación de la imagen con relación a las dimensiones, formato y el límites del soporte. - Estilos y formas de lenguaje relacionados con el entorno audiovisual: Textual, Gestual, Objetos, Musical y Lírico. - Los planos, ángulos y su uso expresivo. - Las secuencias y escenas. Los movimientos de cámara. - El sonido. Sonido directo y sonido grabado. - La música en cualquier trabajo audiovisual. Potenciar sensaciones.
<p>Bloque B. La producción audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Narrativa del cortometraje - Proceso de realización. - Edición y montaje. - Realidad y ficción en un producto audiovisual. - Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El storyboard.

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN			
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2- El lenguaje audiovisual y la ilusión en el cine. El stop-motion.</p>	<p>Diciembre - Febrero 9 sesiones</p>	<p>1- Presentación de las propuestas 2- Planificación 3- Fotografías y edición 4- Evaluación</p>			
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Documentación: Fotografías, grabaciones de video y audio. • Debates • Producto audiovisual final 	<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase • Lista de cotejo • Rúbrica • Intercambio de impresiones 	20%	C1	C1.1	10%
				C1.2	10%
		20%	C2	C2.1	10%
				C2.2	10%



	• Observación directa	15%	C3	C3.1 C3.2	10% 5%
		15%	C4	C4.1. C4.2. C4.3.	5% 5% 5%
		10%	C5	C5.1	10%
		20%	C6	C6.1 C6.2 C6.3	5% 10% 5%
SABERES BÁSICOS					
Bloque B. La producción audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> - Edición y montaje. - Realidad y ficción en un producto audiovisual. - El montaje audiovisual de un stop-motion 				
Bloque C La historia audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - El trucaje y el croma. Los hermanos Méliès - Géneros cinematográficos. Cine de ficción y documental. Cine de animación, el stop-motion. 				

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3- La producción audiovisual. Corto documental	Febrero - Mayo 8 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Planificación 3- Grabación y edición 4- Evaluación			
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	PONDERACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Documentación: Fotografías, grabaciones de video y audio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase • Rúbrica 	20%	C1	C1.1 C1.2	10% 10%



<ul style="list-style-type: none"> Entrevistas Debates Proyecto: Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Intercambio de impresiones Observación directa 	20%	C2	C2.1	10%
				C2.2	10%
		15%	C3	C3.1	10%
				C3.2	5%
		15%	C4	C4.1.	5%
		C4.2.	5%		
		C4.3.	5%		
10%	C5	C5.1	10%		
20%	C6	C6.1	5%		
		C6.2	10%		
		C6.3	5%		
SABERES BÁSICOS					
Bloque A. - Introducción a la terminología propia de la materia.	<ul style="list-style-type: none"> - El tamaño, la situación y la orientación de la imagen con relación a las dimensiones, formato y el límites del soporte. - Los planos, ángulos y su uso expresivo. - Las secuencias y escenas. Los movimientos de cámara. - El sonido. Sonido directo y sonido grabado. - La música en cualquier trabajo audiovisual. Potenciar sensaciones. 				
Bloque B. La producción audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Narrativa del cortometraje - Narrativa del documental. - Proceso de realización. - Edición y montaje. - Realidad y ficción en un producto audiovisual. 				



CRITERIOS DE EV.	1ªEV. %	2ªEV. %	3ªEV. %	FINAL %
1.1	3,33	3,33	3,33	10
1.2	3,33	3,33	3,33	10
2.1	3,33	3,33	3,33	10
2.2	3,33	3,33	3,33	10
3.1	3,33	3,33	3,33	10
3.2	1,66	1,66	1,66	5
4.1	1,66	1,66	1,66	5
4.2	1,66	1,66	1,66	5
4.3	1,66	1,66	1,66	5
5.1	3,33	3,33	3,33	10
6.1	1,66	1,66	1,66	5
6.2	3,33	3,33	3,33	10
6.3	1,66	1,66	1,66	5
TOTAL	100	100	100	100