

<b>Mekanika</b>
2. Erabakiak hartzeko jarraibideak, plangintza eta talde-lana.
2.1. Erabakiak hartzeko jarraibideak.
Problemen ebazpenean zenbait aukera ezagutzeko, onartzeko eta ebaluatzeko eta erabakiak hartzeko oinarritzko trebetasunak.
2.2. Plangintza.
Idea, zeregin eta proiektuen bideragarritasunaren plangintza eta analisisia.
Planifikatutakoaren exekuzioa eta, hala badagokio, doikuntza (epeak, materialen zaintza eta erabilera zuzena...).
Planifikatu eta egindakoaren ebaluazioa eta hobekuntza-proposamenen garapena (prozesuaren optimizazioa).
2.3. Talde-lana.
Talde heterogeneoetan lan egiteko teknikak eta estrategiak. Zereginetan kolaboratu eta kooperatu ingurune fisikoetan zein birtualetan
Erantzukizunak bere gain hartzeko jarraibideak. Lidergo banatua.
3. Inklusioa, errespetua eta aniztasuna.
Komunikazio eraginkorra garatzeko trebetasunak; enpatia, entzute aktiboa eta asertibitatea.
Hizkuntzaren erabilera ez-diskriminatzailea. Estereotipo sexisten identifikazioa.

## MUSIKA-INFORMATIKA

Musika-informatika 1. mailako jakintzagaia ikasleek oinarritzko kompetentziak eskuratzeko diseinatuta dago, euren prestakuntza-ibilbidean arrakasta-bermeekin aurrera egiteko eta XXI. mendeko gizarteak planteatzen dituen desafio eta erronka teknologiko nagusiei aurre egiteko. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak (IKT) gure gizartearen ardatz nagusietako bat dira, eta haien irismena giza jardueraren es-parru guztietara hedatzen da, besteak beste, arte-diziplinen esparrura. Testuinguru horretan, musikak erabat integratu du berrikuntza zientifiko-teknologikoa, eta horrek lagundu egin du musika-informatika jakintzagaia curriculumean sartzen. Horrek, trebetasun tekniko batzuk eskuratzeko eta musikan erabil eta aplika daitezkeen teknologia berriei lotutako gaiak maneiatzea erraztu egiten du.

Jakintzagai honen helburua ikasleak musika-konposizioa sortzeko, erreproduzitzeko, erregistratzeko eta entzuteko prozesuan sartzeko da, ordenagailuaren eta hizkuntza informatikoaren erabilera kritiko, seguru eta arduratsuaren bidez. Akustikaren eta teknologiaren funtsezko elementuetara eta horiek ikasgelako sorkuntza-lanetan duten aplikazio praktikora lehen hurbilketa bat egitea proposatzen da. Horretarako, jabetza intelektualaren eta musikaren kontsumoan erantzukizun eta iraunkortasuneko balioen inguruko hausnarketa etikoa egitea azpimarratzen da, baita batxilergoko beste jakintzagai batzuetan lortutako baliabideak aprobetxatzea ere, hala nola musika-hizkuntza. Horrela, ikasleen musika-prestakuntza inte-grala lortzen laguntzen da, gure garaiko eskaerekin bat datorrena; era horretan, tresna baliagarriak ematen zaizkie ezagutza eskuratzeko, sortzeko eta transmititzeko, eta haien bizitza osoko ikaskuntza-prozesua osatu eta zabaltzeko.

Jakintzagaia lau kompetentzia espezifikotan oinarrituta garatzen da. Kompetentzia horiek Batxilergoaren amaieran ikasleen irteera-profila osatzen duten kompetentziekin eta etaparen helburuekin lotuta daude. Adierazpen artistikoak balioestera eta sormena ulertzeko modu desberdinetara bideratuta daude, baita norberaren ideiak eta gizartean betetzen den lekuaren zentzua garatzeko eta adierazteko ere, euren hurbileneko ingurunetik abiatuta. Era berean, ikasleek beren gustuak zabalduko dituzte eta aniztasunarekiko errespetuan oinarritutako identitate pertsonal eta kultural propioa eraikiko dute. Adierazpen-modu berriekiko euren jakin-mina bultzatzeak euren sormena piztuko du, beren hautu artistikoak balio pertso-naletan oinarrituko dituzten herritarrak prestatzen lagunduz.

Proposatutako ebaluazio-irizpideek kompetentzia espezifikoetan lortutako maila zehazteko eta oinarritzko jakintzen lorpen-maila baloratzeko balio dute. Horrek guztiak, bere osotasunean hartuta, ikasleek lortu duten kompetentzia-mailaren ikuspegi osoa ematen du.

Oinarrizko jakintzak hiru multzotan banatuta daude: lehenak, A. “Soinua. Musika-hizkuntza”, soinuaren funts fisikoei buruzko oinarrizko jakintzak jasotzen ditu, baita musika-hizkuntzaren kontzeptuen aplikazio praktikoa musika-informatikaren programetan ere. Bigarrenen, B. “Musikaren grabazioa, edizioa eta erreprodukzioa”, soinuaren grabazioarekin, edizioarekin eta erreprodukzioarekin lotutako oinarrizko nozioak eta programak, erreproduzigailu motak, musika-euskarri eta -artxiboak, erabilera-lizentziak eta egile-eskubideak biltzen dira. Hirugarren multzoa, C. “Musika-sorkuntza”, partituren eta audioaren, musika-eduki digitalen eta diziplina anitzeko proposamenen sorkuntza eta edizioari lotuta dago.

Azkenik, ikasleen beharretara egokitutako askotariko baliabideak erabiltzen dituzten ikas-egoerak, curriculumeko hainbat irakasgai elkar erlazionatzen dituztenak, garatuko dira. Eskuratutako baliabideak mobilizatzea errazten dute horiek, baita autonomia, ekimena, sormena eta aniztasunarekiko errespetua ere. Kolaborazio-lanak antolatzeak konpetentzien garapena sustatzen du, berdinen arteko ikaskuntza erraztuz eta ikasleak beren ikaskuntzaren protagonista bihurtuz; hori guztia, beren hautemateko, aztertzeo, osasuna zaintzeko eta ingurumena zaintzeko gaitasuna garatuko duten esperientzien, proiektuen, erronken eta zereginen bidez, berrikuntza eta garapen iraunkorraren helburuekiko konpromisoa bultzatuz.

## KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK

1. Informatikak musika sortzeko, grabatzeko, editatzeko eta erreproduzitzeko eskaintzen dituen aukerak ezagutzea, horretarako egokiak diren baliabideak eta oinarrizko funtzionamendua identifikatuz, horiek autoikaskuntzarako, gozamenerako eta norbera aberasteko tresna gisa baliatzeko.

Musika-informatikak eskaintzen dituen aukerak eta baliabideak, programak eta aplikazioak ezagutzea funtsezkoa da ikasleek horiek musika sortzeko, grabatzeko, editatzeko eta erreproduzitzeko zereginetan txertatu ahal izateko.

Ikasgelan baliabide informatiko ugari aurkeztearen helburua da ikasleek haien funtzionamendua ezagutzeko duten interesa piztea eta haiek erabiltzeko beharrezko trebetasunak pixkanaka garatu ditzaten laguntzea. Haien funtzionamendua ezagutzeak, halaber, baliabide egokienak identifikatzen lagunduko du, hainbat lan sormenez egiteko.

Informatikak eskaintzen dituen aukerak arian-arian barneratzeak erraztu egiten die ikasleei gertaera-musikalean parte hartzea, partituren edizioaren bidez, nor bere ikaskuntzak eraikitzearen bidez, sonoritate eta musika-ekoizpen berrietara irekitzearen bidez, haien gustuak eta gozamen pertsonalerako aukera aberastuz. Gainera, baliabide horietako askok interfaze bat dute beste hizkuntza batean, batez ere ingelesez. Horri esker, musika-hizkuntza tekniko bat beste hizkuntza batean eskuratzeko aukera dago.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: KE1, KD1, KD2, KPSII1.1, HK1, KAKK2.

2. Musika sortzeko, grabatzeko, editatzeko eta erreproduzitzeko hainbat euskarri eta formatu informatiko modu eraginkorrean erabiltzea, banaka edo taldeka, lanerako egokitasunaren arabera hautatuz, eta euren erabilera segurua, arduratsua eta etikoa ziurtatuz, esparru akademiko, pertsonal eta profesionalarekin lotutako beharrak asetzeko.

Konpetentzia hori garatzeak euskarri eta formatu informatikoak modu seguru, etiko eta arduratsuan erabiltzea, datu pertsonalak babesteko neurriak ezagutzea eta musika-edukiak sortu, grabatu, editatu eta erreproduzitzean jabetza intelektualarekiko eta egile-eskubideekiko errespetua ziurtatzea eskatzen du. Horrela, komunikazioa eta tresna digitalen erabilera hobetuko dira edukiak eta artxiboak hainbat formatutan zabaltzeko eta partekatzeko.

Beste pertsona batzuekin hainbat esparrutan informazioa trukatzeko beharrak lan-taldearekiko jarrera arduratsua eta errespetuzkoa eskatzen du, bai testuinguru pertsonalean bai sareko elkarrekintzetan aplikatu daitezkeenak, tresna digitalen, plataforma birtualen edo komunikazio-sare sozialen bidez.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK3, KD2, KD3, KPSII3.2, KAKK2, KAKK4.1.

3. Soinuaren oinarri fisikoak eta musika-hizkuntzaren ezagutza espezifikoa aplikatzea arte-konposizioan eta -ekoizpenean, hainbat programa eta aplikazio informatikoren bidez, musikaren eta haren adierazpen-aukeren ulermena areagotzeko, baita beste pertsona batzuekin errespetuz eta enpatiaz komunikatzeko ere.

Akustikari eta musika-hizkuntzari buruzko oinarriko ezagutzak barneratzea baliabide baliotsua da hainbat informatika-programa eta -aplikazio erabiltzean ikasleek horiek txertatzeko aukera izan dezaten. Horrela, musika editatzeko, grabatzeko eta erreproduzitzeko zereginak, ekoizpenak eta jarduerak musika hobeto ulertzeko modua izango dira.

Musikaren fenomenoak ulertzeak areagotu egingo du ikasleek musikaren adierazpen-aukerak ezagutzeko duten gaitasuna, eta beste pertsona batzuekin enpatiaz eta errespetuz komunikatzeko prozesuei eta sormen-egoerei aurre egiten lagunduko die.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, KD2, KD3, KPSII3.1, KAKK3.2.

4. Diziplina anitzeko kolaborazio-proiektu berritzaileak eta iraunkorrak sortzea, musikako informatika-programa eta -aplikazioez baliatuz, eskuratutako ezagutzak aplikatuz eta produkzioaren berezko rolak eta zereginak ikuspegi inklusibo batetik hartuz, hazkunde artistiko propioa bultzatzeko, kultura-ingurunea aberasteko eta garapen pertsonalerako, sozialerako, akademikorako edo profesionalerako aukerak identifikatzeko.

Diziplina anitzeko musika-proiektuetan parte hartzea jakintzagaiaren berezko ikaskuntzak sormenezko esparru digitalean aplikatzeko aukera gisa aurkezten da. Bertan, aurrez landutako musika-materialak hauta daitezke, edo beste material berri batzuk sor daitezke, askotariko programa eta aplikazio informatikoak erabiliz. Horrela, arte-ondarea transmititzen eta berezko balioa aitortzen lagunduko da.

Proiektuak modu kolaboratiboan egitean, iritzi-aniztasunarekiko errespetuzko jarrerak lantzen laguntzen da, eta ikasleek funtzio desberdinak beren gain hartzea eta prozesuaren fase guztietan aktiboki parte hartzea eta konpromisoa hartzea sustatzen da. Esperientzia horri esker, musikari lotutako garapen pertsonalerako, sozialerako, akademikorako eta profesionalerako hainbat aukera aurkitu eta identifikatu ahal izango dituzte, iraunkortasun- irizpideak kontuan hartuta.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM3, STEM5, KD3, KD4, KPSII2, KPSII3.2, HK4, EK3, KAKK4.1, KAKK4.2.

## EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

Musika-Informatika
<b>1. konpetentzia espezifikoa.</b>
1.1. Hainbat baliabide informatikoren funtzionamendua ezagutzea, musikaren sorkuntzan, grabazioan eta erreproduzioan eskaintzen dituzten autoikaskuntza, gozamen eta aberaste pertsonaleko aukerak baliatuz.
<b>2. konpetentzia espezifikoa.</b>
2.1. Musikako eduki digitalak sortzea, grabatzea, editatzea eta erreproduzitzea, banaka edo taldeka, zereginerako tresnarik egokienak hautatuz eta erabilera segurua, arduratsua eta etikoa ziurtatuz.
<b>3. konpetentzia espezifikoa.</b>
3.1. Soinuaren oinarri fisikoak eta musika-hizkuntzaren ezagutza espezifikoa txertatzea musika-konposizio eta -ekoizpen txikietan baliabide digitalen bitartez.
3.2. Programa eta aplikazio informatikoak behar bezala erabiltzea, garatu beharreko musika-proposamenen ezaugarrien eta adierazpen-beharren arabera, banaka edo taldean, errespetuz eta enpatiaz.

Musika-Informatika
<b>4. kompetentzia espezifikoa.</b>
4.1. Diziplina anitzeko kolaborazio-proiektuak sortzen aktiboki parte hartzea, produkzio-rolak eta -zereginak modu inklusiboan hartuz, eta garapen pertsonalerako, sozialerako, akademikorako edo profesionalerako aukerak identifikatuz.
4.2. Arte-sorkuntzako zereginetan ekimenez eta erantzukizunez eskuratutako ezagutza teknologikoak aplikatzea, berrikuntza- eta iraunkortasun-irizpideak kontuan hartuz.

## OINARRIZKO JAKINTZAK

Musika-Informatika
<b>A. SOINUA. MUSIKA HIZKUNTZA.</b>
Soinuaren oinarri fisikoak eta audioaren eboluzioa gaur egunera arte.
Uhin-formak, maiztasuna, anplitudea. Soinu sinpleak eta konplexuak.
Soinu-mailak. Osasunerako eta ingurumen-segurtasunerako garrantzia.
Soinu elektronikoak eta elektroakustikoak.
Musika-hizkuntzaren oinarrizko kontzeptuak. Aplikazio praktikoa informatika musikaleko programetan.
<b>B. MUSIKAREN GRABAZIOA, EDIZIOA ETA ERREPRODUKZIOA.</b>
Soinua grabatzeari, editatzeari eta erreproduzitzeari buruzko oinarrizko nozioak.
Soinua grabatzeko formatuak.
Erreproduzigailu motak, euskarriak eta musika-artxiboak. Biltegiatzea, fitxategiak bihurtzea eta euskarri batetik besterako aldaketa.
Soinuak editatzeko eta musika-sorkuntzan aplikatzeko programak.
Sintesi-soinuak sortzeko programak.
Musika-produkzioaren hastapenak: grabazioa hainbat pistatan, ekualizazioa, iragazkien eta efektuen aplikazioa, nahasketa.
Erabilera-lizentziak eta egile-eskubideak.
<b>C. MUSIKA SORKUNTZA.</b>
Musika-eduki digitalen sorkuntza genero-estereotiporik gabe.
Teknika, baliabide eta korrante estetiko nagusien oinarrizko ezagutza.
Hainbat arte-hizkuntza estimatzeko jarrera.
Ekintzailtza, iraunkortasuna, malgutasuna eta sormena diziplina anitzeko proposamenak egitean.
Ingurune digitalarekin lotutako problemak ebazteko jakin-mina eta ekimena.
Kultura-aniztasunaren eta haren adierazpen- eta komunikazio-moduen balorazioa.

## MUSIKAREN ETA DANTZAREN HISTORIA

Musikaren eta Dantzaren Historia jakintzagaiak bi diziplina horien bilakaeraren inguruko ikuspegi orokor bat ematen die ikasleei, eta loturak ezartzen ditu diziplina horiek sortu ziren testuinguruekin. Era berean, ikasleak musikaren eta dantzaren bilakaera historikoaren aldiak (saillapen tradizionalaren arabera) ezagutzen hasiko dira, antzinako klasikotik gaur arte, eta historian musika- eta dantza-sorkuntza ulertzeko izan diren moduak landuko dituzte. Horren bidez, ikasleek musikaren eta dantzaren ezaugarriak identifikatu ahal izango dituzte, haien bilakaera ulertzeko, beste adierazpen artistiko batzuekin loturak ezartzeko eta, era horretan, kultura-errepertorioa aberasteko. Gainera, prestakuntza kultural eta artistiko