

Bigarren maila	
2. Talde-lana eta erabakiak hartzea.	* Jokabide enpatikoak eta gatazkak kudeatzeko estrategiak.
	* IKT testuinguruetan arazoak ebazteko erabaki eraginkorrak hartzeko estrategiak.
3. Inklusioa, errespetua eta dibertsitatea.	* Jarrera inklusiboak sustatzeko eta ikasgelako eta gizarteko dibertsitatea onartzeko estrategietan jarraipena.
	Proposatutako helburu guztietan gizakiaren mugak ezagutzea, nork bere mugak eta akatsak onartuz eta helburuak lortzeko erresilientziaz jokatzuz.

## IRUDIA ETA SOINUA

Irudia eta Soinua 2. mailako jakintzagaiak aberaste kulturalaren eta artistikoaren iturri diren sentsibilitate artistikoa eta irizpide estetikoa garatzen lagunduko du. Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntzaren elementuak ezagututa, ikasleek ikus-entzunezko irudiak eta produkzioak ulertu eta interpreta ditzakete. Horrek au-rreiritziak ezabatzea errazten du eta norberaren iritzi kritikoa sortzea, betiere ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenen erabileren, portaeren eta kontsumo-ohituren aurrean. Ikasleak, sortzaile diren aldetik, ekoizpenak modu berritzaile eta iraunkorean egiteko trebatzen dira. Izatez, sortutako hondakinen kudea-keta eta ondorengo birziklapena kontuan hartuko dituzte eta teknologiak modu seguru, adierazkor eta arduratsuan erabiliko dituzte.

Funtsezko konpetentziak lortzeko egiten den ekarpenari dagokionez, jakintzagaiak laguntzen du konpetentzia horiek guztiak hein handiagoan edo txikiagoan garatzen — askotarikoak eta integratzaileak dira—, eta horrek konpetentzien araberako ikaskuntza holistikoa bultzatzen du. Lehenik eta behin, kontzientzia eta adierazpide kulturaletarako konpetentzia zuzenean lotzen da Irudia eta Soinua jakintzagaiarekin; izan ere, sormenezko jarduerak eta prozesuak biltzen ditu, eta, jarduera eta prozesu horiei esker, ideiak, iritziak, sentimenduak eta emozioak kultura guztietan sormenez adierazten diren

modua ulertzea eta errespetatzea eragin dezake. Era berean, zenbait tresnaren eta teknikaren adierazpen-elementuak identifikatzearekin eta esperimintatzearekin, ikasleak beren sorkuntza-beharrez eta behar artistikoez jabetu ahal izango dira, eta lagungarria izango zaie hizkuntza pertsonala sortzeko.

Irakasgai honetan sartzan dira, halaber, hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia eta konpetentzia eleaniztuna; izan ere, batetik, ikasleek zenbait koderen bidez beren komunikazio-sistema ikasten dute, eta, bestetik, ikasleek beren balorazioak adierazten dituzte, beren proiektuak azaldu, argudiatu eta erakusten dituzte, eta, aldi berean, jakintzagaiaren hiztegi espezifikoa bereganatzen eta erabiltzen dute eta, hala, komunikatzeko gaitasuna garatzen dute.

STEM konpetentziak, besteak beste, ingurune naturala eta soziala ulertzea eta azaltzea dakar, zenbait ezagutza eta metodologiaren bidez —behaketa eta esperimintazioa barne—. Hartara, testuinguru soziala eta naturala interpretatu eta eraldatzeko probetan oinarritutako galderak planteatu, eta ondorioak atera ahal izango dituzte; eta hori arte-sorkuntzaren berezkoa da.

Besteak beste, ikusizko eta ikus-entzunezko sorkuntzak ekoizteko tresna digitalak erabiltzen badira, tresna horiek behar bezala erabiltzen ikasi beharko da. Izatez, tresna horiek modu kritikoan, seguruan eta arduratsuan erabili beharko dira, eta datuen babesa, jabetza intelektuala eta egile-eskubideak errespetatu beharko dira. Hori guztia konpetentzia digitalarekin lotuta dago.

Sorkuntza-prozesuan konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa eta herritartasunerako konpetentzia lantzen dira, batik bat. Ikasleek, prozesu horretan beren adierazpidearen bilaketan, modu autonomoan parte hartzen dute problemak ebazteko garaian. Ildo horretan, erabakiak hartuko dituzte, eta erantzukizunak beren gain hartuko dituzte; beren autoestimua, beren buruarekiko konfiantza, apaltasuna eta bestearen ulermena sendotuko dituzte. Halaber, lan-ohiturak barneratuko dituzte, eta ahalegina bihurtuko da helburuak lortzeko bitarteko; akatsa hobekuntza-aukera izango da, eta berrikuntza eta pentsamendu kritikoaren sorrera garrantzi handikoak izango dira. Bestalde, talde-lanaren bidez, erres-

petua, tolerantzia eta kooperazioa gisako jarrerak sustatzen dira. Gainera, ikasleengan ekimenaren zentzua eta ekintzailtza-espirtua indartzen dira.

Jakintzagaiaren egiturari dagokionez, sei kompetentzia espezifiko ezarri dira, hain zuzen ere arlo horrekin zerikusia duten kompetentzia-ikaskuntzak. Bi lehenengoak ikasleen ikusle-zereginarekin dute zerikusia. Zenbait gizarte eta gaitako ikus-entzunezko ekoizpenen ezagutza, ulermena eta analisia sustatzen dute, generoaren eta kultura aniztasunaren ikuspegitik. Horrek lagundu egingo du ondare bisualaren eta ikus entzunezkoaren ezagutzan eta kontzientzian, estereotipoak desagerrarazten, diskurtso kritikoa egiten eta aurrerago ikasleek beren diskurtsoa sortzeko erabiliko dituzten hizkuntzak bereganatzen, eta arte-prestakuntza areagotzen. Hurrengo kompetentziek ikasleen sortzaile-rola dute ardatz, eta sorkuntza adierazpide indibidual zein kolektibo gisa espermentatzeari eta erabiltzeari buruzkoak dira. Horrek nork bere burua ezagutzea eta bestea ulertzea eskatzen du, baita ikusizko eta ikus-entzunezko baliabideak eta teknikak planifikatu, ezagutu eta aplikatzea eta kolaborazio-lanaren garrantzia nabarmentzea ere.

Ebaluazio-irizpideak dira kompetentzia espezifikoak ebaluatzen dituzten curriculum-elementuak. Konpetentzia-orientazio argiarekin formulatzen dira, jakintzen aplikazioaren bidez eta jarreraren balorazioaren bidez.

Oinarrizko jakintzak sei multzotan banatuta daude: Orokorrak; Oinarri fisikoak eta pertzepziozkoak; Irudiaren eta ikus-entzunezko ekoizpenen historia; Ikus-entzunezko erregistroa eta erreproduzioa; Garapen teknologikoa; Adierazpen-baliabideak.

Jakintzagaiaren kompetentzia espezifikoak eskuratze aldera, ikasleei esperientzia sorta zabala ikertzeko aukera emango dieten ikaskuntza-egoerak behar dira. Egoera horien garapenean, kompetentzia espezifikoak ez dira independenteak izango, beren osotasunean landuko dira, eta kasuan-kasuan adierazgarrienak diren jarduerak bultzatuko dira, betiere ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak elkarren artean erlaxionatuta eta gero eta konplexutasun handiagoz eskuratu ahal izateko moduan. Egoera horiek panorama zabala eskainiko diete ikasleei prestakuntza- eta lanbide aplikazioetan, askotariko alderdietan.

Jakintzagai honen azken helburua ikasleei ikusizko eta ikus-entzunezko sorkuntzarako hurbilketa erraztea da, haien sorkuntza-gaitasuna bultzatzea, eta ikasleengan konponbide propioak eta originalak sustatzen dituen ekoizpen dibergentea sustatzea. Lanean ahaleginaren eta jarraitutasunaren kontzeptua ere finkatzen da, helburuak lortzeko bitarteko gisa. Azkenik, ikasleek lanbideak eta lanbide-irteerak identifikatzen dituzte, baita etorkizuneko garapenean eskain ditzaketen aukerak ere.

## KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK

1. Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntza onartzea mundua ezagutu eta ulertzeko bitarteko gisa, jakin-mina, errespetua eta irizpide propioa erakutsiz, hizkuntza horren bilakaeraz, gizartean duen funtzioaz eta gizarte-iruditerian eta identitate kolektiboan duen eraginaz gogoeta eginez, eta terminologia espezifikoa erabiliz, kultura aniztasuna aberastasun-iturri gisa baloratzeko, estereotipoak desagerrarazteko eta ikusizko eta ikus-entzunezko ondarea babesteko.

Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntzaren historia eta bilakaera ezagutzea tresna ahalsua da mundua ezagutu eta ulertzeko. Ezagutza horrek berarekin dakar ideiak, iritziak, sentimenduak eta emozioak zenbait gizartetan adierazteko eta komunikatzeko modua ulertzea eta errespetatzea. Hori guztia ezinbestekoa da ikusizko eta ikus-entzunezko ondarea modu formalean ulertzeko eta, ondorioz, ondare hori balora eta kontserba dadin sustatzeko.

Hizkuntza horrek, garapen teknologikoarekin lotuta, izan duen bilakaera eta gizarte-iruditeriaren eta identitate kolektiboen eraikuntzan izan duen eragina ulertu eta ezagutzeak berarekin dakar, halaber, hizkuntza hori sortzen duten gizarteak hobeto eta modu toleranteagoan eta errespetuzkoagoan ezagutzea, baita kultura-aniztasuna aberastasun-iturri gisa ulertzea ere. Xede horrekin, ezinbestekoa da, halaber, begirada ikusbera, errespetuzkoa eta kritikoa. Horrek guztiak lagunduko du diskurtso propio eta

kritikoa eraikitzen, estereotipoak desagerrarazten eta gizaki guztien arteko berdintasuna sustatzen. Era berean, berriazko hiztegia eta terminologia bereganatzearekin eta erabiltzearekin, komunikazio-gaitasuna hobetzen da, arin eta zuzen adierazten baita.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, KE1, KD1, KPSII1.1, KPSII1.2, HK1, HK3, KAKK1.

2. Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenak jarrera proaktibo eta kritikoz aztertzea, erabilitako hizkuntzak, bilatutako asmoa, mezua eta sortu diren testuingurua identifikatuz eta gai berari emandako irtenbideak zehaztuz, arte-prestakuntza zabaltzeko eta gozamen estetikoak sustatzeko.

Ikusizko eta ikus-entzunezko produkzioen analisia lagungarria da gaitasun kritikoa eta estetikoak garatzeko eta diskurtso kritikoa, librekoa, propioa eta errespetuzkoa eraikitzeko. Era berean, analisi horri esker, berriazko hiztegia eta terminologia barneratu, eta zuzen erabiltzen da, eta horrela idatzizko nahiz ahozko adierazpena hobetzen da. Horren guztiaren emaitza esperientzia artistikoan integratzen da, eta norberaren iruditeria aberasten eta zabaltzen da.

Aztertutako adibideen artean, kultura-aniztasuna eta genero-ikuspegia sartu behar dira, eta arreta berezia eskainiko zaio emakumeek egindako arte-ekoizpenaren azterketari. Hizkuntzak identifikatzeak eta bereizteak ahalbidetzen du ekoizpenen asmoa eta mezuak beren konplexutasun osoan ulertzea. Ekoizpenak sortu diren testuinguruak, bestalde, premia, baldintzatzaile eta ezaugarri jakin batzuk dituen gizarte batean kokatzen ditu ekoizpenak. Arazo berari emandako zenbait irtenbide ezagutuz gero, irtenbide horiek norberaren iruditeriaren parte bihurtzen dira, eta gero norberaren sorkuntza-prozesuan erabili daitezke. Horri guztiari esker, zabaltzen da arte prestakuntza eta sustatzen da gozamen estetikoak.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, KE2, KD1, KPSII1.1, HK1, HK3, KAKK1, KAKK2.

3. Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntzako elementuak ezagutzea eta horiekin esperimentatzea, tresna digitalen aukerak barne, iraunkortasun- eta berrikuntza irizpideak erakutsiz, horien aukerak ezagutuz eta horien erabilera menderatuz eta trebetasuna eskuratuz, norberaren arte-errepertorioan txertatzeko eta lanean ahalegina eta jarraitutasuna baloratzeko.

Ikusizko eta ikus-entzunezko tresnekin eta hizkuntzekin esperimentatzeak eta berritzeak aukera ematen du hizkuntza horien baliabideak eta konbentzioak sakonago ezagutzeko eta horien erabileran trebetasuna areagotzeko. Trebetasun, menderatze eta arintasun hori lortuko bada, ahalegin eta jarraitutasun handia behar da lanean, ezinbestekoa baita ikaskuntza eraginkortasunez balia dadin.

Horretarako, iraunkortasun-irizpideak eta ingurumen-inpaktua hartu behar dira kontuan eta sortutako hondakinak arduraz kudeatu eta, gero, birziklatu behar dira. Garrantzizkoa da, halaber, ikasleek tresna digitalen sormen- eta adierazpen-aukeren berri izatea eta erabilera arduratsua eta kritikoa egitea, jabetza intelektuala errespetatuz.

Ikusizko eta ikus-entzunezko sorkuntzari dagozkion tresna, teknika eta materialen ezagutzari esker eta horiekin esperimentatzeari esker, beren hizkuntza eraikitzen dute ikasleek.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, STEM2, KD3, KPSII1.1, KPSII1.2, KPSII5, HK1, EK1, KAKK4.2.

4. Ikusizko eta ikus-entzunezko obrak sormenez egitea, iraunkortasun- eta berrikuntza-irizpideak erakutsiz, bizi-esperientzietatik edo emandako gai batetik abiatuz, erabilitako elementuen eta tekniken erabilera argudiatuz, akatsa hobetzeko aukeratzat hartuz eta bere adierazpena hobetzeko, bere buaren gaineko konfiantza eta ezagutza indartzeko eta autokritikarako gaitasuna areagotzeko.

Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenen prestaketan, sormena eta pentsamendu dibergentea baliatuz gero, irtenbide berriak eta ikuspegi berritzaileak lortzen dira; ikuspuntu berri batetik abiatutako mundua-

ren zein norberaren bestelako ikuspegia lortzen da. Era berean, akatsa hobekuntza- eta ikaskuntza-aukera gisa onartzea funtsezkoa da prozesu horretan eskatzen den malgutasuna lortuko bada.

Garrantzitsua da, halaber, teknologiarekin zerikusi handia duten baliabideak ezagutzea eta horiekin esperimendatzea. Izan ere, baliabide horiek modu kritiko, seguru eta arduratsuan erabili behar dira, hau da, jabetza intelektuala errespetatu behar da eta ingurumenean duten eragina kontuan hartu behar da.

Sorkuntza-prozesu horretan, gure ingurunea miatzeaz gain, geure burua ere arakutzen dugu. Sorkuntza-prozesuaren bidetik, autonomia garatzen dugu, nork bere buruaren gaineko ezagutza sendotzen dugu, autokritika sustatzen dugu eta norberaren adierazpidea eraikitzen dugu.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM1, STEM2, KD2, KPSII1.1, KPSII5, EK3, KAKK3.1, KAKK3.2

5. Proiektu artistiko indibidualak edo kolektiboak egitea, faseak planifikatuz, proiektuaren beharretara egokitzen diren elementuak hautatuz, erantzukizunak bere gain hartuz eta besteen iritzia kontuan hartuz, sorkuntza artistikoak eta lan kolaboratiboak eskaintzen dituzten aukerak baloratzeko.

Proiektu artistikoak egiteak proposamen kolaboratiboak edo indibidualak asmatu, diseinatu eta proiektatzeko aukera ematen du. Prozesu horretan, ikasleak bere gain hartu behar ditu erantzukizunak, gaineko iritzia errespetatu behar du, akatsa hobekuntza-aukera gisa onartu behar du, eta diziplina-, jarraitutasun- eta ahalegin-ohiturak hartu behar ditu; izatez, gaitasun horiek guztiak ezinbestekoak dira bizitzak dakarren ziurgabetasuna kudeatzeko.

Proiektu horien garapena aukera paregabea izan daiteke ikasleek lanbide irtenbideak identifika ditzaten eta beren etorkizuneko garapenerako eskaintzen dituzten aukerak zehatz ditzaten.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, STEM3, KD3, KPSII1.2, KPSII3.1, KPSII3.2, EK3, KAKK4.1, KAKK4.2.

6. Ikusizko eta ikus-entzunezko produkzioak hedatzea, sorkuntza-prozesua zein norberaren lan-prozesua bera eta azken emaitza ebaluatuz, baita espazio birtualen arriskuak eta onurak ebaluatuz ere, ikusleen erreakzioei buruz modu irekian eta errespetuz gogoeta egiteko.

Gaur egun hedapenerako askotariko bideak daude, eta horien arteko erabilgarrienak Internetek eskaintzen dizkigu. Hedapenerako bide mota horiek askotariko onurak dituzte: mundu-mailako konexioa, azkartasuna, ikusle kopuru handia... Horregatik, garrantzi handikoa da ikasleek espazio birtual horien arriskuak ebaluatzea. Horretarako, datu pertsonalak babesteko neurriak ezagutu behar dituzte, eta jabetza pribatuarekiko eta egile-eskubideekiko errespetua azaldu behar dute, besteak beste.

Era berean, garrantzizkoa da ikasleek sorkuntza-prozesua ebaluatzea, baita beren jarduna prozesu horretan eta azken emaitza ere. Ebaluazio-prozesu horri amaiera ematen zaio ekoizpen horren ikusleen erreakzioari buruz modu irekian eta errespetuz gogoeta egitearekin.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, STEM3, KD3, KPSII5, HK1, EK3, KAKK4.1, KAKK4.2.

## EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

Irudia eta Soinua
<b>1. konpetentzia espezifikoa.</b>
1.1 Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntza onartzea mundua ezagutzeko eta ulertzeko bitarteko gisa, jakin-mina eta errespetua erakutsiz, Historian izan duen bilakaerari eta gizartean betetzen duen funtzioari buruz gogoeta eginez eta berriazko hiztegia eta terminologia zuzen erabiliz.

<b>Irudia eta Soinua</b>
1.2 Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntzek identitate kolektiboen konfigurazioan duten eraginari buruz gogoeta egitea, norberaren irizpidearekin eta errespetuz, eta berariazko hiztegia eta terminologia zuzen erabiliz eta estereotipoak ezabatuz.
<b>2. konpetentzia espezifikoa.</b>
2.1 Ikusizko eta ikus-entzunezko zenbait ekoizpenetan erabilitako hizkuntzaren elementuak, ezaugarriak eta berezitasunak identifikatzea, baita gai berari emandako konponbideak ere, berariazko hiztegia eta terminologia erabiliz.
2.2 Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenak alderatzea, haien asmoa, mezua eta sortu diren testuingurua identifikatuz eta horiekin gozatuz.
<b>3. konpetentzia espezifikoa.</b>
3.1 Arduraz esperimintatzea zenbait teknika eta tresnarekin —digitalak barne—, haien adierazpen-aukerak ezagutuz eta ingurumenean duten eraginaz eta ondorengo birziklapenez jabetuz
3.2 Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenak egitea, beharrezkoak diren bitartekoak, tresnak eta gaitasunak trebetasunez eta modu berritzailean erabiliz eta lanean ahalegin eta jarraitutasun jarrera hartuz.
<b>4. konpetentzia espezifikoa.</b>
4.1 Bizi-esperientzietatik abiatuta, ikusizko eta ikus-entzunezko obrak sortzea, iraunkoritasun- eta berrikuntza-irizpideak erabiliz, akatsa hobekuntza-aukera gisa onartuz, norberaren mugak aitortuz eta gainditzen saiatuz.
4.2 Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenak egitea, gai jakin bati buruzko norberaren ideiak eta sentimenduak sormenez adieraziz, erabilitako elementuak eta teknikak argudiatuz eta nork bere buruarekiko konfiantza indartuz.
<b>5. konpetentzia espezifikoa.</b>
5.1 Ikusizko eta ikus-entzunezko arloarekin lotzen diren lanbideen adibideak identifikatzea, eskaintzen dituzten aukerak ulertuz, sorkuntzak lanean duen balio erantsia ulertuz eta norberaren iritzia modu arrazoituan eta errespetuz adieraziz.
5.2 Proiektu artistiko indibiduala edo kolektiboa sortzea, faseak planifikatuz, erantzukizunak bere gain hartuz, proiektuaren beharretarako tresna eta teknikarik egokienak hautatuz eta lan kooperatiboa baloratuz.
5.3 Prozesua eta azken produktua ebaluatzea, aldeko eta kontrako iritziak kontuan hartuz eta aurkitutako zailtasunak eta hartutako irtenbide teknikoak baloratuz
<b>6. konpetentzia espezifikoa.</b>
6.1 Ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenak hedatzea, hedapenerako bideak hautatuz eta espazio digitalak modu kritiko, seguru eta arduratsuan erabiliz, sormen-prozesuan aurkitutako zailtasunak eta erdietsitako lorpenak partekatuz.
6.2 Modu irekian eta errespetuz aurkeztutako ikusizko eta ikus-entzunezko ekoizpenen harrera aztertzea, iritzi positiboak eta negatiboak kontuan hartuz, eta horretatik hazkunde artistikorako ikaskuntza ateraz.

## OINARRIZKO JAKINTZAK

<b>Irudia eta Soinua</b>
<b>Orokorrak.</b>
Aniztasunaren balorazioa, aberastasun-iturri gisa eta estereotipoak desagerrarazteko iturri gisa.
Berariazko hiztegia eta terminologia.
Ikusizko eta ikus-entzunezko hizkuntza, mundua ezagutzeko eta ulertzeko bitarteko gisa.
kultura eta arte ondarearen sustapena eta kontserbazioa.
Sentsibilitate artistikoaren eta irizpide estetikoaren garapena.
Jakin-minezko eta errespetuzko jarrera proaktiboa.
Gozamen estetikoaren sustapena eta espiritu ekintzailea, sormena, eta pentsamendu dibergente eta kritikoa sendotzea.
Ingurumen-iraunkortasuna eta berrikuntza.
Tresna digitalen erabilera kritikoa, seguru, adierazkorra eta arduratsua; datuen babesarekiko, jabetza intelektualarekiko eta egile-eskubideekiko errespetua.

<b>Irudia eta Soinua</b>	
Lan-ohiturak sendotzea, ahalegina helburuak lortzeko bidea.	
Akatsa ikaskuntza- eta hobekuntza-aukeratzen hartzea.	
Nork bere buruaren ezagutza, autonomia, nork bere buruaren gaineko konfiantza, autokritika, apaltasuna eta bestearen ulermena.	
Lan kolaboratiboaren balorazioa, erantzukizuna eta erabakiak hartzeko prozesua, enpatia eta gainerakoen iritzien balorazioa.	
Ikusizko eta ikus-entzunezko arloarekin lotzen diren lanbideak.	
Ikusizko eta ikus-entzunezko baliabideek eskaintzen dituzten aukeren balorazioa, baita eragiten dituzten gizarte- eta ekoizpen-erlaketak. Kontsumo kritikoko ohiturak.	
<b>A. Oinarri fisikoak eta pertzepziozkoak.</b>	
Irudi-kontzeptua.	
Analogia eta ikonikotasun-mailak. Irudikapen ikonikoak, askotariko kalitateak dituzten artifizio gisa.	
Irudiaren atributu nagusiak: distira, kontrastea, saturazioa eta definizioa. Bereizketa eta aldakuntza.	
Soinuaren izaera eta ezaugarriak: maiztasuna, tinbrea eta intentsitatea. Maiztasunaren eta intentsitatearen aldaketa.	
Irudien kategorizazioa, erreferentearekiko analogia-mailari erreparatuta.	
<b>B. Irudiaren eta ikus-entzunezko ekoizpenen historia.</b>	
Argazkia: gela ilunetik tresna digitaletara.	
Zinema: mugimenduaren ilusioaren aurrekariak, sorrera, masa-ikusketak, soinua eta kolorea.	
Irratia: adierazpen-elementuak (ahotsa eta hizkuntza, musika eta motak, soinu efektuak).	
Telebista: hasierako esperimentuetatik, lehen emisio erregularretara eta koloreta. Zuzeneko programak eta aurrez grabatuak. Norberaren eta bestearen programak.	
Bideoa: hasieratik egungo erabilerara.	
<b>C. Ikus-entzunezko erregistroa eta erreproduktzioa.</b>	
<b>1. Argazkia.</b>	Argazki-kamera: formatuak eta motak. Egitura, zatiak eta funtzioak: bisorea, objektiboa, obturadorea, diafragma eta fotometroa. Enkoadraketa. Objektiboak: fokuratzeko distantzia. Motak, ezaugarriak eta aplikazioak. Ikus-angelua eta perspektiba. Eremu-sakonera: kontzeptua, fokuratzeko distantziaren eta objektiboaren arabera aldaketa Argiztapena: argi naturala eta artifiziala, kolorearen tenperatura eta iragazkiak, zuzeneko eta islatua, gogorra eta leuna, flasha, argiztapen-technikak
<b>2. Zinema.</b>	Kamera eta euskarri zinematografikoak. Trukoketa: agerpenak eta desagertzenak, gardentasunak, gainjartzeak eta erreserbak, eraldaketak, maketak. Animazioa. Soinu optikoa eta magnetikoa. Muntaia, prozesu gisa.
<b>3. Soinua.</b>	Soinua erregistratzeko sistemak. Soinua sortzeko oinarriko printzipioak. Soinu-erreproduktzioa: soinu-iturriak eta seinale motak, amplifikadoreak eta bozgorailuak. Soinu-seinaleak eta tratamendua. Soinu-pertzepzioa; oinarriko elementuak (erreberberazioa, distortsioa, intentsitatea...).



<b>Irudia eta Soinua</b>	
<b>4. Bideoa.</b>	<p>Irudiaren atzipena.</p> <p>Bideo-kamera. Motak.</p> <p>Bideo-seinalearen grabaketa eta erreprodukzioa.</p> <p>Konexio eta seinale motak. Sarrerak eta irteerak.</p> <p>Edizio elektronikoa edo bideo-seinalearen muntaia.</p>
<b>D. Garapen teknologikoa.</b>	
Transmisio-sistemak: airez eta kable bidez.	
Bereizmen handiko bideoa eta telebista.	
Irudia eta informatika. Irudi digitalizatua eta sorkuntza digitaleko irudia. Infografia. Argazki magnetikoa. Zuri-beltzeko filmen koloreztatzea.	
Soinu eta teknologia digitala.	
Errealitate berriak ikus-entzunezko informazioan, komunikazioan eta transmisioan: interaktibitatea eta biltegitratzea multimedia-euskarrietan —datzizkoa, grafikoa, soinuduna eta ikusizkoa—, zuntz optikozko kableak, telekomunikazio-sateliteak, irrati- eta telebista-transmisio digitala.	
Errealitatearen pertzepzioa eta ikus-entzunezko berreraikuntza.	
Ikus-entzunezko komunikazioa eta informazioa: objektibitatea eta subjektibitatea.	
Ikus-entzunezko bitartekoen zeregina iritzi publikoaren konfigurazioan, informazioaren bidez.	
Ikus-entzunezko informazioaren eta komunikazioaren eskuragarritasuna.	
Hedapena: sare sozialak, areto komertzialak, erakusketa-espazio alternatiboak, Internet.	
<b>E. Adierazpen-baliabideak.</b>	
<b>1- Espazioa eta osaera.</b>	<p>Enkoadraketa, errealitatearen hautespena.</p> <p>Ikuspuntua eta angelu motak, planoak: adierazpen-balioak eta hautespena.</p> <p>Irudi dinamikoa eta irudien segida.</p>
<b>2- Mugimendua.</b>	<p>Mugimendua enkoadraketa barruan eta kameraren mugimendua.</p> <p>Panoramika. Motak: horizontala, bertikala, zehar, zirkularra, ekortzea. Behar bezala lortzeko arauak.</p> <p><i>Travelling</i>-a. Motak: hurbilketakoa, urruntzekoa, akonpainamendukoa, zirkularra.</p> <p>Garabia, espazio tridimentsionalean mugimenduak konbinatzeko aukerak. Teknologia berriak. Kameraren mugimenduak ordenagailu bidez kontrolatzeko aplikazioa.</p> <p>Zooma, mugimendu faltsu gisa.</p>
<b>3- Denbora dimentsioak.</b>	<p>Denbora kronometrikoa eta dramatikoa. Elipsia eta horren kausak.</p> <p>Planoaren iraunaldia.</p> <p>Eszena, sekuentzia eta plano/sekuentzia.</p> <p>Iragate moduak: ebaketa, itzaltzea, itzaltze kateatua, desfokuratzeak eta desegiteak, ekortzea, errezel-efektua</p> <p>Kontakizun-denbora: bizkortzeak eta mantsotzeak.</p> <p><i>Flash-back</i>-a eta <i>flash-forward</i>-a. Ekintza paraleloak.</p> <p>Ikus-jarraitutasuna eta <i>raccord</i>-ak.</p> <p>“Jarraitutasun artifizialari” eusteko moduak.</p>
<b>4- Muntaia.</b>	Plano/sekuentziatik muntaiara: muntaia espazioaren eta denboraren manipulazio gisa.

Irdia eta Soinua	
<b>5- Soinua.</b>	Soinu-planoak eta soinu-perspektiba.
	Soinu-bandaren osagaiak: hitza, musika eta soinu-efektuak.
	Grabazio-teknikak.
	Bikoizketa eta jatorrizko soinu-banda. Sinkronizazioa.
	Soinu-efektuen sorrera.

## JARDUERA FISIKOA, AISIA ETA OSASUNA

Gazteek astialdiaz egiten duten erabilerarekin eta sedentarismoaren datuekin, osasungarriak ez diren ohiturekin eta haurren obesitatearekin edo gehiegizko pisuarekin gero eta kezkatuago dagoen gizarte honetan, ezinbestekoa da norabidea aldatzea. Gero eta ebidentzia gehiago daude akzio motorrak maila psikologikoan, fisiologikoan, sozialean eta, azken batean, gure ikasleen garapen integralari ekartzen dizkion onurei buruz. Ildo horretan, Jarduera Fisikoa, Aisia eta Osasuna aukerako jakintzagaiak beste urrats bat egiten du bititza aktiboa eta osasungarria lortzeko bidean. Era berean, jarduera fisikoarekin, aisiarekin eta osasunarekin erlazionatutako etorkizuneko ikasketetarako zubi eta orientabide modukoak da irakasgai hau, etorkizunean ikasketa horiei aurre egitea ahalbidetuko duten ezagutza espezifikoak, kompetentziak eta trebetasunak ematen ditu-eta. Ildo horretan, irakasgai honen bitartez ikasleek gai izan behar dute jarduera fisikoarekin, aisiarekin eta osasunarekin erlazionatutako lanbideak eta ikasketak zuzenean ezagutzeko, eta, hartara, beren interes, helburu eta beharren arabera dagozkien erabakiak hartzeko.

Jarduera Fisikoa, Aisia eta Osasuna jakintzagaian, ikasleen garapen pertsonal eta sozial egokia bermatuko duen kompetentzia motorra hobetzeko eta norberaren edo besteen jarduera fisikoa planifikatzeko behar den autonomia garatzeko lan egiten da. Kultura motorraren berezko ezagutzetan ere sakontzen da, eta herritartasun aktiboa eta demokratikoa egikaritzea ahalbidetzen duten balio zibikoak bultzatzen dira. Asmoa da, gainera, ikasleek gure gizartean aisia konstruktiboa zuzentzen duten oinarri kontzeptualak ulertzea, astialdian erabiltzeko, beste esparru batzuetan erabiltzea baztertu gabe. Azkenik, jarduera fisikoarekin erlazionatutako praktiken irakaskuntzaren eta ikaskuntzaren alderdi psikopedagogikoak ikasten hasiko dira ikasleak.

Gure ikasleen garapen integrala lortzeko helburuari erreparatuta, Batxilergoaren amaieran irteera-profilean ezarritako kompetentziak eta etaparen helburu orokorrak izango dira oinarrizko erreferentzia. Kompetentzia horien deskriptoreak izan dira arloaren kompetentzia espezifikoak definitzeko erreferentzia-esparrua. Aukerako irakasgai honek funtsezko kompetentziak garatzen laguntzen badu ere, ekarpen garrantzitsuena kompetentzia pertsonal, sozial eta ikasten ikastekoari eta herritartasunerako kompetentziari egiten die.

Heziketa Fisikoaren arloko kompetentzia espezifikoek kompetentzia motorrak biltzen dituzte, baita jarduera fisikoarekin, aisiarekin eta osasunarekin erlazionatutako etorkizun akademiko, profesional eta pertsonalerako funtsezko alderdiak jaso ere. Esparru motorreko irakaskuntzarekin, jarduera fisikoaren plangintzarekin eta kudeaketarekin, egokitze fisikoarekin eta portaera arduratsuak eta errespetuzkoak garatzearekin zerikusia duten alderdiak jorratzen dira. Ekintza motorraren bitartez eta jarduera fisikoarekin, aisiarekin eta osasunarekin erlazionatutako ezagutza, trebetasun eta jarreraren bidez, kooperatzen ikasten dugu, gure mugak eta aukerak eta besteenak ezagutzen, erronkak ebazteko talde gisa lan egin behar dugun egoerei aurre egiten eta ohitura osasungarriak hartzen, besteak beste.

Curriculumaren antolaketa-proposamen berrian eta elementuetan, funtsezko elementuak kompetentzia espezifikoak dira, eta, batez ere, ebaluazio-irizpideak; izan ere, horiek dira praktikatik hurbilen dagoen tresna eta kompetentzia espezifikoak eta, beraz, irteera-profila eskuratzeko eta garatzeko graduazioa eskaintzen duena. Oinarrizko jakintzak, ikuspegi berri horretan, haien presentzia justifikatzen duten ba-