

Batxilergo 2. Mailako
Autocad PROGRAMAZIOA

1.- ARLOAREN GUTXIENGO HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA

1. Komunikaziorako teknologia berriak zein egoeratan dauden ezagutzea eta baloratzea, azken urteotan eman diren aldaketak aztertuz, tresna horiek gizartearen bizimoduetan duten eta etorkizunean izango duten garrantziaz jabetzeko.
2. Hardware-gailu desberdinak, beren funtzio, konexio eta erabilerak ezagutzea, gailu bakoitzak duen erabilgarritasuna aztertuz, edozein lan egiterakoan zein baliabide ditugun jakiteko.
3. Aplikazio desberdinak ezagutzea, horien artean dauden elkarloturak baloratuz, eta beren ahalmen guztian proiektu bakoitzerako egokia aukeratu eta aprobeztatuz, ahalik eta emaitza onenak lortzeko.
4. Errealitatearen irudikapen zehatzak egitea tresna bektorialek eskaintzen dituzten aukera desberdinak erabiliz, irudikapen grafikoaren alor bakoitzean, teknologikoan edo artistikoan, eskatzen denari erantzuteko.
5. Testuak eta irudiak proiektu berean integratzea, argitaratu ahal izateko, marrazketa eta diseinurako programek eskaintzen dizkiguten aukera desberdinak aztertuz eta konparatuz.
6. Sortze-prozesua planifikatzea, proiektuaren etapa bakoitzean helburuak ezarriz, aurreikusitakoarekin bat datorren emaitza lortzeko.
7. Irudi originala sortzea, ikusmen-kulturaren beharrezko erreferentziak aukeratuz, eta alor desberdinetako adibideak aztertu eta integratuz, norberaren irizpide hautakorra landu ahal izateko.

2.- EDUKIEN DENBORALIZAZIOA

1go. EBALUAZIOA:

1.-zuzenak koordinatuen bidez marraztu, bai angeluak , bai x eta y erabiliz	4
2-marraztutakoa ezabatu.	
3-kapatan marraztu.	
4-poligono komandoa ezagutu eta erabili	2
5.paralelak egiteko komandoa ezagutu eta erabili	1
6.matriz polar komandoa ezagutu eta erabili	3
7.sombreado komandoa ezagutu eta erabili	4
8.simetria komandoa ezagutu eta erabili	2
9.moztea eta luzatzea komandoa ezagutu eta erabili	
10.Zirkunferentzia komandoa ezagutu eta erabili.	5
12.Aurreko guztia aplikatzeko laminak	20
11.Azterketa	1

2. EBALUAZIOA:

1.Akotazioa.	4 ordu
2.hiru dimentsiotan marraztu,solidoekin lan egin.	12ordu
3.Isometriako ikuspuntu desberdinak.	1
4.materialak	1
5.Argiak.	1
6.Efektoak.	1
7.Laminak	16
7.Azterketa	1

3. EBALUAZIOA

Ikasle bakoitzak ikasturtean zehar ikasitako guztiarekin ,bere diseinu propioa egingo du.Hau da, hiru dimentsioatan, kapa desberdinetan , materialak,argiak, ikuspuntu desberdinak,(eszenak)...
40 ordu.

3.- IRAKAS PROZESUAN ERABILTZEN DEN METODOLOGIA IRIZPIDE METODOLOGIKOAK.

Horretarako ondoko *puntuak* jarraituko dira:

- **Eduki berriak esanguratsuak izango dira.**
- **Ikasitakoaren funtzionalitatea bilatuko da.**
- **Ikaslearen motibazioa eta jarrera baikorra, aurreko ezagutza eta berriaren arteko lotura ezartzeko, ezinbestekoak izango dira.**
- **Ikaslea bere ikasketa prozesuaren protagonista da: bai irakaslea, bai materiala laguntzaile hutsak izango dira.**

2.Taldekako nahiz bakarkako lanerako ohitura lortzea; norberaren konfiantza, zentzu kritikoa, interesa eta sormena bultzatuz.

3.Autonomia bultzatzea: ikasketa esanguratsua lortzeaz gain, gure helburua ikasleek ikasitakoa besteei transmititzeko gai izatea da.

Irakasleak komando bakoitza azaldu ostean, azaldutakoa erabiltzeko laminak egingo dituzte ikasleek.

zalantza eukitzekotan irakaslearen laguntza edukiko dute ikasleek.

4.- BALIABIDEAK

4.1- Baliabide analogikoak

laminak

4.2- Baliabide digitalak

Kanoia, ordenagailua, internet, artxibo desberdinak, fotokopiak, gida liburuak, informatika gela.

5.- EBALUAZIO-IRIZPIDEAK, ADIERAZLEAK

1.-

Bidalitako ariketa guztiak eginda egotea.

Laminan emandako datuak, zehaz me haz egotea eginda.

Marrazteko erraztasuna.

2.-

Ikasle bakoitzaren irudimena.

Proiektuaren zailtasuna eta nola ebatsi duen ikasleak

erabilitako tresnak (komandoak)

sortutako formak sinpleak, konplikatuak...

6.- EBALUATZEKO TEKNIKAK ETA TRESNAK, KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK

EBALUAZIO TRESNAK ETA KALIFIKAZIO SISTEMA:

Klasean egindako ariketak 3 puntu izango dira.

Klasean egindako guztiak egon behar dira eginda, bestela hiru puntu hauek ez ditu ikasleak lortuko.

Azterketa ,emandako lamina bat ,programa erabiliz, egitea .Beste 7 puntu izango dira.

Sistema hau lehengo bi ebaluaketetan bakarrik erabiliko da. Azken ebaluaketan , ikasleak egindako proiektua baloratuko da.

Ikasle bakoitzak ordenagailuan bera bakarrik lan egiteko aukera egotekotan. Hirugarren ebaluaketako prozedura bera erabili ahal izango da.

EBALUZIO IRIZPIDEAK ETA ADIERAZLEAK.

1. Gaur egungo gizartean baliabide informatikoen eta informazioaren teknologien erabilpenak dituzten ondorio eta eraginak baloratzea, bai eta alor profesional desberdinetan dituzten ondorioak, garai desberdinetako irudikapenak aztertuz eta erkatuz.

1.1 Baliabide informatikoen erabiliz sortutako marrazketa-eta diseinu-proiektuak burutzeko zailtasuna baloratu eta ulertzen du.

1.2 Teknologia berriek irudikapenaren munduan eragin dituzten aldaketak identifikatzen ditu.

2. Hardware-gailu desberdinak eta beren aplikazioak egokiro bereizi eta erabiltzea horietako bakoitzaren funtzioak kontutan hartuz. 2.1 Periferiko desberdinak zuzen erabiltzen ditu.

2.1 Periferiko desberdinak zuzen erabiltzen ditu.

4. Software bakoitzaren tresnen aukera desberdinak zuzen erabiltzea, emandako ereduak kopiak eginez edo jatorrizko beste batzuk sortuz.

4.1 Pantailan bistaratze-mota desberdinak erabiltzen ditu.

4.2 Objektuak irudikatzen daki marrazkiak eta diseinuak sortu eta editatzeko tresnak erabiliz.

4.3 Beharrezko arabera datuak berezi edo batzeko kapek eskaintzen dituzten aukerak ezagutzen ditu.

4.4 Objektu mugatuak edo kotak dituztenak irudikatzen daki.

4.5 Muntzioak erabiltzeak marrazki errepikakorrak sortzerakoan eskaintzen dituen abantailak ezagutu eta erabiltzen ditu.

4.6 Objektu bat 3dn irudika dezake material eta argi eta itzal desberdinekin.

5. Aurretik definitutako proiektuetara egokitzako irudien eraldaketa eta moldaketa egitea, irudi-edizioak eskaintzen dizkigun aukera desberdinak erabiliz.

5.1 Irudi-ediziorako beharrezkoak diren operazioak ezagutzen ditu.

5.2 Irudi aldatuak maneiatu, editatu eta aurketeko prozesuak garatzen ditu.

6. Testu eta irudia maneiatu eta uztarteko baliabideak ezagutzen ditu.

- 7.Lan-prozesuak planifikatzea bere faseak zuzen jarraituz eta lanen lanketa eta antolamendurako jarraibideak ezarriz, horiek banaka edo taldeka egiterakoan izatearen arabera.
- 7.1 Lanen sortze eta lantze-faseak errespetatzen ditu.
- 7.2 Taldean egindako lanetan dagozkion lanen zatiaz arduratzen da.

7.- BERRESKUTZE SISTEMA

BERREZKURAPENA

Ebaluaketa ez bada gaituzteko berreskuratu ahal izango dute proiektu baten bitartez. Berreskuratzeko data hurrengo ebaluaketaldian izango da eta ebaluaketaren edukietan oinarrituko da.

OHIKO EBALUAKETA.

Amaierako nota ,hiru ebaluaketen batezbestekoa izango da, hiru ebaluaketak gaituzte daudenean. Ohiko ebaluaketa azterketa edota haiek sortutako lanen bitartez ebaluatuko da; azterketa ,1-10 bitarteko kalifikazioa izango du.

Ez gaituzte dagoen tartea ebaluaketa bat denean, ikaslea bakarrik ebaluaketa horretara aurkeztuko da ohiko ebaluaketan. bi edo hiru ebaluaketak ez badaude gaituzte, ikaslea ikasgai osoaren azterketara aurkeztu beharko da.

APARTEKO EBALUAKETA

Ohiko ebaluaketa ez bada gaituzte, ikaslea aparteko azterketara aurkeztu beharko da. Azterketa hau, kurtsoan zehar emandako edukietan oinarrituko da.

PENDIENTEEN BERREZKURAPENA.

Ikasleek ez badu ikasgaia gaituzte, berreskuratzeko aukera izango du hurrengo kurtsoan, pendienteen bitartez; azterketa hau, kurtsoan zehar emandako edukietan oinarrituko da.

Departamentu burua: Olatz Toña

Data: 2015-10-22