

## MARRAZKETA ARTISTIKOA

Marrazteak zera esan nahi du: begirada behaketa zehatz eta kontenplazio bihurtu behar dela, inguratzen gaituen errealtatearen informazioa, adierazpen grafikoaren bidez, abstraitu eta sintetizatu ahal izateko. Marrazketa, beraz, behaketa-, gogoeta- eta irudikapen-prozesu interaktiboa da; hasteko teknika bat eskatzen duen prozesu bat da, bere baliabideak eta funtsezko elementuak ezagutzea eskatzen duena, etengabeko entrenamendu eta praktika-ariketa bat.

Marrazketa lan zientifikoko, esploratzeko eta ikerketako metodo bat da. Marrazteko STEM kompetentziari lotutako hainbat kontzeptu ezagutu eta aplikatu behar dira, hala nola argia, kolorea, ikusmen-pertzepzioa, irudikapen-sistemak, giza anatomia, kanona, proportzioa, urrezko proportzioa, eskala... Ahaztu gabe, artistek historian zehar lortu dituzten aurrerapenak. Marrazketa hizkuntza unibertsala da, jarduera intelektual bat baita, azterketa eta ezagutza bitarteko bat. Ideiaren eta haren irudikapen grafikoaren arteko lehen lotura da, eta horrek jarduera sortzaileen jatorria izatea eta gainerako arte guztien garapenean ezinbestekoa izatea eragiten du, proiektuak eta proposamen artistikoak ebazteko aurretiazko urratsa.

Hala ere, marraztea ez da arte-jarduera askoren edo ezagutza-tresna baten jatorria bakarrik, baita adierazpen eta komunikazio tresna ere. Azterketa arretatsu eta analitikoaren bidez ez ezik, gure irudimenaren bidez ere proiektatzen dugu gure mundu-ikuskerara, errealtatea berrasmaturik. Marrazketa, gure pentsamenduen eta emozioen lehen adierazpenak egiteko baliagarri izateaz gain, intimoa eta zuzena da, bere berehalakotasuna askatzen duena; azken batean, espazioaz jabetzeko gure lehen ahalegina da. Irakasgai honek espiritu ekintzailea sendotzen laguntzen du, jarrera sortzailearekin, malguarekin, ekimenarekin, talde-lanarekin, norberarenganako konfiantzarekin eta zentzu kritikoarekin.

Irakasgai osoaren garapenean zeharkako eduki gisa ezartzen dira proiektu iraunkorrak sortzea, hondakinen kudeaketa arduratsua eta segurtasuna, eta material artistikoen toxikotasuna eta ingurumen-inpaktua; horrela, ikasleen prestakuntza globala eta ingurumen-hezkuntza lortzen laguntzen da.

Alderdi horiek guztiak kontuan hartuta, Marrazketa Artistikoa I eta II irakasgaiak bi helburu nagusi ditu. Horietako bat da beharrezko trebetasunak eta teknikak eskuratzea, digitalak barne, hainbat proiektu eta esparrutan aplikatzeko. Lanean ahalegina eta jarraitutasuna sendotuz, ikaskuntza eraginkortasunez aprobetxatzeko eta garapen pertsonala lantzeko beharrezko baldintza gisa. Funtsezko bigarren helburua norberaren eta besteen obrekiko sentzibilitate estetikoaren sustatzea da, prestakuntza eta aberastasun pertsonalerako iturri bezala, eta marrazketa adierazpen pertsonalerako bide independente moduan aurkituz. Helburu hauei esker, irakasgai hauetan ardatz nagusi gisa planteatuta, ahalmen metakognitiboa eta metaemotiboa garatzen dira.

Helburu hauek Marrazketa Artistikoa I eta II irakasgaiko kompetentzia espezifikoaren ernamuina dira. Kompetentzia hauek, gainera, irakasgai honetarako funtsezko kompetentziaren lau osagaietan dute jatorria, kontzientzia eta adierazpen kulturalen kompetentziarena (kultura-identitatea, kultura-harrera, autoadierazpena eta arte- eta kultura-ekoizpena), eta ikasleen kompetentzia-profilaren gainerako funtsezko kompetentzien deskriptoreekin konbinatzen dituzte; hitzezko komunikazioarekin, kompetentzia digitalarekin, bizikidetzaren demokratikoarekin, kulturartekotasunarekin edo sormenarekin lotutako alderdiak barne, ikaskuntza holistikoa eta kompetentziala bultzatuz. Kompetentzia espezifikoak aurkezteko ordena kontzientzia eta adierazpen kulturalerako kompetentziaren osagaietatik dator, eta ez da lan-metodo lineal gisa ulertu behar.

Kompetentzia espezifiko horietatik zuzenean ondorioztatzen diren ebaluazio-irizpideak

haien lorpen-maila egiaztatzeko diseinatuta daude, eta ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak barne hartzen dituzte.

Marrazketa Artistikoa I-eko oinarrizko jakintzak multzo hauetan antolatzen dira: Orokorra; Marrazketaren kontzeptua eta historia; Adierazpen grafikoa eta haren oinarrizko baliabideak; Espazioaren pertzepzioa eta antolamendua; Argia, argi-iluna eta kolorea; Teknologia eta tresna digitalak eta Proiektu grafiko kolaboratiboak.

Marrazketa Artistikoa II irakasgaien, egitura-erlazioen, irudikapenen eta teknika konplexuenen azterketan sakontzen da, marrazketaren eta haren aplikazioen ezagutza zabalagoan aurrera eginez, eta adierazpen grafikoaren berezko trebetasunak eskuratuz. Maila hori honako multzo hauetan antolatzen da: Orokorra; Marrazketaren kontzeptua eta historia; Adierazpen grafikoa eta bere oinarrizko baliabideak; Marrazketa eta espazioa; Argia, argi-iluna eta kolorea; Giza irudia; Proiektu grafiko kolaboratiboak.

Irakasgaiaren kompetentzia espezifikoa eskuratzeko, ikaste-egoera jakin batzuk behar dira, ikasleek adierazpen grafikoko esperientzia ugari miatu ahal izateko, material tradizionalak eta alternatiboak, eta baliabide eta tresna teknologikoak erabiliz. Egoera horien garapenean, kompetentzia espezifikoa ez dira independentetzat hartu behar; aitzitik, osotasunean landuko dira, kasu bakoitzean esanguratsuenak diren zereginak esku har dezaten; horrela, ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak elkarri lotuta eta pixkanaka eskuratu ahal izango dira konplexutasunari dagokionez. Egoera horiek prestakuntza-aplikazioen eta aplikazio profesionalen panorama zabala eman behar diete ikasleei, hainbat alderditan.

Azkenik, gaineratu behar dugu marrazketa artistikoaren irakaskuntzak gure ikasleei sentsibilitate artistikoa eta gozamen estetikoa, sormena eta adierazkortasuna garatzen laguntzen diela, errealitateari buruzko behaketa, azterketa eta gogoeta egitea ahaztu gabe.

## **Kompetentzia espezifikoa**

1. Marrazketa ezagutza, komunikazio eta adierazpen tresna moduan ulertzea, sortzen duen esanahien aniztasuna kultura eta arte aberastasunaren iturri lez baloratuz eta jakin-mina, errespetua eta irizpide propioa erakutsiz, hainbat proposamen plastikotan irudikapen-aniztasuna balioesteko eta haren kontserbazioa sustatzeko.

Gizarteek munduaren irudikapenak egiten dituzte, hainbat adierazpen-bide erabiliz, eta horiek berezko nortasuna eta hausnarketa-prozesua sortzen dute, eta, aldi berean, kultura- eta arte-aniztasun zabala. Ildo horretan, marrazketa gizarte ororen pentsamoldeetako bat da, eta, horregatik, edozein leku eta garaitako adierazpen kultural eta artistikoetan duen presentzia identifikatzeak ikasleei laguntzen die hura ezagutza-, komunikazio- eta adierazpen-tresna unibertsal gisa baloratzen. Aldi berean, kultura-aniztasunaren garrantzia aberastasun-iturri bezala uler dezakete, haren sustapenaren eta kontserbazioaren garrantzia baloratuz.

Ahozko, idatzizko ekoizpenen eta/edo ekoizpen multimodalen bidez marrazketaren erabilera-aniztasuna arte-eremu desberdinetan alderatzeak eta balioestekak, modu arrazoituan eta partekatuan, ikasleengan haren hizkuntzak eta teknikak ezagutzeko eta esploratzeko jakin-mina eragin behar du; horretarako, ikasleek haren funtzioei eta intenzionalitatei buruzko azterketa kritikoa eta iritzi propioa izan behar dute.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, HK1, HK3, DK3, KAKK1, KAKK 2

2. Askotariko ekoizpen plastikoak jarrera ireki, kritiko eta gogoetatsuz aztertzea, horietan dauden hizkuntza, teknikak, prozedurak, funtzio esanguratsua eta adierazkortasuna ezagutuz, prestakuntza artistikoa zabaltzeko, ikusizko kontzientzia hartzeko eta plazer estetikoak garatzeko.

Harrera artistiko osoa egiteko, edozein proposamen kulturalen aurrean kokatu behar da, baita proposamen garaikideen aurrean ere, jarrera irekiarekin eta sormen-prozesu orotan beharrezkoak diren hizkuntza, baliabideak eta teknikak ahalik eta gehien ezagututa. Prozesu horretan zehar sortzen diren zailtasun plastikoak antzemateak prozesua baloratzen lagunduko du. Gainera, ekoizpen plastiko orotan dagoen adierazkortasun grafikoaren azterketa kritiko eta gogoetatsua, ahozko, idatzizko ekoizpenen eta/edo ekoizpen multimodalen bidez, lagungarria izango da ikasleentzat hiztegi eta terminologia espezifikoak behar bezala erabiltzeko. Aztertutako adibideen artean, kultura-aniztasuna eta genero-ikuspegia sartu behar dira, emakumeek egindako ekoizpen artistikoetan eta emakumeek artean izan duten eta duten presentzian fokua jarriz

Irakasgai honen helburu saihestezina analisisa ezagutzarekin uztartzea da, zailtasunen aurrean jarrera irekia eta errespetuzkoa mantenduz eta, horrela, ikusmen-kontzientzia eskuratzen lagunduz eta, asmo zabalagoarekin edozein adierazpen kultural edo artistikoren aurrean plazer estetikoak garatuz.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, DK3, HK1, HK3, KAKK 2.

3. Marrazketa eta honen tresnak eta hizkuntzak erabiltzea, errealitatea aztertuz, interpretatuz eta ulertuz, honen irudikapen grafiko objektiboa eta adierazkorra bultzatzeko, sentsibilitatea, irudimena eta sormena sustatzeko, eta hazkunde pertsonala eta artistikoa bultzatzeko.

Marrazteak ikusteko eraren zabalera dakar. Munduari buruzko ikerketa bat, eta, aldi berean, munduari buruz egiten dugun interpretazioari buruzko gogoeta bat da. Marrazketa, beraz, errealitatea ulertzeko, aztertzeko eta interpretatzeko bide artistikorik osatuenetako bat da. Batetik, errealitatea objektiboki ikusteko aukera ematen digulako, eta, bestetik, artistaren berehalako adierazpen zuzena eta haren ikuspegi subjektiboa ahalbidetzen dituelako. Ezaugarri horiek ezagututa, ikasleek beren pentsamendua kanporatzeko erabili ahal izango dute; horrela, beren garapen pertsonala eta artistikoa bultzatuz.

Sormen-prozesu hori bultzatzeko, marrazketaren berezko oinarriko baliabideen adierazpen-aukerak ezagutu eta aztertu behar dira: puntua, lerroa, forma eta testura, baita bere sintaxia ere. Era berean, oso garrantzitsua da errealitatearen behaketa xehetik abiatuta bozetoak egitea, norberaren irudimena barne har dezakeen adierazpen grafiko pertsonal baterantz aurrera egiteko.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM2, KPSII1. 1, KPSII1. 2, HK1, KAKK 3. 1,

4. Material, teknika eta euskarri desberdinekin modu irudimentsu, berritzaile eta arakatzailan esperimentatzea, norberaren gorputza barne, proposamen artistiko garaikideetan duen garrantzia aztertuz, marrazketaren keinua eta espazioaren jabetzea norberaren onarpenerako eta adierazpen bide bezala aurkitzeko.

Artearen historian zehar, artistek beren lanetan sartu duten esperimentazio etengabearen ondorioz aurrerapen eta eraldaketa nagusiak gertatu dira. Bai une bakoitzean eskuragarri dauden material, teknika eta euskarri dagokienez, bai hirudimentsiokotasunaren irudikapenari edo gizakiaren espazioaz jabetzeari eta bertan kokatzeari dagokienez. Joera artistiko diferentetan eta garai ezberdinetan alde handiak egon arren, espazioaren pertzepzioa eta irudikapena giza irudiaren neurria eskala eta proportzioaren erreferentziaz hartuta egin dela errepikatzen da.

Proposamen artistiko garaikide batzuetan, giza gorputza arte-sorkuntzaren protagonista bihurtu da erreferentziako muga hori gaindituz. Bai euskarri moduan bai tresna moduan, keinuaren eta aztarnaren adierazkortasuna obraren erdigunera bertara eramanez.

Era berean, bi eta hiru dimentsioko irudikapenaren muga ere gainditu da, espazioa bera bereganatzeko eta esku-hartze artistikoaren beraren euskarri bihurtuz. Esperimentazioak azken adierazpen modu grafiko horiek ikertzea, aurkitzea eta aztertzea berekin dakar. Honek norberaren adierazpena bultzatzea, bere buruarekiko konfiantza eta norberaren onarpena garatzen ditu.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM2, KPSII1. 1, KPSII1. 2, HK1, KAKK3. 1, KAKK 3. 2

5. Praktika artistikoa adierazpen moduan balioestea, kultura-erreferenteak jarrera ireki eta aktiboz ikertuz, sorkuntza berrien berezko zati bezala, kultura-identitateak ekoizpenen aberastasun gisa duen garrantzia balioesteko.

Edozein lekutako eta garaitako adierazpen kultural eta artistikoak ezagutzeak eta aztertzeak, proposamen batzuek zer eragin izan duten sortzen ari den artistaren kulturaz bestelako kulturetan ulertzea erraztu egiten du. Era berean, hizkuntza plastiko, bisual eta ikus-entzunezkoen (argazkigintza, komikigintza, zinema, publizitatea) arteko loturak ezar ditzakete, eta marrazketak horietako bakoitzean lehen adierazpen-bide gisa duen presentzia azter dezakete. Aldi berean, ikus-kultura bat eratzen da eta sormen-baliabide bakoitzean erabilitako prozeduretan edo tekniketara izandako aurrerapenak deskubritzen dituzte. Gainera, arte-sorkuntza berri orok aurreko erreferenteekin ez duela noiz erabat hausten barneratuta, bere kultura-nortasuna euskarri eta oinarritzat hartzeak bere ekoizpenak aberasteko duen garrantzia balioetsi dezakete.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM2, DK3, KPSII1, HK1, HK3, KAKK 2, KAKK 3.1.

6 Ekoizpen grafiko adierazkorrak eta sortzaileak egitea, hizkuntza grafikoaren

elementuek eta haien antolamenduak estilo pertsonal baten definizioan duten garrantzia baloratu, eta lanean ahalegina eta jarraitutasuna erakutsiz, beren ekoizpenen komunikazio eta adierazpen ezaugarrietan aurrera egiteko, eta trazu eta keinu pertsonala lortzeko.

Marrazketa errealitatearen behaketa zehatz eta aktibotik abiatzen da. Beraz, abiapuntutzat dugun ikusmen-pertzepzioak nola funtzionatzen duten, honen legeek eta printzipioek, eta espazioan elementuen antolaketa ulertzea funtsezkoa da. Ikasleei hizkuntza grafikoaren elementuak, hauen formak, zeinuak, adierazpen-aukerak eta efektu bisualak ezagutzeak eta erabiltzen jakiteak, marrazketa oinarritzat hartuta, lan-mekanismo bat eraikitzea errazten die. Horrek aukera ematen die irudiak, hauen egiturak eta konposizioa ulertzeko. Horrela, marrazketa formak aztertzeke metodo bihurtzen da, bertan objektuen ezaugarri nabarmenena erakusten da, aldi berean, objektuak gure aurrean beren egia osoan aurkitzen dira, oharkabean pasatzen zena azalduz. Metodo guztiek bezala, marrazketak lanean jarraitutasuna bat behar du. Gure proiektuetan beharrezkoak diren trebetasuna eta gaitasuna marraztuz bakarrik lotzen dira.

Ezagutza-metodoa izateaz gain, marrazketa adierazpen-metodoa da. Haren praktikan aurrera egitean, trazu eta keinua pertsonalagoak bihurtzen dira, gure adierazpen eta komunikazio aztarnak izatera iritsiz. Honi esker, errealitateari buruz dugun ikuspegia eta gure barne-mundua kanporatzea lortzen dugu.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM2, KAKK3.1, KAKK3. 2, KAKK4. 1, KAKK 4. 2.

7. Marrazketako berezko teknikak, tradizionalak zein digitalak, ezagutzea eta horiekin esperimintatzea, beharrezko tresnak, bitartekoak, euskarriak eta aurretiko trebetasunak identifikatuz, eta horiek erabiltzean pentsamendu dibergentea garatuz, ekoizpen grafikoak egitean modu arduratsuan, berritzailean, Iraunkorrean eta sortzailean integratzeko.

Ikasleek tresnen, bitartekoen eta euskarrien katalogo zabal baten aurretiazko oinarritzko ezagutzak eskuratu behar dituzte, marrazketa-teknika tradizionalekin zein digitalekin esperimintatu ahal izateko. Euren erabilera eta adierazpen-aukerak identifikatu ondoren, une bakoitzean euren helburuetarako egokienak direnak aukera ditzakete, eurekin esperimintatuz eta planteatzen zaizkien irudikapen grafikoetan soluzio alternatiboak arakatzuz. Arlo horretan, halaber, erabiltzen dituzten materialen toxikotasuna eta ingurumen-inpaktua ezagutzea garrantzitsua da, bai hauen ekoizpenari dagokionez, bai sortzen dituzten hondakinen kudeaketari dagokionez; hori guztia lan-praktika iraunkorrek, seguruak eta arduratsuak lortzeko helburuarekin.

Marrazketa analisi-metodo moduan ez ezik, sormen-hizkuntza gisa ere ezagutzeak irudikapen grafikoetan eman daitezkeen ikonikotasun-mailak, argi-ilunaren eta kolorearen adierazpen-balioak ulertzea dakar. Hasierako asmoarekin bat etorritik, baina sormen-prozesuan aberastuko dituzten aldaketa posibleetara itxi gabe planteamendu desberdin horiek ebatziko dituzten ekoizpen grafikoak sortzeko. Gai bati soluzio desberdinak eta sortzaileak aurkituz eta, horrela, pentsamendu dibergentea garatuz. Ikasleek emaitza pertsonalak lortzeko, teknirik egokienak hautatu behar dituzte, eta, horrez gain, teknika horien erabilera sortzailea, arduratsua, seguru eta iraunkorra berritu behar dute.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: DK2, STEM4, KPSII1. 1, KPSII5, HK4, KAKK 4. 1, KAKK 4.2.

8. Eskuratutako ezagutzak eta trebetasunak aberastea, akatsa hobetzeko eta ikasteko modutzat hartuz, oroimena eta oroitzapen bisuala garatuz, irudikapen grafikoko erronka berriei sormenez eta eraginkortasunez erantzuteko.

Errealitatearen irudikapen grafikoaren prozesuan, ondoren adierazgarriena hautatu eta abstraitzeko ingurua kontzienteki behatu behar da. Hautematen den errealitatea gure burmuinak jasotako informazioaz egiten duen berreraikuntza besterik ez da. Berreraikuntza horretan gure ikusizko oroimenak irudiak gogoratzeko gaitasun moduan ulertuta funtsezko faktore bezala esku hartzen du. Naturaletik marrazten denean, marrazkira eraman nahi den informazioa behatu, aztertu eta gorde egin behar da; horretarako, adierazpen grafikoan funtsezkoak diren trebetasunak oroitzapen bisuala eta oroimena lantzen dira. Ahokaduraren eta enkoadraketaren bidez, informazio hori planoan antolatzen da, eta proportzioak ezartzen dira bai formetan eta objektuetan, bai horiek inguratzen dituen espazioan.

Gainera, marrazteko prozesuan, batetik, akatsa hobekuntza eta ikaskuntza eran hartzen da, eta, bestetik, irudi mentalek, oroitzapenek eta irudimenak parte hartzen dute. Horregatik, ekoizpen grafikoetan, munduaren kanpoko ikuspegia eta interpretazioa ez ezik, barneko ikuspegia ere transmititzen da, eta adierazpen pertsonala eta gainerakoetatik berezia lortzen da.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM4, KPSII 1. 1, KPSII 5, HK1, KAKK 4. 1, KAKK 4. 2.

9. Proiektu grafiko kolaboratiboak sortzea, diseinua eta prozesua planteatutako diziplinaren berezko beharretara egokituz, eta modu arduratsuan, sortzailean, jarrera positiboarekin eta errespetuarekin lagunduz haren plangintzan eta hura gauzatzean, balizko erronka profesionaleri segurtasun handiagoz aurre egiteko eta proposamen horiek dakarten aberastasuna balioesteko.

Marrazketa diziplina-esparru askotan dago, hala nola diseinuan, arkitekturan, zientzian, literaturan edo artean. Proiektu zehatz bat modu kolaboratiboan eta helburu zehatz batekin diseinatzeko, plangintza egokia, antolaketa eta zereginen banaketa koherentea ezarri behar dira, diziplina-esparru bati egokitutako edozein proiektu grafiko sortzeak arrisku eta erronka garrantzitsuak bere gain hartzea dakarrela ulertuta. Ikasleak horretaz jabetu behar dira, eta une oro oso gogoan izan behar dute sortzen ari diren proiektuaren azken asmoa, baita erantzukizunak hartzearen eta besteen iritziak errespetatzearen garrantzia ere. Prozesu hori guztia lagungarria zaie ikasleei jakiteko hasierako plangintza egokitu behar dutela ekoizpenaren diseinuak berak eskatzen dituen zailtasun edo aldaketan aurrean. Era berean, ikasleek beren ideiak partekatzearen garrantzia ulertu behar dute, aurrean izan dezaketen publikoaren aniztasuna eta hedapen egoki baten eragina onartuz.

Sormen-prozesua eta azken emaitza ebaluatzea, akatsa hobetzeko eta ikasteko modutzat hartuta. Praktikara eraman aurretik izan daitezkeen akatsak eta ondo egindakoak aurkitzeak ondorengo sortze eta lantze-prozesua errazten du, hainbat alternatiba eta

proposamen sartzea ahalbidetuz, eta, aldi berean, etorkizunean proiektu profesionalei aurre egiteko segurtasun handiagoa garatzen du ikasleengan.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM2, STEM 3, KPSII1. 1, KPSII 3. 1, KPSII 3. 2, EK1, EK3, KAKK 4. 1, KAKK 4. 2.

#### EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

Marrazketa Artistikoa I	Marrazketa Artistikoa II
<b>1. konpetentzia espezifikoa</b>	
<p>1.1. Marrazketa mundua ezagutzeko eta ulertzeko bitartekotzat hartzea, ekimenez, jakin-minez eta errespetuz gogoeta eginez adierazpen kultural eta artistiko desberdinetan duen presentziari buruz.</p> <p>1.2. Hainbat diziplina-esparrutan marrazketaren erabilera alderatzea, sormen-prozesuetan esku hartzen duten moduei buruzko azterketa autonomoa eta eztabaida konstruktiboa eginez.</p> <p>1.3. Kultura- eta arte-ondarearen sustapena eta kontserbazioa gizakiarentzat funtsezkotzat hartzea, ondare unibertsal gisa duen garrantziari buruzko irizpide pertsonalak defendatuz eta argudiatuz.</p>	<p>1.1. Marrazketak hainbat adierazpen kultural eta artistikotan duen presentzia irizpide propioz aztertzea, horien arteko erlazioak ezarriz, eta kultura- eta arte-aberastasun gisa sortutako esanahiak baloratuz.</p> <p>1.2. Marrazketa hizkuntza grafiko intelektualizatu nola bihurtzen den ikustea, hainbat diziplina-esparrutako ekoizpenen azterketa kritikoa eginez.</p> <p>1.3. Kultura- eta arte-aniztasuna eta adierazpen-askatasuna defendatzea, modu aktiboan, kritikoan, konprometituan eta errespetuz arrazoitutako eta argudiatutako diskurtsoa eginez.</p>
<b>2. konpetentzia espezifikoa</b>	
<p>2.1. Jarrera ireki eta gogoetatsuarekin, hainbat proposamen artistikoren hizkuntzak eta elementu plastikoak arakatzea, historian zehar joeretan izan diren aldaketak ulertuz, eta hiztegia eta terminologia espezifikoa behar bezala erabiliz.</p> <p>2.2. Hainbat adierazpen kultural eta artistiko aztertzea, marrazketak adierazpen horietan betetzen duen zeregina ulertuz eta gizarteari erronka sortzaile eta estetikoek dakarkioten aberastasun kulturala eta artistikoa baloratuz.</p>	<p>2.1. Hainbat proposamen artistikoren hizkuntzak eta elementu plastikoak jarrera ireki, kritiko eta gogoetatsuz aztertzea, askatasunean eragindako sorkuntza baloratuz eta mezuen intenzionalitateak aurreiritzirik gabe identifikatuz, hiztegi eta terminologia espezifikoak behar bezala erabiliz.</p> <p>2.2. Marrazketa ideiak eta irudimena bistaratu eta gauzatzeko elementu egokia zergatik den arrazoituta ulertzea eta azaltzea, horrela, arte-egitatea interpretatzeko gaitasuna sustatzea lortuz.</p>
<b>3. konpetentzia espezifikoa</b>	
<p>3.1. Oinarrizko baliabideen (puntua, lerroa, forma) eta horien sintaxiaren adierazpen-aukerak sentiberatasunez eta irudimenez esperimintatzea, sorkuntza grafikoaren prozesua hobetuz.</p> <p>3.2. Errealitatea bozeto edo zirriborroen bidez aztertzea, interpretatzea eta grafikoki irudikatzea, tresna egokiak erabiliz eta berezko, bat-bateko</p>	<p>3.1. Norberaren errealitatea bozeto edo zirriborroetan grafikoki birsortzea, behaketa xeheetik zein norberaren irudimenetik abiatuz, eta adierazpen pertsonal eta espontaneoak erabiliz.</p> <p>3.2. Modu pertsonalean, formen eta testuren adierazpen-aukerak aztertuko dituzten obra grafikoak egitea, zuzentasunez eta trebetasunez.</p>

eta sormenezko adierazpena garatuz.	
<b>4. kompetentzia espezifikoa</b>	
4.1. Marrazkiak egiteko berezko aztarna eta keinuak ezartzea, materialen, tekniken eta euskarrien erabilera tradizionala manipulazio pertsonal eta berritzailearekin konbinatuz.	4.1. Aurrez esperimendatutako materialak, teknikak eta euskarriak gauzatze grafiko propioetan integratzea, gorputzak bere burua adierazteko baliabide eta modu gisa eskaintzen dituen aukerekin batera.
4.2. Konposizio bidimentsionalak, figuratiboak edo abstraktuak egitea, espazioaren pertzepzioa eta antolamendua arakatuz, eta norberaren adierazpen-asmorako egokienak diren teknika, material eta euskarriak arakatuz.	4.2. Hiru dimentsioko espazioa grafikoki birsortzea, bi dimentsioko edo hiru dimentsioko arte-ekoizpenetan, hainbat bitarteko eta teknika erabiliz, eta sakonerako efektuekin modu ireki eta irudimentsuan esperimendatuz.
<b>5. kompetentzia espezifikoa</b>	
5.1. Norberaren intereseko arte-erreferenteetan eraginak eta loturak aktiboki aztertzea, aberasteko iturri gisa baloratuz eragin horiek.	5.1. Obra garaikideetan dauden arte-erreferenteak modu aktiboan eta irekian ikertzea, kultura-herentziaren garrantzia aitortuz.
5.2. Norberaren marrazki eta sorkuntza grafikoetan norberaren intereseko arte-erreferenteetan erabilitako prozedurak edo teknikak txertatzea, sormen-praktika adierazpen- eta komunikazio-bitarteko autonomo gisa erabiliz, eta errealitatearekin elkarreragiteko gaitasuna garatuz.	5.2. Praktika artistikoan norberaren sentimenduak eta emozioak adieraztea, ingurunearen eta bere intereseko obra artistikoen esplorazioa abiapuntutzat hartuz.
<b>6. kompetentzia espezifikoa</b>	
6.1. Ikusmen-pertzepzioaren mekanismoak, horien legeak eta printzipioak ezagutzea eta erabiltzea, baita espazioko elementuen osaera eta antolamendua ere, horien aplikazioetan interesa agertuz eta komunikazio- eta/edo adierazpen-asmoeekin aplikatuz.	6.1. Formak, horien tipologia, konbinazio posibleak eta hiri-inguruneetan edo ingurune naturaletan dauden espazio negatiboak eta positiboak grafikoki irudikatzea, nahita egindako eta hautazko azterketa baten bidez.
6.2. Norberaren irudikapenetan hizkuntza grafikoaren elementuekin esperimendatzea, marrazketa artistikoaren trazua eta keinua sartuz adierazpen- eta komunikazio-arrasto gisa.	6.2. Irudikapen grafikoetan trazu eta keinu pertsonal bat definitzea, lanean konstantzia aplikatuz, sorkuntza-prozesuan eskuaren eta garunaren artean sortzen den konexioa hobetzen saiatuz.
<b>7. kompetentzia espezifikoa</b>	
7.1. Ikus-proposamen berberari soluzio grafiko desberdinak eta sortzaileak proposatzea, ikonikotasun-maila desberdinak erabiliz, beharrezko tresnak, bitartekoak eta euskarriak identifikatuz, aukeraketa arrazoituta eta errespetuarekin justifikatuz, erabileran berrikuntza bilatuz eta ingurumenean duen eragina kontuan hartuz.	7.1. Errealitatearen irudikapenerako soluzio alternatiboak eta sortzaileak proposatzea, ikonikotasun-maila desberdinetan, pentsamendu dibergentea erakutsiz, hautatutako tresnak, bitartekoak eta euskarriak behar bezala eta iraunkotasunetik abiatuta erabiliz, eta norberaren adierazpen-asmotara egokitutako azken emaitza aktiboki bilatuz.
7.2. Errealitatearen interpretazio grafiko pertsonalerako tresnarik, bitartekorik eta euskarriarik egokienak trebetasunez eta iraunkotasunaren ikuspegitik hautatzea eta	7.2. Tresnen erabileran berritzea, segurtasunez; ingurumen-inpaktua eta toxikotasuna, bitartekoak eta euskarriak errealitatearen edo barne-munduaren interpretazio grafikoetan



erabiltzea, berezko sormen-asmoari hobekien laguntzen dioten argi-ilunaren eta kolorearen adierazpen-balioak erabiliz.	kontuan hartuz, eta norberaren sormen-asmoari hobekien laguntzen dioten argi-ilunaren eta kolorearen adierazpen-balioak erabiliz.
<b>8. kompetentzia espezifiko</b>	
8.1. Aukeratutako eredia grafikoki irudikatzea, akatsa hobetzeko modu gisa onartuz, haren ezaugarri adierazgarrienak hautatuz eta abstraituz, haren azterketatik eta analisitik abiatuta.	8.1. Behatutako errealitatea grafikoki interpretatzea, jasotako informazioa abstraituz eta oroimena eta oroitzapen bisuala lantzeko interesa jarritz.
8.2. Enkoadraketa, ahokadura eta perspektiba erabiltzea irudikapen grafikoko problemak ebazteko, bolumenak eta multzoak osatzen duen espazioa interes handiz aztertuz.	8.2. Adierazpen grafiko pertsonaletan eta sortzaileetan sakoneko perspektiba-efektuak lortzea, proportzioak eta argi-contrasteak kontuan hartuz, eta perspektiba hiru dimentsionaltasuna birsortzeko metodo gisa baloratuz.
<b>9. kompetentzia espezifiko</b>	
9.1. Marrazketa artistikoarekin lotutako lanbideen adibideak identifikatzea, eskaintzen dituzten aukerak eta sormenak lanean duen balio erantsia ulertuz, eta norberaren iritzia arrazoituz eta errespetuz adieraziz.	9.1. Marrazketa artistikoarekin lotutako lanbideen adibideak ezagutzea, eskaintzen dituzten aukerak eta sormenak lanean duen balio erantsia arrazoituz eta errespetuz argudiatuz.
9.2. Diziplina-esparru jakin batean kokatutako proiektu grafiko kolaboratibo bat planifikatzea eta egitea, erantzukizunak hartuz eta besteen iritzia errespetatuz, marrazketa artistikoaren eta haren baliabideen adierazpen-balioak interes handiz erabiliz.	9.2. Produkzio grafiko bat modu kolaboratiboan diseinatzea eta sortzea, lan-metodo koherente bat planifikatuz eta marrazketa artistikoaren adierazpen-balioak aplikatuz.
9.3. Proiektu grafiko partekatu bat planifikatzean eta egitean sortutako zailtasunak aztertzea, akatsa hobetzeko eta ikasteko tresnatzat hartuz.	9.3. Proiektu grafiko partekatu guztien erronkei erabakitasunez eta jarrera positiboz aurre egitea, besteen ekarpenak errespetatuz, planifikatutako lan-prozesua eta egindako aldaketak ebaluatuz, baita azken emaitza ere.

<b>Oinarrizko jakintzak. Lehenengo maila</b>
<b>A multzoa. Orokorrak.</b>
Ekimena, jakin-mina, errespetua eta irizpide propioa.
Aniztasunaren balorazioa aberastasun kultural eta artistikoaren iturri gisa.
Kultura eta arte-ondarearen sustapena eta kontserbazioa
Marrazketa, gizartea ezagutzeko tresna bezala.
Jarrera irekia, kritikoa, gogoetatsua eta positiboa.
Plazer estetikoaren gaitasunaren garapena

Sentsibilitatea, irudimena eta sormena
Ikerketa eta berrikuntza
Enpatia eta ikuspuntu diferenteen balorazioa.
Autoadierazpena, autonomia, autokonfiantza, autoestimua, onarpen pertsonala. Kultura-herentziaren balioespena
Ahaleginaren eta jarraitutasunaren balorazioa lanean
Pentsamendu dibergentearen garapena
Ingurumen-iraunkortasuna.
Akatsa hobetzeko eta ikasteko modutzat hartzea.
<b>B multzoa. Marrazketaren kontzeptua eta historia</b>
Marrazketa behaketako, gogoetako, irudimeneko, irudikapeneko eta komunikazioko prozesu interaktibo gisa.
Marrazketa artean: Antzinarotik arte garaikideraino. Hainbat sortzaileen lanik adierazgarrienak.
Marrazketa, hainbat prozesu artistikoren zati moduan. Diziplina- eta ikus-esparruak: arte plastikoak eta ikusizkoak, diseinua, arkitektura, zientzia eta literatura. Marrazketarekin lotutako lanbideak.
<b>C multzoa. Adierazpen grafikoa eta bere oinarritzko baliabideak</b>
Marrazketaren terminologia eta materialak.
Puntuaren aukera plastikoak eta adierazkorrak.
Lerroa: trazua eta grafismoa. Tramak.
Forma: tipologia, aplikazioak eta konbinazioak.
Formen eta horien eraldaketan hastapena: forma, elementuen eta erlazioen egitura eran ulertuta. Formen espazio negatiboak eta positiboak
Ikus- eta ukipen-ehunduraren hastapena.
Irudiaren ikonikotasun-mailak.
Bozetoa edo zirriborroa. Ahokadura eta marrazketa naturalaren hastapena.
Argazkigintzarekiko erlazioaren hastapena
Barneko, kanpoko, hiriko eta naturako espazioen hastapena.
Geometriaren eta naturaren hastapena.
Teknika grafiko-plastikoak, lehorrak eta hezeak.
Material grafiko plastikoak. Segurtasuna, toxikotasuna, ingurumen-inpaktua eta jasangarritasuna.
<b>D multzoa. Espazioaren pertzepzioa eta antolamendua</b>
Ikusmen-pertzepzioaren oinarriak.
Gestalt-en psikologiaren printzipioak.
Ilusio optikoak.
Konposizioa metodo gisa. Konposizio-oreka. Ikusizko norabideak. Aplikazioak.
Ikusizko sintaxiaren antolamendu-sistemak. Aplikazioak.
Perspektibaren bidez espazioa irudikatzearen hastapena. E. D. Argia, argi-iluna eta kolorea.
Argia eta bolumena.
Argi eta argiztapen motak.
Tonuaren eta argi-ilunaren balorazioa.
Monokromia, bikromia eta trikromia. Kolorearen oinarritzko aplikazioak marrazketan.
<b>E. Teknologia eta tresna digitalak.</b>
Pintura eta marrazketa digitaleko programen hastapena.
Marrazketa bektoriala.
Adierazpen artistikorako irudiak editatzeko tresnak.
Mugimenduan dagoen marrazketaren hastapena.

## **F multzoa. Proiektu grafiko kolaboratiboak.**

Proiektu grafiko kolaboratiboetan zereginen banaketa: hautaketa-irizpideak, eskatutako trebetasunetatik eta proiektuaren beharretatik abiatuta.

Erantzukizunak hartu eta besteen iritzia errespetatu.

Proiektu grafikoen faseak.

Hainbat diziplinatarako egokitutako marrazketaren teknikak, erremintak, bitartekoak eta euskarriak hautatzeko estrategiak.

Proiektu grafikoen faseak eta emaitzak ebaluatzeko estrategiak.

## **Oinarrizko jakintzak. Bigarren maila**

### **A. Orokorrak.**

Ekimena, jakin-mina, errespetua eta irizpide propioa.

Aniztasunaren balorazioa aberastasun kultural eta artistikoaren iturri gisa. Kultura- eta arte-ondarearen sustapena eta kontserbazioa

Marrazketa, gizartea ezagutzeko tresna bezala.

Jarrera irekia, kritikoa, gogoetatsua eta positiboa.

Plazer estetikoaren gaitasunaren garapena

Sentsibiltatea, irudimena eta sormena

Ikerketa eta berrikuntza

Enpatia eta hainbat ikuspunturen balorazioa.

Autoadierazpena, autonomia, autokonfiantza, autoestimua, onarpen pertsonala. Kultura-herentziaren balioespina

Ahaleginaren eta jarraitutasunaren balorazioa lanean

Pentsamendu dibergentearen garapena

Ingurumen-iraunkortasuna.

Akatsa hobetzeko eta ikasteko modutzat hartzea.

### **B. Marrazketaren kontzeptua eta historia**

Marrazketa artearen historian zehar. Hainbat sortzaileren lanik adierazgarrienak.

Marrazketarekin lotutako lanbideak.

Irudikapen objektibotik subjektibora.

Bauhaus eta diseinua.

Marrazketa adierazpen artistiko garaikide gisa. Espazioan marraztu.

### **C. Adierazpen grafikoa eta bere oinarrizko baliabideak**

Oroimena eta oroitzapen bisuala.

Formak eta horien eraldaketa: forma, elementuen eta erlazioen egitura gisa ulertuta.

Formen espazio negatiboak eta positiboak Ikus- eta ukipen-ehundura.

Teknika grafiko grafiko-plastikoak, tradizionalak, alternatiboak eta digitalak.

## **D. Marrazketa eta espazioa**

Lerroa, marrazketa eta hiru dimentsiotasuna.

Perspektiba. Marrazketa artistikoan irudikapen-sistemen aplikazioa. Naturalaren enkoadraketa eta marrazketa. Argazkigintzarekin erlazioa.

Barneko, kanpoko, hiriko eta naturako espazioak.

Geometria eta natura.

## **E. Argia, argi-iluna eta kolorea**

Itzalezadura eta orbana. Eskalak eta gako tonalak.

Kolorearen nolakotasunak eta erlazioak. Kolore-kontrastea. Kolore lokala, tonala eta girokoa. Kolorearen erabilerak marrazketan.

Kolorearen dimentsioak. Aplikazio praktikoak.

Perspektiba atmosferikoa.

Lerroari lotutako kolorea. Arte optikoa eta geometrikoa.

## **F. Giza irudia**

Gizakiaren irudikapena historian zehar. Kanona eta proportzioa. Edertasun-estereotipoak hainbat garaitan.

Anatomia artistikoari buruzko oinarriko nozioak.

Naturalaren oharra. Eskortzoaren azterketa eta irudikapena.

Erretratua. Aurpegierak eta espresioak.

Giza gorputza euskarri eta adierazpen artistikoko tresna moduan.

## **G. Proiektu grafiko kolaboratiboak.**

Proiektu grafiko kolaboratiboetan zereginen banaketa: hautaketa-irizpideak, eskatutako trebetasunetatik eta proiektuaren beharretatik abiatuta.

Erantzukizunak hartu eta besteen iritzia errespetatu.

Proiektu grafikoen faseak.

Hainbat diziplinatarako egokitutako marrazketaren teknikak, erremintak, bitartekoak eta euskarriak hautatzeko estrategiak.

Proiektu grafikoen faseak eta emaitzak ebaluatzeko estrategiak.