

## INFORMATIKA MUSIKALA

Informatika Musikala irakasgaia diseinatuta dago ikasleek oinarrizko konpetentziak eskuratzeko, 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 esparru guztietara hedatzen da, besteak beste, arte-diziplinen esparrura. Testuinguru horretan, musikak erabat integratu du berrikuntza zientifiko-teknologikoa, eta horrek lagundu egin du informatika musikala irakasgaia curriculumean sartzen. Horrek erraztu egiten du trebetasun tekniko batzuk eskuratzea eta musikan erabil eta aplika daitezkeen teknologia berrieekin lotutako gaiak maneiatzea.

Irakasgai honen helburua da ikasleak musika-konposizioa sortzeko, erreproduzitzeko, erregistratzeko eta entzuteko prozesuan sartzea, 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 jasangarritasuneko balioen inguruko hausnarketa etikoa egitea azpimarratzen da, baita batxilergoko beste irakasgai batzuetan lortutako baliabideak aprobetxatzea ere, hala nola musika-hizkuntza. Horrela, ikasleen musika-prestakuntza integrala 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.

Irakasgaia lau konpetentzia espezifikotan oinarrituta garatzen da. Konpetentzia horiek Batxilergoaren amaieran ikasleen irteera-profila osatzen duten konpetentziekin eta etaparen helburuekin lotuta daude. Adierazpen artistikoak balioestera eta sormena ulertzeko modu desberdinetara bideratuta daude, baita norberaren ideiak eta gizartean betetzen den lekuaren zentzua garatzera eta adieraztera 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 pertsonaletan oinarrituko dituzten herritarrak prestatzen lagunduz.

Proposatutako ebaluazio-irizpideek konpetentzia espezifikoetan lortutako maila zehazteko eta oinarrizko jakintzen lorpen-maila baloratzeko balio dute. Horrek guztiak, bere osotasunean hartuta, ikasleek lortu duten konpetentzia-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 informatika musikalaren 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 eta curriculumeko hainbat irakasgai elkar erlazionatzen dituzten ikaste-egoerak 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 oinarritzko funtzionamendua identifikatuz, horiek autoikaskuntzarako, gozamenerako eta norbera aberasteko tresna gisa baliatzeko.**

Informatika musikalak 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 egokiak identifikatzen lagunduko du, hainbat lan sormenez egiteko.

Informatikak eskaintzen dituen aukerak arian-arian barneratzeak erraztu egiten die ikasleei musika-egitatean 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 espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: ELK1, DK1, DK2, PSIIK1. 1, HK1, KKAK2.

**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 aplika daitezkeenak, tresna digitalen, plataforma birtualen edo komunikazio-sare sozialen bidez.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK3, DK2, DK3, PSIIK3. 2, KKA2, KKA4. 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, DK2, DK3, PSIIK3. 1, KKA3. 2

### **4. Diziplina anitzeko kolaborazio-proiektu berritzaileak eta jasagarriak 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 irakasgaiaren 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, jasagarritasun-irizpideei jarraiki.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM3, STEM5, DK3, DK4, PSIIK2, PSIIK3. 2, HK4, EKK3, KKA4. 1, KKA4. 2

## **Ebaluazio-irizpideak**

### **1. konpetentzia espezifikoa**

1.1. Musika sortzeko, grabatzeko eta erreproduzitzeko hainbat baliabide inmatikoren oinarrizko funtzionamendua ezagutzea, eskaintzen dituzten autoikaskuntzarako, gozamenerako eta aberasteko aukerak aprobetxatuz.

## **2. kompetentzia espezifikoa**

2.1. Musikako eduki digitalak sortzea, grabatzea, editatzea eta erreproduzitzea, banaka edo taldeka, zereginerako tresnarik egokienak hautatuz eta erabilera segurua, arduratsua eta etikoa ziurtatuz.

## **3. kompetentzia espezifikoa**

3.1. Soinuaren oinarri fisikoak eta musika-hizkuntzaren ezagutza espezifikoak txertatzea musika-konposizio eta -ekoizpen txikiak baliabide digitalekin egitean.

3.2. Programa eta aplikazio inmatikoak behar bezala erabiltzea, garatu beharreko musika-proposamenen ezaugarrien eta adierazpen-beharren arabera, banaka edo taldean, errespetuz eta enpatiaz.

## **4. kompetentzia espezifikoa**

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 jasangarritasun-irizpideak kontuan hartuz.

## **Oinarrizko jakintzak**

### **A. SOINUA. MUSIKA HIZKUNTZA**

- 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 inmatika musikaleko programetan.

### **B. MUSIKAREN GRABAZIOA, EDIZIOA ETA ERREPRODUKZIOA**

- Soinua grabatzeari, editatzeari eta erreproduzitzeari buruzko oinarrizko nozioak.
- Soinua grabatzeko formatuak.
- Erreproduzigailu motak, euskarriak eta musika-artxiboak. Biltegitratzea, 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.

### **C. MUSIKA SORKUNTZA**

- 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.

ZARREREA