

## IMATGE I SO

### 1. Presentació.

La creixent importància dels sistemes de comunicació audiovisual en la nostra societat democràtica exigeix el desenvolupament d'actituds selectives, crítiques i creatives davant els missatges que es reben a través dels diferents canals i mitjans de difusió. Això resulta especialment significatiu si tenim en compte que sempre existeix una distància entre la realitat i la seua representació que s'ofereix en les produccions audiovisuals i multimèdia. La matèria d'Imatge i So convida l'alumnat a prendre consciència de les capacitats dels espectadors, en la seua funció com a consumidors, d'exigir productes audiovisuals de qualitat a partir del reconeixement de les característiques tècniques i expressives, així com dels diferents gèneres, prestant especial importància a la funció expressiva del so i la música en els processos de creació audiovisual. Així mateix, promou la creativitat de l'alumnat en la generació de continguts, respectant principis ètics i valors que ajudaran a la comprensió última de la importància del món audiovisual en la nostra societat.

La matèria realitza una important contribució a l'assoliment dels objectius de Batxillerat en promoure l'esperit emprenedor amb actituds de creativitat, flexibilitat, iniciativa, amb confiança en si mateix. La matèria també afavoreix, mitjançant la realització de determinats productes audiovisuals, la sensibilitat artística, el criteri estètic, i el seu ús com a font de formació i enriquitament cultural. Per a facilitar aquest desenvolupament associat a la producció audiovisual, la matèria exigeix la utilització amb solvència i responsabilitat de les tecnologies de la informació i la comunicació i es vincula clarament amb les habilitats desenvolupades en aquests aspectes transversals en l'etapa.

Imatge i So fa una aportació significativa al desenvolupament de les competències clau, com la competència en consciència i expressió culturals, a través de la investigació de les intencionalitats que subjauen en les diferents manifestacions artístiques i culturals que són susceptibles de ser incorporades a les produccions audiovisuals i multimèdia, analitzant els seus llenguatges i elements tècnics i plàstics. Aquesta aportació permet valorar la diversitat personal i cultural i serveix de base per a desenvolupar les pròpies creacions culturals i artístiques sostenibles amb esperit crític. Selecció de diversos suports i tècniques plàstiques, visuals, audiovisuals i sonores per a desenvolupar reptes en l'àmbit personal o més pròxim al professional, la matèria contribueix notablement a la competència emprenedora perquè la creació dels diferents produccions exigeix prendre decisions, amb sentit crític, aplicant coneixements tècnics específics i establir una planificació i gestió d'aquests que afermarà la confiança en el coneixement com a motor del desenvolupament. Finalment, encara que no menys important, es desenvolupa la competència digital per la necessitat de seleccionar, configurar i utilitzar múltiples eines i dispositius digitals en aquests processos creatius i en l'aprofitament crític, ètic i responsable de la cultura digital.

La matèria d'Imatge i So contextualitza alguns dels principis pedagògics del Batxillerat afavorint la capacitat de l'alumnat per a aprendre per si mateix, per a treballar en equip i aplicar mètodes d'investigació apropiats. Així mateix, la matèria té una funció orientadora tant des del punt de vista educatiu com professional. En aquest sentit, no només la capacitat d'aprenentatge apareix com a focus de la transversalitat de la matèria, sinó també una adequada visió del futur educatiu i/o laboral al qual es pot accedir adquirint les competències desenvolupades i mitjançant la creació de vincles entre l'entorn educatiu i altres sectors socials, econòmics o d'investigació. Igualment, uns certs hàbits i destreses, com la capacitat d'expressar adequadament les idees pròpies davant una audiència, o la lectura, tant en general, com de textos propis de la matèria, són potenciats a través del desenvolupament curricular. Finalment, la matèria d'Imatge i So no és aliena a la inclusió educativa d'alumnat amb diversitats funcionals i preveu els suports educatius necessaris per a garantir l'èxit acadèmic d'aquest.

L'enfocament didàctic adoptat en l'abordatge de la matèria d'Imatge i So ha d'afavorir el desenvolupament competencial de l'alumnat, articulant els sabers entorn de situacions d'aprenentatge ben contextualitzades que permeten a l'alumnat desenvolupar l'esperit creatiu, crític i estètic imprescindible en els projectes de l'assignatura, que treballen les possibilitats que ofereix la integració de la imatge i del so en els productes audiovisuals i multimèdia. Tot això sense oblidar la importància que té l'atenció a la no-discriminació de les persones amb discapacitat, l'accessibilitat i el disseny per a tots en el moment de l'elaboració dels continguts i missatges audiovisuals.

En l'etapa d'Educació Secundària Obligatòria l'alumnat ja s'ha iniciat en la realització de projectes audiovisuals de creixent nivell de complexitat i precisió tècnica en les matèries de Tecnologia, Digitalització i Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, en les quals ha anat adquirint competències específiques, algunes de les quals es continuaran desenvolupant en aquesta matèria. Aquestes competències i el conjunt de sabers que s'articulen amb aquestes tenen una clara finalitat; preparar i dotar l'alumnat per a estudis posteriors relacionats amb l'àmbit audiovisual o el propi acompliment d'aquestes activitats professionals en el futur.

A continuació, es descriuen l'estructura i apartats de la proposta per a Imatge i So. Es formulen les quatre competències específiques per a la matèria, de les quals es proporciona posteriorment una explicació més extensa en la descripció. Els sabers bàsics per a l'adquisició i desenvolupament de les competències específiques s'organitzen en set blocs de contingut: imatge; so; equipament tècnic en projectes multimèdia; recursos expressius en produccions audiovisuals; situacions audiovisuals; elaboració de guions audiovisuals; peces audiovisuals.

Per a articular els sabers mitjançant tasques significatives i rellevants per a realitzar determinats productes audiovisuals i multimèdia de manera autònoma i creativa, en l'apartat dedicat a les situacions d'aprenentatge es presenten algunes directrius per a dissenyar de la forma més adequada aquest context. Finalment, s'estableixen els criteris d'avaluació formulats per a cada competència específica en els quals s'especifiquen els aspectes més representatius del grau de desenvolupament competencial.

## 2. Competències específiques.

### 2.1. Competència específica 1.

Analitzar produccions audiovisuals i els recursos d'imatge, àudio i vídeo que incorporen, identificant els objectius que persegueixen i el seu grau de consecució.

#### 2.1.1. Descripció de la competència.

Aquesta competència específica planteja tant l'anàlisi de les produccions audiovisuals en conjunt com dels diferents recursos audiovisuals que les componen (imatge, àudio, vídeo i text) per a determinar l'objectiu comunicatiu que persegueixen, i la funció que exerceixen. Prèviament a aquesta anàlisi l'alumnat ha d'identificar els recursos expressius que s'utilitzen en les produccions audiovisuals (gèneres, codis,...), les característiques de la imatge fixa i mòbil, les funcions comunicatives que persegueixen les produccions audiovisuals, les tècniques de realització, els elements teòrics i funcionals del muntatge i la producció audiovisual, així com l'evolució històrica de les teories del muntatge audiovisual i les aportacions més significatives al llarg de la història. D'igual manera l'alumnat ha de ser capaç de valorar la influència dels enquadraments, de l'angle i moviment de la càmera, dels plans i els seus canvis, en el relat audiovisual. Aquesta competència també planteja l'anàlisi de produccions visuals que formen part de productes cinematogràfics aplicant les tècniques del llenguatge audiovisual.

L'aportació més significativa d'aquesta competència específica al perfil competencial d'alumnat es veu reflectida en la seua contribució a la competència en consciència i expressió cultural, quan l'alumnat descobreix la intencionalitat que persegueix aquesta producció audiovisual i identifica els objectius que pretén aconseguir. A més, analitza la creativitat inherent al producte audiovisual, el llenguatge i els elements tècnics i plàstics utilitzats, així com els

contextos, mitjans i suports. D'altra banda, la competència digital també es reforça ja que és necessària per a poder valorar la selecció, configuració i utilització dels dispositius i eines digitals.

En síntesi, l'alumnat serà capaç d'analitzar críticament, èticament i artísticament les produccions audiovisuals, identificant els objectius d'aquesta, i valorant la seua creativitat, originalitat i dificultat tècnica.

## 2.2. Competència específica 2.

Dissenyar i crear produccions audiovisuals multidisciplinàries i col·laboratives utilitzant l'equipament tècnic i els recursos de manera efectiva, amb actitud emprenedora, criteri estètic i sensibilitat artística.

### 2.2.1. Descripció de la competència.

La competència aborda tant els aspectes teòrics del muntatge audiovisual i tot el que comporta el llenguatge audiovisual quant a coherència narrativa i formal, així com els més pràctics relatius a la utilització d'eines digitals habituals de l'aprenentatge en aquesta etapa i d'altres més específiques per a aquesta matèria en concret. Es continua, doncs, amb les habilitats adquirides en eines digitals tant en l'etapa anterior com amb les adquirides en la mateixa etapa, però en altres matèries. És a dir, d'una banda, s'ha de conèixer la importància de la imatge, el so, el text i la música en la producció de guions audiovisuals, les seues possibilitats expressives, el poder transformar les seqüències dramàtiques en guions tècnics i il·lustrats, i per un altre s'han de poder relacionar les funcions del personal tècnic i artístic que intervé amb els processos i fases de la producció (idea, documentació, *storyline* (guió), argumentació, tractament, conclusions, etc.). Tot això per a poder elaborar guions audiovisuals i guions audiodescriptius tenint en compte les seues semblances i diferències, o per a analitzar un projecte aportat.

L'aportació més significativa d'aquesta competència específica al perfil competencial d'alumnat es veu reflectida en la seua contribució a la competència digital. L'alumnat crea i reelabora continguts digitals de manera individual o col·lectiva, aplicant mesures de seguretat i respectant els drets d'autoria digital per a generar nou coneixement. A més utilitza equipament tècnic per a treballar col·laborativament, gestionant de manera responsable les seues accions i exercint una ciutadania digital, cívica i reflexiva. D'altra banda, planifica, distribueix en un grup les tasques, recursos i responsabilitats de manera equànime, segons els seus objectius, i analitza, avalua i sintetitza dades per a obtindre conclusions, valorant la fiabilitat de les fonts reforçant la competència personal, social i d'aprendre a aprendre. Finalment, la competència en *consciència i expressió cultural* s'aborda en dissenyar, planificar i produir projectes audiovisuals amb creativitat vinculats amb la diversitat cultural i artística.

En síntesi, aquesta competència específica cerca que l'alumnat siga capaç de crear productes audiovisuals o bandes sonores de manera autònoma o com a integrant d'un equip amb actitud emprenedora, i amb sensibilitat artística, seleccionant i configurant les eines i dispositius digitals necessaris.

## 2.3. Competència específica 3.

Captar, editar i modificar digitalment imatges, àudio i vídeo, i incorporar els elements necessaris per a produir un muntatge audiovisual complet i apte per a persones amb discapacitats auditives o visuals.

### 2.3.1. Descripció de la competència.

Aquesta competència específica comprén en primer lloc les fases de captació, edició i modificació dels components d'un producte audiovisual (imatge, àudio i vídeo). S'ha de conèixer quin és el procés de captació d'imatges de l'ull humà per a poder ajustar els seus principals paràmetres (il·luminació, temperatura de color, exposició, resolució, ...) i aconseguir així l'efecte desitjat. Això implica també el conèixer les alternatives possibles per a la filmació i

emmagatzemament d'imatge i vídeo, i identificar els recursos específics del llenguatge sonor empleats en la construcció de la banda sonora d'una producció audiovisual.

Una vegada registrat el component de la producció audiovisual, s'ha de conèixer el procés de la seua edició i modificació, així com els productes d'audiodescripció i subtitulat per a persones amb discapacitat visual o auditiva. És a dir, s'ha de procedir al tractament digital per a poder corregir els defectes i anomalies produïts en la seua captació, per a adaptar-los i ajustar-los al format i suport d'emmagatzematge, per a realitzar la transició entre plans, elaborant els subtítols i adequant la duració de la imatge amb l'àudio, per a incorporar les audiodescripcions.

Es contribueix així a integrar amb creativitat diversos formats i tècniques plàstiques, visuals, audiovisuals i sonores amb els quals produir projectes artístics i culturals, amb un enfocament accessible d'aquests. Realitzant una rellevant aportació a la competència en consciència i expressió cultural, així com a la competència emprenedora, en exigir l'aplicació de coneixements tècnics específics, en una presa de decisions, amb sentit crític i ètic. Així s'afavoreix l'aprofitament responsable de la cultura digital per a construir nou coneixement i per a la millora de la qualitat de vida personal i col·lectiva.

En síntesi, aquesta competència específica cerca que l'alumnat siga capaç de gravar peces audiovisuals amb diferents tècniques, a manipular imatges digitalment amb eines d'edició, així com realitzar l'edició de seqüències amb l'equipament de postproducció, valorant les diverses necessitats d'accessibilitat de les persones a les quals va dirigit.

#### 2.4. Competència específica 4.

Seleccionar i configurar els dispositius, eines i aplicacions digitals adequades per a realitzar productes audiovisuals i multimèdia utilitzant la tècnica idònia i el suport més apropiat per als objectius perseguits.

##### 2.4.1. Descripció de la competència.

La integració de les eines digitals en multitud de situacions és un fet en l'actualitat i, en aquest sentit, es fa imprescindible en el procés d'aprenentatge permanent. Saber utilitzar i configurar les eines digitals és un aprenentatge important tant des del punt de vista del futur laboral de l'alumnat, com des de la perspectiva del fet que una societat que maneja adequadament la tecnologia pot reduir la desigualtat. A més, l'aprofitament de les seues possibilitats afavoreix i impulsa la capacitat d'innovar i de crear les millors solucions possibles a través dels mitjans més convenients a cada moment.

Aquesta competència abasta el coneixement de les prestacions tècniques i operatives que ofereixen els equips informàtics i els seus programes, dins d'un entorn multimèdia, per a obtenir un producte final adequat als requeriments dels usuaris i usuàries als qui està destinat. Serà necessari seleccionar i configurar les diferents eines digitals en funció de les característiques del producte que es vaja a realitzar, sent fonamental l'ús de diferents formats d'imatge, àudio i vídeo. A més, s'han d'aplicar i experimentar les diferents tècniques d'edició audiovisual idònies per a crear muntatges audiovisuals complets, tenint en compte el material original, el suport del producte final i l'audiència a qui van dirigits. La incorporació de la tecnologia digital es fa necessària en totes les fases de la producció audiovisual per a millorar els resultats. Aquesta incorporació ha de respectar, en tots els casos, les llicències d'ús i els drets d'autoria.

En suma, aquesta competència se centra en l'ús responsable i eficient de les eines digitals aplicades a la creació de productes audiovisuals. Això implica el coneixement i comprensió del funcionament dels dispositius i aplicacions emprats, permetent adaptar-los a les necessitats personals. Es tracta d'aprofitar, d'una banda, la diversitat de possibilitats que ofereix la tecnologia digital i, per un altra, les aportacions dels coneixements interdisciplinaris per a millorar les solucions aportades, així com per a comunicar-se, treballar col·laborativament i compartir informació, gestionant de manera responsable la seua presència i visibilitat en la xarxa i exercint una ciutadania digital activa, cívica i reflexiva.

En síntesi, aquesta competència específica cerca que l'alumnat siga capaç de configurar i adaptar les eines digitals a les característiques del producte final, al projecte o usuari al qual està destinat per a poder utilitzar-les de forma més eficient.

### 3. Sabers bàsics.

Els sabers o continguts bàsics són els que es consideren necessaris per a l'adquisició i el desenvolupament de les competències específiques, amb la finalitat de proporcionar a l'alumnat formació, coneixements, habilitats i actituds que li permeten incorporar-se a la vida activa amb responsabilitat i aptitud, alhora que faciliten el seu futur formatiu i professional.

Els sabers s'han agrupat en set blocs que abasten tota la matèria. Mitjançant l'aprenentatge, articulació i mobilització dels sabers inclosos en aquests blocs s'assegura que l'alumnat siga capaç de realitzar productes audiovisuals i multimèdia amb criteri estètic i sensibilitat artística. Així com preparar l'alumnat per a posteriors etapes formatives, d'acord amb el que s'estableix en les competències específiques. La seua adquisició i mobilització interconnectada mitjançant situacions d'aprenentatge adequades permetrà el desenvolupament de les competències específiques i, amb això, el de les competències clau. Els blocs de contingut que es treballaran al llarg del curs són els següents:

El bloc "Imatge" fa referència a les tècniques de captació d'imatge, els ajustos tècnics, d'identificació i de registre. Així com del tractament digital d'aquestes.

El bloc de "So" aborda des de les especificacions tècniques de l'equipament de captació de so i com han evolucionat històricament fins a estratègies per al disseny de bandes sonores.

En el bloc "Equipament tècnic en projectes multimèdia" es recullen les prestacions que ofereix un equip informàtic multimèdia per a obtenir un producte final adequat als requeriments de l'usuari al qual està destinat.

En el bloc "Recursos expressius en produccions audiovisuals" es tracta l'anàlisi de diverses fotografies o productes audiovisuals per a determinar la seua funció, a quin tipus pertanyen i observar si s'ha assolit el seu objectiu comunicatiu.

En el bloc "Situacions audiovisuals" s'aborda tot allò que envolta el llenguatge audiovisual i la seua coherència narrativa i formal i inclourà la teoria del muntatge audiovisual.

En el bloc "Elaboració de guions audiovisuals" es desenvolupen totes les fases i elements que els componen.

En el bloc "Peces audiovisuals", es recullen les tècniques d'edició per a un muntatge audiovisual complet, tenint en compte el material original, el suport del producte final i l'audiència a què va dirigida.

#### 3.1. Bloc 1: Imatge.

Captació d'imatges fotogràfiques i de vídeo
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tècniques de captació.</li><li>- Composició estètica i narrativa.</li><li>- Ajustos tècnics i d'identificació.</li><li>- L'ull humà i els sistemes de captació i reproducció.</li><li>- Suports de registre audiovisual.</li></ul>

Tractament digital d'imatges
<ul style="list-style-type: none"><li>- Eines d'edició d'imatges.</li><li>- Programari lliure d'edició d'imatges.</li><li>- Tècniques de generació, processament i retoc d'imatges.</li><li>- Color, format, contrast.</li></ul>
Edició de peces visuals
<ul style="list-style-type: none"><li>- Edició de continguts visuals.</li><li>- Tècniques d'edició audiovisual.</li><li>- Edició lineal i no lineal en projectes de muntatge i postproducció.</li></ul>

### 3.2. Bloc 2: So.

Disseny i edició de so.
<ul style="list-style-type: none"><li>- El llenguatge sonor al cinema i en la ràdio.</li><li>- Bandes sonores.</li><li>- Gèneres radiofònics.</li><li>- Podcast.</li><li>- Eines d'edició d'àudio.</li><li>- Programari lliure d'edició d'àudio.</li><li>- Productes d'audiodescripció i subtitulació per a discapacitats.</li></ul>
Qualitats tècniques de l'equipament de so idoni en ràdio i mitjans audiovisuals.
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'oïda humana i el seu funcionament.</li><li>- Equipament de so en diferents entorns.</li><li>- Freqüències audibles.</li><li>- Sistemes de captació de so.</li><li>- Evolució històrica dels sistemes de captació.</li><li>- Prestacions tècniques en projectes audiovisuals.</li></ul>

### 3.3. Bloc 3: Equipament tècnic en projectes multimèdia.

<ul style="list-style-type: none"><li>- Equips informàtics multimèdia: prestacions tècniques i operatives.</li><li>- Formats d'imatge, àudio i vídeo.</li></ul>
---

- Accessibilitat d'usuaris.
- Exigències tècniques de mitjans d'explotació.

#### 3.4. Bloc 4: Recursos expressius utilitzats en produccions audiovisuals.

- Recursos expressius: característiques funcionals, tipològiques i consecució d'objectius comunicatius.
- Composicions fotogràfiques.
- El món visual i audiovisual.
- El camp professional relacionat amb la comunicació audiovisual.
- Valors i categories estètiques audiovisuals.
- Actituds ètiques de creador i receptor.
- Atenció, respecte, participació i sentit crític en l'exploració de manifestacions visuals i audiovisuals.

#### 3.5. Bloc 5: Situacions audiovisuals.

- Tècniques i elements del llenguatge audiovisual.
- Manteniment de la continuïtat narrativa i formal.
- Teoria del muntatge audiovisual.
- Història del muntatge audiovisual.
- Continuïtat narrativa, perceptiva, formal, de moviment, d'acció i de direcció de diferents productes fílmics.

#### 3.6. Bloc 6: Elaboració de guions audiovisuals.

- Guions audiovisuals: *storyboard* (guió il·lustrat), idees temàtiques, estructura narrativa.
- Tipus de guions (tècnics, audiovisuals i d'audiodescripció).
- Fases de producció (idea, documentació, argumentació, conclusions, etc.)
- Recursos humans (personal tècnic i personal artístic).

#### 3.7. Bloc 7: Peces audiovisuals.

- Edició de continguts audiovisuals.
- Programari lliure d'edició de continguts audiovisuals.
- Suports del producte final.
- Components de les peces audiovisuals.

- Aspectes formals, semiològics i contextuals de les peces audiovisuals a través d'una perspectiva multicultural i de gènere.

#### 4. Situacions d'aprenentatge.

El disseny de les situacions ha d'oferir oportunitats per a la generalització dels aprenentatges i l'adquisició d'altres nous mitjançant la realització de tasques complexes que articulen i mobilitzen de manera coherent i eficaç els coneixements, destreses i actituds implicats en les competències específiques.

Fomentar els processos d'investigació en els quals es reflexione entorn de les idees i referents audiovisuals que l'alumnat va adquirint és imprescindible per a crear propostes que vagen més enllà i es conformen com a experiències pedagògiques significatives. L'alfabetització audiovisual implica educar la mirada, i per a això hem d'instaurar la pedagogia de la sospita en relació a les imatges i sons que ens envolten i preguntar-nos constantment sobre els seus possibles significats. Això implica la gestió crítica de la cerca i selecció de la informació en els processos d'aprenentatge, una cosa essencial perquè l'alumnat comprenga que les peces audiovisuals que consumeix diàriament estan carregades de significats i d'intencionalitats. Per això, les imatges, els productes cinematogràfics i multimèdia objecte d'anàlisi per a les diferents situacions d'aprenentatge vindran del món audiovisual. Per a poder integrar les experiències personals de l'alumnat podem iniciar els processos d'aprenentatge partint de situacions quotidianes i de vivències compartides. Incorporant referents del món audiovisual (imatges de xarxes socials, publicitat, personatges famosos que siguen un referent, etc.) garantim la connexió amb interessos i amb aprenentatges que l'alumnat ja posseeix.

L'adquisició d'aprenentatges implica establir situacions d'aprenentatge diverses i innovadores. Plantejar aprenentatges en forma de reptes, projectes, investigacions, produccions artístiques i, en definitiva, elaboració de projectes audiovisuals de manera individual i col·laborativa. Alguns exemples poden ser: anàlisi fílmica; continuïtat en el muntatge; l'"*storyboard*" (guió il·lustrat); captació fotogràfica; tractament digital de la imatge; edició de peça audiovisual; ambientació sonora. Que poden ser reptes independents, o articular-se entorn d'un projecte conjunt que li done un significat global. Així, el desenvolupament de projectes audiovisuals col·lectius fomenta la participació i el diàleg implicant l'alumnat en processos de treball que requereixen cooperació. S'ha de potenciar l'arribada a acords per mitjans dialogats fomentant la cultura democràtica i el llenguatge oral en l'expressió d'opinions, posicionaments i emocions, i la recepció d'idees alienes.

El professorat ha d'exercir un paper orientador, detectant les necessitats de l'alumnat i connectant-les amb possibles estudis futurs. En aquest sentit es pot propiciar la participació de professionals del món audiovisual en el centre. D'aquesta manera, és recomanable, que, en les diferents situacions d'aprenentatge, l'alumnat pugua començar a conèixer i despertar el seu interès cap a aquestes opcions professionals.

L'aula on es desenvolupa la matèria d'imatge i So no hauria de ser un espai exclusivament per a "crear" sinó també per a pensar, connectar, relacionar, estudiar, debatre, en definitiva, per a estimular la reflexió i el pensament crític i divergent. Que permeta enfrontar-se a altres situacions de manera creativa per tal que els processos de reflexió inherents a la creació audiovisual en el context de l'aula garantisquen aprenentatges transferibles a altres situacions en el seu dia a dia o a altres àrees de coneixement. D'altra banda, seguint el Disseny Universal d'Aprenentatge (DUA) s'ha d'aconseguir una inclusió efectiva, minimitzant barreres físiques, sensorials, cognitives i culturals que puguin existir en realitzar les diferents propostes i activitats, tant de materials com d'accés, tenint en compte la diversitat de l'alumnat. En coherència amb aquests principis, las propostes d'aula han de ser obertes, de solució múltiple, i no suposar necessàriament la uniformitat dels productes finals, en el cas que n'hi haja, per a afavorir la



inclusió i l'heterogeneïtat ocasionades per les diferents personalitats, inquietuds, contextos i vivències de l'alumnat.

Es fomentaran aprenentatges significatius, promovent la lectura, la cerca i discriminació d'informació en diferents fonts, l'ús d'eines digitals i l'expressió artística, la creació audiovisual, l'assistència a diferents mitjans de comunicació, les visites a entitats, i com es va esmentar anteriorment l'assessorament i presència de persones expertes externes a l'aula, publicistes, cineastes, tècnics d'imatge i so, etc.

Així mateix, s'ha de promoure la implicació de l'alumnat en la conservació del material, equipament i infraestructures escolars de l'aula, a partir de la reflexió sobre les normes i valors que subjauen en les seues accions. En la nostra matèria, especialment, s'ha de fomentar l'ús, maneig i cura d'equipament audiovisual, de dispositius electrònics i eines digitals de producció i enregistrament audiovisual que generen situacions d'aprenentatge pròpies d'una educació del segle XXI.

## 5. Criteris d'avaluació.

### 5.1. Competència específica 1.

Analitzar produccions audiovisuals i els recursos d'imatge, àudio i vídeo que incorporen, identificant els objectius que persegueixen i el seu grau de consecució.

5.1.1. Analitzar projectes audiovisuals, tant dramàtics com de ficció, per a definir la seua idea temàtica, *storyboard* (guió il·lustrat), estructura narrativa i guió tècnic.

5.1.2. Analitzar el procés de captació del so per l'oïda humana identificant les freqüències audibles.

5.1.3. Especificar les característiques funcionals, expressives i comunicatives del llenguatge sonor, per a analitzar una determinada banda sonora i elaborar una producció senzilla.

5.1.4. Distingir les tècniques i elements del llenguatge audiovisual, a partir d'escenes cinematogràfiques concretes de diversos gèneres, per a garantir la continuïtat narrativa, perceptiva, formal, de moviment, d'acció i de direcció de diferents productes fílmics.

5.1.5. Reconéixer la terminologia conceptual de la matèria i utilitzar-la correctament en activitats orals i escrites de l'àmbit personal, acadèmic, social o professional.

### 5.2. Competència específica 2.

Dissenyar i crear produccions audiovisuals multidisciplinàries i col·laboratives utilitzant l'equipament tècnic i els recursos de manera efectiva, amb actitud emprenedora, criteri estètic i sensibilitat artística.

5.2.1. Discernir entre un guió audiovisual i un guió d'audiodescripció per a iniciar la creació d'una producció audiovisual.

5.2.2. Establir imatge, so i música, tenint en compte les seues possibilitats expressives per a elaborar guions audiovisuals coherents, identificant les diferents fases estandarditzades.

5.2.3. Argumentar el tractament del temps, espai i idea o contingut d'un producte audiovisual per a determinar el muntatge del producte final, tenint en compte les diferents teories de muntatges desenvolupades al llarg de la història.

5.2.4. Relacionar els processos i fases amb els recursos humans necessaris per a elaborar una producció audiovisual.

5.2.5. Identificar, a partir d'una graella de programació radiofònica, les característiques dels diferents gèneres radiofònics rellevants per a la producció d'una banda sonora adequada.

5.2.6. Planificar i fer tasques o projectes, individuals o col·lectius, avaluant i ajustant el pla durant el seu desenvolupament, i comunicar els resultats obtinguts de manera creativa.

5.2.7. Analitzar els coneixements, habilitats i competències de la matèria necessàries per al desenvolupament laboral i professional que generen alternatives davant la presa de decisions vocacionals.

### 5.3. Competència específica 3.

Captar, editar i modificar digitalment imatges, àudio i vídeo, i incorporar els elements necessaris per a produir un muntatge audiovisual complet i apte per a persones amb discapacitats auditives o visuals.

5.3.1. Gravar peces audiovisuals aplicant tècniques de captació d'imatges i de vídeo, tenint en compte la composició estètica i narrativa de les imatges i els ajustos tècnics i d'identificació necessaris.

5.3.2. Manipular digitalment les imatges amb eines d'edició i mitjançant tècniques de generació, processament i retoc d'imatges fixes, tractant color, format i contrast.

5.3.3. Editar un muntatge audiovisual complet amb l'equipament de postproducció adequat i amb la tècnica d'edició audiovisual idònia, tenint en compte el material original, el suport del producte final i l'audiència a la qual va dirigida.

5.3.4. Avaluar els diferents productes d'audiodescripció i subtitulació per a atendre les necessitats de les persones amb discapacitats visuals o auditives, a l'hora d'interactuar amb un producte audiovisual.

5.3.5. Analitzar l'evolució històrica dels sistemes de captació i registre sonors, d'acord amb les seues necessitats i prestacions tècniques.

### 5.4. Competència específica 4.

Seleccionar i configurar els dispositius, eines i aplicacions digitals adequades per a realitzar productes audiovisuals i multimèdia utilitzant la tècnica idònia i el suport més apropiat per als objectius perseguits.

5.4.1. Relacionar les prestacions tècniques i operatives d'un equip informàtic i els seus programes, dins d'un entorn multimèdia, amb la seua capacitat per a adequar les característiques del producte final al projecte o usuari al qual està destinat.

5.4.2. Seleccionar les eines digitals adequades per a la captació, registre i edició dels productes audiovisuals i multimèdia, tenint en compte els seus requeriments i objectius.

5.4.3. Configurar diferents aplicacions i eines digitals tenint en compte les necessitats personals i en funció dels projectes audiovisuals i multimèdia plantejats.

5.4.4. Crear i editar continguts digitals com a documents de text, presentacions multimèdia i produccions audiovisuals amb sentit estètic utilitzant aplicacions informàtiques.

5.4.5. Justificar la utilització de determinats formats de fitxer d'imatge, àudio i vídeo per a càmeres fotogràfiques, escàners, micròfons, línies d'àudio i reproduccions de vídeo adequats als projectes multimèdia.

5.4.6. Utilitzar i respectar les llicències i drets d'autoria propis de les eines digitals.