



## **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE 3º E.S.O.**

### **1. CONTENIDOS**

#### **BLOQUE 1. El Mundo Audiovisual**

1. Historia del cine.
2. Géneros cinematográficos.
3. Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje cinematográfico.
4. Elementos y componentes del equipo de producción audiovisual.
5. Fases y proceso de producción audiovisual.
6. Creación de productos monomediáticos.
7. Valoración crítica y respeto por las obras artísticas

#### **BLOQUE 2. Los Recursos Multimedia**

1. Características del lenguaje multimediático: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta.
2. Estructuras multidireccionales: narrativa interactiva.
3. Elementos y componentes del equipo de producción multimedia.
4. Fases y proceso de producción multimedia.
5. Creación de productos multimediáticos.

#### **BLOQUE 3. Proyecto y Proceso creativo**

1. Planteamiento del proyecto.
2. Recopilación, investigación y recogida de datos.
3. Elaboración del storyboard y la documentación técnica.
4. Desarrollo y resultado: grabación y montaje.
5. Difusión multimedia del proyecto

### **2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **BLOQUE 1. El Mundo Audiovisual**

1. Obtener información relevante sobre la Historia del cine y apreciar la evolución de su lenguaje, analizando obras de forma crítica y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
2. Conocer las diferentes especialidades y funciones de los miembros de un equipo de trabajo audiovisual.
3. Conocer y analizar los fundamentos del lenguaje audiovisual y emplear recursos y técnicas apropiadas para elaborar documentos originales y reflexionar de forma crítica sobre los mismos.

#### **BLOQUE 2. Los Recursos Multimedia**

1. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, aprender y expresar contenidos sobre recursos multimedia.
2. Conocer las funciones de los miembros de un equipo de trabajo multimedia
3. Utilizar los recursos multimedia y aplicar las fases del proceso de producción multimedia a través de la creación de productos multimediáticos.



### BLOQUE 3. Proyecto y Proceso creativo

1. Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando y haciendo uso adecuado de los materiales
2. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo utilizando los materiales, técnicas y recursos apropiados.

### **3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

#### BLOQUE 1. El Mundo Audiovisual

- 1.1. Busca información concreta y relevante.
- 1.2. Organiza la información buscada.
- 1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada.
- 1.4. Analiza el uso que se hace del lenguaje audiovisual en obras de diferentes géneros y formatos.
- 2.1. Comprende las funciones desempeñadas por cada uno de los miembros del equipo de producción.
- 3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual.
- 3.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes audiovisuales.
- 3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos.
- 3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guión técnico, storyboard, realización, ...)
- 3.5. Elabora los documentos de trabajo que apoyan la realización de productos audiovisuales.
- 3.6. Valora de forma crítica los resultados.

#### BLOQUE 2. Los Recursos Multimedia

- 1.1. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.
- 2.1. Identifica los trabajos desempeñados por cada uno de los miembros del equipo multimedia.
- 3.1. Identifica las características de productos multimedia.
- 3.2. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia.
- 3.3. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.

#### BLOQUE 3. Proyecto y Proceso creativo

- 1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.
- 1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada.
- 1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
- 1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.
- 2.1. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto.
- 2.2. Elabora correctamente el guión literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad.
- 2.3. Graba escenas de forma adecuada.
- 2.4. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo.
- 2.5. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado.
- 2.6. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.



#### **4. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Aplicando la normativa LOMCE y el **Decreto 220/2015, de 3 de septiembre**, por el que se establece el currículo de ESO en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, para calificar el aprendizaje del alumnado en cada una de las evaluaciones y al finalizar el curso se hará en base a los estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación anteriormente enumerados.

Para superar la materia la combinación de los instrumentos debe de alcanzar al menos 5. En el caso de alumnos que superen la calificación de 4 podrán aprobar la materia siempre que se observe una evolución positiva. En esto caso se puede solicitar al alumno la realización y entrega de material de repaso de la materia.

Ponderación de criterios e instrumentos:

<b>Trabajos</b>	<b>70%</b>
<b>Registro del alumno</b>	<b>30%</b>

#### **EVALUACIÓN ORDINARIA**

**a) Registro del alumno:**

- Interés, esfuerzo y participación.
- Comportamiento cívico.
- Asistencia, puntualidad y material.

**b) Trabajos prácticos:**

- Realización correcta de las propuestas prácticas.
- Precisión y limpieza.
- Utilización adecuada del material específico de la materia.

Se realizarán pruebas prácticas que se valorarán con el 70% de la nota final, a las que se le suma el porcentaje correspondiente al registro del alumno (30%) tal y como se refleja en los instrumentos de evaluación de la materia (ficha del alumno) La combinación de los porcentajes debe alcanzar, como mínimo, el 5 para superar la materia.

#### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA**

Al principio de cada nueva evaluación, los alumnos que tengan pendiente la evaluación anterior realizarán una prueba 100% práctica atendiendo a las características del alumnado/grupo.

#### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA DE CURSOS ANTERIORES (PENDIENTES)**

Los alumnos que tengan pendiente la materia pendiente de cursos anteriores realizarán una prueba 100% práctica, basada en los estándares de aprendizaje propios de la materia. Prueba que se dividirá en dos evaluaciones y realizarán al final de cada una de ellas.

#### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS**

Para aquellos alumnos de carácter absentistas, como consecuencia de las faltas (justificadas o injustificadas) de asistencia a clase, la prueba extraordinaria prevista para ellos (tanto en junio como septiembre) tendrá las mismas características.

Se les proporcionará los criterios mínimos aplicables y deberán entregar un lote de ejercicios relacionados con los estándares de aprendizaje propios de la materia.

Superarlo supone el 100% del resultado final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5.



### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)**

En cuanto a la prueba extraordinaria de septiembre, el día fijado por Jefatura de Estudios, se entregará un lote de actividades, basándose en los estándares mínimos fijados en esta Programación Didáctica que serán entregados al alumno en junio, una vez conocidas las calificaciones. Superarlo supone el 100% del resultado final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5.