

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	%
<p>1.Bloque. Pruebas escritas – orales de los contenidos, estrategias, competencias específicas y profesionales. (Por áreas temáticas, serán individuales desarrolladas en el aula o propuestas como tareas de consolidación de conocimientos. Pueden ser de desarrollo largo, corto o tipo test del temario de Historia del Cine, de la imagen audiovisual y multimedia) Desglosadas de la siguiente forma sobre el 40% de la nota final</p>	40%
<p>Prueba 1.1. Redacción y composición histórica. Comentario de hechos históricos que repercutan en los estilos artísticos, como a su vez, textos históricos e historiográficos. Analizar el concepto y manifestaciones de la imagen, la comunicación visual y el producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.</p>	10%
<p>Prueba 1.2. Interpretación de diferentes obras de la Historia de la imagen audiovisual y multimedia. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen audiovisual a lo largo de su recorrido histórico.</p>	10%
<p>Prueba 1.3. Análisis y comprensión de diferentes obras de arte: diseño gráfico, carteles, cinematografía, audiovisuales y multimedia. Explicar las características fundamentales de la imagen audiovisual, en relación con el contexto histórico-artístico.</p>	10%
<p>Prueba 1.4. Prueba Final. Disertación Histórica sobre un tema de Historia de la Imagen audiovisual y multimedia.</p>	10%
<p>2.Bloque. Proyectos de Investigación en Historia de la Imagen Audiovisual y Multimedia. (Evaluados por fases y elaboración individual tanto en el aula como en la fase de investigación del alumnado (Metodología Expositiva- Dialógica, Aprendizaje Basado en Proyectos) ABP y Aprendizaje Basado en Problemas. Desglosadas de la siguiente forma sobre el 60% de la calificación final.</p>	60%
<p>Prueba 2.1: Compromiso y Capacidad de trabajo / interés por la materia y por la realización de las distintas tareas del proceso de investigación del hecho histórico y su repercusión en el diseño gráfico. Colaboración con compañeros y compañeras, predisposición al trabajo en grupo y colaborativo. Las tertulias artísticas y de comentario de diferentes formatos cinematográficos, audiovisuales y multimedia se tendrán muy en cuenta a la hora de evaluar la materia.</p>	20%
<p>Prueba 2.2. Entrega y temporalización adecuada en las fases de las Tareas - Proyectos de investigación de la Historia de Cine, de la imagen audiovisual y multimedia.</p>	10%
<p>Prueba 2.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda y contraste de información por los métodos tradicionales, TICs y NNTT. Tratamiento de programas de presentación Powerpoint, Prezi, Canvas, Técnica del puzzle, Infografías, <i>Design Thinking</i>, Visual Thinking y otros programas o formatos. Tratamiento de fuentes primarias y secundarias. Bibliografía y Fuentes documentales e historiográficas. - Bloc de notas / Cuaderno de Aula. - Defensa del Proyecto de investigación histórica – artística. Historia de la Imagen audiovisual y multimedia. 	20%
<p>PRUEBAS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA: Las pruebas o exámenes de recuperación consistirán en:</p> <p>1) Entrega - defensa del Proyecto de investigación histórico - artística del Bloque de contenidos de Historia del Diseño Gráfico. Bloc de Notas /Diario de clase y de Investigación.</p> <p>2) Realización de prueba o examen global en el que se reflejen los diferentes contenidos y las principales estrategias y destrezas que desarrollen las competencias específicas, profesionales y capacidades terminales del alumnado. Las pruebas finales y extraordinarias seguirán el mismo modelo y con estas se evaluará todo el temario de la materia.</p>	

CONCRECIÓN DE LOS CONTENIDOS Y COMPETENCIAS GENERALES ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA- - DE TRABAJO DEL PROYECTO. CALIFICACIONES	MUY POCO 0-1-2	POCO 3-4	MEDIO 5-6	BASTANTE 7-8	MUCHO 9-10
Competencia lingüística – comunicativa (Comprensión de texto históricos, artículos de revistas, prensa de la época)					
Competencias Científicas (Interpretación de gráficos, diagramas, ejes cronológicos, etc.)					
Competencia digital y tecnológica. (Elaboración de paneles didácticos digitales, contraste de las fuentes documentales de Internet, presentaciones en infografías, powerpoint, Prezi, Canvas, Técnica del puzzle, Infografías, <i>Design Thinking</i> , <i>Visual Thinking</i> y otros formatos - programas las resultas de la investigación)					
Competencia Aprender a investigar. (Desarrollar con buen criterio las diferentes fases de investigación de la Unidad, y del proyecto de investigación propuestos adaptándose a la metodología ABP, Expositiva- dialógica y comprender el proceso gradual de aprendizaje)					
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Capacidad de emprendimiento, originalidad, y planteamiento de ideas					
Conciencia y expresiones culturales. (Analizar, comprender y respetar las diferentes manifestaciones culturales, y los diversos formatos: pintura, carteles, ilustraciones, grabados, etc.)					
Compromiso y Capacidad de trabajo / interés por la asignatura y por la realización de las distintas tareas del proceso de investigación del hecho histórico – gráfico. Espíritu crítico y reflexivo. actividades y Proyectos					
Entrega y temporalización adecuada en las fases de las actividades, tareas - proyecto de investigación histórica. Historia de la imagen audiovisual y multimedia. Bloc de notas / Cuaderno de Aula.					
Búsqueda y contraste de información por los métodos tradicionales y las NNTT. Tratamiento de fuentes primarias y secundarias. Bibliografía y Fuentes historiográficas en Historia de la imagen audiovisual y multimedia.					

NOTA: Los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y calificación tipificados se adecuan al currículo de la **Orden ECD/1567/2013**, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de **Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva**.