

ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN EGOKITZAPENA

Adaptación de la Programación didáctica anual/de curso

ikastetxea: <i>centro:</i>	ABADIÑO BHI	kodea: <i>código:</i>	015071
etapa: <i>etapa:</i>	DERRIGORREZKO BIGARREN HEZKUNTZA	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	4
arloa/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	INFORMAZIO ETA KOMUNIKAZIO DIGITA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>áreas/materias integradas</i>			
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	Teknologiarako konpetentzia		
irakasleak: <i>profesorado:</i>	Lander Raya	ikasturtea: <i>curso:</i>	2019-2020

Zeharkako konpetentziak / *Competencias transversales:*

1. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.
2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia.
3. Elkarbizitzarako konpetentzia.
4. Ekimenerako eta ekiteko espiriturako konpetentzia.
5. Izaten ikasteko konpetentzia.

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluazio-irizpideak <i>criterios de evaluación</i>
<p>1. Eduki digitalak argitaratzeko web inguruneak garatu eta diseinatzea, informazioa argitaratzean eskuragarritasun-estandarrak aplikatuz, elkarrekintzarako aukera ematen duten bitartekoak erabiliz eta multimedia-elementuak sartzea errazten duten formatuak erabiliz, produktuak edo zerbitzuak komunikatzeko.</p> <p>2. Multimedia-elementuak edo Web-arenak berak sortu eta aldatzea, emandako espezifikazioak betez, planteatutako problemari konponbidea emateko. Horretarako, mota bakoitzerako egokienak diren teknikak baliatuko ditu eta erabiltzen dituen iturrien jabetza intelektuala errespetatuko du. (Argazkiak, bideoak eta Web orriak)</p> <p>3. Programak diseinatu eta konponbideak garatzea, programazio-inguruneak erabiliz, garrantzia izan duten problemei irtenbidea emateko.</p>	<p>1. Segurtasunez, pribatutasunari eutsiz eta arduraz sartzea informazio digitala trukatzan eta argitaratzen den zerbitzuetan.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Badaki zer segurtasun-arrisku dauden eta babes-ohitura egokiak ditu. · Ohitura egokiekin jarduten du ingurune birtualetan. · Pasahitz seguruak izateko jarraibideak erabiltzen ditu, informazio pertsonala babesteko. · Zenbait iturri kontsultatzen ditu eta badaki zein garrantzitsua den nortasun digitala eta nolako iruzurrak egiten diren webean. · Trukeak egiten ditu, erantzukizunez eta jabetza intelektuala errespetatuz. <p>2. Segurtasun aktiboko eta pasiboko neurriak hartzea informazioa trukatzan eta datuak babesteko.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Gailu fisikoen segurtasun-arriskuak aztertzen ditu

<p>4. Aplikazioak instalatu eta konfiguratzea. Lan horretan segurtasun aktiboa eta pasiboa zainduko du, elkarrekin konektatuta eta Internetera zabaldua dauden sistema informatikoei segurtasuna emateko, batetik, eta datu pertsonalak egoki babestu ahal izateko, bestetik. (Bati bat google appseko aplikazioak)</p> <p>5. Baliabide digitalen erabilerari dagokionez, zer behar dituen aztertzea, lortu nahi duen helbururako tresnarik egokiena aukeratzeko. Horretarako, irizpide kritikoz aztertuko ditu eskura dauden konponbideak eta tresna digitalak.</p> <p>6. Parte aktiboa izatea, eta lankidetzako aplikazioak erabiltzea Interneten, sare sozial birtualetan, informazio-igortzaile eta -hartzaile moduan, ekimen komunak sustatzeko. Lan horretan, errespetuz eta elkarlanean jardungo du, produktu kolektiboak sortu ahal izan daitezen.</p>	<p>eta badakizki, eta badaki zein diren arriskuetatik babesteko babes-ohitura egokiak.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Badaki zein garrantzitsua den softwarea eguneratzea, eta antibirusa eta suebakia aktibatzea, gailuen segurtasuna bermatzeko. <p>3. Aplikazio-programa txikiak egitea (mugikorrentzako APPak) programazio-lengoaia jakin batean, benetako problema bati konponbidea emateko.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Programa baten bidez konpontzeko moduko benetako problema bat identifikatzen du. · Problema konplexu samarrak bereizita programa daitezkeen problema errazagotan deskonposatzen ditu. · Planteamendu jakin bati erantzuten dien algoritmoak garatzen ditu. · Algoritmo bat aztertzen du, jakiteko problemari kasu batean ematen dion konponbidea, edo kasu guztietan ematen dion. · Programa errazak egiten ditu, mugikorrentzako APPen modukoak, programazio ingurune orokorrak erabiliz eta erabilgarritasuna kontuan izanik. <p>4. Edukiak sortu eta webean argitaratzea, testua, zenbakizko informazioa, soinua eta informazio grafikoa egoki txertatuta.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Web orri baten proiektua aztertu eta deskribatzen du, edukiak zabaldu eta konpartitzeko behar jakin bati erantzuten dion bat, hain zuzen ere. · Beharrezkoa den web ingurunea diseinatzeko eta ezartzeko software egokia aukeratzen du. · Helbururako egokiak diren diseinu grafikoko elementuak aukeratzen ditu. · Web orriak diseinatzean, argitalpen-protokoloek jarraitzen die, estandar egokiak erabiltzen ditu eta jabetza intelektualeko eskubideak errespetatzen ditu. · Testuak, grafikoak eta multimedia txertatzen eta antolatzen du egitura hipertestualetan. · Web orrialdeetako hizkuntza eta komunikaziorako baliabideak era inklusiboan erabiltzen ditu. <p>5. Informazioa eskuratu, sailkatu eta erabili. Iturri ezberdinetatik informazioa filtratu eta egokia hartzen du. Informazio zuzena eta zalantzakoa bereizten ditu. Egunez egun sortzen zaizkion informazio beharrak zuzen asetzen ditu.</p> <p>6. Sare sozialak, informazio iturria eta iruzurra. Sare sozialetan banatzen dan informazioa, zuzentasunaren eta errespetu arauen baitan bereizten du. Sare sozialetatik formakuntza iturriak ateratzen ditu. Sare sozialetako erabiltzaile ezberdinak filtratzen ditu.</p>
--	---

EDUKIEN SEKUENTZIA [denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS [organización en períodos, unidades didácticas, proyectos, núcleos de aprendizaje...].

1.EBALUAZIOA

1. UNITATEA: (Nola jarriko diogu zuzendariari ordenagailua martxan?)

ORDENAGAILUA ETA INFORMATIKA

- Informatika eta informazio digitala
 - o Informatika zer da
 - o Informazio digitala zer da
 - o
- Ordenagailuaren funtzionamendua
 - o Hardwarea
 - Gailuak
 - Sarrera, irteera eta sarrera/irteera gailuak
 - Biltegiatze gailuak
 - o Softwarea
 - Sistema eragileak
 - Sistema eragilearen funtzioak
 - Sistema eragile motak
 - Software askea
 - o Ordenagailuaren arkitektura
 - Prozesatzeko unitate zentrala
 - Mikroprozesadorea
 - Memoriak
 - ROM
 - RAM
 - Txartel grafikoa

IKASTEKO IRAKURRI.IRAKURRIAREN ULERMENA (PEG) lantzerako orduan 1.unitatean esan dezakegu informazio bilketaren bidez eta ondoren ulertu dutenaren bidez dokumentu bat sortu behar dutenez informazioa berreskuratzen eta irakurritako testuaren edukiaren buruzko hausnarketaren eta haren baliostea egingo dute.

2. UNITATEA: (Eusko Jaurlaritzarentzako dokumentu eta aurkezpena bidali)

Word testu prozesadorea eta GoogleDocs

- Testu prozesadorea doakoa eta ez doakoa
- Formatua editatu
- Partekatzeak egin
- Taulak
- Irudiak
- Aurkibideak
- Portadak
- Bibliografiak
- Goiburuak eta orrien zenbakiak

3. UNITATEA: (Nola sortuko dugu argazki dendara baterako poster bat?)

GIMP

- Gimp instalazioa
- Gimp-en tresneria desberdinak
- Irudiak gordetzeko formatu desberdinak
- Geruzak sortu eta erabili
- Irudi animatuak
- Irudien

SMORE 2.0

- Smoren aukerak
- Poster digitala
- Testu formatu desberdinak
- Irudi, bideo eta abar-ak txertatu
- Gordetzeko aukerak

AGENDA 21: Poster digitala egiten dugunean **Elikadura zirkularra**-ren inguruan poster bat sortzeko esango zaie.

2.EBALUAZIOA

4. UNITATEA: (2-3 urteko umeentzako ipuin kontaketa)

Audacity

- Ebaki, kopiatu eta itsatsi pistak
- Atzeko soinua kendu
- Efektu desberdinak
- Pista desberdinak nahastu
- Deskargatzeko aukera desberdinak

MovieMaker

- Irudiak txertatu
- Bideo zatiak txertatu
- Soinua
- Efektu eta transizio desberdinak

5. UNITATEA: (Nola egingo dugu bideo joko bat?)

Scratch

- Objektua mugiarazi
- Objektuari itxuraldatu
- Atzealdea
- Atzealdea aldatu
- Jokoan lorturiko puntuak gora behera
- Objektuaren norabidea
- Soinua ipini
- Programazioa
- Baldintzapenezko eta kondizionalen aukerak
 - o Errepikatu
 - o Baldin eta
 - o Beti egin...

6. UNITATEA: (Bilboko informazio turistikoa mugikorrean)

APP inventor

- Interface
- Osagaiak sortu
- Irudiak
- Mapak
- Bideoak
- Portaera desberdinak
- Ekitaldiak sortu
- Baldintzapenak
- Kondizionalak
- Nola instalatu mugikorrean

3. Ebaluazioa EGOKITZAPENA

6. UNITATEA (jarraipena):

APP inventor

- Interface
- Osagaiak sortu
- Irudiak
- Mapak
- Bideoak
- Portaera desberdinak

- Ekitaldiak sortu
- Baldintzapenak
- Kondizionalak
- Nola instalatu mugikorrean

7. UNITATEA:

Segurtasuna:

- Nortasun Digitala
- Pribatutasuna
- Netiketa
- Aztarna Digitala
- Ziberjazarpena
- Phising
- Software maltzurra (malware)
- Birusak
- Ransomware
- Troyanoak
- Nabigazio segururako dekalogoak
- Sexting-a
- Grooming-a

METODOLOGIA [edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

METODOLOGÍA [organización de contenidos, tipo de actividades, recursos didácticos, agrupamiento del alumnado, organización de espacios y tiempos, papel del profesorado y el alumnado... desde una perspectiva inclusiva].

Unitate guztiak, 7 faseetan oinarritzen dira:

1. Arazoaren aurkezpena	
2. Ikasteko behararen zehaztapena	Hemen arazoa zein den eta zer den lortu behar dutena definitzen da
3. Informazioaren ikasketa	Hasierako jardueran azaldutakoarekin ariketak eta teoria nahasten joango dira, pixkanaka pixkanaka haiek ikusteko zer jakin eta zer behar duten amaierako produktua lortu ahal izateko. Hasierako arazo-egoerari lotutako datuak emango zaizkie. Jarduera hauetan auto-ebaluaketa, ko-ebaluaketa eta hetero-ebaluaketa egingo dira proiektua nola doan ikusteko.
4. Ikerketa prozesua	
5. Arazoaren ebazpena	Atal honetan proiektua egingo dute eta dagokion aurkezpena ere. Atal honetan ikasleek gainontzeko taldeak ebaluatuko dituzte eta irakasleaz aparte. Folio bilakaria ere egingo dugu, irakasle eta irakaskuntzaren prozesua ebaluatzeko.
6. Emaitzaren aurkezpena	
7. Transferentzia	Transferentzia atalean ikasleek eta irakaslearekin batera hausnarketa bat egingo dute non aplikatu dezakegun egindakoa beste toki batean.

Taldeak sortu behar ditugu eta horretarako talde heterogeneoak sortuko ditugu. Kurtso hasieratik amaiera arte talde hauek mantenduko dira, baina, talderen bat ez baldin badago ondo eta beharrezkoa bada aldaketak egingo lirateke, beti ere heterogeneoak izaten errespetatuz. Metodologia hau erabiliz aniztasunari arreta eskaintzea errazten du talde heterogeneoak sortuz eta irakasleari denbora gehiago ematen dio, banan-banan, behar gehiago dituzten ikasleei arreta emateko eta, gainera, ikasle hauek gainerako taldearen laguntza dute eta era berean, gaitasun handiagoa duten ikasleei ikaskuntza sustatzen die.

- **BALIABIDE DIDAKTIKOAK**

Beharrezkoak diren materialak eta baliabideak informatikako gelan izango ditugu. Beharko diren baliabideak ordenagailuak (bat ikasle bakoitzeko), sarea egokia ikasleek haien lanak gorde ahal izateko beraien karpetan, internet-a informazioa bilatzeko eta tartekatzeko, unitate bakoitza burutzeko beharrezkoak izango ditugun programak instalatuta

egotea (Drive, MicrosoftWord, kompozer, Scratch, Gimp, Audacity, MovieMaker, AppInventor), arbela digitala, eta bukatzeko proiektorea. Honetaz gaina eguneroko lanerako beharrezkoak dituzten materialak ere, koadernoak, boligrafoak eta abar, edukiko ditugu kontutan.

Honetaz aparte ikasgaiaren Blog-a haien eskuragarri izango dute, horrela unitate bakoitzean egin beharreko eta behar duten guztia izango dute. Behar izanez gero liburutegiko ordenagailuak erabili ahal dituzte jolastordua eta bazkalorduan. Ingurunekeo baliabideei dagokionez KZguneak, liburutegiak eta ludoteketako baliabideak ere erabili ahal izango dituzte beraien lanak burutzeko.

Momentu oro IKT-ekin ibiliko gara, beraz, modu integratua eta esanguratsua erabiliko ditugula esan genezake. Erabiliko ditugun baliabideak anitzak dira eta euskarri desberdinetan erabiliko ditugu, ikasle guztiek erabili dezakete baliabide guztiak.

EGOKITZAPENA

Orian arte bezala Classroom erabiltzen jarraitzen dugu. Klase presentzialetan ere oinarritzko tresnak izan dira beraientzat; alegia tresnak ez zaizkie arrotzak suertatu.

Azalpenak eta zalantzak argitzeko Google meet edo jit.si baliabideak erabiltzen ari gara bideo konferentziak egiteko.

Irakaslea klase ordu guztietan konektatzen da, ikasleen lanaren jarraipena egiteaz gain unean uneko zalantzak argitzeko.

Udako txostena garatzeko ere, classroom erabiliko ditugu. Classroomen igoko zaizkie lana egiteko behar dituzten baliabide guztiak eta onlineko loturak.

EBALUAZIO-TRESNAK EGOKITZAPENA	KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK EGOKITZAPENA
<ul style="list-style-type: none"> -Eguneroko lanaren behaketa. -Azterketa galdetegi bezala, ordenagailuan, ebaluazio bakoitzean, -Banakako eta taldeko lana (auto, ko eta hetero ebaluaketa) -Banakako eta taldeko lana -Lan koadernoak : Sites eran edo classroom-en -Gelako eta etxerako lana. -klasean parte hartzea. -Proiektua 	<ul style="list-style-type: none"> -1go eta 2, ebaluazioko notak izango du pisu gehien. Horretaz gain, 3. ebaluazioko lan guztiek nota hori igotzeko erabiliko dira. -Kasu bereziren baten bajatzeko erabili daiteke baina inoiz ez suspenditzeko. Hau da, kurtso bukaerako nota 5era bajatu daiteke hirugarren ebaluazioan inoiz ez bada konektatu eta lanik ez badu aurkezten inolako justifikaziorik gabe. Ikasle guztiei eskaini zaizkie online lana egiteko baliabideak -Berreskurapena gainditzen duten ikasleek 5 kalifikazioa izango dute. -Lanak eta online ebaluaketak: %40a -Aurkezpena %60a

OHARRAK / OBSERVACIONES

- **1go eta 2. ebaluazioko helburu eta edukiak hartuko dira kontuan ikasturtea gainditzeko. Beraz, hauxe izango da ikasleentzako berreskurapen sistema.**

Lehen eta bigarren ebaluaketa gainditu gabe duen ikasleak, falta zitzaizkion lanak egin beharko ditu. Horretaz gain, lan gehigarri bat ere egin beharko dute ebaluaketa gainditzeko.

Lanaren inguruko zalantzarik badago posible izango da aurrez aurre edo bideo konferentzia bidez egitea azken elkarrizketa

Ohiko epean gaindituko ez balute, ezohiko deialdian aukera izango dute gainditzeko.