

ANEXO I

ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN EGOKITZAPENA

Urteko/ikasturteko programazio didaktikoaren egokitzapena *Adaptación de la Programación didáctica anual/de curso*

ikastetxea: centro:	ABADIÑO BHI	kodea: código:	015071
etapa: etapa:	DERRIGORREZKO BIGARREN HEZKUNTZA	zikloa/maila: ciclo/nivel:	3
arloa/irakasgaia: área / materia:	INFORMAZIO ETA KOMUNIKAZIO DIGITA		
osatutako arloak/irakasgaiak áreas/materias integradas			
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak competencias disciplinares básicas asociadas			
irakasleak: profesorado:	GALLASTEGI ARREGI, MIREN ALAZNE	ikasturtea: curso:	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 objetivos	ebaluazio-irizpideak criterios de evaluación
<p>1. Eduki digitalak argitaratzeko web inguruneak garatu eta diseinatzea, informazioa argitaratzean eskuragarritasun-estandarrak aplikatuz, elkarrekintzarako aukera ematen duten bitartekoak erabiliz eta multimedia-elementuak sartzeari errazten duten formatuak erabiliz, produktuak edo zerbitzuak komunikatzeko.</p> <p>2. Multimedia-elementuak edo Web-arenak berak sortu eta aldatzea, emandako espezifikazioak betetz, planteatutako problemari konponbidea emateko. Horretarako, mota bakoitzerako egokienak diren teknikak baliatuko ditu eta erabiltzen dituen iturrien jabetza intelektuala errespetatuko du. (batez ere argazkiak)</p> <p>3. Aplikazioak instalatu eta konfiguratzeko. 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>4. Baliabide digitalen erabilerari dagokionez, zer</p>	<p>1. Segurtasunez, pribatutasunari eutsiz eta arduraz sartzeari informazioa digitala trukatzeko eta argitaratzeko 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 iruzurra egiten diren weben. · Trukeak egiten ditu, erantzukizunez eta jabetza intelektuala errespetatuz. <p>2. Segurtasun aktiboko eta pasiboko neurriak hartzea informazioa trukatzeko eta datuak babesteko.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Gailu fisikoen segurtasun-arriskuak aztertzen ditu eta badakizki, eta badaki zein diren arriskuetatik babesteko babes-ohitura egokiak.

<p>behar dituen aztertzea, lortu nahi duen helbururako tresnarik egokiena aukeratzeko. Horretarako, irizpide kritikoz aztertuko ditu eskura dauden konponbideak eta tresna digitalak.</p> <p>5. 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>	<ul style="list-style-type: none"> · Badaki zein garrantzitsua den softwarea eguneratzea, eta antibirusa eta suebakia aktibatzea, gailuen segurtasuna bermatzeko. <p>3. 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 diseinatzeke 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>4. Informazioa eskuratu, sailkatu eta erabili. Iturri ezberdinetatik informazioa filtratu eta egokia hartzen du. Informazio zuzena eta zalantzarikoa bereizten ditu. Egunez egun sortzen zaizkion informazio beharrak zuzen asetzen ditu.</p> <p>5. 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>
---	--

ARAZO EGOERA [Arazo egoera bakoitzaren azken ataza, arazoa eta testuinguararen daturik errelenbanteenak agertuko dira].

SITUACIÓN PROBLEMA [Incluirá los datos relevantes del contexto, el problema y la tarea final de cada una de las situaciones.].

1. arazo egoera / Situación problema 1: Nola lagunduko diogu MediaMarket-en ordenagailuen atalean dagoen lagun bati?

A. Testuingurua: Gaur egun, edozein arlotan, kalean eta lanean informatikako hainbat hitz entzuten ditugu eta ez dakigu nola ezta zertarako diren. Oinarrizko informatikaren ezagutza beharrezkoa da mundu hau teknologiaz inguraturik baitago.

B. Arazoa: Nire lagun bat Media Market-en lanean hasiko da, ordenagailuen atalean eta ez daki zer den ordenagailu bat. Nola lagunduko diogu? Zer jakin behar du?

C. Ataza: Mapa mentala ikasitako eta lorturiko informazioaren eskema eginez.

2. arazo egoera / Situación problema 2: Eusko Jaurlaritzarentzako dokumentu eta aurkezpena bidali

A. Testuingurua: Gaur ikastetxe, unibertsitate, lantegiek, eta abarreko tokietan tresneria informatikoak asko erabiltzen dituzte gauza desberdinetako lanak burutzeko. Dokumentu txukunak egiteko Word eta Power Point aurkezpenak egiteko. Dokumentazio on eta aurkezpen on bat egiten jakitea oso baliagarria da bai ikastetxeko lanak aurkezteko eta baita ikastetxetik kanpo.

B. Arazoa: Hau dela eta, ikastetxeko zuzendariak dokumentu bat eman digu txukun eta egoki ipintzeko Eusko Jaurlaritzara bidaltzeko eta dokumentu horren inguruan aurkezpena bidali behar die.

C. Ataza: Eusko jaurlaritzako dokumentu egituratua eta aurkezpena entregatu behar dute.

3. arazo egoera / Situación problema 3: Arruti jaunaren autobus-enpresa kudeaketa.

- A. Testuingurua:** Gaur egun, kalkulu orriak fakturak, datuak, aurrekontuak, grafikoak eta abarreko gauzak egiteko balio du eta honek enpresa munduan lana aurreratzea datza.
- B. Arazoa:** Autobus enpresa batek bere autobusen ibilbideen kudeaketa egiteko eskatu digu. Berak emandako arau edo oinarria dokumentu baten pasa digu eta guk berak eskatzen diguna lortu behar dugu.
- C. Ataza:** Kalkulu orri bat lortu behar dugu non autobus enpresaren diru sarrera eta irteeren kudeaketa automatikoki egiten duena.

4. arazo egoera / Situación problema 4: Argazki dendarako poster bat sortu.

- A. Testuingurua:** Irudiak gero eta garrantzitsuagoak dira marketing digitalean, izan ere, irudi baten bidez jendea erakartzea errazagoa da testuarekin baino.
- B. Arazoa:** Bonilla argazki dendatik esan digute argazki batzuk editatu behar dutela poster bat sortzeko. Poster horretan, haiek egiten dituzten argazki sesio desberdinak bistaratuko dira. Jendea erakarri nahi dute argazki sesioak egitera.
- C. Ataza:** poster digitala argazki desberdinak editaturik.

5. arazo egoera / Situación problema 5: 2-3 urteko umeentzako ipuin kontaketa

- A. Testuingurua:** Musikarekin jolasean ibiltzen gara askotan bai kalean zein eskolan. Adibide argi bat, Whatsapp-tik bidaltzen ditugun audioak dira. Audacity programaren bitartez musika eta ahotsen nahasketak egin ditzakegu eta baita audio baten atzeko zarata kendu eta efektu desberdinak eman.
- B. Arazoa:** Haur eskolatik deitu digute esanez ia umeentzako ipuin sorta bat grabatu dezakegun haiek umei ipini ahal izateko, ipuinak txanogorritxu, hiru txerritxoak, ahate itsusia eta satorraren ipuina. Nola egingo dugu hau lortzeko? Zer beharko dugu?.
- C. Ataza:** mp4 bat eduki behar dugu ipuin desberdinekin eta baita bideo bat ere ipuina kontatzen duena grabaturikoarekin bat.

6. arazo egoera / Situación problema 6: Nola sortuko dugu Sare sozial eta Zyberbullying-aren inguruko web orria?

- A. Testuingurua:** Gaur egun internet mota guztietako informazioa lortu genezake eta orrialde horiek web orrialdeak dira, baina ez dakigu nola sortzen diren eta bere barnealdean zer dagoen. Horregatik HTML erabiliz web orrialde bat sortuko dugu. Horretaz aparte, Sare sozialak inguruan era informazioa behar dugu. Sare Sozialak informaziorako eta komunikaziorako tresna bikainak dira, baina arriskuak ere badituzte, modu egokian erabiltzen ez badira eta erabilera hasieratik gainbegiratzan ez bada. Gero eta ohikoagoak dira sarean adingabeen arteko estortsio-kasuak: Ziberbullyinga, groominga, sexting-a...
- B. Arazoa:** Gurasoei sare sozialen inguruko informazioa eman nahi die eta horretarako web orrialde bat sortzea erabaki dugu. Sare sozialen barnean zyberbullying-aren inguruan ere informazioa eman nahi diegu.
- C. Ataza:** web orri informazio guztia islatzen duena.

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 lagunduko diogu MediaMarket-en ordenagailuen atalean dagoen lagun bati?)

Ordenagailua eta informatika

- Informatika eta informazio digitala

- Informatika zer da
- Informazio digitala zer da
-
- Ordenagailuaren funtzionamendua
 - Hardwarea
 - Gailuak
 - Sarrera, irteera eta sarrera/irteera gailuak
 - Biltegitze gailuak
 - Softwarea
 - Sistema eragileak
 - Sistema eragilearen funtzioak
 - Sistema eragile motak
 - Software askea
 - 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

2.EBALUAZIOA

3. UNITATEA: (Arruti jaunaren autobus-enpresa kudeaketa)

KALKULU ORRIAK

- Kalkulu orrien elementuak
- Kalkulu orrien formatu aldaketa
- Funtzioak
- Formulak
- Baldintzapeneko formatuak
- Grafikoak

4. 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.

3. Ebaluazioa EGOKITZAPENA

Egungo egoera dela eta, ebaluazioaren gutxieneko helburuak eta edukiak moldatu ditugu eta horrelaxe landuko dira.

Sare-sozialak eta segurtasunari buruzko aurkenpen bat egitea eta **Scratch** programazioa lantzeko programa landu dugu. Irudiak, animazioa eta soinuak kontrolatu eta nahasten dituzten programak sortzen ditu programazio-blokeen bidez eta erabiltzailearekiko interakziorako aukera ere ematen du.

Udarako txostena. 3. ebaluaketan Scratch programaren unitateetan gutxieneko lortu ez dutenentzat bideratuko da

EDUKIEN SEKUENTZIA

5. UNITATEA: SARE- SOZIALAK ETA SEGURTASUNA.

- a) - Sare sozial motak.
- b) - Nortasun digitala.
- c) - Pribatutasuna.
- d) - Aztarna digitala.
- e) - Phising.
- f) - Malware-a.
- g) - Birusak.
- h) - Ransomware-a.
- i) - Troyanoak.

6. UNITATEA: SCRATCH PROGRAMA.

- a) Lan-eremuaren ezagutza.
- b) Programa erraz bat sortzea.
- c) Nola partekatu programa bat Scratch-en webgunean.
- d) Oinarrizko funtzioak.
- e) Margo-editorearen lan-eremua ezagutzea.
- f) Margo-editorea erabiltzea.
- g) Objektuak, Mozorroak, Atzeko aldeak sortu eta editatzea.
- h) Scratch-ekin istorio berriak sortzea.
- i) Ekintza eta harien artean desberdintasunak ezartzea.
- j) Ekintzak maneiatu dituzten programak sortzea.
- k) Dagoeneko badauden programetan hobekuntzak egitea.
- l) Arkatzaren funtzionalitateak.
- m) Eragiketa matematiko eta boolearrak erabiltzea.
- n) Aldagai eta zerrendak sortu eta erabiltzea.

UDAKO TXOSTENA ETA IRAILA

Udako txostenian, Scratch programan egindako ariketak landuko dira:

- A. Arkatzaren funtzionalitateak, poligonoekin lotuta.
- B. Irudiak eta soinuak.
- C. Eragiketa matematikoak eta boolearrak

Irailean:

- Udako egindako Scratch programen zuzenketa eta programa berriak garatu.

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].

BALIABIDE DIDAKTIKOAK: EGOKITZAPENA

Classroom, sites, erabiltzen jarraitzen dugu. Klase presentzialetan ere oinarritzko tresnak izan dira beraientzat; alegia tresnak ez zaizkie arrotzak suertatu, urte guztian erabili dituzte eta.

Azalpenak eta zalantzak argitzeko Google meet erabiltzen ari gara bideo konferentziak egiteko. Irakaslea klase ordu guztietan konektatzen da, ikasleen lanaren jarraipena egiteaz gain unean uneko zalantzakl argitzeko.

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

EBALUAZIO-TRESNAK EGOKITZAPENA	KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK : EGOKITZAPENA
<ul style="list-style-type: none"> -Klasean konektatu eta lanak egunean eramatea. -Programen konplexotasuna. -Lanaren bukaerako kalitatea -Prozedura guztiak urratsez urrats zuzentasunez jarraitzea. -Lanak eskatutako gunean ondo kokatuta izatea. -Pribatasun maila ondo zaindu duela ziurtatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> -1go eta 2,ebaluazioko notak izango du pisu gehien. Horretaz gain, 3.ebaluazioko lan guztiak nota hori igotzeko erabiliko dira. -Kurtso bukaerako nota 5era bajatu daiteke hirugarren ebaluazioan inoiz ez bada konektatu eta lanik ez badu aurkezten inolako justifikaziorik gabe. Ikasle guztiak eskaini zaizkie online lana egiteko baliabideak -Berreskurapena gainditzen duten ikasleek 5 kalifikazioa izango dute. -Proiektu eta lanak epearen barruan entregatzea %40a -Lan guztiak entregatzea % 60a
<p>Antolamendu egokitzapenak Ikasle bakoitzak dituen edo izan ditzaken eragozpenen arabera (hizkuntza, teknologikoak, motibazioa,...) egokitzen ahaleginduko gara.</p> <p>1go eta 2. ebaluazioko helburu eta edukiak hartuko dira kontuan ikasturtea gainditzeko. Beraz, hauxe izango da ikasleentzako <u>berreskurapen sistema</u>.</p> <p>Errekuperazio sistema Ebaluazioko batez besteko notak nahikoa ematen ez badiu, errekupeazio egingo du. Berreskurapenean gehienezko nota 5 izango da.</p> <p>Lanak osatuta dituzten ikasle guztiak gainditzen dute arloa. Lanaren inguruko zalantzarik badago posible izango da aurrez aurre edo bideo konferentzia bidez egitea azken elkarrizketa</p> <p>EZ OHIKO DEIALDIA Gutxiengo batzuetan oinarriturik, ordenagailuan lan bat egin beharko dute. Beti ere agindutako lanak eginda eta classroom-era igonda egon beharko dira.</p> <p>Ohiko epean gaindituko ez balute, ezohiko deialdian aukera izango dute gainditzeko.</p>	

OHARRAK / OBSERVACIONES