

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 1/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

Ikastetxea	Abadiño BHI	Kodea	015071
Etap	DBH 2	Maila	2
Arloa /Irakasgaia	IKT 2		
Osatutako irakasgaiak			
Diziplina barruko oinarritzko kompetentzia elkartuak	Teknologiarako kompetentzia		
Irakaslea	Ainhoa Egurrola	Ikasturtea	2022-2023

<p>Zeharkako kompetentziak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia. 2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia. 3. Elkarbizitzarako kompetentzia. 4. Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentzia. 5. Izaten ikasteko kompetentzia

ARLOAREN HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA	
ARLOAREN HELBURUAK	EBALUAZIO IRIZPIDEAK
<p>1. UNITATEA Testu Prozesatzaileak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fitxategi-sistemaren oinarritzko eragiketak menperatzea: Karpeta eta fitxategiak sortzea, aukeratzea, kopiatzea, ezabatzea, izena aldatzea, mugitzea. 2. Testu prozesatzaile desberdinak erabiltzea eta testu dokumentuak sortzea. 3. Testu dokumentuetan bestelako multimedia baliabideak txertatzea. 	<p>1. UNITATEA Testu Prozesatzaileak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Fitxategi-sistemaren oinarritzko eragiketak egiten ditu. Dokumentuak karpetetan antolatzen ditu. Hauek, sortu, kopiatu, mugitu edota ezabatzen ditu. 1.2. Klaseko praktikak garbitasunez antolatzen ditu, karpeta pertsonala nahiz urruneko karpeta digitalak sailkatuz <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Testu dokumentuak editatu eta sortzen ditu, horietako egokiak diren testu prozesatzaile ezberdinak erabiliz. 2.2. Formatuaren kudeaketa egokia egiten du; formatua, koskak, lerrokadurak, ertzak, tabulazioak, irudiak, ikurrak, taulak, zutabeak, orrien ezaugarriak, aurkibideak,.... 3.1. Testu dokumentuetan bestelako baliabideak integratzen ditu material egokia hautatuz.
<p>2. UNITATEA Aurkezpen softwareak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aurkezpen software ezberdinak ezagutu 2. Aurkezpenak sortu eta bere funtzio nagusiak menperatzea 3. Gardenkietan dinamismoak erabili 	<p>2. UNITATEA Aurkezpen softwareak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Aurkezpen softwareen erabilgarritasuna ulertzen du.

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 2/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

<p>4. Gardenkietan irudiak eta diagramak kudeatzen ikasi</p> <p>5. Gardenkietan bideoak txertatzea</p> <p>6. Aurkezpeneko audio kudeaketa</p>	<p>2.1. Aurkezpen softwareen erabilera ulertzen du.</p> <p>3.1. Datuak aurkezteko modu ezberdinak erabiltzeko gai da. Informazioa gutxika aurkeztuz</p> <p>4.1. Irudi eta diagramak ondo integratzen ditu testu eta diapositiban</p> <p>5.1. Testuari laguntzen dioten bideoak txertatzen daki</p> <p>5.2. Audio elementuak erabiltzen daki aurkezpenean</p>
<p>3. UNITATEA Programazioaren hastapenak (Code.org)</p> <p>1. Programazioaren oinarriko funtsak ulertu eta inguru grafiko bat erabili.</p> <p>2. Programa baten atalak ulertu/ezagutu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oinarriko aginduak. • Baldintzapeko aginduak. • Agindu errepikakorrak. 	<p>3. UNITATEA Programazioaren hastapenak</p> <p>1.1. Lengoia informatiko bat zer de eta hau exekutatzeko denean zer gertatzen den daki.</p> <p>2.1. Bere aplikazioetan agindu mota ezberdinak erabiltzen ditu.</p>
<p>4. UNITATEA Programazioa (Scratch)</p> <p>1. Programa bat sortu, gorde, konpilatu eta exekutatu.</p>	<p>4. UNITATEA Programazioa (Scratch)</p> <p>1.1. Programa bat sortzen daki, honetarako beharrezkoak diren tresnak erabiliz.</p>
<p>5. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Bideo edizioa)</p> <p>1. Bideo ediziorako software erabilera bideo edizioa egiteko.</p>	<p>5. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Bideo edizioa)</p> <p>1.1. Internetetik bideoak jaitsi eta igo egiten ditu, tamaina eta bereizmena aldatuz.</p> <p>1.2. Bideoak editatzen ditu ikus-entzunezko mezuak egiteko, kapturatutako irudiekin eta soinuekin</p>
<p>6. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Audio edizioa)</p> <p>1. Audacity softwarearen erabilera audio digitalaren ediziorako</p>	<p>6. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Audio edizioa)</p> <p>1.1. Edozein soinu-iturri: lokuzioak, girokoak, musika-zatiak, editatzen ditu.</p>
<p>7. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Irudi edizioa)</p> <p>1. Irudien ediziorako softwarea erabiltzea ezaugarriak aldatuz (Gimp softwarea)</p>	<p>7. UNITATEA Multimedia ekoizpenak (Irudi edizioa)</p> <p>1.1. Prozedura ezberdinak erabiliz irudi digitalak eskuratzen ditu: eskaneatuz, pantaila kapturaz, argazki digitala, ...</p> <p>1.2. Irudi digitalen tamaina manipulatu du, bereizmena doitu edo formatua aldatuz.</p> <p>1.3. Argitasuna eta kolorea aldatuz irudiak moldatzen ditu.</p>

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 3/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

	<p>1.4. Irudiak aldatzen ditu aukeraketak, maskarak eta geruzak erabiliz.</p> <p>1.5. Irudi batzuk erabiliz konposizioak sortzen ditu.</p> <p>1.6. Testuak gehitzen ditu irudietan.</p> <p>1.7. Irudiak gorde eta partekatzen ditu Picasasa edo Flickr bezalako web zerbitzarietan.</p>
--	---

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

1. arazo egoera; BIDEOJOKU BATEN DISEINU ETA KODIFIKAZIOA

A. Testuingurua: Aisiaren gizartean omen gaude, garrantzia gero eta handiagoa omen dauka aisiak Arlo honetan teknologia bistaratzen da nonahi. Merkatua oso handia aurkitzen da aisiaren inguruan eta, bereziki, bideo-jokoen esparruan. Ohikoa da gazteak kontsumitzaileak izatea, hau da, jokoak erosi eta jolastea bakarka ala taldeka. Segun eta nolako jokoak izan, gaitasun mota ezberdinak lantzen dira, baina azken finean, jokalaria egokitu behar da diseinatzaileak irudikatu duenari. Beraz, argi dago egungo gazteei bideojokoak asko interesatzen zaizkiela. Hala ere, inolako kontzientzia gabe erabiltzen dituzte. Hau da, gainontzeko IKT-ekin gertatzen den bezala, oso ohituak daude aplikazio ezberdinak erabiltzen, erabilera gainera oso erraza iruditzen zaie. Izan ere, gaur egungo aplikazioak erabat intuitiboak dira, erabiltzaile arruntari zuzenduta baitaude. Beharrezkoa da beraz, ordenagailua bezalako tresna baten konplexutasuna ulertaraztea. Tresna programagarria denaren kontzientzia hartzea eta erabilera inteligente bat sustatzea ikasleengan

B. Arazoa: Lanaren gizartea desagertzeaz dago; astialdia gero eta zabalagoa izango da. Oreka mantentzeko, gizakiak gai izan behar du beta hori modu egokian betetzea, kudeatzea. Programazio lengoai batez bideojokoak sortzea posiblea da eta, behin sortuta, jolastea sari moduan har daiteke; honela beta ongi erabilia izan dela ohartzen da. Gainera, guztia egina jaso beharrean, internetetik deskargatu edota erosi beharrean, zergatik ez guk geuk sortu gure joko propioa? Baliabideak baditugu, baita gaitasuna ere, beraz has gaitezen

C. Helburuak

- Gure gizartean eratzten ari diren lanarekiko eta bizimoduekiko aldaketak deskribatzea
- Informazioa modu formalean azaltzeko atontzea
- Bideo-jokoa diseinatzeko programazio grafiko bat maneiatzen ikastea
- Diseinu programaz hondoak eta objektuak marraztea
- Programazio lengoaiaren erabileraz jabetzea
- Talde lanean aritzea, ardurak banatuz eta akordiotara iritsiz
- Modu autonomoan lana egitea, Scratch frogatu eta sarean dauden baliabide eta informazio iturri ezberdinak medio, algoritmo ezberdinak sortzea.

		HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA		ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 4/10
		Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

EDUKIEN SEKUENTZIA [denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].					
Ord	1. ebaluazioa.	Ord	2. ebaluazioa.	Ord	3. ebaluazioa.
12	1. unitate didaktikoa: Testu Prozesatzaileak <ul style="list-style-type: none"> • Formatuaren kudeaketa; formatua, koskak, lerroak, ertzak, tabulazioak, irudiak, ikurrak, taulak, zutabeak, orrien ezaugarriak, aurkibideak,.... • Multimedia elementuen txertaketa 	8	3. unitate didaktikoa: Programazioaren hastapenak: Code.org 1. arazo egoera garatzen du <ul style="list-style-type: none"> • Programazioaren oinarriak • Baldintzazko aginduak • Agindu errepikakorak 	12	5. Unitate didaktikoa Multimedia: irudiak <ul style="list-style-type: none"> • Argazki edizioa Gimp aplikazioarekin
8	2. unitate didaktikoa: Aurkezpen softwareak <ul style="list-style-type: none"> • Diapositiben antolamendua, testu formatua, irudiak, bideoak, soinuak, ... • Ideia garrantzitsuak gardenkietan islatu. • Jendaurrean aurkezteko gaitasuna 	14	4. unitate didaktikoa: Programazioa: Scratch 1. arazo egoera garatzen du <ul style="list-style-type: none"> • Programa bat sortu • oinarrizko aginduak • Baldintzazko aginduak • Agindu errepikakorak 	5	6. Unitate didaktikoa Multimedia: audio <ul style="list-style-type: none"> • Audio edizioa Audacity aplikazioarekin
				5	7. Unitate didaktikoa Multimedia: bideo <ul style="list-style-type: none"> • Bideo edizioa • Movie maker • You tube editor

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 5/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

METODOLOGIA eta BALIABIDEAK. [edukiaren antolaketa, jardueraren motak, baliabide didaktikoak, ikasleentzako taldekatzeak, espazioen eta denborentzako antolaketa, irakasleentzako eta ikasleentzako eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

Metodologia irekia, dinamikoa eta malgu izango da. Hau dena kontutan hartuta, ezarritako helburuak eta edukiak eskuratzeko ondorengo aktibitate motak proposatzen dira:

- Gaiaren hasieran azalpen labur bat emango da gaiarekiko interesa sortzeko.
- Gaiari buruzko gidatutako ariketak eduki berriak lantzeko eta barneratzeko.
- Ebazpenik gabeko ariketak ikasitakoari buruzko gogoeta bultzatzeko.
- Prozesuaren edozein momentuan ahozko edo idatzizko galdeketa egingo ditugu bai ebaluatzeko prozesuaren martxa bai haien parte hartzea bultzatzeko.
- Aniztasunari arreta eginez, errefortzuzko ariketak proposatuko dira.

Jarduerak bai banaka bai taldeka (binaka batez ere) garatuko dira, jardueraren arabera.

Baliabideak:

- Erabiliko diren tresnak: Windows sistema eragilea, Microsoft-eko Office paketea, OpenOffice paketea, GIMP, Scratch, Nabigatzaile bidez code.org webgunea, Google-ren zerbitzuak (drive, Gmail, classroom, ...), audacity
- Ekipo informatikoak.
- Proiektore bat aurkezpenak egiteko.
- Ez da testu libururik erabiliko.

Irakurketa plana:

Irakurketa ulermenerako hobekuntza plana aurrera eramango da. Ebaluaketa bakoitzean gutxienez gaiarekin lotutako testu bat irakurri eta ulertu beharko dute ikasleek.

1. Ebaluazioan: Aurkezpen software baten bidez gai bati buruzko aurkezpena egin beharko dute eta gaiari buruzko informazioa bilatu, irakurri eta ulertu beharko dute, gero ideia nagusiak aurkezpenaren sartzeko.
2. Ebaluazioan: Scratch-eko zenbait ariketa gidatuak izango dira (testu formatuan, irudien laguntzarekin). Beraz, enuntziatua irakurri eta ulertu beharko dute, eta testuko pausuak jarraitu ariketa aurrera eramateko.
3. Ebaluazioan: Erabiliko den softwarearen funtzionamenduaren atal batzuk testu formatuan emango zaizkie.

Jardueraren osagarriak:

- Ikasleek, ikasgai honetan jokabide desegokiak izateak, berezko ondorioak izateaz gain, ikasgai honekin lotutako jardueraren osagarrietan parte hartzeko aukeraren ondorioak izango ditu. Gauzak horrela, jardueraren osagarriaren datuen aurretik, ikasle batek jokabide desegokiak izanez gero, irakasleak erabaki ahalko du, jardueraren osagarriaren arabera, ikasle horrek jardueraren parte hartu ahalko duen, edota ikastetxean bertan garatuko dituen konpetentzia horiek.

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 6/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

EBALUAZIOA	
EBALUAZIO TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioak, kontratu didaktikoak...]	KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]
<p>Gure ikasleek izango duten lorpenen jarraipena egiteko honako tresna hauek erabiliko dira:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Behaketa sistematikoa: hau da informazio iturririk garrantzitsuenaren arloa erabat praktikoa baita. · Gelako egunerokoa: Landutako edukiak eta Banakako jarraipen fitxa: ikasleak lortutako edukiak, kontrolen emaitzak. · Ikasleek egindako materiala: ariketak, aurkezpenak, proiektuak,... 	<ul style="list-style-type: none"> • Ebaluazioa gainditzeko, ikasleak unitate didaktiko guztietan gutxienez 4 puntu lortu behar ditu. • Ebaluaketaren nota, unitateen batez bestekoa izango da. • Unitate bakoitzean nota honela lortuko da: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Irakasgai, irakasle eta ikasleekiko jarrera: %20. Jarrerazko edukietako bat betetzen ez den bakoitzean (kanporatzeak, lanak ez egiteak, berandutze jarraiak, klaseak eteteak,...) jarrera notaren %10a kenduko zaio ikasleari, ondorioz, 5 arau-hauste edo gehiago egiten baditu hiruhilekoan jarreraren atala ez du gaindituko. ◦ Unitate amaieran froga orokorrik balego: <ul style="list-style-type: none"> ■ Froga orokorrik %30 ■ Unitatean zehar entregatu beharreko lan guztiak %50 ◦ Unitate amaieran froga orokorrik ez balego <ul style="list-style-type: none"> ■ Unitatean zehar entregatu beharreko lan guztiak %80 ◦ Froga orokorrean eta unitatearen lan guztien bataz-bestekoan gutxienez 3 puntu lortu behar ditu. ◦ Lan bat epez kanpo entregatzen badu, gehienez 5 bat izango du lan horretan. • Ikasle batek irakasgaia gainditzeko hiru ebaluaketak edota azterketa ohikoa edo ezohikoa gainditu beharko ditu. • Ohiko eta ezohiko ebaluazioak gainditzeko, azterketan 5 edo gehiago lortu beharko du. Irakasleak, azterketaren ordean lan bat jartzea erabaki dezake. • Ez da irakasgai jarraitua.

EBALUAZIOAREN ONDORIOAK. **Indartzeko eta zabaltzeko neurriak**, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekonstruzio-sistema...].

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 7/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

1º ETA 2º EBALUAKETAKO BERRESKURAKETAK:

Ebaluaketa errekeratuzeko jarraian agertzen diren atal edo atalak gaintitu beharko ditu:

- Azterketa egon bada: ikasleak azterketa teoriko bat gaintitu beharko du gutxienez 5 izango da berreskuratetan.
- Lanen aurkezpena: entregatu gabe dituen lanak entregatu beharko ditu adierazitako epe berrian.
- Irakaslearen behaketa: bigarren ebaluaketako jarrera gaintitzean, lehenengo ebaluaketako jarrera errekeratuko du.
- **3º EBALUAKETAKO BERRESKURAKETA:**
- Ebaluaketa honek ez du berreskurapenik.

KURTZO AMAIERARAKO OHIKO AZTERKETA:

Bi ohiko azterketa mota daude:

- Ebaluaketa bat berreskuratuzeko: ebaluaketa horri dagokion azterketa egingo du, gutxienez 5 bateko nota izan beharko du
- Ebaluaketa bat baino gehiago berreskuratuzeko: ikasle batek kurtsoan zehar bi edota hiru ebaluaketak baditu berreskuratu gabe, ikasturte osoari dagokion azterketa bat egingo du, gutxienez 5 bat atera beharko duelarik.

IKASTURTE AMAIERAKO EZ-OHIKO AZTERKETA:

- Ezohiko azterketa: ikasleak ikasturte osoko azterketa bat egin beharko du, gutxienez 5 izango delarik. Jarrera gaintitu gabe duten ikasleak azterketa baten bidez gaintitzeko aukera izango dute.

IKASGAIA PENDIENTE GERATUKO BALITZ:

- Ezohikoan ere gaintitzen ez bada irakasgaia pendiente geratuko litzateke hurrengo ikasturterako.
- Pendientea errekeratuzeko bi aukera daude:
 - o Hurrengo ikasturtean irakasleak emandako lan bat egitea epe baten barruan (epea irakasleak zehaztuko du). Lana entregatzen ez badu edo gaintitzen ez badu, azterketa bat egin beharko du.
 - o Ikasturteko ohikoa gaintitu beharko du.