

	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	Maila	DBH4
Arloa /Irakasgaia	IKT		
Osatutako irakasgaiak			
Diziplina barruko oinarriko 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: Informazioaren gizartea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaur egungo gizartean islatzen den teknologiaren garapenaren inguruko informazio bilketa bat egitea. Gizartean teknologia maila eta eskolako teknologia mailaren konparaketa bat egin eta egoera desberdinen zergatia arrazoitu. • IKTak erabiliz eguneroko arazoak identifikatu eta ebatzi egiten ditu. • Eguneroko gizartean erabiltzen diren IKTak analizatu eta baloratu egiten ditu. • Gailu multimedia ezberdinak identifikatu eta bakoitzaren erabilera azaltzeko gai da. • Ikasgaiarena propioa den hizkuntza menperatu eta erabiltzen du. 	<p>1. Unitatea: Informazioaren gizartea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gizarteko teknologia maila aztertu eta horren inguruko kritika bat egiten badaki eta horretarako arrazoiak ondo argudiatzen ditu. • IKTak erabiliz eguneroko arazoak identifikatu eta ebatzi egiten ditu. • Eguneroko gizartean erabiltzen diren IKTak analizatu eta baloratu egiten ditu. • Gailu multimedia ezberdinak identifikatu eta bakoitzaren erabilera azaltzeko gai da. • Ikasgaiarena propioa den hizkuntza menperatu eta erabiltzen du.
<p>2. unitatea: Testu prozesatzailea (WORD)</p> <p>Software espezifiko erabiliz, MS WORD, testu eta irudiz osatutako dokumentuak modu eraginkorrean eta zuzenean sortzea; testu, paragrafo, irudi, aurkibide</p>	<p>2. unitatea: Testu prozesatzailea (WORD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testuak akats ortografiko eta gramatikal gabe sortzen ditu. • Testu eta paragrafoen ezaugarriak aldatzeko gai da

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

dinamikoa sortu, taulen eta bestelako elementuen ezaugarriak ondo zehaztuz.	<p>eta modu eraginkorrean erabiltzen ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paragrafoei eta testu zatiei ertzak eta itzaldurak jartzeko gai da. • Taulak sortu eta hauei ezaugarri zehatzak jartzeko gai da. • Irudiak txertatzeko dauden aukerak ezagutzen ditu eta irudien ezaugarriak aldatuz modu eraginkorrean txertatzen ditu testuan. • Testuetan zutabeak txertatzen ditu. • Aurkibide dinamikoa sortzen badaki.
3. unitatea: Sistema Informatikoak Ordenagailuaren sorrera eta hasierako funtzionamendua nolakoak ziren ikastea eta sistema eragile desberdinak bereizten jakitea.	3. unitatea: Sistema Informatikoak <ul style="list-style-type: none"> • Ordenagailuaren hasieraren berri eta sistema eragile desberdinak bereizten badaki.
4. unitatea: Hardwarea <ul style="list-style-type: none"> • Hardware kontzeptua ikasi eta bakoitzaren kokapena eta zeregina ezagutzea. • Sarrera eta irteera periferikoak bereiztea. • SEen bilakaera eta funtzioak ezagutzea. Fitxategiak kudeatzen ikastea (sortu, kopiatu, aldatu,..) 	4. unitatea: Hardwarea <ul style="list-style-type: none"> • Talde lanetan adosten badaki eta ardurak banatu eta bere gain hartzen ditu. • HW menperatzen du eta badaki osagai bakoitzaren kokapena eta zeregina zein diren. • Sarrera eta irteera periferikoak bereizten badaki. • SE baten funtzioak ezagutzen ditu fitxategiak kudeatzen badaki.
5. unitatea : Kalkulu orriak <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulu orriek eskaintzen dituen aukerengatik jakin mina erakustea: simulazioak, estatistika kalkuluak... • Kalkulu orri batekin ebatzi daitezkeen problemak identifikatzea. • Formula sinpleak dituen orriak sortu, gorde eta errekuperatzea. • Kalkulu orri batean informazioa sartu, ebaki, kopiatu, ezabatu eta mugitzea. • Funtzio sinpleak erabiltzea. • Kalkulu orri baten itxura hobetzea, koloreak, lerroak txertatuz, zenbakien formatua aldatuz, lerrokapena aldatuz... • Kalkulu orri bateko datuetatik abiatuz grafikoak sortzea. 	5. unitatea: Kalkulu orriak <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulu orriek eskaintzen dituen aukerengatik jakin mina erakusten du: simulazioak, estatistika kalkuluak... • Kalkulu orri batekin ebatzi daitezkeen problemak identifikatu egiten ditu.. • Formula sinpleak dituen orriak sortu, gorde eta errekuperatzen ditu. • Kalkulu orri batean informazioa sartu, ebaki, kopiatu, ezabatu eta mugitu egiten du. • Funtzio sinpleak erabiltzen ditu. • Kalkulu orri baten itxura hobetu egiten du, koloreak, lerroak txertatuz, zenbakien formatua aldatuz, lerrokapena aldatuz... • Kalkulu orri bateko datuetatik abiatuz grafikoak sortzen ditu.
6. unitatea: Mugikorrerako aplikazioak (APP INVENTOR) Software espezifiko erabiliz Android mugikorrerako	6. unitatea: Mugikorrerako aplikazioak (APP INVENTOR) <ul style="list-style-type: none"> • Android telefono mugikorrerako aplikazio txikiak

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

<p>aplikazioak garatzea.</p> <p>Telefono mugikorrek dituzten sentsoreak aplikazio ezberdinak garatzeko nola erabili daitezkeen lantzea.</p>	<p>sortzen ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programazio lengoaietan erabiltzen diren oinarrizko kontrol egiturak modu egokian erabiltzen ditu. • Aplikazio hauen ezaugarriak ondo definitzen ditu: fondoko irudiak, pantailaren ezaugarriak, aplikazioaren ezaugarriak, aplikazioaren ikonoa eta izena. • Aplikazioetan erabili daitezkeen oinarrizko elementuak erabiltzen ditu eta ondo konfiguratzeko dituzten botoiak, irudiak, lienzoak, spriteak, soinuak, erlojuak, deslizadorrea, sentsoreak.
<p>7. unitatea: Robotika eta programazioaren hastapena</p> <p>Robotez baliatuz programazioaren oinarrizko funtsak ulertu eta inguru grafiko bat erabili. Robotak mugitzeko programa bat sortu, gorde, konpilatu eta exekutatu. Programa baten atalak ulertu/ezagutu. Eta programazioan erabiltzen diren oinarrizko egiturak ezagutu/ulertu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oinarrizko aginduak. • Baldintzapeko aginduak. • Agindu errepikakorrak. 	<p>7. unitatea: Robotika eta programazioaren hastapena</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robotak programatzeaz baliatuz, lengoia informatiko bat zer den eta hau exekutatzeko denak zer gertatzen den daki. • Robotak mugitzeko agindu sinpleak sortzen daki, honetarako beharrezkoak diren tresnak erabiliz. • Bere aplikazioetan agindu mota ezberdinak erabiltzen ditu, eskatutako beharrei soluzioa emanez.
<p>8. unitatea: Webguneak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Webgune bat sortu Google Sites erabiliz (estandarrak jarraituz edo hutsetik). • Webgune bat sarean publikatzeko eman behar diren pausuak ezagutu. • Webguneak sortzeko beste modu batzuk gainbegiratu. • Webgunean materiala zintzilikatu • Sare-baliabideak aprobetxatu dokumentuak sortu, igo, jaisteko,..(Docs, Calc, Aurkezpena,...) • Inprimakiak sortu eta webgunean eskegi. 	<p>8. unitatea: Webguneak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Webgunea sortzen du Google Sites erabiliz, estandarrak jarraituz edo hutsetik hasita ere. • Webgunea sarean publikatzeko eman behar diren pausuak ezagutzen ditu. • Webguneak sortzeko beste modu batzuk ezagutzen ditu. • Webgunean materiala ondo zintzilikatzen du. • Sare-baliabideak aprobetxatu dokumentuak sortu, igo, jaisten ditu,..(Docs, Calc, Aurkezpena,...) • Inprimakiak sortu eta webgunean eskegitzen ditu.
<p>9. unitatea: Programazioa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programazio lengoia bat menperatzeko hasierako fluxu diagramak ulertu eta lantzea. • Programazio lengoia batekin programatzen hasi eta programazioa zer den ulertzea eta menperatzea. • PSeINT erramintaz baliatuz, programatzen hastea. 	<p>9. unitatea: Programazioa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programazio lengoia bat menperatzeko hasierako fluxu diagramak ulertu eta lantzen ditu. • Programazio lengoia batekin programatzen hasi eta programazioa zer den ulertzea eta menperatzen ditu. • PSeINT erramintaz baliatuz, programatzen badaki.

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

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 erabilita izan dela ohartzen da. Gainera, guztia egina jaso beharrean, internetetik deskargatu edota erosi beharrean, zergaitik ez guk geuk sortu gure joko propioa? Baliabideak baditugu, baita gaitasuna ere, beraz has gaitzen.

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.

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

ER 020201 Ber.: 0.0 / /

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

antolatuta...].					
Ord	1. ebaluazioa.	Ord	2. ebaluazioa.	Ord	3. ebaluazioa.
33	<p>1.GAIA: Informazioaren gizartea</p> <p>2.GAIA: Testu prozesatzailea</p> <ul style="list-style-type: none"> • WORD <p>3.GAIA: Sistema informatikoak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piratas de Silicon Valley pelikula ikusi. <p>4.GAIA: Hardwarea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hardwarea. • Periferikoak. • Ordenagailu barruko osagai fisikoak. • Ordenagailuak desmuntatu eta berriz muntatu taldeka <p>5.GAIA: Kalkulu orriak</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXCEL 	33	<p>6.GAIA: Mugikorrerako aplikazioak</p> <p>1.ARAZO EGOERA GARATZEN DA</p> <ul style="list-style-type: none"> • APP INVENTOR <p>7.GAIA: Robotika</p> <ul style="list-style-type: none"> • MBLOCK <p>(ARAZO EGOERA GARATZEN DU)</p>	33	<p>8. GAIA: Webgunea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Webguneak sortzeko aukera ezberdinak. • Google Sites. • Inprimakiak • Docs • Calendar <p>9.GAIA: Programazio Lengoia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fluxu diagramak • PSeINT

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

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

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

- Gaiaren hasieran azalpen labur bat, bideo bat edota Kahoot! Galdetegi emango da gaiarekiko interesa sortzeko eta ikasleen aurretiko ezagutza ebaluatzeko.
- Gaiari buruzko gidatutako ariketak eduki berriak lantzeko eta barneratzeko.
- Ebazpenik gabeko ariketak ikasitakoari buruzko gogoeta bultzatzeko.
- Beharrezkoa ikusten den kasuetan, prozesuaren edozein momentuan ahozko edo idatzizko galdeketak egingo ditugu bai ebaluatzeko prozesuaren martxa bai haien parte hartzea bultzatzeko.
- Aniztasunari arreta eginez, errefortzuko ariketak proposatuko dira.
- Classroom erabiliko da baliabideak eta ariketak ikasleentzat eskuragarri uzteko.

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

Baliabideak:

- Erabiliko diren tresnak: Windows sistema eragilea, Microsoft-eko Office paketea, App Inventor, Kahoot, GSuite, Publisher, On-line edizio tresnak, PSeINT...
- Ekipo informatikoak.
- Ordenagailu zaharrak desmuntatu eta berriz muntatzeko.
- Ez da testu libururik erabiliko.

EBALUAZIOA

EBALUAZIO TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]

KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]

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

<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 garrantzitsuen 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. • Ebaluaketa nota, unitateen batez bestekoa izango da. • Unitate bakoitzean nota honela lortuko da: <ul style="list-style-type: none"> ○ Irakasgai, irakasle eta ikasleekiko jarrera: %20 ○ 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 • 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 (lanen bidez gainditzeko aukerarik ez dagoen kasuetan). • OHARRAK <ul style="list-style-type: none"> • Ez da irakasgai jarraitua. <p>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.</p>
--	---

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

1º ETA 2º EBALUAKETAKO BERRESKUPERAKETAK:

Ebaluaketa errekupeatzeko gainditu gabe dituen atalak gainditu beharko ditu ikasleak:

- Azterketa egiten den kasuetan: ikasleak azterketa teoriko bat gainditu beharko du gutxienez nota 5 izango da berreskurapenetan.
- Lanen aurkezpena: entregatu gabe dituen lanak entregatu beharko ditu adierazitako epe berrian.
- Irakaslearen behaketa: bigarren ebaluaketako jarrera gainditzeko, lehenengo ebaluaketako jarrera errekupeatuko du.

3º EBALUAKETAKO BERRESKUPERAKETA:

- Ebaluaketa honek ez du berreskurapenik.

KURTZO AMAIERARAKO OHIKO AZTERKETA:

Ohiko deialdian bi aukera daude:

- Ebaluaketa bat berreskuratzeko: ebaluaketa horri dagokion azterketa egingo du, gutxienez 5 bateko nota izan beharko du, lanen bidez gainditzeko aukerarik ez dagoenean.
- Ebaluaketa bat baino gehiago berreskuratzeko: ikasle batek kurtsoan zehar bi edota hiru ebaluaketak

	HEZKUNTZA PROIEKTUA		
PROGRAMAZIOA	ER 020201	BER. 0.0	Orr.: 8/10
	Prestatua: Data: 2017-05-12		Onartua: 2019-06-27

baditu berreskuratu gabe, kurtso osoari dagokion azterketa bat egingo du eta gutxienez 5 bat atera beharko duelarik, beti ere lanekin errekuaratzeko aukerarik ez balego.

KURTZO AMAIERARAKO EZ-OHIKO AZTERKETA:

- Ez-Ohiko azterketa: ikasleak ikasturte osoko azterketa bat (lan bat izan daiteke) egin beharko du, gutxieneke nota 5 izango delarik. Jarrera gainditu gabe duten ikasleek azterketa baten bidez gainditzeko aukera izango dute.

OHARRAK