

I. ERANSKINA
ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA EGITEKO TXANTILIOIA

2020-21 Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa

ikastetxea:	Aralar BHI	kodea:	012951
etapa:	DBH	zikloa/maila:	4
arloa/irakasgaia:	TEKNOLOGIA APLIKATUA		
diziplina barruko oinarrizko konpetentzia	Teknologiarako konpetentzia		
diziplina barruko oinarrizko konpetentzia elkartuak	Hizkuntza eta literatura komunikaziorako konpetentzia Matematikarako konpetentzia Zientziarako konpetentzia Konpetentzia sozial eta zibikoa Arterako konpetentzia Konpetentzia motorra		
irakasleak:	Marian Rubio Villar	ikasturtea:	2022/2023

Zeharkako konpetentziak:

- **Hitzeko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako konpetentzia:**
Mintzamena:
 Informazio egokia ematen du dagokion terminologia erabiliz (proiektu eta arazo egoeraren aurkezpenak)
Konpetentzia digitala:
 Teknologien bidez komunikatzen da eta talde lanean parte hartzen du. (proiektu eta arazo egoeraren txostena)
- **Ikasteko eta pentsatzeko konpetentzia:**
 Informazioa interpretatzen du (planoak, zirkuitu elektrikoak, eskema mekanikoak,...)
 Prozedura desberdinak lantzeko jarduerak proposatu: informazioa lortzen du (txostena...)
- **Ekimenerako eta espirtu ekintzailerako konpetentzia:**
Lanean:
 Lana autonomia eta ardurarekin egiten du.
Proiektua, arazo egoera, problema irekiak,...:
 Ideiak sortzen eta garatzen ditu.
- **Norbera izateko konpetentzia:**
 Ikasteko interesa azaltzen du.
- **Elkarbizitzarako konpetentzia:**
 Ikastetxeko partaideen arteko harremanetan giro egokia eta atsegina sustatzen du eta kideei laguntzeko prest azaltzen da.



Helburuak	Lorpen-adierazleak
<p>1. Marrazketa Teknikoa</p> <p>1.-Marrazketa normalizatua: Piezen bista esanguratsuenak ezagutzea, perspektiban marrazten jakitea, eskalan lan egitea, piezen akotazioa erabiltzea.</p> <p>2.-Ordenagailuz lagundutako diseinuan trebatzea.</p> <p>3.-Marrazketa teknikoaren terminologia egokia erabiltzea.</p> <p>2. Pneumatika</p> <p>1.-Sistema pneumatikoaren osagaiak identifikatzea.</p> <p>2.-Sistema pneumatikoaren funtzionamendu-oinarriak ulertzea.</p> <p>3.-Zirkuitu pneumatikoaren ikur egokiak erabiltzea.</p> <p>4.-Oinarritzko zirkuituak diseinatzea simulazio programa erabiliz.</p> <p>5.-Aplikazio jakin baterako sistema pneumatiko egokiak muntatzea.</p>	<p>1. Marrazketa Teknikoa</p> <p>1.1.-Pieza ezberdinen bista esanguratsuenak identifikatzen ditu eta modu egokian marrazten ditu, txantiloiarekin* eta orri txurian.</p> <p>1.2.- Perspektiba isometrikoan marrazten du txantiloiarekin* eta orri txurian.</p> <p>1.3.-Eskalan dagoen irudia interpretatzen du.*</p> <p>1.4.-Akotazio arauak praktikan jartzen ditu.*</p> <p>2.1.-Sketch up diseinu programan oinarritzko erramintak erabiltzen ditu.*</p> <p>2.2.-Diseinu programa erabiliz marrazten du.</p> <p>3.1.-Terminologia egokia erabili du.</p> <p>2. Pneumatika</p> <p>1.1.-Balbula mota ezberdinak identifikatzen ditu.*</p> <p>1.2.-Zilindro mota ezberdinak identifikatzen ditu.*</p> <p>2.1.-Sistema pneumatikoaren funtzionamendua azaltzen du.*</p> <p>3.1.-Sistema pneumatikoaren zirkuitua ikur egokiak erabiliz irudikatzen du.*</p> <p>4.1.-Zirkuitu ezberdinak simulazio programan sortu ditu.</p> <p>5.1.-Panel pneumatikoan dauden osagaiak identifikatzen ditu.*</p> <p>5.2.-Panel pneumatikoan zirkuituaren muntaia egiteko gai da.*</p>
<p>3. Elektronika Analogikoa</p> <p>1.-Eskema elektronikoak identifikatzeko gai izatea, behar diren elementuak identifikatzea eta bakoitzaren funtzionamendua ulertzea.</p> <p>2.-Eskema bat jarraituz zirkuitu elektroniko bat eraikitzekeo gai izatea, elementuak ondo kokatuz eta konexioak ondo eginez.</p> <p>3.-Erresistentzia, tentsioa eta intentsitateari buruzko kalkuluak egiteko gai izatea Ohmen legea aplikatuz eta polimetroarekin neurriak egiaztatuz.</p> <p>4.- Simulazio programan zirkuituak eraikitzekeo eta simulatzeko gai izatea, behar diren elementuak kokatuz eta konexioak eginez.</p>	<p>3. Elektronika Analogikoa</p> <p>1.1.-Erresistentzia bat identifikatzen du eta bere funtzionamendua azaltzen du.*</p> <p>1.2.-Diodo bat identifikatzen du eta bere funtzionamendua azaltzen du.*</p> <p>1.3.-Kondentsadore bat identifikatzen du eta bere funtzionamendua azaltzen du.*</p> <p>1.4.-NPN motako transistore bat identifikatzen du eta bere funtzionamendua azaltzen du.</p> <p>2.1.-Zirkuituko elementu guztiak kokatzen ditu.*</p> <p>2.2.-Loturak eskeman agertzen direnekin bat datoz.*</p> <p>3.1.-Polimetroaren bidez neurketak era</p>

<p>4. Elektronika Digitala</p> <p>1.-Seinale analogikoa eta digitalaren ezaugarriak ulertzea. Sistema bitarra ezagutzea.</p> <p>2.-Oinarrizko ate logikoak identifikatzea eta bakoitzaren funtzionamendua ulertzea.</p> <p>3.-Sistema digitala gauzatzen ikastea.</p> <p>5. Robotika</p> <p>1.-Prozesuen automatizazioa: automatismoak.</p> <p>2.-Kontrol-sistemak. Sarrerako eta irteerako osagaiak: sentsoreak eta eragingailuak.</p> <p>3.-Sistema automatiko bat diseinatu, eraiki eta programatzea.</p> <p>4.-Programazioa: mblock</p> <p>5.-Arduino plaka elektronikoa ezagutzea.</p>	<p>egokian egiten ditu.</p> <p>3.2.-Behar den formula erabiltzen du (Ohmen legea).</p> <p>3.3.-Kalkuluak eta egindako neurketak marjina baten barruan kokatuta daude.</p> <p>4.1.- Zirkuitua eraikitzen du simulazio programan.*</p> <p>4.2.- Amperemetroa eta Voltmetroa ondo kokatzen ditu.</p> <p>4. Elektronika Digitala</p> <p>1.1.- Seinale analogikoa eta digitala alderatzen ditu.*</p> <p>1.2- Sistema digitalean, sistema bitarraren erabilera ulertzen du.</p> <p>2.1.-Oinarrizko ate logikoak identifikatzen ditu.*</p> <p>2.2.-Sistemaren arabera ate logiko egokiak erabiltzen ditu.</p> <p>3.1.-Sistemaren sarrera eta irteerak identifikatzen ditu.*</p> <p>3.2.-Sistemaren egia-taula sortzen du.*</p> <p>3.3.-Egia-taulatik abiatuta zirkuitu digitala diseinatzen du oinarrizko ate logikoak erabiliz.*</p> <p>5. Robotika</p> <p>1.1.-Automatizazioaren arrazoia ulertzen du.</p> <p>2.1.-Oinarrizko sentsoreak ezagutzen ditu.*</p> <p>2.2.-Eragingailuak ezagutzen ditu.*</p> <p>3.1.-Sistema automatikoa gauzatzeko gai da.</p> <p>4.1.-Mblock programan oinarrizko instrukzioak sortzen ditu.*</p> <p>5.1.-Arduino plakan irteerak eta sarrerak identifikatzen ditu.*</p> <p>5.2.-Arduino plaka erabilia zirkuituaren konexioak modu egokian egiteko gai da.*</p> <p>*Gutxieneko lorpen adierazleak</p>
--	--



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

ORD.	1. ebaluazioa	ORD.	2. ebaluazioa	ORD.	3. ebaluazioa
27	1.- MARRAZKETA TEKNIKOA <ul style="list-style-type: none"> ○ Akotazioa eta eskala ○ Pieza konplexuagoen bistak ateratzea. ○ Perspektiba Isometrikoa era sakonago batean landu. ○ Pieza baten ebakidura egitea. ○ Ordenagailu bidezko marrazketa. Sketch Up. 	9	2.- PNEUMATIKA. (jarraipena) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zirkuitu pneumatiko baten eskema pneumatikoa egin eta ulertu. ○ Fluid_sim programarekin egiaztatu. Proiektua: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jarduera praktikoak: Panel pneumatikoetan zirkuitu ezberdinen muntaiak. 	15	4.- ELEKTRONIKA DIGITALA <ul style="list-style-type: none"> ○ Seinale digitalak. ○ Zenbaki sistema bitarra. ○ Ate logikoak. Boolear aljebra. ○ Zirkuitu digitaletarako simulagailuak ○ Eskema bat jarraituz zirkuitu elektronikoa bat eraikitzea.
5	2.- PNEUMATIKA <ul style="list-style-type: none"> ○ Presio kontzeptua ezagutzea eta ulertzea. ○ Zirkuitu pneumatikoa osatzeko erabiltzen diren elementuak ezagutzea. ○ Zilindro motak eta balbula motak ezagutu eta beraien funtzionamendua landu. 	14	3.- ELEKTRONIKA ANALOGIKOA <ul style="list-style-type: none"> ○ Osagaiak, sinbologia eta funtzionamendua. (Erresistentzia, diodoa eta LED diodoa, kondentsadorea, transistorea, errelea eta 555 txipa) Proiektua: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jarduera praktikoak: Zirkuitua 1 (Iluntzen denean bonbilla pizten duen zirkuitua): Simulazioa eta muntaia. Zirkuitua 2 (Argi keinukaria sortzen duen zirkuitua): Simulazioa eta muntaia. 	18	5.- ROBOTIKA <ul style="list-style-type: none"> ○ Programatutako kontrolaren hastapenak azaldu. ○ Arduino. ○ Mblock ○ Ordenagailuaren bidez, sekuentziak programatu eta konprobatu. ○ Jarduera praktikoak: Arduino eta mblock erabiliz zirkuitu txikien muntaia eta programazioa.

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

Proiektuen metodoa

Proiektuen metodoa jarraituko dugu. Urtean zehar **proiektu bat eta arazo egoera** bat planteatuko dira. Proiektu eta arazo egoera hau egiteko ikasleek taldeka egingo dute lan, 3 edo 4ko taldeak osatuz.

Taldeak funtzionatu dezan kideen artean ardurak banatuko dira, materiala, erremintak, taldeko bozeramailea, garbiketa... Bai proiektuan eta baita arazo egoeran ikasleek izango dute protagonismoa eta irakaslea izango da gidari. Astean bi ordu ditugunez, gehienetan, ordu bat proiektua eraikitzeke edo arazo egoera lantzeko izango da eta beste ordu bat saio teorikoetarako. Saio teoriko hauetarako oinarriak guk prestatutako apunteak eta Tecno 12-18 webguneko edukiak izango dira.

Teknologia gelan bi gune nagusi desberdintzen dira: Ikasketa gunea eta eraikitzeke gunea. Proiektu bakoitzaren inguruan eduki batzuk landuko dira gero proiektua egiterakoan aplikatuko direnak.

Jarduera hauek mailakatuta egongo dira. Gelako gune honetan ere talde bakoitzak eraikuntza fasera iritsi aurreko fase guztiak landuko ditu. Hau da, lan proposamenaren azterketa, diseinuak, planifikazioa eta lan eta arduren banaketa. Modu honetan eraikitzen hasterako taldeko kide bakoitzak argi eduki behar du bai taldeak egingo duen lana, baita berak egin behar duena ere. Planifikazioaren garrantzia azpimarratu behar da behin eta berriz. Hori dela eta eraikuntza fasera pasa baino lehen irakasleari erakutsi beharko diote egindako lana, honek baloratu dezan planifikazioa ondo eginda dagoen. Oso inportantea da sortzen duten produktuarekiko gogobetetasuna lortzea, horrek motibatuko baititu aurrerago egingo dituzten lanetan.

Eraikuntza faserako talde bakoitza lan mahai batean finkatuko da eta erreminta panela erabiliko du. Klase hasieran taldeko erreminta arduradunak ziurtatuko du panela osatuta dagoela eta bukaeran ere bai. Teknologian arauetako errespetua garrantzitsua da. Lehenengo klaseetan ikasleengandik espero dena zehaztuko da hori kontrolatu dela adieraziz. Tailerrean oso garrantzitsua da gelaren funtzionamendurako eta makina eta erremintekin lan egitean segurtasun eta higiene arauak betetzea.

Taldean egindako lan guztia (diseinu, planifikazio, proiektuaren garapena...) erregistratuko da. Eta bukaeran dokumentu bat aurkeztuko dute: TXOSTENA. Bertan, lan proposamena, azterketa, diseinuak, prozesu orria, intzidentziak, hobetzeko proposamenak... landuko dira.

Proiektua bukatu ondoren talde bakoitzak bere proiektuaren AURKEZPENA egiin behar du eta ondoren irakaslearekin partekatu aurkezpena ebaluatu dezan.

Laburbilduz, lan egiteko era honekin gaitasunak lantzen dira, orokorrean ikasleak motibatzen ditu eta horregatik beraiengandik etekin hobea lortzen da. Gai honetan ikasleek beste irakasgai desberdinetan eskuratutako edukiak aplikatuko dituzte, ikasketa prozesuari, bere osotasunean, zentzua emanez.

Ikasketa autonomia egiteko aukera izateaz gain taldekako lana ere lantzen da, gaur egun esparru profesionalean gero eta sarriago egiten den moduan.

Baliabideak:

Teknologiako saioak ohiko gelan nahiz teknologia gelan emango dira; egin beharreko jardueraren arabera ikasgelan edo tailerrean arituko dira ikasleak. Hauek dira erabiliko diren baliabideak:

- Teknologia gela hornitua:
- Ikasgela: ikasleentzat mahaia, eta azalpenak laguntzeko ordenagailua, proiektorea eta arbela txuria.
- Tailerra: taldean lan egiteko mahai handiak, proiektua eraikitzeke beharrezko diren erreminta, tresna eta material gehienak, eta zirkuitu elektrikoak muntatzeko elementuak besteak beste.
- Ikasle bakoitzak bere ordenagailu eramangarria
- Ikastetxeko Wi-Fi sarea
- Irakasleak prestatutako jarduerak, lanak eta materialak.
- Baliabide digitalak:
 - www.tecno12-18.com webguneko liburu digitala: edukiak lantzeko
 - Irakasleak prestatutako jarduera asko euskarri digitalean landuko dira (Drive, Classroom)
 - G Suite for education: classroom, calendar, Drive, posta elektronikoa, dokumentuak,



kalkulu orriak, aurkezpenak...: informazioa sortu, partekatu, bidali eta trukatzeko

- Kahoot!, Sites, Educaplay...: ariketa, test eta galdetegiak egiteko
- Interneteko bideoak, aurkezpenak, irudiak eta webguneak: informazioa biltzeko edo jasotzeko
- Aralar ikastetxeko bloga bera aurreko urteetako proiektuak ikusgai izateko.
- Argazki makina eta bideokamera digitala: egindakoa dokumentatzeko.

EBALUAZIO-TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioak, kontratu didaktikoa...]	KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]
<p>1.- Jarrera, ikaslearen koadernoak, proiektua eta azterketa erabiliko dira ebaluazio tresna bezala. Nahiz eta bloke batzuetan ez den azterketa egingo ebaluatzeko.</p> <p>2.- Eguneroko jarduera irakasle koadernoan apuntatutako da eta jarrera ataleko nota definituko du honek. Bertan kontuan hartuko dira: klaseko, tailerreko eta etxeko lana, etortzea, puntualtasuna klaseen bertaratzean, materiala ekartzea eta zaintzea, errespetua, parte hartzea, tailerrean segurtasun arauak errespetatzea.</p> <p>3.- Ikaslearen koadernorako nota lortzeko, ebaluazio osoan zehar ikasle bakoitzak egin duen eguneroko lana dosierrean entregatu beharko du. Eta classroom bidez proposatutako lanak dagokien atalean zintzilikatu beharko dituzte. Eta baloratzeko ondoko: ariketak eginak eta zuzenduta egotea, ordena eta puntualtasuna entregan.</p> <p>4.- Proiektua ere egingo da ia ebaluazio guztietan eta hiru ataletan banatuta baloratu da: maketa, txostena eta aurkezpena.</p>	<p>Teknologia irakasgaiko ebaluaketa konplexua izan daiteke egiten diren jardueren aniztasunagatik eta ebaluazio guztietan ez direlako ebaluatzeko tresna/kalifikazio irizpide berdinak erabili ahal izango.</p> <p>Orokorrean irizpide hauek jarraitzen dira:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jarrera %15. ● Ikaslearen koadernoak %25 ● Azterketa %35 ● Proiektua %25 <p>Dena dela ehunekoak lantzen diren lanen arabera zehaztuko dira (ebaluazioaren batean atalen bat kalifikatu gabe gera daiteke). Edonola ere, ebaluazioko batezbestekoa egin ahal izateko, gutxienez 4 puntu lortu beharko dira ebaluazioan zehar atal horietako bakoitzean, jarreran izan ezik hemen 5 izan beharko du ikasle bakoitzak batezbestekoa egiteko. Ebaluazioa eta ikasturtea gainditzeko 5 puntu lortu beharko dira batezbesteko ponderatuan.</p> <p>Ebaluazioan ere Aniztasunari arreta eskaini behar zaio, horretarako kasu bakoitza aztertuko da baina orokorrean laguntza behar duten ikasleei azterketa egokitua egingo zaie, lan monografikoak edo memoriak egin behar badira, landu beharreko puntuak aukeratuko dira, kasu hauetan eguneroko lanari, proiektua eraikitzeko lanari eta ikaslearen jarrerari emango zaio garrantzi handiagoa. Ahalmen handiagoko ikasleei agindutako lanak ebaluatuko zaizkio, beti ere modu motibagarrian.</p> <p>Konpetentzietan oinarritutako hezkuntza izanik, ikasleen kalifikazioak zehazterakoan, edukien edo baliabideen eskurapenaren ebaluazioari baino garrantzi eta pisu erlatibo handiagoa emango zaio arazoak konpontzeko haiek aplikatzen eta taldean lan egiten jakiteari. Horregatik, eguneroko saio eta jardueretan oinarritutako konpetentziak sustatuko, indartuko eta behatuko dira.</p>

EBALUAZIOAREN ONDORIOAK [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupezio-sistema...].

Aniztasunaren trataera:

Ikasketa erritmoa besteena baino baxuagoa duten ikasleentzat, gainontzeko ikasleak egiten ari diren jarduerak moldatu edo murriztuko dira ikasleari egokitzeko, helburuak, edukiak eta ebaluazio irizpideak ahal den neurrian berdin mantenduz. Taldekatzeko garaian arreta jarriko da laguntzeko gaitasuna duen ikasle baten talde berean jartzeko. Ezarritako helburuak lortzen eta motibazioa mantentzen lagunduko zaie; ongi burututako ekintza eta jarduerak gorai patuko ditugu bere motibazioa indartu dadin.

Besteek baino ikaste erritmo edo gaitasun handiagoa duten ikasleei, zabaltze-jarduerak emango zaizkie beren beharrak asetzeko (zailagoak, konplexuagoak, desberdinak, gehiago...). Ikaslearen gaitasunaren arabera, irakasleak prestatutako edo liburu digitaleko hainbat jarduera aukeratu dira, gelan landuko ez direnak, eta haiek eskainiko zaizkie. Bakarkako jarraipen edota tutoretza bat izatea ezinbestekoa izango da.

Jarrera disruptiboa duen ikasleen kasuan lehen aldian, jarrera desegokia izan duen ikaslearekin, bakarka hitz egingo da eta bere jokabidearen arrazoiei eta ondorioei buruzko hausnarketa egin eraziko zaio, adostutako arauak gogoratuko zaizkio eta argi utziko zaio gelan ez dela jokabide desegokirik onartuko. Egoera errepikatzen bada, neurriak hartuko dira: laguntza eskainiko zaio, gurasoei eta tutoreari egoeraren berri emango zaie, kontratu pedagogiko bat egingo da, ikastetxeko barne araudia aplikatuko da... Irakaslea saioan zehar arau haustea aurreikusten eta saihesten saiatuko da ahal den neurrian.

Irakaslea ikasleekin adostutako atsedeen garai batean teknologia gelan egongo da ikasleei zalantzak argitu, azalpenak eman edo beste zerbaitean laguntzeko.

Berreskurapen sistema:

Ebaluazio hezigarriaren barruan, ebaluazioa gainditu ez duen ikasle bakoitzak bere hutsuneak zein izan diren edo/eta hobetzeko zer egin behar duen jakingo du, eta lortu ez duen helburu edo konpetentzia eskuratu beharko du errekupezioko. Orokorrean, irizpide hauek jarraituko dira:

- Jarrera (irakaslearen koadernoak): ebaluazioan zehar errepikatu diren lan ohitura txarrak zuzendu eta onak indartu behar dira; talde-lana, segurtasuna, errespetua eta motibazioa bultzatu eta indartuko dira. Jarrera berreskuratzeko sistema jarraia da, hau da, hurrengo ebaluazioan hobetuz gero, aurrekoa ere gaindituztat kontsideratuko da.
- Azterketak: kontzeptuzko edukiei dagokienean, ikaslearen hutsuneak beteko dituen saio eta ariketa laburrak antolatuko dira. Ondoren errekupezio azterketa egingo da.
- Ikaslearen koadernoak: falta diren lanak bukatu eta entregatu, eta nota baxua dutenak osatzeko edo errepikatzeko laguntza eskainiko zaie eta berriro entregatzeko aukera izango dute kalifikazio minimora iristeko.
- Proiektua: amaitu gabeko proiektuak bukatzeko eta ongi funtzionatzen ez duten proiektuak zuzentzeko aukera emango zaie ikasleei. Baliabideak eta laguntza eskainiko zaizkie helburua lortu ahal izateko. Txostenaren eta aurkezpenaren kasuan, gaizki eginikoa azaldu eta berriz zuzenduta entregatu/aurkeztu beharko dute.

Ebaluazio bat suspenditu duten ikasleei, hurrengo ebaluazioan arreta berezia eskainiko zaie berriro gainditu gabe geratzea ekiditeko ahal den neurrian.

Ohiko deialdia: ikasturtean zeharreko berreskurapenak gainditu ez dituzten ikasleek, aprobata gabeko unitate bakoitzari dagozkion nahikotasun frogak izango dituzte ekaineko azken saioan, eta horiek gainditu ezker, ohiko deialdian gaindituko dute ikasturtea.

Irakaskuntza-ikaskuntza prozesuaren ebaluazioa:

Ebaluazioak, ikasleriaren zailtasunak detektatzea ahalbidetuko du eta ondorioz, programatutako jarduerak eta estrategia didaktikoak egokitu eta moldatu ahal izango dira.

Hasieran, hasierako fasean burututako test laburrak, ideia-jasak, galderak, behaketa... abiapuntua definitzeko eta beharrezko balitz planifikazioa egokitzeko balioko digute.

Prozesuan zehar, garapen eta aplikazio faseetan bildutako jardueren emaitzak, ikaslearen lan-koadernoak, behaketak ikaslearen hutsuneak eta zailtasunak aurkitzeko eta neurriak hartzeko erabiliko dira.

Amiaeran, orokortze faseko azterketa, txostena, proiektuaren emaitza, aurkezpena, balorazio inkestaren bitartez emaitza egiaztatu eta aurrerapenak baloratuko dira.

Prozesu honen emaitzei esker, ikasturteko estrategia didaktikoak egokitu eta moldatuko dira. Hortaz gain, bai ebaluazioaren emaitzak eta baita egindako aldaketak ere urteko memoria bilduko dira hurrengo urteko programazioak egiteko garaian kontuan hartzeko.

OHARRAK

--

ERANSKINA:COVID 19a DELA ETA 3 ESZENATOKI POSIBLEEN PROPOSAMENA

- **Irakaskuntza presentziala:**

Programazio honetan adierazten diren metodologia, eta kalifikazio irizpideak jarraituko dira.

- **Irakaskuntza mistoa:**

Etxean dauden ikasleek *meet* aplikazioaren bidez, aldi berean, jarraituko dituzte saioak. Kamera piztuta izatea eskatuko zaie, irakasleak jarraipena egin ahal izateko. Etxean dauden ikasleekin *gmail* eta *google classroom* erabiliko dira eginbeharrak bidali eta hartzeko. Azterketaren bat izan ezker etxean dauden bitartean, *meet* bidez egingo dute, zehaztutako prozedura bat jarraituz.

Jarraituko dituzten kalifikazio irizpideak programazioan adierazitakoak izango dira.

- **Online irakaskuntza:**

Ikasle guztiak *meet* aplikazioaren bidez jasoko dute saioa. Ikasleekin harremanetan jarraitzeko *gmail* erabiliko da. Eginbeharrak bidali eta hartzeko berriz, *classroom*. Proiektua fisikoki burutzea ezinezkoa izango da eta hori ordezkatzeko alternatibak bilatuko dira: jarduerak, lanak...kontzeptuei garrantzia handiagoa emanez.

Kalifikazio irizpideak aldatu egongo dira: Proiektuak daukan pisua, egindako lan ezberdinak jasoko lukete.