

2022/2023 ikasturteko
programazio didaktikoa

Ikastetxea:	ARALAR BHI	Kodea:	012951
Etaia:	DBH	Zikloa/maila:	3. maila
Arloa/Irakasgaia	Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak		
Diziplina barruko oinarrizko konpetentzia elkartuak	Teknologiarako Konpetentzia Produktu edo sistema teknologikoak zentzuz lantzea eta erabiltzea da, jakintza teknikoak eta beste adar batzuetakoak era metodiko eta eraginkor batean aplikatuta. Horren xedea egoera interesgarriak ulertzea eta bideratzea da, baita produktu eta zerbitzu berriak eskaintzea ere. Era berean, emaitzak adierazi behar dira, hobetzeko prozesuak abiatu eta erabaki arduratsuak hartzeko.		
Irakaslea:	Rakel Martin	Ikasturtea:	2022-2023

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK

- K1) Hitzezko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako konpetentzia:** Hitzezko eta hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitala modu osagarrian erabiltzea, ganoraz eta egoki komunikatu ahal izateko egoera pertsonal, sozial eta akademikoetan.
- K2) Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia:** Ikasteko eta lan egiteko ohiturak, ikasteko estrategiak, eta ikasitakoa mobilizatzea eta beste testuinguru eta egoera batzuetara eramatea, norberaren ikaskuntza modu autonomoan antolatzeko.
- K3) Elkarbizitzarako konpetentzia:** Pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekikotasunez parte hartzea, eta norberari aitortutako eskubideak eta betebeharrak besteri aitortzea, norberaren zein guztion ongirako.
- K4) Ekimenerako eta ekiteko espiriturako konpetentzia:** Ekimena izatea eta ekite-prozesua erabakitasunez eta eraginkortasunez kudeatzea testuinguru eta egoera pertsonal, sozial, akademiko eta lanekoetan, ideiak ekintza bihurtzeko.
- K5) Izaten ikasteko konpetentzia:** Bizitzan zehar agertzen diren sentimendu, pentsamendu eta ekintza pertsonalez gogoeta egitea eta haien sendotzea edo egokitzea, haien gaineko balorazioaren arabera, bere burua etengabe hobetuz pertsona osorik errealizatzeko.

DISZIPLINA BARRUKO OINARRIZKO KONPETENTZIAK

- K6) Matematikarako konpetentzia:** Jakintza matematikoa aplikatzea bizitzako premiekin zerikusia duten arazoak interpretatzeko, deskribatzeko, azaltzeko eta haiei erantzuteko, arloaren berezko pentsamendu- eta adierazpen-moduak eta tresnak erabilia.
- K7) Zientziarako konpetentzia:** Jakintza eta metodologia zientifikoa modu koherentean, egokian eta zuzenean erabiltzea sistema eta fenomeno naturalak interpretatzeko, eta aplikazio zientifiko-teknologikorik esanguratsuenak erabiltzea hainbat testuingurutan, errealitatea ebidentzia zientifikoaren ikuspegitik ulertzeko, eta bizitzako alor eta egoera guztietan erabakiak arduraz hartzeko.
- K8) Teknologiarako konpetentzia:** Produktu eta sistema teknologikoak zentzuz garatzea eta erabiltzea, jakintza teknikoak eta beste adar batzuetakoak metodikoki eta eraginkortasunez aplikatuta, egoera interesgarriak ulertzeko eta konpontzeko eta produktu eta zerbitzu berriak eskaintzeko, eta emaitzen berri ematea, hobetzeko edo erabakiak arduraz hartzeko prozesuekin jarraitzeko.
- K9) Gizarterako eta herritartasunerako konpetentzia:** Nork bere burua, bere taldea eta bere mundua ulertzea, gizarte-zientzien ezaupideak eskuratuz, kritikoki interpretatuz eta erabiliz, eta haien prozedurak eta metodologiak baliatzea, bizitzako ohiko egoeretan modu autonomoan jarduteko, herritar gisa, eta, hartara, gizarte guztiz demokratiko, solidario eta inklusibo bat garatzen laguntzeko.
- K10) Arterako konpetentzia:** Hainbat kultura- eta arte-adierazpen ulertzea eta kritikoki baloratzea, garai eta erabilera anitzetakoak, faktore estetikoek pertsonen eta gizarteen bizitzan duten garrantziaz ohartzeko. Artearen hizkuntzak ezagutzea eta haien kodeak erabiltzea mezu artistikoak sortzeko eta haien bidez adierazteko eta komunikatzeko, ekimena, irudimena eta sormena erabiliz.
- K11) Konpetentzia motorra:** Norberarekin eta besteekin, bai eta inguru fisiko eta kulturalarekin lotuta dauden esparru motorreko egoerei aurre egitea modu autonomoan, kritikoa, sortzailean eta espresiboan. Horretarako, bada, jokaera motorra garatzen lagunduko duten ezagutzak, prozedurak eta jarrerak integratu beharko dira, bizi-estilo osasuntsu baten bitartez ongizate integrala lortzen lagunduko duten jarduerak fisiko eta kirol-jarduerak praktikatzeko ohiturak hartuz.

HELBURUAK

EBALUAZIO-IRIZPIDEAK ETA LORPEN-ADIERAZLEAK

H1) 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.

H2) Multimedia-elementuak edo webarenak berak sortu eta aldatzea, emandako espezifikazioak betez, planteatutako problemari konponbidea emateko. Horretarako, mota bakoitzerako egokienak diren teknikak baliatuko ditu eta erabiltzen dituen iturrien jabetza intelektualak errespetatuko du.

H3) Programak diseinatu eta konponbideak garatzea, programazio-inguruneak erabiliz, garrantzia izan baduten problemei irtenbidea emateko.

H4) 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.

H5) 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.

H6) 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 daitezkeen.

L1) Segurtasunez, pribatutasunari eutsiz eta arduraz sartzeari informazioa digitala trukatzeko eta argitaratzeko den zerbitzuetan.

L2) Segurtasun aktiboko eta pasiboko neurriak hartzea informazioa trukatzeko eta datuak babesteko.

L3) Aplikazio-programa txikiak egitea (mugikorren APPak) programazio-lengoaia jakin batean, benetako problema bati konponbidea emateko.

L4) Edukiak sortu eta webean argitaratzea, testua, zenbakizko informazioa, soinua eta informazio grafikoa egoki txertatuta.

1. EBALUAZIOA

1.1. Inprimakiak (5 saio)

- 1.1.1. Titulua
- 1.1.2. Deskribapena
- 1.1.3. Galdetegiaren itxura aldatu
- 1.1.4. Galderari irudia edo bideoa gehitu
- 1.1.5. Galderaren erantzuna derrigorrezkoa egin
- 1.1.6. Erantzun aukerak definitu
- 1.1.7. Sekzio desberdinetan banatu
- 1.1.8. Erantzun duenaren helbide elektronikoa bildu
- 1.1.9. *Cuestionario* modua aktibatu
- 1.1.10. Erantzunei puntuazioa eman
- 1.1.11. Erantzun zuzena zein den adierazi (*clave de respuestas*)
- 1.1.12. Inprimakia bidali
- 1.1.13. Bildutako erantzunak kalkulu-orrira bihurtu

1.2. Clipchamp(5 saio)

- 1.2.1. *Creative Commons* lizentzia
- 1.2.2. Audio fitxategiak inportatu
- 1.2.3. Audioa grabatu
- 1.2.4. Pistaren atalak kopia, moztu, pegatu eta ezabatu
- 1.2.5. *Zoom in* eta *zoom out* egin
- 1.2.6. Efektuak gehitu
- 1.2.7. Musika gehitu
- 1.2.8. Audio edo pistak, irudiak, bideoak segundo desberdinetan hasi
- 1.2.9. Testua gehitu
- 1.2.10. Testuaren gainean aldaketak egin
- 1.2.11. Azken emaitza kalitate maila desberdinetan esportatu

1.3. Scratch (Programazioaren oinarriak) (7 saio)

- 1.3.1. Interfazearen azalpena
- 1.3.2. Blokeak
- 1.3.3. Programa baten atalak
- 1.3.4. Bandera berdea
- 1.3.5. Elkarrizketak
- 1.3.6. Objektuak eta eszenatokia
- 1.3.7. Multimedia elementuak
- 1.3.8. Aldagaiak, baldintzazko egiturak, errepikapenekoak, etab.
- 1.3.9. Proiektua Partekatzea

2. EBALUAZIOA

2.1. PSeInt (12 ordu)

- 2.1.1. Algoritmoa definitu
- 2.1.2. Sarrera eta irteera
- 2.1.3. Aldagaiak eta datu motak
- 2.1.4. Eragiketak
- 2.1.5. Baldintza
- 2.1.6. Begizta

2.2. Gimp Irudi Edizioa (10 ordu)

- 2.2.1. Interfazearen azalpena
- 2.2.2. Irudi formatu desberdinak

- 2.2.3. Irudia kargatu, esportatu
- 2.2.4. Tamaina eraldaketak
- 2.2.5. Gardena bihurtzea
- 2.2.6. Irudi muntaiak
- 2.2.7. Iragazkiak

3. EBALUAZIOA

3.1. Gizarte Digitala: Big Data (9 ordu)

- 3.1.1. Big Dataren esanahia
- 3.1.2. Smart kontzeptua
- 3.1.3. 3G, 4G, 5G
- 3.1.4. Sentsoreak

3.2. Google Aurkezpenak (8 ordu)

- 3.2.1. Aurkezpen on baten ezaugarriak
- 3.2.2. Interfazearen azalpena
- 3.2.3. Diapositibak gehitu/kendu/aldatu
- 3.2.4. Trantsizioak
- 3.2.5. Irudiak/bideoak/estekak gehitu
- 3.2.6. Aurkezpenerako Tip desberdinak

Ord.	1. Ebaluazioa	Ord.	2. Ebaluazioa	Ord.	3. Ebaluazioa
5	Google Inprimakiak	12	PSeint. Programazioaren oinarriak	9	Gizarte digitala: Big Data Aroa
7	Bideo edizioa: Clipchamp	10	Gimp irudi edizioa	8	Aurkezpenak
9	Scratch Programazioa				

HELBURU DIDAKTIKOAK	HELBURUAK ETA KOMPETENTZIAK
<p>1. Inprimakiak</p> <p>1.1 Inkesta pertsonalizatuak egiten ikasi.</p> <p>1.2 Galdera motaren arabera erantzun mota bat edo bestea onartzea.</p> <p>1.3 Estetikoki erakargarria den inkesta bat egiten ikastea.</p> <p>1.4 Inprimakiek eskaintzen dituzten konfigurazio aukerak aztertzea.</p> <p>1.5 Erantzuten duten pertsonak hautatzen ikastea.</p> <p>1.6 Pertsonen erantzunak mugatzea.</p> <p>1.7 Eskuratutako datuak aztertu eta interpretatzea.</p> <p>1.8 Eskuratutako datuak aurkezteko formatu egokia hautatzea.</p> <p>1.9 Datuak manipulatzeko kalkulu-orrietara bihurtzea.</p>	<p>H4, H5, H6</p> <p>K4, K8</p>
<p>2. Clipchamp</p> <p>2.1 Egile-eskubideak errespetatuz, irudiak, audioak eta efektuak eskuratzea.</p> <p>2.2 Testua ahots bilakatzeko moduak aztertzea.</p> <p>2.3 Audio ezberdinak elkarlotzea.</p> <p>2.4 Audioaren bolumena manipulatzeko.</p> <p>2.5 Jatorri audioari efektuak gehitzea.</p>	<p>H2, H5, H6</p> <p>K4, K8</p>
<p>3. Scratch (6 saio)</p> <p>3.1 Pentsamendu konputazionala garatzea.</p> <p>3.2 Blokekako programazioaren bidez programazioaren oinarriko egiturak ezagutzea.</p> <p>3.3 Programatzerako orduan, agindu segidak izan behar duen zehaztasunaz ohartzea.</p>	<p>H2, H3, H5, H6</p> <p>K1, K2, K4, K6, K8</p>
<p>4. PSeint. Programazioaren oinarriak</p> <p>4.1 Pentsamendu konputazionala garatzea.</p> <p>4.2 Blokekako programazioaren oinarriak</p>	<p>H3, H5</p> <p>K1, K2, K3, K4, K6, K7, K8</p>

errepetatzea.

4.3 Blokekako programazioaren eta algoritmikaren arteko lotura gauzatzea.

4.4 Pseudokodean algoritmoak sortzen ikastea.

4.5 Problema matematikoak ebazteko algoritmoak eta programak sortzea.

5. Gimp Irudi edizioa

5.1 Egile-eskubideak errespetatuz, irudiak eskuratzea.

5.2 Momentu bakoitzean irudiaren gaineko manipulazio teknika egokia aukeratzea

5.3 Sormena lantzea

6. Gizarte Digitala (Big Data)

6.1 Egungo gizartearen egoera digitala analizatzea

6.2 Datuen garrantziaz ohartzea

6.3 Infografia baten garapen pausoak ezagutzea

6.4 Informazio berria sortzeko moduak ezagutzea.

6.5 Gailu eta zerbitzuen aurrean jarrera kritikoa eta arduratsua bultzatzea

6.6 Identitate Digitalaren garrantziaz ohartzea

7. Google Aurkezpenak

7.1 Aurkezpen egoki batek izan behar dituen ezaugarriak zein diren eztabaidatzea.

7.2 Diapositiben diseinua beharretara moldatzea.

7.3 Bideoak eta irudiak txertatzen ikastea.

7.4 Google aurkezpenek eskaintzen dituen eta baliagarriak izan daitezkeen aurre-diseinu edo baliabideak aipatzea.

H1, H5, H6

K1, K4, K8

H1, H5, H6

K1, K2, K3, K4, K5

H2, H5, H6

K1, K2, K4, K7

EBALUAZIO SISTEMA

Maila honetan eta ikasgaiak izango duen formatua dela eta, ebaluazio sistema behar horietara moldatzea erabaki da.

Jorratu nahi diren gaiak kontuan hartuta, oinarritzko kontzeptuak lantzerako dago bideratuta ikasgaia eta aurreko urtean landutakoaren lanketarekin jarraituko da, horietan pixka bat gehiago sakonduta. Denboralizazioa definituko den arren, nahiko zabal jokatuko da eta ikasleen beharretara moldatuko da.

Taldean ez da arazorik egotea aurreikusten eta aipatu den bezala, ikasgaiaren formatua kontuan hartuta, kalifikazioan pisu handiena ikasgelan egiten diren lan eta proiektuetan pilatzea erabaki da. Ikasleek gutxieneko ezagutzak barneratu dituztela ziurtatzeko erreminta egokiena **ezagutza minimoen kontrolak** direla uste da, baina azken kalifikazioan honen eragina minimizatzea erabaki da. Beharrezko izango da kontrol hauetan 4ko gutxieneko kalifikazioa eskuratzea eta lanetan eskuratutako kalifikazioekin konbinatzean, batezbestekoa 5ekoa baina altuagoa izatea ikasgaia gainditu nahi bada.

Azterketek zein lanek errekupezioa izango dute, baina **berreskurapenaren gehiengo nota 5ekoa** izango da. Errekuperaketa gainditu ez den atalarena soilik izango da: azterketa ez bada gainditu, atal horri dagokion azterketa berreskuperatu beharra dago; lan edo proiektua gainditu ezean, aldiz, lana zuzenduta edo baliokidea den lan baten bidez berreskuperatu beharko da (unean-uneko egoeraren arabera erabakiko da bietan zein den egokiena). Ez-ohiko ebaluazioari dagokionean, azterketa aurretik azken aukera emango zaie ikasleei lanen bidez geratu zaizkien proiektu edo atalak gainditzeko ohiko azterketa baina lehenago; hala ere atalen bat gainditzen ez bada, **ez-ohiko azterketan landu diren eduki guztiak bilduko dira** eta gutxienez, 5eko kalifikazioa lortu beharko da. Jarrerak ere notan eragina izango du, lan egiteko modu honetan ezinbestekoa baita ikasleak proaktiboak izatea. Gainera, lanak klase orduetan egitea lehenetsiko da; beraz, klase ordu horiek ahalik eta modu eraginkorrenean aprobetxatu behar dira. Hori guztia kontuan hartuta, **eguneroko lan edo proiektuek %65 balioko dute, azterketek %20 eta zehar-kompetentziek eta jarrerak %15.**

Aurreko urteko gomendioei jarraituz, lanen entrega zehaztutako datetatik kanpo egiteak eragina izango du jarreraren atalean, bai eta ohikoak diren jarrerarekin erlazionatutako bestelako portaerak ere (klasea etetea, kideekiko errespetua, puntualtasuna, etab.).

EBALUAZIO SISTEMA

Ebaluatzerakoan, eginiko lan edota azterketa guztien artean batezbestekoa egingo da, baina horretarako ebaluazio bakoitzeko edukien lan edota azterketa guztiak gaindituta egon behar dira.

- **Lanak %65:** Ikasgela bidez planteatuko dira.
- **Azterketak %20:** Unitatearen arabera azterketa bai/ez. Unitatearen hasieran esango da azterketa egongo den ala ez. Azterketarik ez dagoen kasuan pertzentai hau Lanak atalari gehituko zaio.
- **Jarrera %15:** ikasgelan denbora aprobetxatzea, klaseak ez etetea eta entrega-epeak errespetatzea hartuko dira kontuan.

1. **Inprimakiak:** Beraien interesekoa den gai batekin erlazionatutako galdetegiak sortuko dituzte.
2. **Clipchamp:** ariketa gidatuak izango dira. Azterketa egongo da.
3. **Scratch:** ariketa gidatuak eta libreak egingo dira.
4. **Pseint:** ariketa bidez. Azterketa egongo da.
5. **Gimp:** Ariketak eta banakako proiektua egingo dute (2023ko egutegia)
6. **Gizarte Digitala:** Bakarkako eta taldekako lanak.
7. **Aurkezpenak:** Talde lana. Aurkezpen bat egingo dute

METODOLOGIA ETA BALIABIDEAK

METODOLOGIA:

Ebaluatzerakoan, ebaluazio bakoitzean expreski eskatutako lan edota azterketa guztiak hartuko dira kontutan.

Lan gehienak bakarkakoak izango dira eta gutxienez talde lan bat izango da. Unitate didaktiko batzuetan, ikaslearen ezagutza teorikoak neurtuko dira klasean egindako azterketa baten arabera. Unitatearen hasieran irakasleak egindako aurkezpenean azterketa egongo den ala ez esango du.

Gure eredia lantzeko oinarritzotzat hartu ditugu ondoko ikuspegi hauek:

- Erabilitako metodologiak ikasleak bere kabuz ikastea eta ikerketarako beharrezko bideak aplikatzeko gaitasunak ahalbideratuko ditu.
- Irakasgaien alderdi teorikoaren eta praktikoaren arteko harremanak azpimarratuko dira.
- Metodologiak aktiboa izan behar du, praktikoa.
- Ikaslea bere ezagutzaren eraikitzaile eta ikasketa prozesuaren arduradun izango da.
- Helburuak ikasleek garatu behar dituzten gaitasunaren arabera definituko dira.

BALIABIDEAK:

Ikasleei etxetik ordenagailu pertsonalak ekartzeko eskatuko zaien arren, ikastetxeko informatika gela erabiliko da urtean zehar. Ikasleekin harremana *eNika* eta *Gmail* zerbitzuen bidez egingo da eta baliabideak, kalifikazioak eta zuzenketak *Google Classroom* plataformaren bidez egingo dira.

Gimp aplikazioa eskolako ordenagailuan erabiliko da.